

# **Analyser le langage du jeu vidéo et l'expérience du joueur.**

Par Ben Py.

*Cet essai a été publié pour la première fois en décembre 2015 sur le site metagaming.fr. Il a depuis été mis à jour à plusieurs reprises, et est actuellement disponible sur le site : soleil-vers.fr*

*Dernière mise à jour : septembre 2025*

*Contact : [benp.soleilvers@gmail.com](mailto:benp.soleilvers@gmail.com)*

# Préface

En 2015, je me lançais dans une entreprise délicate : créer une méthode d'analyse de jeu vidéo en me basant sur ma propre expérience de joueur.

Mon objectif était de créer une grille de lecture précise, à l'instar de ce qu'il existe déjà dans le cinéma avec l'analyse filmique. Le résultat obtenu fut cet essai, dont le principal attrait a été de définir des théories et des techniques permettant d'analyser les jeux narratifs.

Vous y trouverez des concepts comme le métagameplay ou la troisième énonciation, qui permettent, à moi tout du moins, d'y voir plus clair dans les mécanismes utilisés par créateurs de jeux pour communiquer ce qu'ils désirent à leurs joueurs.

Ce contenu n'est pas parfait et reste très théorique, mais j'espère, pour ceux que ce genre de sujet intéresse, qu'il saura ouvrir des pistes de réflexion et développer leur créativité.

Ben Py

# Introduction

Les discours sur le jeu vidéo sont généralement axés autour de ses aspects technologiques (qualité des graphismes, des animations, du gameplay). Si une telle approche du jeu vidéo est aujourd'hui tout à fait normalisée et indispensable, elle m'est néanmoins toujours apparue comme incomplète, car occultant des questions de fond sur la potentialité non négligeable du jeu vidéo à **générer un message**.

C'est pourquoi je me suis efforcé à **analyser** les jeux vidéo sur lesquels je me suis penché, avec comme parti pris de ne pas les juger sur leurs qualités techniques, mais plutôt d'essayer de comprendre comment ils opéraient sur moi, simple joueur.

**Comment un jeu me fait-il entrer dans son univers ? Pourquoi génère-t-il chez moi telle émotion ? Par quels moyens tisse-t-il un lien entre moi et le personnage joué ?**

**Quel message le jeu essaye-t-il de me faire passer ? Celui-ci existe-t-il seulement ?**

À défaut d'être game designer, c'est en prenant du recul sur mon expérience de joueur que j'ai tenté de théoriser les différents canaux qui me permettaient d'établir un pont de communication entre le jeu et moi, et ce en évitant le plus possible d'entrer dans des considérations ergonomiques (aussi importantes soient-elles lorsque l'on désire créer un jeu). C'est ainsi que j'en suis arrivé à développer **une grille de lecture de l'interactivité**, sorte d'analyse du langage vidéoludique donnant quelques résultats concrets.

Cet essai tentera donc d'explicitier ces théories, tout d'abord en détaillant leur fondement idéologique par une réflexion sur le statut du jeu vidéo (1), pour mieux introduire par la suite, dans les grandes lignes, les théories utilisées dans les analyses de jeux (2). Une fois ce tour d'horizon réalisé, les théories seront détaillées une à une (3,4,5,6) à l'aide d'exemples explicites. Enfin, elles seront mises à l'épreuve par des analyses concrètes.

En vous souhaitant une bonne lecture.

## **Table des matières**

- **1 Le jeu vidéo**
  - 1.1 Réflexion sur le statut du jeu vidéo
  - 1.2 Pourquoi analyser un jeu vidéo ? L'interaction comme facteur de sens
- **2 Qu'analyser dans un jeu vidéo ?**
  - 2.1 Le premier et le second récit.
  - 2.2 Les axes d'analyse des deux récits
  - 2.3 Définitions des composantes de l'analyse
    - 2.3.1 L'histoire/univers
    - 2.3.2 La Cinématographie
    - 2.3.3 Le metagameplay
    - 2.3.4 La troisième énonciation
  - 2.4 L'analyse n'est pas universelle
  - 2.5 Premier et second récit, une distinction essentielle.
- **3 Caractéristiques du premier récit**
  - 3.1 Histoire/Univers : la narration dans l'espace-temps.
  - 3.2 La cinématographie
- **4 La troisième énonciation.**
  - 4.1 La narration dans le contexte de l'analyse
  - 4.2 Définition de la troisième énonciation.
  - 4.3 Les trois modèles de troisième énonciation
    - 4.3.1 La troisième énonciation classique
    - 4.3.2 Troisième énonciation subjective
    - 4.3.3 Troisième énonciation mixte

- 4.4 Synchronisation, projection et fusion.
    - 4.4.1 Le cas du personnage réceptacle
  - 4.5 L'influence
  - 4.6 Conclusion sur la troisième énonciation
  - 4.7 Aparté sur la notion de 4e mur
  - **5 Le metagameplay**
    - 5.1 Le gameplay et le metagameplay
    - 5.2 Les effets de metagameplay
      - 5.2.1 Effets primaires de metagameplay : émotion/saisissement et sentiment/impression
      - 5.2.2 Effet secondaire de metagameplay : interprétation du sens.
    - 5.3 La théorie du pouvoir
    - 5.4 Effets de styles : l'emphase et l'effet de volonté.
      - 5.4.1 L'emphase
      - 5.4.2 L'effet de volonté
    - 5.5 Échelle de pouvoir
  - **6 Analyse de la fin de Red Dead Redemption : effet primaire d'impuissance et dissonance énonciative.**
    - 6.1 Définition de la dissonance énonciative
    - 6.2 Analyse de la scène finale
    - 6.3 Analyse du final en dissonance énonciative
  - **7 Exemples concrets d'une analyse : voir liens**
-

# 1 Le jeu vidéo

## 1.1 Réflexion sur le statut du jeu vidéo

Quel est l'âge de jeu vidéo ? Il a certes une cinquantaine d'années, mais est-il encore un bébé ? A-t-il franchi le stade de la puberté, ou approche-t-il déjà de sa fin de vie ?

Les avis divergent, et si certains pensent que le jeu vidéo a un bel avenir devant lui, d'autres, plus cyniques, ou peut-être plus réalistes, prévoient un avenir plus sombre pour le jeu vidéo, dicté par le profit économique (multiplication des petits jeux sur smartphones, non prise de risque des jeux AAA, seasons pass, dématérialisation et contenus téléchargeables encore plus lucratifs que la vente du jeu lui-même...). Ce point de vue pessimiste doit être pris au sérieux, car si le jeu vidéo n'a de cesse d'évoluer et de proposer des expériences plus riches, plus rares restent les jeux à voir leur qualité technique sublimée au profit d'une qualité artistique. Or si le jeu vidéo veut être considéré comme un art à part entière, **une des nombreuses voies dans lesquels il peut s'élancer et celle du jeu vidéo en tant que porteur d'un message, d'un sens, transmis grâce aux outils très variés qu'il a à sa disposition. C'est cette voie que cet essai explorera tout particulièrement.**

À la question : « le jeu vidéo est-il un art ? » les arguments de ce papier tendent à répondre que oui, mais qu'il est un art adolescent. Il tâtonne dans l'obscurité, fait des expériences, bonnes comme mauvaises. Il grandit et devient conscient de ses possibilités, bien qu'il ne les maîtrise pas encore totalement.

Dans ce monde très sérieux, le jeu vidéo est encore trop assimilé à un divertissement pour adolescent en mal de lien social. Si le jeu vidéo s'est popularisé au point de devenir le média réalisant le plus grand chiffre d'affaires au monde, il n'en reste pas moins une sous-culture pour beaucoup. Le jeu vidéo divertit, et c'est tout ce qu'on lui demande.

Et pourtant le jeu vidéo peut faire bien plus que nous divertir ! Il peut nous enseigner des choses, sur le monde et sur nous-mêmes ; il peut nous faire voyager, découvrir, réfléchir... Mais cela est difficile à comprendre lorsque l'on ne connaît pas assez bien l'univers du jeu. En fait, même en tant que joueur, il est complexe d'appréhender la nature artistique du jeu vidéo, tant celle-ci est difficile à cerner, et tant la dimension ludique, le *fun*, est mise en avant (**ce qui est loin d'être un mal, car le jeu reste avant toute autre chose du jeu**). Même au sein de la communauté générale des joueurs, il existe plusieurs profils en fonction de leurs préférences, et si chacun se retrouve volontiers sous la bannière du *gamer*, peu d'entre eux sont des touches à tout, s'essayant autant au *Role Playing Game* (RPG) de niches japonais qu'au dernier Grand Theft Auto ou encore League of Legend. L'univers du jeu vidéo est incroyablement vaste, et c'est ce qui fait toute sa richesse.

Aujourd'hui, le jeu vidéo intéresse de plus en plus de secteurs de recherche. Les scientifiques l'observent par le biais de leurs compétences respectives (sciences sociales, cognitives), les blogs de joueurs abondent, et les journalistes spécialisés fournissent informations et tests à un public toujours plus diversifié...

Au sein de ce large panorama, il est difficile de déterminer, parmi tous ces observateurs du jeu vidéo, qui est le plus à même de se proclamer spécialiste. Quid des auteurs de jeux eux-mêmes, qui pourtant sont les mieux placés pour parler de leur métier ? Ceux-ci communiquent désormais d'avantage par le biais de carnets de développeurs qui expliquent le déroulement de leur travail, tout en faisant la promotion de leur produit. Le public s'intéresse donc plus qu'auparavant à *comment* un jeu est réalisé, et se rend compte qu'une production est un travail complexe faisant intervenir de nombreux acteurs.

C'est dans ce cadre qu'il semble utile de fournir une vision du jeu vidéo dont le but est simplement d'éclairer le jeu vidéo sous une lumière différente, en tentant d'analyser les jeux qui peuvent être vecteurs de sens, leurs mécanismes et leurs effets sur le joueur.

En effet, c'est en gardant toujours à l'esprit que le joueur est au cœur du jeu que j'ai tenté de déterminer et de construire des axes sur lesquels appuyer mes analyses de jeux, et d'ainsi contribuer à définir le potentiel artistique du jeu vidéo.

Dans le contexte de l'analyse vidéoludique développée ici, la définition de l'art, qui peut varier en fonction des approches, serait la suivante : **un moyen d'expression qui permet à un auteur de faire passer un message, par le biais d'une œuvre qui fait unité de sens.** Ce message/sens peut être une sensation, la beauté en elle-même, une réflexion sur une question philosophique ou sociale... Dans tous les cas, l'œuvre d'art permet à son auteur, par l'utilisation du langage propre à son art, de communiquer quelque chose à celui qui la regarde, la vit, la joue...

Or un jeu vidéo peut avoir un sens plus profond que le simple divertissement qu'il propose en masse aujourd'hui. Pour s'en rendre compte, il faut jouer, beaucoup jouer, peut-être même essayer de créer un jeu, puis dépasser ces rôles pour devenir un observateur extérieur qui décortique avec précision les éléments qui forment le grand tout que propose le jeu. Un tel travail d'observation ne se réalise cependant pas facilement. La plus grande difficulté réside essentiellement dans la mixité des possibilités techniques, ainsi que des genres de jeux parfois très éloignés. Difficile de comparer Super Mario World à Sim City, et de trouver dans ces deux jeux des points communs. C'est pourquoi il paraît nécessaire, pour un observateur désireux d'analyser un jeu et d'en lire le message (si message il y a), de s'équiper d'outils.

C'est ce que cet essai propose de réaliser dans son humble mesure : **développer un outil d'analyse, une grille de lecture du langage interactif qui permettrait d'apporter un éclairage différent sur le jeu vidéo : celui du sens créé par l'interactivité entre le jeu et le joueur, ce dernier étant véritablement placé au cœur de l'analyse.**

## **1.2 Pourquoi analyser un jeu vidéo ? L'interaction comme facteur de sens**

Le cinéma et les jeux vidéo sont deux médias souvent comparés, car comparables. Mais qu'est-ce qui différencie le jeu vidéo du cinéma, si ce n'est le joueur ?

Lorsque vous allez au cinéma, vous vous installez tranquillement dans votre siège rouge, et lorsque le film commence, vous vous oubliez. Vous regardez le film

sans y penser, vous êtes passifs ; ou plutôt, réceptifs. Certes vous vivez l'histoire, vous ressentez de la joie, de la peur ; vous pleurez peut-être lors du grand final, mais rien de ce que vous faites n'a d'impact sur ce que vous voyez. Au contraire, c'est le film qui vous installe dans cet état émotionnel. Le jeu vidéo peut vous mettre dans une situation où l'émotion est forte, comme au cinéma, à la différence que cette fois-ci, vous devez y faire face. **C'est là que réside tout le potentiel artistique du jeu vidéo : dans l'interactivité.**

Pour savoir comment agir sur le joueur, comment avoir une influence sur lui et lui faire comprendre leur message, les développeurs doivent connaître et maîtriser les leviers qui le permettent. Or ces leviers semblent parfois plus relever de l'instinct que de la connaissance. Malgré tout, rien n'empêche de tenter d'analyser les jeux un peu plus en profondeur pour essayer d'en dénicher les messages, ainsi que la façon de les transmettre, même si pour cela il faut se lancer dans la création de théories comme celles qui vont être décrites dans la seconde partie.

## 2 Qu'analyser dans un jeu vidéo ?

### 2.1 Le premier et le second récit.

On peut classer en deux catégories complémentaires le contenu analysable d'un jeu : **le premier récit et le second récit.**

Comme énoncé plus haut, le but de l'analyse est de parvenir à lire et à comprendre le message de l'auteur (ou des auteurs) d'un jeu. Or, le jeu vidéo n'est jamais un produit totalement fini, comme peut l'être entre autres un roman ou un film, car le jeu ne peut exister seul : il doit être joué par un joueur. Sans lui, le jeu n'existe pas entièrement ; il est la force qui l'active, l'anime. De ce fait, l'analyse d'un jeu peut s'orienter dans deux directions complémentaires : **celle du contenu concret du jeu, et celle de l'expérience du joueur ayant pour base ce contenu.**

Chaque jeu propose en effet au joueur de participer à une histoire, plus ou moins développée. L'univers d'un jeu peut n'être qu'un prétexte pour mettre en valeur du gameplay comme dans Super Meat Boy, ou au contraire être au cœur du jeu comme dans The Last of Us. Dans tous les cas, les auteurs du jeu produiront le **premier récit du jeu**, c'est-à-dire tout ce qui est de l'ordre du concret, comme l'audiovisuel que le joueur verra et entendra, l'univers, la mise en scène, les dialogues... Tous ces éléments fourniront du sens à l'œuvre et seront analysables. Cependant, analyser un jeu en se limitant au premier récit reviendrait à se priver d'une partie importante des possibilités propres au jeu vidéo. En effet, l'interactivité permet au joueur d'appréhender activement ce premier récit, ou autrement dit, de créer son propre récit : **le second récit.**

Pour comprendre la nature du second récit, il suffit de visionner plusieurs personnes jouer à un même jeu. Chaque expérience de jeu est différente pour chacune d'entre elles, et ce même si le premier récit reste inchangé. Ainsi, l'interactivité permet au joueur d'entrer dans le jeu, de s'immerger dans son monde et d'y vivre sa propre version de l'aventure.

**Il y a donc le premier récit proposé au joueur par les auteurs, et le second récit créé par le joueur en fonction de l'interactivité.**

## **2.2 Les axes d'analyse des deux récits**

Comme énoncé plus haut, l'analyse proposée dans cet essai s'axe principalement autour de l'expérience du joueur, c'est-à-dire le second récit ; mais chaque expérience est différente pour chacun, ce qui rend la tâche complexe pour l'analyste.

Cependant, la mise en place d'une grille de lecture de l'interactivité permet de mettre en évidence deux canaux à la disposition des auteurs de jeu pour communiquer le sens de leur œuvre par le biais de l'interactivité. Ils ne vous sont normalement pas familiers dans la forme, mais le seront peut-être dans le fond, car ils identifient (ou tentent d'identifier) des mécanismes que tout joueur régulier a déjà vécu, senti, perçu, sans toutefois mettre sur eux des termes précis.

**Les deux axes d'analyse de l'interactivité, qui aideront à analyser le second récit, sont les suivant : la troisième énonciation et le metagameplay.**

Cet essai s'efforcera toujours de cerner par un vocabulaire précis les éléments étudiés lors des analyses de jeu, en essayant de ne pas tomber dans le piège du verbiage scientifique. Mais que penser par exemple, de l'analyse filmique, si celle-ci ne s'appuyait pas sur des notions techniques précises comme le cadrage ? Un bon cinéaste saura que filmer deux personnages en train de s'embrasser dans un plan large n'aura pas la même signification que dans un plan rapproché. Dans le premier, peut être voudra-t-il donner à travers le plan large un sentiment de liberté, ou encore de solitude ou de différenciation du couple parmi une foule, tandis qu'avec le plan rapproché, il insistera peut-être sur l'émotion de la scène, le lien d'amour entre les personnages... Tout dépendra du contexte, certes, mais le réalisateur, lui, conscient de cette différence que produit son cadrage, pourra en jouer pour donner un sens à sa scène, à son film, son œuvre. De la même manière, les créateurs de jeu vidéo devraient être (ou sont déjà) au fait des mécanismes qui leur permettent de

communiquer quelque chose au joueur. Le vocabulaire défini plus tard permet juste de les définir. Mais revenons-en à nos axes d'études.

Si la **troisième énonciation** et le **metagameplay** permettront d'analyser l'interactivité qui produit le second récit, il ne faut pas pour autant mettre de côté la plus grosse part du gâteau : **le premier récit**. L'analyse de celui-ci s'articulera principalement autour de deux axes très globaux :

- **l'histoire/univers**, qui proposera des analyses du scénario du jeu et de son univers
- **la cinématographie**, qui proposera d'analyser tout ce qui est de l'ordre de l'audiovisuel, de la mise en scène, etc. indissociable du terme *vidéo* de jeu vidéo.

Voici un tableau récapitulatif des axes d'analyse :

<b>Premier récit</b>	<b>Second récit</b>
<b>Histoire/univers</b>	<b>Troisième énonciation</b>
<b>Cinématographie</b>	<b>Metagameplay</b>

## 2.3 Définitions des composantes de l'analyse

Ces quatre composantes seront développées dans des chapitres consacrés. De fait, les définitions suivantes, accompagnées d'exemples, ne sont là que pour donner un aperçu général de ce que peut donner une analyse.

### 2.3.1 L'histoire/univers

L'Histoire/Univers va relever de l'analyse du scénario en général, des liens développés entre les personnages, etc. On distinguera le terme *histoire* du terme *univers* en attribuant au premier la **dimension progressive de la narration**, enchaînement d'événements faisant progresser la trame narrative du jeu, tandis que le terme univers correspondra à la **dimension statique de la narration**, éléments ne faisant pas avancer la trame du jeu mais contribuant néanmoins à la création d'un univers cohérent.

Par exemple, dans Red Dead Redemption, le joueur pourra avoir comme mission de donner un coup de main au ranch de Bonnie Mac Farlan. **L'histoire** du jeu n'avancera pas d'un poil tant que cette mission (ou séquence de jeu) ne sera pas réalisée. Cependant, sur le chemin menant au ranch, le joueur aura l'occasion d'explorer **l'univers** du jeu, de croiser des animaux sauvages, ou d'intervenir dans des scénettes qui ne feront pas avancer la trame principale du jeu (d'où le terme de narration statique) mais contribueront néanmoins à renforcer son univers.

### 2.3.2 La Cinématographie

Étudier la cinématographie d'un jeu reviendra à étudier ses aspects audiovisuels. On pourrait comparer cette composante à l'analyse filmique, mais cela reviendrait à faire une erreur sur la nature même des jeux vidéo qui, bien qu'ils s'inspirent du cinéma dans de nombreux aspects (particulièrement dans les scènes cinématiques durant lesquels le joueur ne joue pas), ne peut être complètement analysée par la technique d'analyse filmique à cause, notamment, des notions de plans, de cadrage, de hors champ ou encore de montage qui ne sont pas adaptés.

On se limitera donc à étudier, lorsque cela fera sens, la mise en scène de certaines séquences de jeu, les effets de lumières, de son, les animations... Autrement dit, tout ce qui participera à l'enrobage et à la mise en valeur de l'histoire/univers du jeu d'un point de vue technique.

Par exemple, au début de Silent Hill premier du nom, le joueur pénètre dans une ruelle étroite et lugubre. À mesure qu'il s'y enfonce, il y fait de plus en plus sombre ; le hurlement lointain d'une sirène génère un sentiment d'angoisse et le mouvement brimbalant de la caméra désoriente le joueur, à l'image de ce que ressent le personnage du jeu. La cinématographie participe alors grandement à donner de l'ampleur à cette séquence de jeu qui en aura fait frissonner plus d'un.

### 2.3.3 Le metagameplay

Avant toute chose, il convient de préciser que le metagameplay ne doit pas être confondu avec le metagame (ensemble des connaissances formées autour des règles du jeu).

Le metagameplay est un terme général qui peut être éveillé déjà en vous un début de compréhension. Il englobe **l'analyse de tout effet qui sera généré chez le joueur à travers le gameplay**. Cet effet pourra par exemple être une émotion, idéalement souhaitée par le développeur du jeu. Il sera l'objectif, le message, le sens créé par le gameplay pour le joueur. En approfondissant, le metagameplay sera en quelque sorte la conséquence du gameplay, mais abordé d'un point de vue périphérique à l'ergonomie ou à la systémique du jeu. Son analyse permettra, toute proportion gardée, de répondre à la question de pourquoi un effet est généré chez le joueur, tout en gardant à l'esprit le comment.

Cette notion, qui peut paraître complexe à première vue, sera développée dans un prochain chapitre. Celui-ci détaillera notamment l'importance des variations de **pouvoir**, sorte de catalyseur qui permet de créer, en l'augmentant ou en le diminuant, des effets primaires de l'ordre de l'émotion et du sentiment, et des effets secondaires qui consistent en interprétation raisonnée des effets primaires.

Par exemple, vers la fin de Metal Gear Solid 3, (spoiler) le personnage principal, Snake, doit achever The Boss, son mentor, au terme d'un combat chargé en émotion et magnifiquement mis en scène. Le coup final aurait pu être donné au cours d'une scène cinématique, comme pour les autres boss du jeu, mais dans ce cas précis, le joueur doit réaliser l'action d'appuyer sur la touche X de sa manette, et donc s'impliquer jusqu'à la fin de cette séquence qui marque le jeu, crée une forte émotion de tristesse, un sentiment d'injustice, peut-être de rage... Dans tous les cas, ces résultats sont de l'ordre de l'effet primaire de metagameplay, et induisent même un effet secondaire, car le fait d'être obligé d'appuyer sur une touche met **l'emphase** sur fatalité du sort qui lie les deux personnages, dont l'un doit mourir par la main de l'autre. L'effet n'aurait peut-être pas été aussi prononcé, voir complètement absent, si le joueur n'avait fait qu'assister à la scène en tant que spectateur, en témoigne les réactions des joueurs durant ce passage, qui parfois attendent un certain moment avant d'appuyer, dans l'espoir qu'un événement survienne, en vain, juste parce qu'ils n'ont pas envie, comme Snake, que The Boss meurt, sans qu'ils n'aient, comme lui, le choix de faire autrement.

On se rend compte, dans cet exemple, que l'interactivité apporte un plus par rapport à l'expérience cinématographique, car elle implique consciemment, émotionnellement le joueur. Mais pour cela, encore faut-il que celui-ci s'investisse dans son rôle et dans l'histoire/l'univers du jeu, ce qui nous mène tout droit au second axe d'étude du second récit, la troisième énonciation.

### **2.3.4 La troisième énonciation**

La troisième énonciation est un concept se rapportant à l'aspect narratif de l'interaction. On y étudiera principalement le lien qui unit le joueur à son personnage, et plus précisément son investissement dans celui-ci, qui variera en fonction du modèle de troisième énonciation utilisé dans un jeu. On y étudiera également l'influence du joueur sur l'univers et la trame scénaristique du jeu.

Cet axe est inspiré d'un concept utilisé au théâtre, la double énonciation. Au théâtre, chaque dialogue bénéficie en effet d'une double lecture, de deux énonciations, la première étant celle se déroulant entre les personnages (et le sens que leurs paroles

a pour eux) et la seconde entre le dialogue et le spectateur qui, depuis sa position d'observateur, est susceptible de comprendre un élément inconnu des personnages. Ces deux énonciations sont transposables aux dialogues dans les jeux vidéo entre le personnage jouable et les personnages non jouables (PNJ). Cependant, dans les jeux, il existe également une troisième énonciation qui consiste en la réponse du joueur apportée à ce dialogue.

En effet, cet essai postule que dans le jeu vidéo, il n'existe ni narration à la première personne, ni narration à la troisième personne, mais uniquement un mélange des deux, **un nous formé par le personnage jouable et le joueur**. Cette distinction est importante, car c'est tout particulièrement la relation unissant personnage jouable et joueur qui déterminera la façon de jouer.

Par exemple, le joueur ne jouera pas à The Last of Us comme il joue à The Witcher 3 ou Baldur's Gate 3, car bien que la dimension narrative soit très poussée dans ces trois œuvres, les types de troisième énonciation utilisés ne sont pas les mêmes. Dans The Last Of Us, l'énonciation utilisée (de type classique) induit un investissement passif du joueur dans son personnage, tandis que dans BG3, l'énonciation utilisée (de type subjective) induit un investissement projectif du joueur dans son personnage. Enfin, dans The Witcher 3, l'énonciation (de type mixte) induit un investissement fusionnel avec le personnage principal.

Ces distinctions s'éclairciront dans le chapitre consacré à la troisième énonciation.

**Dit beaucoup plus simplement, la troisième énonciation détermine la position et le rôle du joueur au sein de la narration, à travers sa relation au personnage.**

Cet axe permet aussi d'étudier l'influence que le joueur possède sur l'univers du jeu et le cours des événements. Par exemple, dans The Last Of Us, les actions du joueur ne déterminent à aucun moment le scénario, tandis que dans The Witcher 3, les actions du joueur façonnent dans une certaine mesure le cours du récit.

Bien sûr, tous ces éléments seront développés dans le chapitre consacré à la triple énonciation, le but de cette introduction n'étant que de donner un avant-goût des théories utilisées lors des analyses proposées en fin de papier. Ces définitions, bien

trop courtes, permettent néanmoins de donner une vision globale des éléments analysables selon cette grille de lecture qui, je le rappelle, essaye d'analyser le langage de l'interactivité d'un point de vue largement centré sur l'expérience du joueur. Il ne vous aura peut-être pas échappé que ces axes d'analyse ne semblent pas vraiment adaptés à tous les genres de jeux.

## 2.4 L'analyse n'est pas universelle

La complexité d'établir une technique d'analyse vidéoludique qui se voudrait universelle provient en majeure partie de la mixité des genres de jeux, qui parfois n'ont en commun que le fait de se jouer via un écran. Comment comparer un jeu de simulation de football à un jeu d'aventure action ? Les attentes des joueurs pour ces deux types de jeux sont totalement différentes. Dans l'un on recherche un gameplay favorisant la compétition, dans l'autre on recherche une expérience de jeu centrée sur l'exploration, l'action, le récit...

Est-il alors possible d'utiliser ces théories d'analyse vidéoludique sur tous les jeux ?

Il paraît difficile de déceler dans une simulation de sport une quelconque métaphore, un effet de style suscitant une analyse particulière. L'analyse peut néanmoins rester cloîtrer au domaine technique propre au premier récit comme la cinématographie (terme un peu fort pour désigner la caméra TV utilisée dans un FIFA ou un PES).

On peut donc dire que ces axes d'analyses sont plus destinés à certains genres de jeu qu'à d'autres, particulièrement *les jeux à histoire*. Cela est dû au fait que beaucoup de jeux n'ambitionnent tout simplement pas d'élaborer un message spécifique, comme pour les jeux à caractère sportif comme Starcraft, League of Legends ou Counter Strike, les jeux à score de type Tetris, ou encore certains jeux de gestion... **Et c'est tant mieux, car le jeu vidéo doit rester du jeu avec des mécaniques de gameplay intéressantes qui challengent le joueur**, et si je pense qu'il peut être le vecteur d'un message fort chez le joueur, il possède bien d'autres qualités, comme le simple fait de faire travailler ses neurones sur une énigme du

Professeur Layton, de créer un build parfait pour son personnage de Path of Exil, et même d'enflammer une salle remplie à craquer de spectateurs durant une finale d'un tournoi d'e-sport.

Pour en finir avec cette introduction aux théories, on peut se poser la question de la présentation des analyses.

De manière générale, les analyses seront construites de la façon suivante : une introduction présentant le jeu dans sa globalité, puis un développement évoquant les thématiques abordées (premier récit) mises en valeur par la grille d'analyse de l'interactivité (second récit). On pourra aussi développer certaines séquences de gameplay particulièrement intéressantes, le tout étant de ne pas tomber dans le piège de la technicité et de rester ouvert d'esprit, chaque analyse induisant une grande part de subjectivité et restant théorique.

## **2.5 Premier et second récit, une distinction essentielle.**

Analyser un jeu vidéo, et plus particulièrement un jeu vidéo racontant une histoire, revient globalement à analyser les deux récits qu'il produit : à savoir **le premier récit** donné par les auteurs, et **le second récit** créé par l'expérience du joueur. Il convient donc de bien cerner ce qui fait leurs différences.

Le terme « récit » renvoie à l'histoire en elle-même, et non la manière dont elle est racontée, ceci étant de l'ordre de la narration. Au cinéma ou dans les autres médias racontant une histoire, il n'y a qu'un seul récit : celui que le ou les auteurs racontent. Celui qui reçoit le récit, le lecteur, le spectateur, est passif face à celui-ci, du moins en ce qui concerne sa construction. Un spectateur peut être touché par un récit, s'y sentir émotionnellement impliqué, mais à aucun moment il ne prendra part au récit qui lui est conté autrement qu'en restant en dehors de lui, face à un écran, une page de livre, une scène...

Or, comme développé plus haut, le jeu vidéo amène de l'interactivité entre le jeu en tant que réalisation et le joueur qui y joue. Le joueur n'est plus un simple spectateur : il devient aussi un acteur, un metteur en scène, un chorégraphe. En

jouant, il prend part à l'histoire, y amène une partie de lui-même, ou au contraire, reçoit une partie du jeu en lui par le biais du gameplay, du lien qui l'unit au récit produit par les auteurs du jeu.

**En d'autres termes, dans le cadre de l'analyse, constituera ce qu'on appelle le premier récit tous les éléments donnés par les auteurs au joueur pour que ce dernier fabrique sa propre histoire, sa propre expérience de jeu, appelée le second récit.**

Développons un peu plus en détail cette dissociation dans un exemple. Dans un jeu comme Heavy Rain, le joueur incarne quatre personnages qui vont enquêter à leur manière sur un tueur en série. La troisième énonciation implique une grande influence du joueur sur l'histoire du jeu, son scénario ; et par extension sur le destin des personnages principaux. En termes de type de récit, le premier sera donc celui donné par les développeurs, constitué par l'histoire/univers du jeu (ou son scénario, son univers) complété par la cinématographie (la mise en scène, la dimension audiovisuelle de tout ce qui est raconté dans le premier récit). **Dit autrement, le premier récit comprendra l'évolution des personnages, les suites d'événements mais aussi la direction artistique, la mise en scène...** On développera les caractéristiques du premier récit dans le chapitre suivant.

La troisième énonciation de type mixte que propose Heavy Rain permet au joueur d'influencer, par sa réussite, ses échecs et ses choix, le cours du premier récit. Ainsi, rater un QTE (quick time event) peut avoir des conséquences sur la vie d'un personnage, tout comme un choix moral peut freiner la résolution de son enquête. Dans tous les cas, chaque expérience de jeu deviendra différente pour chaque joueur en fonction de ses actions (en témoigne les nombreuses fins disponibles dans Heavy Rain). Ainsi, avec le support du premier récit conçu par les auteurs, le joueur fabrique, joue son propre récit, son histoire personnelle, et ce grâce à l'interactivité.

Bien entendu, en fonction de l'énonciation utilisée, chaque jeu ne propose pas au joueur d'exercer une telle influence sur l'histoire/univers du jeu, mais même dans les cas où l'influence est limitée, comme dans The Last of Us, chaque expérience de jeu reste différente pour chacun. Certains joueurs s'attarderont plus à tel endroit ou seront plus affectés par certaines scènes que d'autres. On peut donc

dire qu'à partir du moment où un joueur joue, il crée son propre récit, le second récit, qui lui est propre.

**En résumé, le premier récit est celui créé par les auteurs du jeu, qui inventent l'histoire/univers du jeu et le mettent en œuvre sous ses aspects cinématographiques. Ce premier récit sert de support au second récit, celui joué par le joueur en tant qu'acteur du premier récit.**

L'art du jeu vidéo consisterait donc, du point de vue des auteurs, à maîtriser la construction du premier récit qui, associée à une bonne utilisation du langage de l'interactivité, permettrait de proposer, de façonner ou de guider le second récit, de sorte à générer quelque chose de délibéré chez le joueur.

Voici un tableau récapitulatif mettant en évidence les différentes caractéristiques des deux récits :

	Premier Récit	Second récit
Caractéristiques	Créé par les auteurs du jeu	Créé par le joueur
	Support du second récit	Différent pour chaque joueur
Objets d'analyse	Analyse de l'histoire (dimension progressive de la narration)	Analyse de la troisième énonciation
	Analyse de l'univers (dimension statique de la narration)	Analyse du metagamplay
	Analyse des aspects cinématographiques	

Le contenu de couleur rouge n'a pas ou n'a que très peu été abordé dans ce chapitre, dont le but résidait essentiellement en la distinction du premier et du second récit.

Pour terminer, il est important de souligner qu'il existe de nombreuses théories sur la narration dans le jeu vidéo. Cependant, que la narration soit linéaire ou encore ulysséenne importe finalement peu, car la narration sous toutes ses formes semble générer deux récits. De plus, l'analyse se penchera surtout sur les thèmes abordés par l'histoire/univers des jeux et la manière donnée au joueur de les aborder pour en tirer du sens.

Il est cependant bon d'être au fait des différentes techniques narratives d'un point de vue technique pour mieux appréhender la lecture des prochains chapitres.

## 3 Caractéristiques du premier récit

Ce chapitre va discuter du premier récit et de ce qui le constitue, à savoir, **l'histoire/univers** du jeu et **la cinématographie**.

### 3.1 Histoire/Univers : la narration dans l'espace-temps.

Nous avons vu que les auteurs du jeu généraient un premier récit qui permettait au joueur de fabriquer sa propre histoire : le second récit. Si l'analyse de jeu s'attache surtout à ces deux récits, il faut néanmoins s'attarder sur le concept de narration dans l'espace-temps qui impose ses spécificités aux scénaristes de jeu vidéo.

En effet, contrairement à ce que proposent les médias classiques comme le cinéma, le théâtre ou même les romans, la narration du premier récit d'un jeu vidéo n'est jamais linéaire. Bien sûr, l'histoire d'un jeu a un début et une fin ; cependant, pour la découvrir, le joueur doit générer son propre récit. Pour cela, il doit déclencher des événements spécifiques ou réaliser des objectifs. Ainsi, l'histoire n'est pas linéaire dans le sens où elle progresse par à-coups, par paliers. Par exemple, dans Red Dead Redemption, lorsque l'objectif du joueur est de capturer des chevaux sauvages pour le ranch de Bonnie Mac Farlan, rien ne l'empêche de fouiner auparavant dans les hautes herbes pour chasser puis dépecer un lièvre imprudent. Durant cet écart, l'histoire n'avancera pas, ne progressera pas. **Plus précisément, la dimension progressive du premier récit n'avancera plus.** Le joueur pourra faire le tour de la plaine mille fois et ce des heures durant, Bonnie attendra toujours patiemment qu'on lui livre ses chevaux pour que la suite de l'histoire soit révélée. Ainsi, la partie **histoire** du premier récit n'avance pas, mais la partie **univers**, elle, se renforce.

En effet, ce que l'on désignera par **l'univers** du jeu peut se comparer aux descriptions qui parsèment les romans. Celles-ci font rarement progresser la trame

principale mais participent à la figuration de l'univers du livre par le lecteur, dont l'imagination est guidée par la prose de l'écrivain. Dans un jeu vidéo, la dimension spatiale de la narration implique que le joueur se meuve dans l'univers du jeu (les jeux sont souvent accompagnés d'une carte virtuelle). À cette occasion, le joueur pourra explorer les décors, assister à des scénettes, participer à des quêtes secondaires, des défis...

En terme technique, on pourrait alors parler de **narration statique**, en complément à la narration progressive. Par exemple, toujours dans Red Dead Redemption toujours, le joueur peut assister, lors d'une phase d'exploration, à une scénette mettant en scène un homme inconnu pleurant sur le cadavre fraîchement assassiné de sa femme. Le malheureux mettra fin à ses jours sous le regard impuissant du joueur. Cette scénette ne fait en aucun cas progresser l'histoire du jeu, mais participe au renforcement de son univers, qui prend place dans un monde cruel, à cheval entre deux ères et non avare en personnages mentalement déséquilibrés.

**En résumé, pour faire avancer l'histoire du jeu (la dimension progressive du premier récit), le joueur doit se rendre d'un point A à un point B pour réaliser un objectif, déclencher un événement... Durant ce déplacement, il explorera l'univers du jeu, ce qui ne fera pas avancer la trame principale mais contribuera à renforcer l'univers du jeu (la dimension statique du premier récit).** C'est aussi lors de ces phases d'exploration, durant lesquels l'interactivité par le gameplay est élevée, que le joueur créera une grande partie de son propre récit, le second récit.

Ainsi, la narration d'un jeu vidéo n'est jamais vraiment linéaire (même si son scénario peut l'être), **car nombreuses sont les phases où la dimension progressive du premier récit reste au point mort tandis que sa dimension statique permet au joueur de s'imprégner de son univers.**

## 3.2 La cinématographie

La cinématographie est un terme donné par défaut à cet axe d'analyse qui s'intéresse aux éléments audiovisuels d'un jeu *vidéo*, ou tout ce qui relève du concret, du directement appréciable par le joueur à travers son écran.

En effet, communément, chaque jeu propose au joueur de pénétrer dans un univers de jeu par le biais d'un personnage jouable. Le joueur est alors plus ou moins libre, en fonction de ses possibilités, de découvrir cet univers. On parlera donc de perception à défaut de parler du perçu, car une analyse de jeu ne peut se passer d'un développement de la direction artistique, ou encore d'un élément de mise en scène particulier qui viendra renforcer l'immersion du joueur. **En d'autre terme, si l'analyse vidéoludique tente de donner une grille de lecture du sens créé par l'interactivité, elle ne peut faire abstraction du contenu de l'univers du jeu qui peut être analysé indépendamment.**

Par exemple, la direction artistique de Limbo participe grandement à l'immersion du joueur dans l'univers sombre et malsain du jeu. Dans The Last of Us, certains passages proposent des décors qui mettent en valeur les thématiques abordées dans le jeu. Aussi, lorsque Joël (le personnage principal) se retrouve blessé à un moment du récit, la mise en scène participe grandement à créer de la tension et mettre en valeur l'effet de metagameplay. Bref, tout ce qui est de l'ordre du visuel et sonore devra, lorsque cela est utile, rentrer dans l'analyse.

Si ce chapitre développe finalement très peu ce qu'il y a à dire sur la cinématographie, c'est parce qu'il inclut de nombreux éléments qui souvent sont aisées à appréhender et qui fourniront une base solide à l'analyse. Globalement, on s'intéressera beaucoup à la direction artistique, aux décors, aux animations, au jeu d'acteur (quand cela est possible), aux effets de lumière, sonores, de caméra, aux musiques, à la mise en scène... à tout ce qui est de l'ordre de l'observable comme propose de le faire certains champs de [l'analyse filmique](#). Si l'on désire analyser une scène cinématique (lorsque le joueur devient un strict spectateur) on pourra même utiliser le vocabulaire spécifique de l'analyse filmique.

## 4 La troisième énonciation.

La troisième énonciation constitue un axe d'analyse du second récit, celui vécu par le joueur. **Cet axe tente d'analyser la place du joueur au sein de la narration** (lorsque les jeux proposent une narration, bien entendu). Il convient donc dans un premier temps de définir le terme de narration dans le contexte de l'analyse, dont une mauvaise interprétation pourrait conduire à des difficultés de compréhension.

### 4.1 La narration dans le contexte de l'analyse

La narration telle qu'appréhendée dans l'analyse vidéoludique proposée dans cet essai ne doit pas être confondue avec la structure de la trame narrative, ou autrement dit la structure du récit. En effet, la narration définit la manière dont est racontée une histoire. Par exemple, en littérature, il existe la narration à la première personne, dans laquelle le narrateur/personnage s'exprime directement et ne donne que son point de vue sur l'histoire ; mais aussi la narration à la troisième personne dans laquelle le narrateur est dit omniscient et peut raconter l'histoire de plusieurs personnages, sans en être un lui-même. Si cette différenciation de la personne narrative est basique en littérature, il n'en est pas de même dans le jeu vidéo, et ce pour une raison très simple : dans un jeu vidéo, **le narrateur principal est le joueur.**

C'est en tout cas ce que postule l'analyse vidéoludique présentée ici, qui considère que les différentes structures narratives, ou dit autrement, les formes du récit, n'ont d'importance que dans la manière dont elles permettent au joueur d'interagir avec le jeu, de s'exprimer et de percevoir l'univers et la trame narrative à travers sa relation avec son personnage.

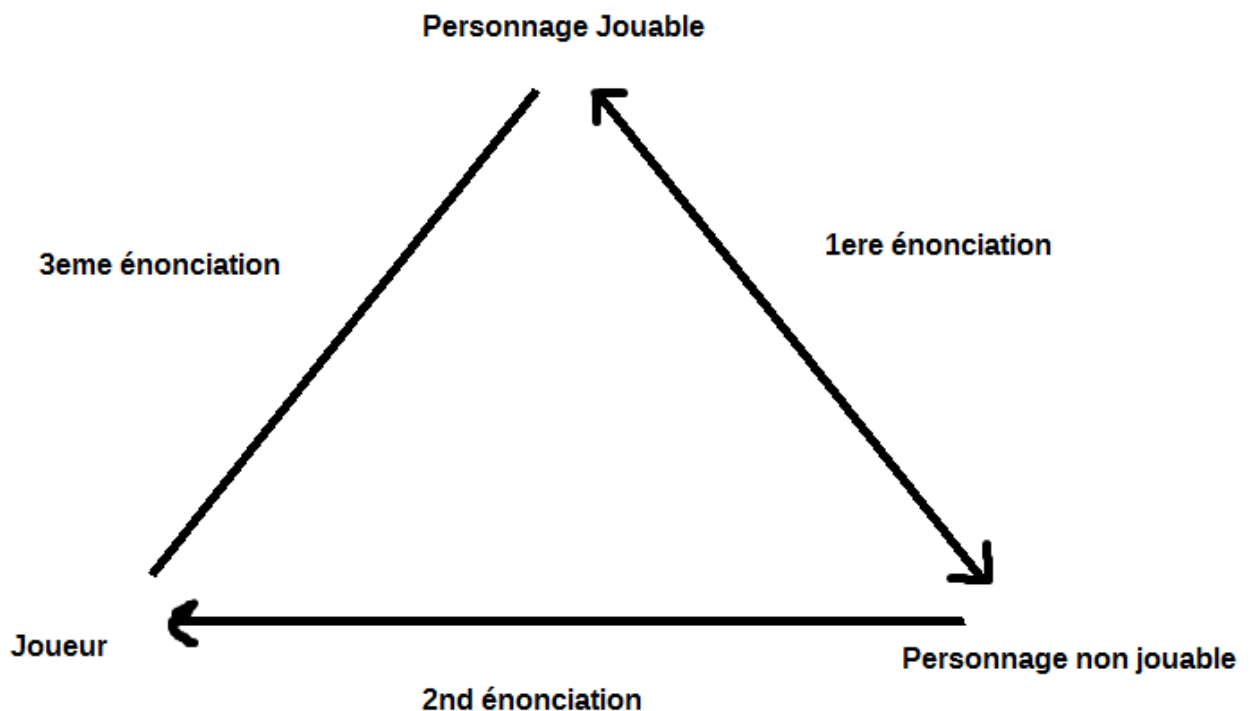
En effet, on considère qu'il existe de nombreuses structures narratives dans le jeu vidéo (structure linéaire, en arborescence...). Or ces termes désignent la manière dont la trame est racontée, et n'aura au final d'influence que sur ce que l'on appellera plus tard l'influence du joueur sur l'histoire/univers.

**Il est donc essentiel de comprendre que, dans l'analyse de la troisième énonciation, on observera moins la technicité narrative des jeux que le canal final qui unira cette structure narrative au joueur, lui offrant trois possibilités de se placer dans le récit en fonction de la troisième énonciation utilisée par le jeu.** Il convient dès lors de définir ce qu'est la troisième énonciation dans le jeu vidéo.

#### **4.2 Définition de la troisième énonciation.**

Le terme de troisième énonciation s'inspire d'un concept utilisé au théâtre, la double énonciation, qui désigne le fait qu'un personnage, lors d'une réplique, s'adresse directement à un autre personnage (première énonciation) tout en s'exprimant indirectement au spectateur qui peut déceler, à travers la réplique, quelque chose d'inaccessible à son destinataire originel. Il y a donc ce que le personnage dit à son partenaire, et ce qu'il nous dit indirectement à nous, spectateurs. Cette double énonciation est également applicable au jeu vidéo, car le personnage jouable (celui contrôlé par le joueur, le PJ) dialogue régulièrement avec des personnages non jouables (PNJ). Le dialogue qui en résulte donne des informations que le joueur va prendre en compte. **Au théâtre, le mécanisme s'arrête ici; cependant, dans un jeu vidéo, il existe un processus supplémentaire au dialogue qui transforme la double énonciation en triple énonciation, par l'ajout d'une réponse du joueur à la deuxième énonciation.**

Voici un schéma illustrant la triple énonciation :



La première énonciation est de l'ordre du concret. Dans le cas d'un dialogue entre le PJ et un PNJ, il peut par exemple être de la nature suivante :

PJ \_ Bonjour, je suis un voyageur et je suis épuisé par la longue route qui m'a mené dans votre village, pouvez-vous m'indiquer la taverne la plus proche que je boive un verre bien mérité.

PNJ\_ Mais bien sûr mon bon monsieur, la taverne se situe au nord-est du village, vous ne pouvez pas la rater, car il est écrit TAVERNE en gros caractère sur une pancarte juste au-dessus de la porte d'entrée.

La réponse du PNJ fait office de seconde énonciation, car elle est à la fois adressée **au PJ et au joueur**, qui apprend qu'il n'aura pas à chercher bien

longtemps pour trouver la taverne. Par ailleurs, on remarque qu'il apprend aussi que son personnage est fatigué, ce qui fournit une information sur son état.

Une fois cette analyse de la seconde énonciation réalisée, le joueur doit agir par le biais de son personnage. Dans l'exemple donné, le joueur peut par exemple simplement décider de mener son personnage directement à la taverne. **Cette décision constituera la troisième énonciation qui relie le joueur à son personnage.**

Vous aurez peut-être remarqué que, dans le schéma précédent, aucune direction n'a été attribuée au trait représentant la troisième énonciation. **Cela s'explique par le fait que le schéma n'a pour but que de mettre en évidence la nature de la troisième énonciation, et non les différentes formes qu'elle peut prendre.** La troisième énonciation représente la relation qui existe entre le joueur et son personnage. De cette relation découle la manière dont le joueur investira son PJ et, par extension, son expérience de jeu. On peut donc dire que le modèle de troisième énonciation qui sera utilisé dans un jeu déterminera la manière dont les auteurs voudront raconter leur histoire, et donc communiquer avec le joueur.

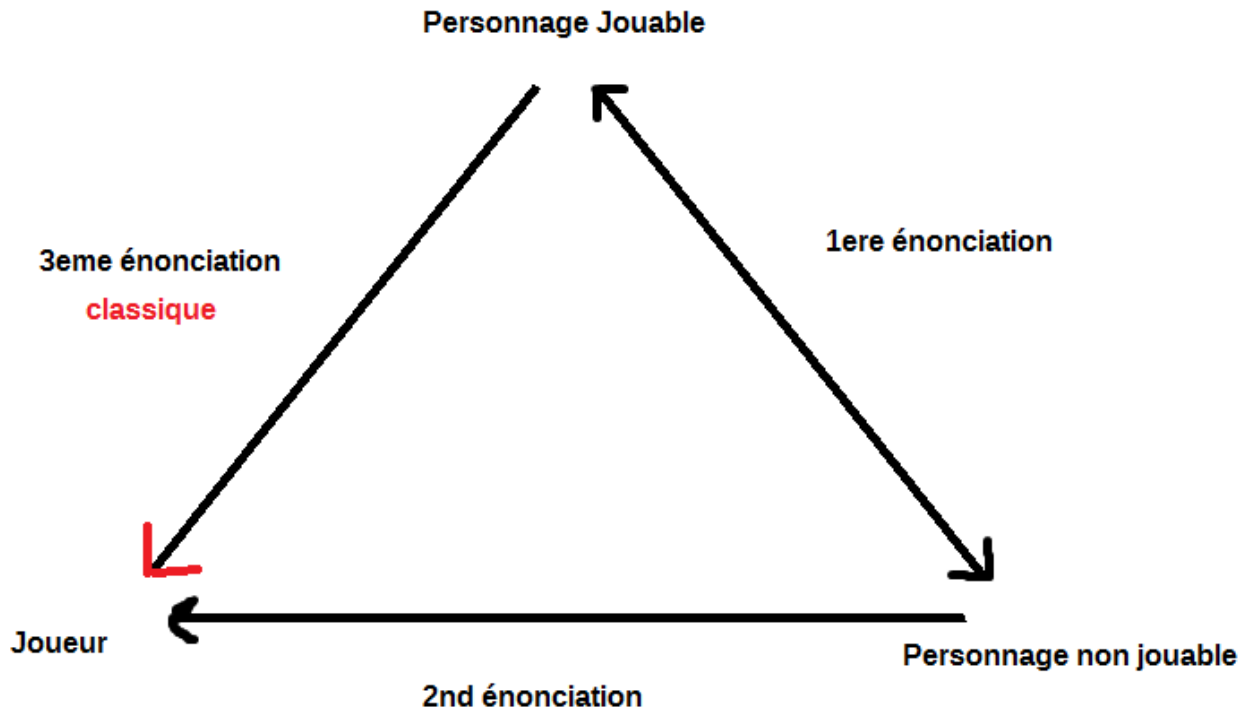
### 4.3 Les trois modèles de troisième énonciation

Rentrons maintenant dans le vif du sujet.

**Il existe trois modèles de troisième énonciation : la classique, la subjective et la mixte.** Chacune sera représentée dans le schéma par l'attribution d'un sens au trait correspondant à la troisième énonciation. Commençons par décrire la troisième énonciation classique.

### 4.3.1 La troisième énonciation classique

Voici le schéma correspondant au premier modèle, nommé énonciation classique :



Dans le modèle classique, la flèche va uniquement dans le sens du PJ vers le joueur. Cela peut paraître contre instinctif, car on imagine plus aisément la situation inverse (allant du joueur vers le personnage, ce qui constituera le modèle subjectif). Or, dans la plupart des jeux, c'est bien une énonciation classique qui est utilisée.

En effet, dans ce premier modèle, le PJ a pour caractéristique principale de posséder **une personnalité propre** que le joueur verra évoluer au cours de l'histoire. Cependant, le joueur n'aura **aucune influence sur la personnalité** de son personnage. Le PJ, au fur et à mesure des péripéties, s'exprimera par les dialogues, mais aussi les animations, son apparence, et autant de détails qui affineront son caractère. En vérité, même s'il le dirige, le joue, le joueur restera en grande partie **spectateur** de son PJ, et recevra bien plus d'informations de sa part qu'il ne lui en

fournira. C'est pour cette raison que l'on nommera ce genre de personnage jouable **PJ cinématique**. Bien sûr, le joueur le dirigera, le jouera, aura un contrôle sur lui. Cependant, on peut considérer que même les phases de gameplay sont unilatérales, car les possibilités de gameplay procédural offertes par le personnage participent au développement et la transmission de son identité chez le joueur. Par exemple, si dans L.A NOIRE le joueur ne peut pas renverser des passants avec sa voiture comme dans GTAV, c'est parce que le fait d'incarner un policier ne le lui permet pas, le cas contraire créerait une dissonance énonciative (terme sur lequel nous reviendrons plus tard).

Un peu plus haut, nous précisions que le type d'énonciation déterminait la façon dont le joueur investissait son PJ. **Dans le cas d'une énonciation classique, on considère que le joueur investi son PJ de manière passive.** En effet, cette énonciation permet au joueur d'incarner un personnage sur lequel il n'a pas d'influence, envers lequel il n'a pas de responsabilité. Il le joue et essaye de le comprendre tel un cinéphile investissant un personnage de film pour lequel il ressent de l'affection, de la haine ou n'importe quelle autre émotion, à cette différence près, cruciale, **que l'interactivité du gameplay permet d'ouvrir un canal de communication supplémentaire par rapport au cinéma.**

L'investissement passif détermine donc l'expérience de jeu, car le joueur est placé dans une position qui le **déresponsabilise du destin du personnage**. Son seul but est alors de le jouer en tant que tel, pour ce qu'il est, de le comprendre, de le ressentir, de narrer son histoire et d'en tirer du sens.

Prenons un exemple typique : The Last Of Us. Ce jeu propose d'incarner un PJ nommé Joël par le biais d'une énonciation classique. Joël est en effet donné par le jeu (le joueur ne le fabrique pas en début de partie) et possède une personnalité propre sur laquelle le joueur n'a aucune forme de responsabilité ; ce dernier se contente de recevoir des informations de sa part et, en quelque sorte, d'appréhender le monde à travers ses yeux. **Ainsi, le joueur n'apporte rien de lui-même à Joël, mais Joël lui donne les clés de lecture du jeu.**

Ce n'est pas se tromper que de dire qu'une grande majorité des jeux d'aventures utilisent une troisième énonciation classique, comme Tomb Raider,

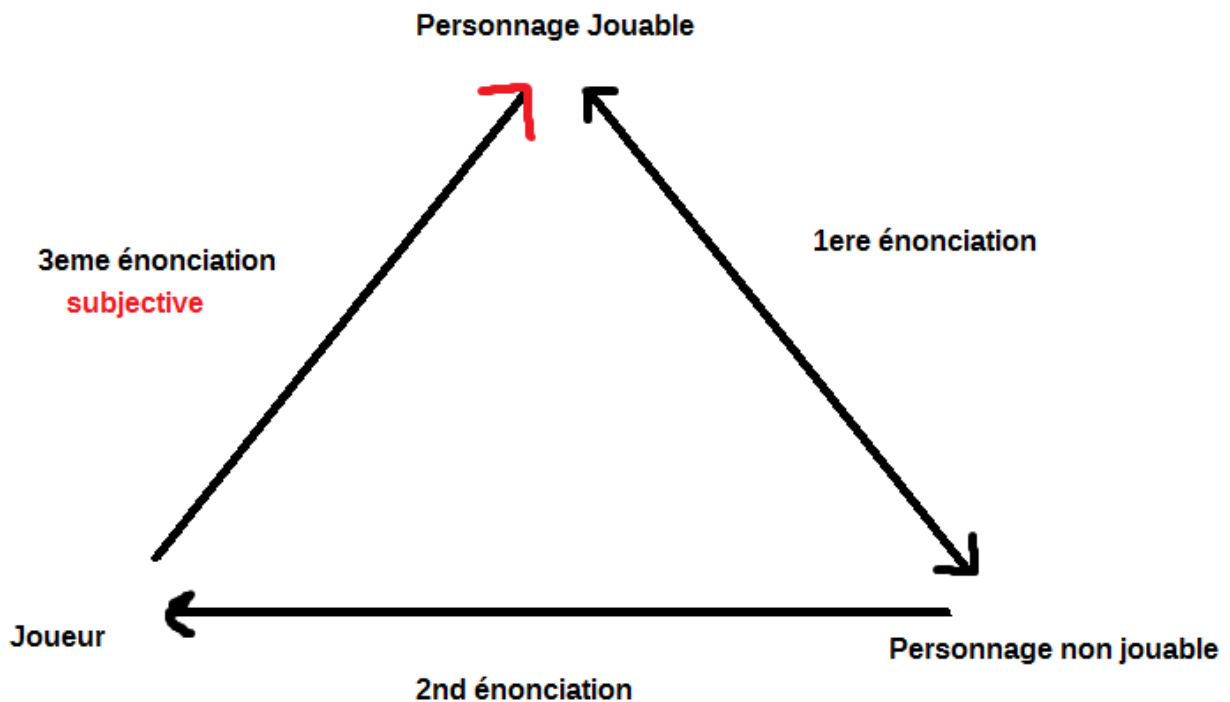
Metal Gear Solid, Final Fantasy (et la plupart des RPG classiques japonais), Beyond Good and Evil, Resident Evil...

La liste est longue.

**En résumé, le modèle de troisième énonciation classique induit un investissement passif du joueur dans son personnage jouable, dit personnage cinématique. La relation établit entre eux est unilatérale, dans le sens allant du personnage vers le joueur, ce dernier s'effaçant devant son personnage pour l'incarner tel qu'il est, ressentir ce qu'il ressent, tenter de le comprendre et d'en tirer un sens (si cela est possible et utile). Le processus d'identification du joueur au personnage est comparable à ceux venant du cinéma, de la littérature... à la différence près que le gameplay fournit un canal de communication supplémentaire à l'appréhension d'un personnage.**

### 4.3.2 Troisième énonciation subjective

Passons maintenant au second modèle de troisième énonciation qui peut être utilisé dans un jeu, l'énonciation subjective, dont voici le schéma représentatif :



Comme vous pouvez le remarquer, cette fois-ci, la flèche va dans le sens du joueur vers le PJ, qu'on qualifiera alors de **personnage avatar**. En effet, ce genre de PJ possède des caractéristiques bien spécifiques opposées à celles des personnages cinématographiques.

Les personnages avatars sont en général **créés par le joueur**. Ils n'ont en général **pas de personnalité**, de volonté propre. Bien sûr, un personnage aura toujours un background identitaire, il pourra être l'élus devant vaincre le dragon qui ruine le royaume, mais là s'arrêtera sa description, car hormis ces quelques détails, c'est bien le joueur qui jouera son personnage comme bon lui semble. Le PJ sera son avatar, reflet de sa volonté, de sa personnalité et de ses envies qu'il projettera sur lui. Dit plus simplement, le PJ aura peut-être une identité, mais pas une

personnalité propre. **L'investissement dans le personnage sera alors nommé investissement projectif, car on considère qu'idéalement, le joueur jouera comme il le désire, et identifiera son avatar comme l'incarnation de sa personnalité ou du rôle qu'il aura décidé de suivre, de sorte que l'avatar devienne son représentant dans l'univers du jeu.** L'avatar, dans ce sens, incarnera le joueur, et non le contraire, car la relation qui les unira sera unilatérale, dans le sens du joueur vers l'avatar, ce dernier n'apportant presque rien de sa personnalité au joueur.

Si on précise ici « presque » rien, c'est parce que dans le cas de l'énonciation classique, on postulait que le gameplay était une façon de communiquer des éléments de la personnalité du PJ chez le joueur, ce qui laisse penser que la mécanique d'identification pourrait être la même pour l'énonciation subjective, ce qui n'est en réalité pas tout à fait le cas.

**En effet, dans le modèle subjectif, le gameplay est appréhendé cette fois-ci non plus comme la possibilité offerte par le PJ d'exprimer quelque chose au joueur, mais comme une possibilité offerte au joueur de s'exprimer dans le jeu à travers le PJ.** Bien souvent, le joueur peut par exemple choisir sa classe de guerrier en fonction de son envie. C'est lui qui fait devenir son personnage voleur ou magicien (ce qui influence le gameplay, le style de jeu, le rôle au sein d'une équipe) c'est lui qui choisit son alignement moral (comme propose de le faire Baldur's Gate). Le joueur modèle son avatar qui devient son incarnation dans le monde de pixel.

Dernier point important, les dialogues soulèvent la question de la personnalité du PJ. Souvent, dans ce modèle d'énonciation, les répliques sont à choix multiples, et l'on pourrait penser qu'elles reflètent la personnalité du PJ. Cependant, il est important de constater que la volonté de PJ ne fait pas poids dans la balance. Le choix des répliques fait partie intégrante du gameplay et permet au joueur de s'exprimer dans le jeu en tant que lui-même, par le biais de son avatar sur lequel il aura projeté ses envies, sa personnalité. C'est le joueur qui décide de la ligne de conduite à tenir face aux événements.

**En ce sens, le joueur n'a aucune forme de responsabilité envers son personnage (comme dans l'énonciation classique), car il n'a de responsabilité**

**qu'envers lui-même en tant que joueur. Le destin de son personnage est le sien.**

Prenons pour exemple The Elder Scrolls 5 Skyrim. Au début du jeu, le personnage, prisonnier, est sur le point d'être exécuté, et c'est tout ce que l'on sait de lui. Après une courte introduction, le joueur va créer son personnage de toute pièce, et le jouera dès lors comme bon lui semble. Ainsi, les événements auxquels il sera confronté s'adresseront comme directement à lui, à travers son personnage avatar bien fade du côté personnalité. **Le joueur narre sa propre histoire, et non celle du PJ.**

Ce type de troisième énonciation est régulièrement utilisé dans les jeux de rôles occidentaux, comme Baldur's Gate, les Elder Scrolls... Demon's Souls et ses frères spirituels l'utilisent également, ainsi que les jeux bac à sable comme Minecraft.

Dans la plupart des cas, cette énonciation donne au joueur une grande influence sur le déroulement de l'histoire du jeu, et laisse une grande part au *roleplay*. Le système de jeu est en général au cœur de l'expérience et est souvent complexe, fondé sur la fabrication de *build* de personnages, le *crafting*... Évidemment, c'est aussi l'énonciation utilisée dans les MMORPG.

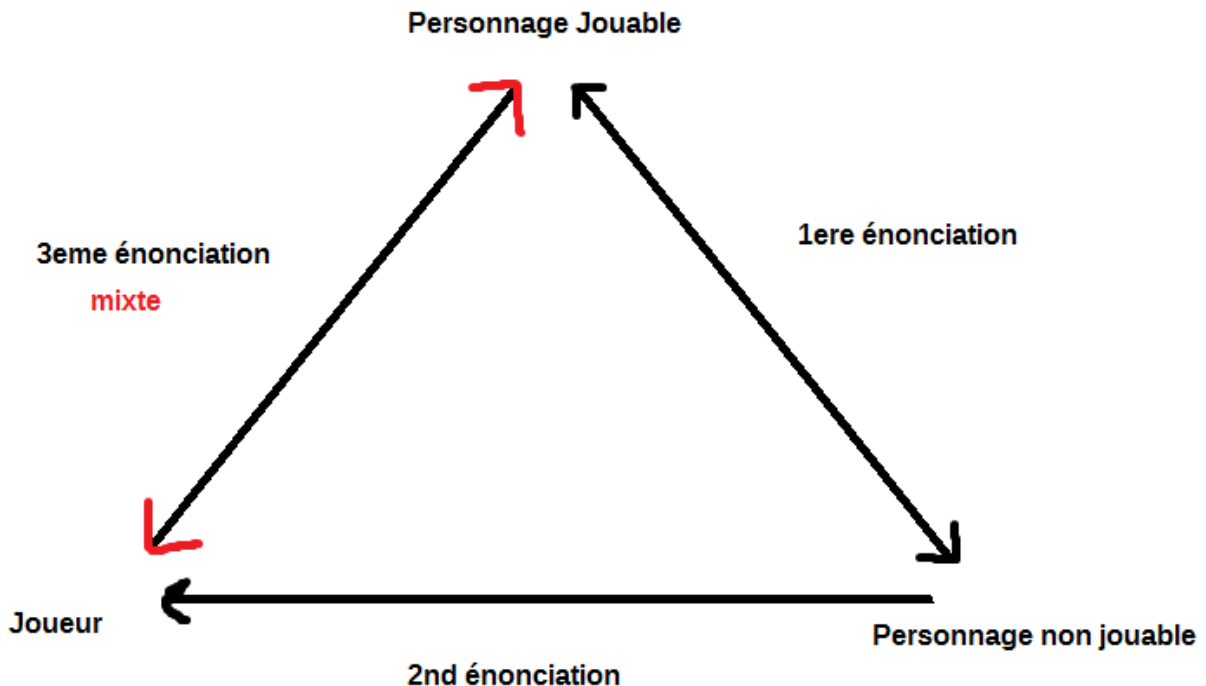
Enfin, il est important de souligner que l'analyse de l'énonciation ne concerne que la dimension narrative d'un jeu vidéo ; ainsi, pour les joueurs qui ne s'intéressent qu'aux mécaniques de jeu et aux performances qu'ils peuvent réaliser avec, l'investissement dans l'histoire devient tout à fait secondaire et les considérations énoncées plus haut n'ont plus grand intérêt. On peut jouer à Dark Souls pour le défi qu'il représente, sans prendre en compte les avantages qu'offre son énonciation subjective sur la narration statique qu'il propose.

Cette remarque est également applicable aux autres types d'énonciation.

**En résumé, le modèle de troisième énonciation subjective induit un investissement projectif dans un personnage de type avatar qui représente le joueur au sein du jeu.**

### 4.3.3 Troisième énonciation mixte

Passons maintenant au dernier modèle de troisième énonciation : l'énonciation mixte, dont voici le schéma représentatif :



Vous aurez remarqué que cette fois-ci, la flèche entre le joueur et son PJ va dans les deux sens. Cela représente le fait que cette énonciation instaure une relation entre le joueur et son PJ, les caractéristiques de ce dernier étant de posséder **une personnalité propre** (notamment observable lors des dialogues, la première énonciation) et d'être fourni par le jeu. **Dit autrement, le jeu place le joueur dans un rôle, dans la peau d'un personnage qui n'est ni un avatar de lui-même dans le jeu (investissement projectif de l'énonciation subjective) ni un personnage cinématique (investissement passif de l'énonciation classique) mais bel et bien un mixte des deux.**

En effet, le PJ, bien qu'ayant une personnalité propre et une identité forte (et non un simple background identitaire) n'est pas investi passivement par le joueur, car ce dernier doit lui dicter une conduite, notamment en réalisant des choix pour

lui, à travers ses actions ou ses répliques. On parlera alors de **personnage hybride**, dont les caractéristiques instaurent une dynamique dans la relation qui va conduire le joueur vers une **identification fusionnelle** avec son PJ, dans le sens où le comportement du PJ sera le produit d'un mélange de sa personnalité propre et de celle du joueur. Le joueur **fusionne** avec son personnage, crée une nouvelle entité, un **nous personnage/joueur**.

Le joueur vit l'histoire à travers le personnage, sans rester toutefois passif, car il projette de sa volonté sur lui. Plus précisément, le joueur se retrouve confronté aux mêmes situations que son personnage, et possède dès lors une **responsabilité** envers lui, celle de lui indiquer une conduite. Le joueur se demande alors ce qu'il ferait à la place de son personnage, ou plutôt, en **tant que** son personnage. Il prend ensuite une décision et, au fur et à mesure que le personnage est confronté à des événements auquel il répond grâce aux décisions du joueur, le *nous* se forme et se renforce. **Le personnage donne de lui-même au joueur, et réciproquement, le joueur donne de lui-même au personnage pour former une nouvelle entité.**

Cette énonciation, très interactive dans la relation au personnage, permet au joueur de vraiment jouer un rôle, un peu comme un acteur de théâtre ou de cinéma qui, bien qu'il doive jouer un rôle bien précis, apporte de son expérience personnelle dans son personnage, l'interprète à travers son corps, ses émotions, sa diction...

Cette énonciation peut parfois être difficile à distinguer des autres énonciations. En cas de doute, une bonne manière d'éclaircir la situation est de déterminer le type de personnage auquel on a affaire. Un personnage cinématographique possède une personnalité propre, cependant, il est impossible de lui dicter une conduite, car la relation ne va que dans un sens, de lui vers le joueur. Un personnage avatar n'a pas de personnalité propre, ainsi, il ne fait que représenter le joueur au sein du jeu, joueur qui, en quelque sorte, ne joue pas un rôle, mais se joue lui-même, ou le rôle qu'il a lui-même décidé (*roleplay*). Un personnage hybride possède une personnalité propre, comme le personnage cinématographique, cependant, le joueur lui dicte une conduite, projette sur lui de sa volonté et de ce fait devient l'interprète d'un rôle, il crée un *nous* joueur/personnage.

Prenons pour exemple The Walking Dead chapitre 1. Ce jeu nous propose de jouer le rôle de Lee, personnage hybride. Celui-ci possède en effet une personnalité propre (il parle, s'exprime par les animations faciales...) que le joueur va pouvoir influencer. Ainsi, le joueur va apprendre des choses sur Lee, sur son passé, sa façon d'être, et sera confronté aux mêmes problèmes que lui, problèmes auxquels il devra répondre à sa place, en tant que joueur mais aussi en tant que Lee. **Par cette interactivité, le joueur fusionne avec Lee, joue son rôle avec une part de lui-même, élabore un nous narratif.**

L'expérience de jeu est donc tout à fait particulière et différente de celles proposées par les autres énonciations.

Plusieurs jeux proposent ce type d'énonciation, comme Heavy Rain et Beyond Two Souls, ou encore la série des Mass Effect, The Witcher 3, The Walking Dead, Life is Strange...

**En résumé, le modèle de troisième énonciation mixte induit un investissement fusionnel du joueur dans son personnage hybride avec qui il partage le destin.**

#### **4.4 Synchronisation, projection et fusion.**

On a donc postulé que le joueur, en fonction de l'énonciation utilisée dans un jeu, établit un rapport très différent à son personnage.

Pour l'énonciation classique, l'identification au personnage est passive, car le joueur reçoit beaucoup plus de la part du personnage qu'il ne lui en donne.

Pour l'énonciation subjective, l'identification au personnage est projective, car le joueur projette, donne de sa personnalité à son avatar qui ne lui apporte rien en retour.

Pour l'énonciation mixte, l'identification est fusionnelle, car le joueur donne activement de lui-même au personnage par ses choix, et reçoit également beaucoup de son personnage en retour.

Dans l'énonciation classique, le joueur, passif dans l'identification, se **synchronise** avec des caractéristiques de son personnage. Il peut par exemple, comme dans The Last Of Us, avoir la volonté partagée de sauver Ellie, car il s'est auparavant synchronisé sur la dimension paternelle du personnage de Joël. Pour autant, le joueur pourra être en désaccord avec d'autres dimensions de la personnalité de Joël. Il faut aussi préciser que le joueur n'aura pas de responsabilité envers le destin de Joël. Le nous personnage/joueur peut donc être partiel comme total, dans le sens où le joueur, en fonction de sa capacité, de sa volonté, de sa compréhension du personnage, peut se synchroniser plus ou moins globalement avec la personnalité de son personnage cinématique.

Pour l'énonciation subjective, le joueur **projette** sur son personnage avatar ce dont il a envie, que ce soit sa propre personnalité ou le rôle qu'il a choisi de se donner. Le joueur est, d'une certaine manière, libre d'être ce qui il veut, et n'a de responsabilité qu'envers lui-même. Le nous personnage/joueur se forme donc naturellement, dès le début du jeu.

Pour l'énonciation mixte, le joueur **fusionne** avec son personnage grâce au système de choix qui guide les actions du personnage, processus de gameplay concret qui mène à une identification fusionnelle du joueur avec son personnage, personnage sous l'influence de la personnalité du joueur. Le joueur a une forme de responsabilité envers lui. Le nous joueur/personnage est donc complet, car le personnage hybride devient une nouvelle entité, fusion de la personnalité du personnage et de celle du joueur.

En espérant avoir été le plus clair possible, voici un tableau récapitulatif des différents types de troisième énonciation :

Troisième énonciation	Investissement	Personnage jouable
Classique	Passif	Cinématique
Subjective	Projectif	Avatar
Mixte	Fusionnel	Hybride

Il est très important de souligner que **ces trois énonciations sont des modèles, des idéaux-types**, et qu'il est parfois complexe de déterminer quel type d'énonciation est utilisée dans un jeu, notamment lorsqu'il s'agit de distinguer l'énonciation mixte et subjective. Dans la mesure du possible, il est préférable de se fier au type de personnage jouable qui constitue le meilleur indice. Il se peut aussi que l'énonciation varie au cours d'un jeu, ou bien qu'elle mélange plusieurs d'entre elles.

Par exemple, la troisième énonciation de Dishonored est assez complexe. On y joue un personnage donné par le jeu, nommé Corvo, assassin protecteur clairement identifié mais qui n'a pas vraiment de personnalité propre, car il ne s'exprime presque jamais seul. Le joueur lui dicte une conduite, car il peut faire des choix à travers lui, ce qui donne un aspect subjectif au personnage. On pourrait donc penser à une énonciation subjective, mais Corvo n'est pas un simple avatar, car il était déjà fortement ancré dans l'univers du jeu avant l'arrivée du joueur. Il n'est pas non plus créé par le joueur et possède des relations fortes avec certains personnages que le joueur n'a pas choisis d'avoir et qui nourrissent le personnage de son côté (ce que ne fait pas un avatar). Tous ces éléments font de lui un personnage hybride. Le joueur joue donc bel et bien Corvo dans une énonciation

mixte, il fusionne avec lui, et ce malgré une dimension fortement projective renforcée par une caméra à la première personne et le mutisme de Corvo.

Ces notions de troisième énonciation classique, subjective et mixte peuvent paraître assez complexes à cerner, mais essayer de définir quelle énonciation est utilisée dans un jeu est un bon exercice pour comprendre leur importance dans l'expérience de jeu. **On remarque d'ailleurs que certains joueurs préfèrent jouer à des jeux avec telle ou telle énonciation.**

#### 4.4.1 Le cas du personnage réceptacle

La définition de la troisième énonciation classique admettait comme modalité le fait de jouer un personnage cinématique, c'est-à-dire possédant une personnalité propre qui s'exprime, majoritairement, par la parole et les animations, et ce dans un sens unique allant du personnage vers le joueur.

Ce dernier s'identifiait à son personnage de manière passive, à la manière d'un personnage de cinéma, et peut se synchroniser ou non avec des éléments de sa personnalité.

Cependant, l'énonciation classique peut aussi supporter un second type de personnage qui ne sera plus un personnage cinématique, mais un personnage réceptacle.

Le personnage réceptacle a comme particularité première d'être muet, ce qui coupe sa capacité principale à s'exprimer. Cependant, comme pour le personnage cinématique, il possède une identité unique et propre, et le joueur n'a aucune forme de responsabilité sur son destin. L'identification à ce genre de personnage se réalise alors d'une manière, en théorie, légèrement différente, mélangeant l'identification passive avec la projection.

En effet, le joueur ne peut pas faire ce qu'il veut du personnage réceptacle, contrairement au personnage avatar. Cependant, le personnage réceptacle va demander au joueur de projeter sur lui ce dont il a besoin, comme s'il s'exprimait en demandant au joueur de lui donner une part bien spécifique de lui-même, une dimension particulière dont il a besoin. Le personnage devient donc une sorte de

réceptacle, par exemple, de la dimension héroïque qu'il demande au joueur dans Zelda. Impossible de jouer Link autrement qu'en héros.

Beaucoup de RPG classiques japonais utilisent des personnages réceptacles, comme Chrono Trigger, Secret of Mana, Breath of Fire...

L'avantage de mettre en scène un tel personnage est de permettre une identification plus personnelle du personnage qui accepte une petite part de projection du joueur, qui cependant ne la choisit pas.

Pour que ce chapitre soit le plus complet possible, il est désormais important de développer une seconde caractéristique importante de la troisième énonciation : l'influence.

#### 4.5 L'influence

En effet, jusqu'à présent, seule la relation au personnage a été définie, et si cette part constitue la part la plus importante, il convient de préciser que les trois modèles de troisième énonciation sont soumis au concept **d'influence, c'est-à-dire la capacité du joueur à modifier (à travers son personnage) l'histoire/univers d'un jeu**. Pour rappel, l'histoire désigne la trame narrative (la suite événements) tandis que l'univers désigne l'aspect statique de la narration (les décors, les scénettes, les descriptifs d'objets...).

Ainsi, l'influence d'un joueur dans une énonciation classique sera généralement nulle, ou neutre, en ce sens que le joueur n'influera pas, ne modifiera pas la trame scénaristique d'un jeu, et notamment sa fin. Par exemple, dans The Last of Us, l'influence est neutre, car la fin est toujours la même. Bien sûr, le joueur qui investit Joël passivement le joue tout de même et exerce une influence sur l'univers en se débarrassant, entre autres, des infectés qui se dressent sur son passage ; mais il le fait à travers les actions de Joël comme Joël le ferait, ce qui conforte la déresponsabilisation du joueur envers son personnage, l'histoire et l'univers du jeu. Il se peut aussi que certaines actions modifient légèrement l'histoire/univers du jeu, comme dans Final Fantasy 7, durant le passage du Gold Saucer bien connu des fans, qui peut être légèrement différent en fonction de plusieurs paramètres que nous détaillerons un peu plus loin.

Dans les énonciations mixte et subjective, l'influence du joueur sur l'histoire/univers du jeu est souvent élevée et mise en avant par les auteurs. Que ce

soit par le biais du nous personnage/joueur créé par l'investissement fusionnel, ou par le biais de l'avatar dans l'investissement projectif, les actions du joueur influencent l'histoire/univers du jeu.

Dans ces cas, il faut mettre en évidence deux facteurs qui conditionnent l'influence : **sa visibilité et son degré.**

En effet, le joueur peut parfois avoir de l'influence sur l'histoire/univers du jeu sans s'en rendre compte. Dans Final Fantasy 7, les conditions qui mènent à l'obtention d'un rendez-vous avec Tifa ou Aeris (ou Barret ou Youffie) au Gold Saucer ne sont pas connues du joueur. Il ne peut donc pas (du moins, lors de sa première partie) influencer volontairement ces conditions. Si cet exemple ne change pas fondamentalement l'histoire/univers du jeu, une influence invisible peut avoir de lourdes conséquences sur des fins de jeu, comme dans Silent Hill qui propose de bonnes ou de mauvaises fins en fonction d'actions pas toujours limpides pour le joueur. Dans The Walking Dead, les conséquences des actions sont directement affichées pour informer le joueur (tel personnage se souviendra par exemple que vous l'avez défendu ou non). Ses choix auront des conséquences sur l'histoire du jeu et le joueur en sera tout à fait conscient. Son degré d'influence sera donc élevé et visible. Le degré d'influence de Final Fantasy 7 sera peu élevé et invisible, tandis que dans Silent Hill, il sera peu visible et important, car la qualité du dénouement en dépendra. Autre exemple, dans Bioshock, l'influence est élevée (plusieurs fins) et la visibilité également (sauver ou non les fillettes).

L'influence modifie grandement l'expérience de jeu. Il est intéressant de noter que, particulièrement dans les cas où elle est invisible ou peu visible, comme dans Resident Evil premier du nom qui propose plusieurs fins bonnes ou mauvaises, elle dénotera d'une certaine volonté du joueur à donner le meilleur de lui-même.

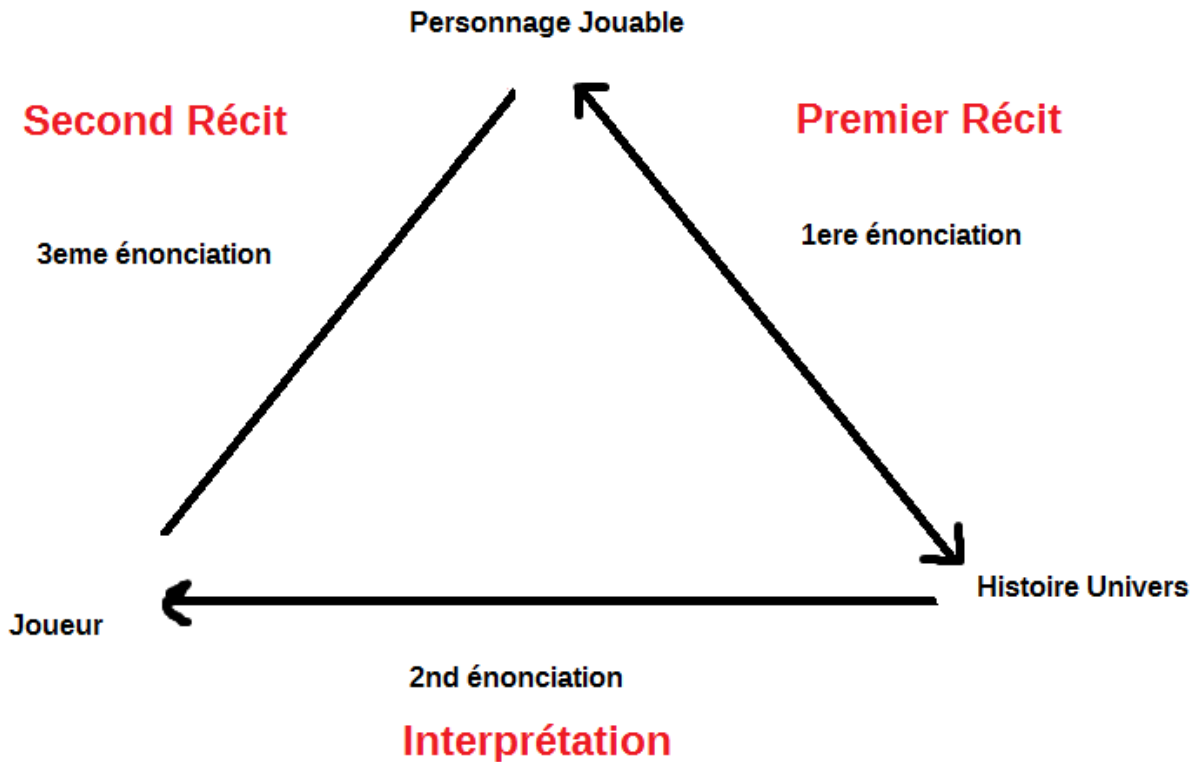
## 4.6 Conclusion sur la troisième énonciation

En conclusion de ce chapitre sur la troisième énonciation dans l'analyse vidéoludique, revenons sur le concept de triple énonciation, en développant cette fois-ci la première et la seconde énonciation.

Comme précisé plus haut, la troisième énonciation permet de mettre en valeur les canaux fins de communication utilisés par les auteurs pour faire passer quelque chose au joueur. Pour ce faire, les développeurs utilisent une panoplie de techniques narratives. En effet, un même premier récit peut être raconté de manière différente. **Autrement dit, le premier récit est l'histoire racontée, mais celle-ci peut être racontée grâce à différents modèles de structures narratives, et par différents types et variantes de gameplay.** Imaginons que l'on fournisse un scénario identique à différents auteurs de jeu, avec comme seule instruction de le respecter ; les résultats de jeux obtenus seront alors sans doute différents. Certains en feront peut-être un FPS à narration linéaire amenant par exemple à une troisième énonciation classique, tandis que d'autres feront un point'n click à narration en arborescence. Les auteurs communiquent avec le joueur, lui fournissent un premier récit, un matériel avec lequel le joueur jouera sa part d'énonciation.

Cela soulève une grande question : où situer la narration en tant que technique narrative dans la triangularité énonciative ?

**Comme précisé en introduction, dans le cadre d'une analyse vidéoludique théorisée pour rechercher le sens d'un jeu, la structure physique d'une histoire paraît moins importer que le canal de communication final utilisé (la troisième énonciation) pour atteindre le joueur.** Néanmoins, dans le cadre des analyses qui clôtureront ce papier, on retiendra cet ultime schéma qui résume ce qui sera analysé dans les jeux :



On remarquera que le PNJ a été remplacé par les éléments narratifs qui comprennent tout ce qui nourrit l'histoire/univers du jeu : dialogues, voix off, images, caméra... tout ce qui est porteur de sens et est interprétable dans la seconde énonciation par le joueur, et qui inclut donc le fondement principal du jeu vidéo, le gameplay.

Ceci nous mène tout droit vers le second axe d'analyse du second récit, le metagameplay.

## 4.7 Aparté sur la notion de 4e mur

Lorsque l'on entend dire que des jeux comme Metal Gear Solid V ou encore Baten Kaitos brisent le quatrième mur, terme issu également du langage théâtral, on ne peut s'empêcher de se dire que le jeu vidéo, souvent comparé au cinéma, empreinte peut-être beaucoup plus qu'on ne le pense à ce bel art qu'est le théâtre.

Pourtant, au regard de ce qui a été évoqué plus haut, le terme de quatrième mur tel qu'il est utilisé couramment semble être inadéquat avec le jeu vidéo, pour cette principale raison que la position du joueur par rapport à la narration, unique en son genre, ne correspond pas au modèle original du 4e mur.

En effet, cette notion suppose normalement la présence de spectateurs qui regardent la scène à travers un quatrième mur, invisible. Or, dans le jeu vidéo, la position du joueur n'est, contrairement à ce que l'on pourrait croire, ni devant une scène, ni devant écran (même si c'est bien là qu'il se trouve physiquement). Le joueur n'a de point commun physique avec le spectateur que le fait d'être confortablement assis pour découvrir une histoire : ainsi, au théâtre, il est assis devant la scène et reste passif, il subit l'histoire, tandis que dans un jeu vidéo, il est physiquement assis devant sa télé mais **se projette mentalement sur scène, au cœur de l'action, en y interprétant un rôle**. Comment, dès lors, briser un mur qui n'existe pas lorsque l'on est soit même un personnage sur scène, qu'on y joue un rôle, comme un acteur ?

Cette remarque prend presque encore plus de sens depuis l'arrivée des casques de réalité virtuelle, qui donnent littéralement l'impression que le joueur « joue » un rôle comme au théâtre, en s'agitant dans tous les sens au cœur de l'action, se projetant sur scène à la fois mentalement mais aussi physiquement, avec tout son corps.

Ainsi, si on considère que la théorie de la triple énonciation s'applique à la plupart des jeux scénarisés, il est incorrect de dire que l'on brise le mur pour s'adresser à un spectateur qui n'en est pas vraiment un. Mais alors, dans le cas de Metal Gear Solid 5 et des quelques autres exemples qui prennent à partie le joueur de manière directe, comment appeler ce phénomène qui ne correspond pas entièrement au fait de briser le quatrième mur ?

Rappelons que la théorie de la triple énonciation suppose également que lorsqu'un jeu vidéo est joué, deux récits différents et complémentaires sont générés : le premier récit créé par l'auteur du jeu, base sur laquelle va s'appuyer le second récit, joué par le joueur. Ainsi le joueur devient un acteur jouant un rôle et créant son propre récit (le second récit) tout en gardant un point de vue de spectateur du premier récit, qu'il suit à sa propre façon. Cependant, il est majoritairement en position d'acteur, le jeu ne pouvant se terminer sans son

intervention (impératif d'action). Ainsi, le premier récit s'adresse TOUJOURS au joueur, seulement, il le fait **par l'intermédiaire d'un rôle** donné au joueur, qui s'articule autour d'une dimension passive fournie par le premier récit.

Que se passe-t-il alors lorsque l'on a l'impression que le scénario du jeu, ou autrement dit, le premier récit, brise le quatrième mur ?

**La réponse est que le premier récit ne s'adresse plus au rôle du joueur dans le jeu, mais au joueur lui-même, en tant qu'acteur/spectateur, que personne.**

Prenons un exemple. Au cinéma, briser le quatrième mur revient à faire parler directement un personnage au spectateur. Mais ceci est impossible dans un jeu vidéo, car le joueur **est** l'acteur de son second récit, et spectateur du premier. Si on devait continuer la comparaison, c'est comme si, dans **Titanic**, Rose s'adressait soudainement non plus à Jack, mais à Leonardo Dicaprio. À moins d'être dans un film des Monty Python, cela n'aurait aucun sens.

Voilà pourquoi, dans le cadre de cet essai, on ne peut pas désigner ce phénomène de la même manière qu'on l'entend au cinéma et au théâtre. Dans le cadre de la théorie de la triple énonciation, le jeu s'adresse toujours au joueur en utilisant le filtre du rôle qu'il y joue. Briser le quatrième mur reviendrait donc tout simplement à créer **une énonciation directe**, s'adressant directement à l'acteur/spectateur du jeu, au joueur en tant que lui-même et non plus en tant que rôle, sans passer par le filtre du personnage.

Par extension, on pourrait même considérer les informations techniques du jeu, comme une indication de la bonne touche à appuyer lors d'un QTE ou lors d'un tutorial, brisent le 4e mur, et sont donc des énonciations directes, car elles s'adressent uniquement au joueur, et non au personnage qu'il joue.

# 5 Le metagameplay

Le metagameplay est une des composantes de l'analyse du second récit. Comme précisé en introduction, l'analyse s'attache à donner une grille de lecture du langage interactif. Ainsi, cet axe aura pour objectif de mettre en valeur les effets produits chez le joueur par le gameplay, en essayant le plus possible de ne pas prendre en compte les considérations ergonomiques, mais plutôt le ressenti du joueur par rapport à ses actions. Cet axe sera donc sujet à interprétation, et si l'on s'efforcera toujours de dégager l'interprétation la plus plausible, les résultats seront probablement toujours divergents en fonction de la sensibilité de chacun.

## 5.1 Le gameplay et le metagameplay

Commençons dans un premier temps par définir le terme de gameplay pour mieux le détacher du concept de metagameplay par la suite.

Il me semblerait correct de définir le gameplay avant tout comme des éléments concrets composants les mécaniques de jeu, mais le gameplay est parfois défini comme « le ressenti du joueur quand il utilise le jeu ».

Cette définition bancale démontre de la tendance à juger un gameplay comme bon ou mauvais avec pour seul et unique référent son ergonomie, ce qui, dans l'absolu, ne devrait pas être le seul apanage de la critique (tout du moins, pour certaines catégories de jeux). Si quelques testeurs parlent bien parfois d'un ressenti manette en main, on reste cependant souvent dans le cadre du confort de jeu, ce qui est insuffisant pour appréhender l'analyse vidéoludique telle qu'envisagée dans cet essai.

En effet, du point de vue de l'analyse, le gameplay est un canal de communication propre au jeu vidéo qui peut permettre aux auteurs de jeux de communiquer avec le joueur. Pour cela, ils créent un gameplay, ou autrement dit, un ensemble d'interactions possibles avec le jeu, susceptible de produire un effet

particulier chez le joueur au-delà de sa dimension strictement qualitative, ergonomique.

Dit autrement, le metagameplay est en quelque sorte **la conséquence** du gameplay, mais abordé d'un point de vue périphérique à l'ergonomie ou à la systémique du jeu. Il répond à une question essentielle, celle de pourquoi un effet est créé sur le joueur, tout en gardant à l'esprit le comment. **C'est pourquoi on parlera de metagameplay et non juste de gameplay, de manière à souligner que l'on recherche le sens donné par le gameplay, les effets qu'il produit du point de vue du joueur.**

Dans l'idéal, le metagameplay est le but que tout auteur de jeu vidéo aspire à provoquer chez un joueur à travers le gameplay qu'il propose, à travers le langage du gameplay qui pourrait même révéler, comme en littérature, des effets de styles propres à fournir un sens particulier à un élément de gameplay.

Dans le cadre de l'analyse, nous allons distinguer le gameplay procédural (ou mécaniques de gameplay, ou jouabilité) du gameplay global.

**Le gameplay procédural (jouabilité) sera l'ensemble des possibilités précises offertes par le jeu qui permettent au joueur d'interagir en son sein.** Par exemple, dans Metal Gear Solid, le héros Snake peut ramper, se coller au mur, tirer avec une arme, cogner contre un mur pour faire diversion...

**Le gameplay globale sera alors la résultante de l'agrégation de tous ces éléments de gameplay procédural, qui donnera une impression globale, une finalité au gameplay procédural.** Dans le cas de Metal Gear Solid, la finalité est l'infiltration.

Le gameplay global est donc la finalité de l'ensemble du gameplay procédural. Cette distinction sera importante plus tard lorsque l'on parlera du rôle du gameplay globale dans la création des effets primaires de metagameplay, que nous allons aborder dans le paragraphe suivant.

## 5.2 Les effets de metagameplay

Les critiques abordent parfois le sujet de l'émotion suscitée par certains jeux qualifiés de poétiques comme Flower ou encore Shadow of The Colossus. Cependant, analyser les émotions produites par un jeu n'est pas simple, et ce pour deux raisons. D'abord la nature même des émotions, qui est beaucoup complexe qu'elle n'y paraît, puis le manque de recul envers les mécanismes qui les suscitent. Pourtant, on ne peut nier que le jeu vidéo plonge le joueur dans un état propice à ressentir des émotions.

Il convient donc, avant de se lancer dans le détail de l'analyse, de cerner ce qu'on désire mettre en évidence en étudiant le metagameplay d'un jeu, et plus particulièrement ce que l'on nommera **les effets primaires de metagameplay**, assimilables aux émotions telles qu'elles sont parfois envisagées par certaines critiques.

### 5.2.1 Effets primaires de metagameplay : émotion/saisissement et sentiment/impression

Il est globalement reconnu dans le monde scientifique que les émotions sont au nombre de six : la joie, la peur, la tristesse, la colère, le dégoût et la surprise. Une émotion ne doit pas être confondue avec les humeurs, qui sont des états sur le long terme tandis que l'émotion est courte, forte, viscérale, saisissante.

Bien souvent, elle arrive en réaction à un événement. Vous aurez à plusieurs occasions ressenties certaines d'entre elles en jouant. Les survival horror ont leur dose de peur, de surprise et de dégoût. Certains jeux ont leur lot de tristesse comme à la fin de Silent Hill 2, non avare en dégoût également ; enfin la joie de défaire un boss de Demon's Souls est réciproque à la colère ressentie lors des nombreuses tentatives ratées précédant notre succès. Si ces émotions courantes peuvent être la conséquence de l'action de jouer à un jeu vidéo, elles sont cependant rares, car elles ne surviennent que lorsque de nombreuses caractéristiques sont réunies. Elles sous entendent par exemple que le joueur soit correctement immergé dans le jeu et le joue avec la bonne énonciation. On peut

donc dire que l'émotion n'est pas seulement affaire de metagameplay, mais du jeu dans son entier.

Malgré tout, ce registre de l'émotion ne recouvre pas entièrement les effets primaires de metagameplay. En effet, l'émotion est caractérisée par sa fulgurance, sa courte durée. Elle ne saurait ainsi transcrire un état plus long, plus général qui se dégage de l'expérience de jeu. Par exemple, lorsque le joueur erre dans le brouillard de *Silent Hill*, un **sentiment** d'oppression s'empare de lui, lui donne une **impression** de menace, de danger, de malaise. Ce sentiment global n'est pas vraiment comparable à la peur qu'il ressentira lorsque sa radio sonnera, annonçant la présence d'un monstre dégoûtant non loin, mais encore invisible. **Ainsi, le sentiment d'oppression sera global, rendu sur le long terme, tandis que la peur sera plus de l'ordre du saisissement, sur l'instant.**

De fait, le terme de **saisissement** conviendrait plus que le terme d'émotion, car il souligne le fait que le joueur est saisi sur l'instant par quelque chose lors d'une séquence forte.

**Les analyses de metagameplay permettront donc en général de dégager, à travers le gameplay global, ce qui est de l'ordre du sentiment/impression (sorte d'état créé chez le joueur sur le long terme, comme un sentiment d'immensité ressenti durant les phases d'exploration de *The Elder Scrolls 4 Oblivion*), et à travers le gameplay procédural, ce qui est de l'ordre de la sensation, de l'émotion, du saisissement (état créé chez le joueur, plus court et plus intense, qui rend une séquence de jeu plus marquante).**

Dit autrement, le saisissement résulterait d'une sorte d'instinct, d'une réaction face à ce que l'on doit réaliser dans le jeu, alors que le sentiment est généré par les mécanismes du jeu eux-mêmes. On remarque alors que les deux peuvent s'exclurent ou s'intriquer. La peur en est un très bon exemple. Dans *Resident Evil*, l'émotion de peur est souvent présente, mélangée à la surprise (*jump scare*). Ces accès de peur bénéficient largement du sentiment d'insécurité et d'angoisse créé par le gameplay globale (personnage lent et vulnérable, inventaire limité, manque de munition, autant d'éléments qui réduisent le **pouvoir** du joueur sur le jeu...) ainsi que toutes ses composantes cinématographiques. La peur/surprise, dans *Resident Evil*, reste en fait très ponctuelle, comme lorsqu'un chien-zombi éclate les fenêtres pour mieux nous sauter à la gorge. Le reste est de l'ordre du sentiment d'angoisse,

d'oppression générée par gameplay global qui participe grandement à l'immersion dans le jeu, tout comme le level design qui donne le sentiment d'être perdu dans l'immense manoir.

**Saisissements/émotions et sentiments/impressions sont donc les effets de metagameplay que l'on s'attachera à mettre en évidence dans des analyses de séquences.** Ils feront partie du premier groupe d'effet de metagameplay appelé effets primaires, en ce sens qu'ils touchent directement le joueur. Parfois, cependant, il sera possible de prendre du recul sur ces effets primaires et d'en analyser le sens, on parlera alors d'effet secondaire de metagameplay.

### **5.2.2 Effet secondaire de metagameplay : interprétation du sens.**

L'analyse vidéoludique considérant le gameplay comme un moyen de communication entre un/des auteurs et le joueur, il est normal de penser que le gameplay, en plus de générer des effets primaires, peut faire parvenir au joueur un message détaché de l'émotion, plus intellectuel, et faisant écho à une séquence particulière du jeu.

Pour illustrer cet effet secondaire, prenons l'exemple de Flower. Dans ce jeu, le joueur ne contrôle pas de personnage, mais un souffle de vent transportant des centaines de pétales de fleurs multicolores dans son sillon. La possibilité de voler participe à la création d'un sentiment de liberté, de légèreté (effet primaire de l'ordre du sentiment généré par le gameplay global), et le joueur doit résoudre des énigmes pour ranimer des fleurs et redonner à la nature toute sa vigueur et sa beauté. À la fin du jeu, le joueur connaît une véritable montée de pouvoir jubilatoire, une sensation de puissance (effet primaire de l'ordre du saisissement) sur le jeu et détruit tous les obstacles se dressant sur son passage. Cette poussée de pouvoir peut s'interpréter comme le retour triomphal de la nature communiqué par l'auteur et ressenti par le joueur à travers le gameplay, créant un effet secondaire qui participe à véhiculer le message écologique contenu dans le jeu.

**En résumé, on parlera d'effet primaire pour ce qui touchera directement le joueur, et d'effet secondaire lorsqu'il s'agira de créer une signification**

**particulière à travers le gameplay, comme si l'effet primaire touchait à nos sensations de jeu et le secondaire à ce qu'on en tire d'un point de vue plus intellectualisé.**

La question désormais, et de déterminer comment ces effets spécifiques sont produits. Pour cela, penchons-nous sur la théorie du pouvoir.

### **5.3 La théorie du pouvoir**

Si le joueur a souvent l'occasion de ressentir ces effets de metagameplay, comprendre comment ceux-ci sont générés est plus complexe, et il aura fallu plusieurs heures de jeu et quelques expériences marquantes pour finalement commencer à dégager le concept du **pouvoir**.

En effet, aborder le gameplay du point de vue joueur n'est pas aisé. Il joue un gameplay pensé pour lui par les auteurs qui lui permettent d'interagir avec un univers par le biais d'un personnage jouable (rappelons au passage que les théories exposées ici sont plus propices à l'analyse des jeux scénarisés). Ces interactions sont susceptibles de générer chez lui des effets primaires et secondaires, et plus particulièrement lors de passages précis particulièrement intenses. Ces passages, ou séquences, ont souvent en commun d'offrir un grand pouvoir du joueur sur le jeu ou, au contraire, de lui en retirer. Par exemple, dans Gosht Recon Advanced Warfighter, le joueur incarne un groupe de militaires suréquipés et profite de leur attirail pour évoluer au mieux dans le jeu ; mais lorsque son personnage jouable se retrouve soudainement privé de son équipement, le joueur subit une baisse de son pouvoir sur le jeu, ce qui génère chez lui un effet primaire de saisissement de panique, d'urgence, de détresse, rendant ce passage du jeu plus fort, plus marquant que les autres.

**Le pouvoir est donc un concept abstrait utilisé pour expliquer au mieux les effets de metagameplay, qui s'inscrivent dans le cadre d'un contrat de pouvoir passé entre le jeu et le joueur.** Dans ce contrat, le joueur accepte les règles du jeu, et par conséquent accepte de céder une part de son pouvoir sur lui.

La notion de pouvoir telle qu'elle est appréhendée ici est légèrement complexe à cerner, car elle est facilement confondue avec le gameplay en lui-même. Or, le gameplay et le pouvoir sont deux éléments différents, le pouvoir étant la résultante du gameplay. En d'autres termes, le gameplay (procédural) est un ensemble de facultés disponibles : un personnage peut tirer, se plaquer contre un mur, sauter, s'accroupir, etc. Tandis que le pouvoir est le catalyseur de l'effet de ces actions sur le joueur.

Le pouvoir, cependant, ne se dirige pas que dans le sens jeu-joueur. Le joueur acquiert une marge de manœuvre susceptible d'être grande ou limitée en fonction de plusieurs facteurs, ce qui aura pour effet de limiter ou d'augmenter le pouvoir du joueur sur le jeu. Le gameplay n'est donc pas vraiment le seul facteur ayant une influence sur le metagameplay, car celui-ci dépend régulièrement d'éléments importants comme **le level design, la mise en scène ou les différentes situations scénaristiques rencontrées au cours du jeu**. Un décompte est par exemple un bon moyen de provoquer une baisse du pouvoir du joueur sur le jeu, et de créer chez lui un effet de saisissement par l'urgence. Le but recherché par un auteur de jeu serait donc, dans l'idéal, de créer ces effets induits par les variations de pouvoir, de maîtriser le langage du gameplay pour favoriser la création d'un metagameplay, c'est-à-dire des effets sur le joueur comme des émotions ou des interprétations.

Donnons un exemple simple, qui permet d'explicitier le mécanisme du pouvoir, celui de Shadow of the Colossus. Le joueur y incarne un jeune homme très agile, qui doit assassiner des créatures gigantesques en s'agrippant à leur pelage pour trouver un point faible et y planter son épée magique. À plusieurs reprises, le joueur aura l'occasion de se rendre compte que les colosses, contrairement à son personnage, ne sont pas dotés d'une très grande agilité. Ils sont lents et maladroits lorsqu'ils vous attaquent, tandis que le personnage est capable de véritables prouesses athlétiques. Ainsi, lorsqu'à la fin du jeu, le personnage se transforme en colosse (pour être tout à fait exacte, le personnage jouable se fait posséder par Dormin, sorte de dieu que l'on devine malfaisant, et le joueur joue alors Dormin par le biais du personnage jouable), le joueur connaît une **rupture** de son pouvoir sur le jeu. Il essaye de frapper du poing les petites fourmis humaines qui s'agitent à ses pieds, mais le gameplay procédural est tel qu'il est impossible de réussir (beaucoup ont essayé) à stopper leur fuite, car les mouvements de notre créature sont trop lents et imprécis, contrairement à ce dont le joueur avait été habitué jusqu'alors.

**En obligeant le joueur à se glisser dans la peau d'un colosse, l'auteur créé une réduction brutale de pouvoir qui génère un effet primaire d'impuissance, de frustration chez le joueur.**

Mais cette rupture brutale est également porteuse **d'un effet secondaire**. En incarnant un colosse à ce stade du jeu, on comprend plus que jamais, à travers l'effet primaire de frustration, la faiblesse de ces merveilleuses créatures finalement très fragiles, qui se débattent plus qu'elles ne se battent, et pour lesquels le joueur aura pu ressentir, lors de ses précédentes escalades, de l'empathie. La rupture de pouvoir continue lorsque, une fois redevenu humain, le personnage se fait aspirer dans un puits de lumière, sans pouvoir échapper à son destin malgré l'acharnement dont peut faire preuve le joueur à s'accrocher et à résister. Ainsi, par une réduction totale de pouvoir, l'auteur met l'**emphase** sur le désespoir ressenti par le personnage, son impuissance à sauver sa bien-aimée ; la fatalité de son destin.

C'est donc bien par le gameplay, dans la variation du pouvoir, que des effets de metagameplay sont créés. Un effet primaire, qui génère le sentiment d'impuissance, de détresse, ainsi qu'un effet secondaire, qui met l'emphase sur l'impuissance du personnage à réaliser sa quête.

Le gameplay, dans ce cas précis, peut devenir un élément de langage qui permet à l'auteur de donner du sens aux actions du joueur en créant, dans le cas de Shadow of the Colossus, un effet de style propre au jeu vidéo, et plus particulièrement aux jeux dont la troisième énonciation est de type classique, **l'emphase**.

## 5.4 Effets de styles : l'emphase et l'effet de volonté.

Abordons maintenant deux effets spécifiques au langage du metagameplay.

### 5.4.1 L'emphase

Le premier, le plus simple à mettre en évidence, est **l'emphase** par le gameplay.

Effet secondaire de metagameplay, l'emphase est possible lorsque le jeu propose une énonciation classique. Elle consiste en la mise en valeur, par une variation de pouvoir absolue (négation totale ou augmentation jusqu'à la toute-puissance), d'une action réalisée par le personnage. Par exemple, dans Final Fantasy VII (SPOILER) durant la séquence précédant la mort d'Aeris, Cloud, personnage principal alors sous la mauvaise influence de Jénova, antagoniste du jeu, est sur le point de tuer lui-même la jeune fleuriste agenouillée face à lui. Le joueur est alors obligé d'appuyer plusieurs fois sur la touche X de sa manette (négation de pouvoir) et regarder, impuissant, Cloud lever son épée petit à petit dans une position meurtrière. Cette séquence met l'emphase sur l'impossibilité de Cloud à résister, ce qu'il parvient finalement à faire grâce à l'intervention de ses compagnons, sans pour autant contrer le destin d'Aeris. Cette scène aurait pu n'être qu'une cinématique, mais le gameplay y est utilisé de telle façon qu'il permet à l'auteur de communiquer et mettre en valeur l'état de Cloud à ce moment précis du jeu qui aura marqué les esprits.

Bien sûr, on pourrait critiquer le terme d'emphase en disant que tout acte de gameplay (dans l'énonciation classique) permet au joueur de comprendre son personnage. Ainsi, lorsque Joël, personnage principal de The Last of Us, ouvre une porte coincée, il est demandé au joueur d'appuyer de façon répétitive sur une touche pour simuler l'effort. Qu'est-ce qui différencie alors cette séquence de l'emphase, si ce n'est la variation de pouvoir ? Dans le cas de la porte, l'action demandée n'induit ni une négation du pouvoir, ni une toute puissance du joueur

sur le jeu. Il ouvre juste une porte, un obstacle sur lequel le rapport de pouvoir est équilibré ou légèrement négatif (car le joueur est en mesure d'ouvrir la porte). Imaginons maintenant que cette porte ne cède pas malgré ses efforts, puis que trois infectés surgissent de nulle part dans le couloir. Joël se retrouvera alors dans une situation dangereuse et le joueur aura à faire face à une baisse de son pouvoir liée à la situation et au level design, car s'il n'avait pas échoué à ouvrir la porte auparavant, il ne se serait pas senti piégé.

**Les variations de pouvoir sont donc importantes à prendre en compte lorsque l'on essaye de mettre en évidence un effet d'emphase, qui n'a lieu que lorsque le rapport de pouvoir du joueur au jeu est total ou nul.**

#### 5.4.2 L'effet de volonté

Le second effet de style est plus difficile à cerner, car il dépend grandement de la volonté du joueur, c'est par ailleurs pour cela qu'il est nommé **effet de volonté**.

L'effet de volonté se traduit par la réalisation d'un acte qui n'est pas commandé, pas demandé par le jeu. Il n'existe aucune indication qui le pousse à le réaliser, mais rien ne l'empêche de le faire également. Le joueur l'effectue de manière volontaire, juste parce qu'il le veut, sans forcément savoir qu'il le peut. **L'auteur donne alors au joueur la possibilité non explicite de réaliser une action, ou une non action.** En fait, tout se passe comme si le joueur détenait à un moment précis un pouvoir élevé sur le jeu, mais sans le savoir explicitement.

Pour illustrer l'effet de volonté, prenons l'exemple de Bioshock premier du nom, et plus particulièrement la séquence qui oppose le joueur à Sander Cohen. À ce moment du jeu, ce personnage dément qu'est Sander Cohen bloque la progression du joueur et lui demande, en contrepartie de la réouverture du chemin, d'assassiner des cibles spécifiques avant de prendre en photo leurs cadavres, photographies qu'il faudra par la suite afficher sur un autel pour parfaire son « chef-d'œuvre ». Durant la mission, Cohen jouera vraiment avec le joueur qui se sentira manipulé (la manipulation étant une des thématiques du jeu). À un moment donné,

il se laissera même aller à un excès de colère et lâchera ses sbires sur le joueur qui devra se défendre. Une fois la mission accomplie, Cohen apparaîtra enfin au joueur qui aura alors le choix implicite de le tuer ou de s'en aller. Ce choix est laissé au joueur, qui décidera d'en finir avec Sander Cohen ou de partir. Malgré tout, ce choix s'apparente beaucoup à ce que l'on peut trouver dans les jeux à énonciation mixte et subjective qui sous entendent des prises de décisions scénaristiques. De plus, le joueur est tout à fait conscient qu'il détient le pouvoir d'assassiner Cohen à ce stade du jeu. Ainsi, cet exemple ne traduit pas le concept d'effet de volonté, contrairement aux secondes qui peuvent suivre la mort de Cohen.

En effet, certains joueurs, après avoir défait Cohen, ont pris le temps de soulever son cadavre, de le déposer sur l'autel de photographies auquel ils ont participé contre leur gré, pour enfin prendre en photo l'ancien artiste, devenue la dernière pièce à son chef-d'œuvre. Cette action, non demandée par le jeu, tenait exclusivement de leur volonté de joueur (en tant que Nous joueur/personnage). En un sens, elle n'apportait rien au jeu, mais confirmait leur immersion dans l'histoire/univers et leur fusion avec le personnage. Le génie des auteurs de Bioshock survient alors lorsqu'un trophée (l'arroseur arrosé) se débloque et met en évidence l'effet de volonté. Reste au joueur à se questionner sur le sens de son acte.

Cet effet dépend donc énormément de l'implication du joueur dans l'histoire/univers du jeu et son degré de fusion avec le personnage jouable. Il sera en fait assez courant et dépendant de chaque sensibilité de joueur. Dans certains cas précis, il permettra même de juger l'immersion du joueur et d'en tirer une analyse, comme on le verra dans l'analyse du final de The Last of Us.

**Si l'on compare ces deux effets de style que sont l'emphase et l'effet de volonté, on se rend compte que le premier permet de donner une information concernant le personnage au joueur, tandis que le second permet au joueur de révéler quelque chose de lui-même à travers le metagameplay.**

## 5.5 Échelle de pouvoir

Nous avons donc vu que la création d'un effet de metagameplay était dépendante des variations de pouvoir, catalyseur établie dans un contrat de

pouvoir passé entre le joueur et le jeu. Dans le schéma suivant, nous allons essayer de mettre en forme le contrat de pouvoir grâce à un schéma :

Perte de pouvoir	Équilibre		Plein pouvoir
	TENSION	CONTRÔLE	
0=emphase	0.5	1	1.5 volonté;emphase=2

Dans ce contrat de pouvoir, on peut discerner deux tendances opposées : celle où le joueur détient du pouvoir sur le jeu (la zone bleue allant de 1 à 2), et celle où le jeu détient du pouvoir sur le joueur (la zone rouge, allant de 0 à 1).

On peut supposer que, dans la zone bleue, le joueur est en situation de contrôle sur le jeu, c'est-à-dire qu'il détient assez de connaissances sur le jeu pour être capable de répondre à une situation problématique ; c'est pourquoi on nommera cette zone la **tendance de contrôle**. Au contraire, dans la zone rouge, on peut supposer que le joueur est en situation de stress, c'est-à-dire qu'il est confronté à une situation inconnue et qu'il n'est certain de résoudre une situation problématique. C'est pourquoi on appellera cette zone la **tendance de tension**. Le terme de tension est ici employé par opposition au terme contrôle, dans le sens où la tension est typiquement générée dans une situation dont on perd le contrôle.

Idéalement, la plupart des actions du jeu se situent dans un rapport d'équilibre oscillant entre la tension et le contrôle, soit entre 0,5 et 1,5. Ce rapport, théoriquement, pourrait coïncider avec le rapport de difficulté.

Bien sûr, cette échelle est sujette (comme quasiment tout ce qui touche au second récit) à interprétation, car elle exprime un ressenti du joueur par rapport à ce qui lui est demandé de réaliser.

Un jeu comme Resident Evil 4 maîtrise parfaitement cette échelle. Globalement, le joueur se situe dans la zone rouge clair (entre 0,5 et 1), car les ennemis sont nombreux et le joueur n'a pas toujours les armes pour les affronter sans s'exposer. Le rapport de pouvoir place donc le joueur dans une position de

tension sur laquelle il doit reprendre lui-même du contrôle en analysant les situations, en gérant son inventaire, en utilisant la bonne arme au bon moment...

Régulièrement, le level design et certaines situations scénaristiques le mettront en zone rouge (entre 0 et 0,5) créant ainsi des passages forts, comme la séquence d'introduction durant laquelle le joueur doit se barricader pour résister à une horde de villageois en colère.

Lorsque le joueur gagne du pouvoir sur le jeu, il gagne en contrôle sur lui. Généralement, le désir du joueur est de garder ce pouvoir et de l'utiliser.

Les jeux de gestion, par exemple, comme Sim City, placent le joueur dans une position globale de contrôle, dans la zone bleu clair (entre 1 et 1,5). Mais parfois, une catastrophe naturelle va venir démolir une partie de la cité, ce qui générera une perte de pouvoir qui placera le joueur en zone de tension. Son objectif sera alors de retrouver sa situation de contrôle.

Dans Pikmin, c'est le temps qui viendra réduire le contrôle du joueur sur le jeu, l'obligeant à planifier ses actions au risque de perdre ses petits soldats à la tombée de la nuit.

**En résumé, le metagameplay désigne l'effet généré par le gameplay sur le joueur, cet effet étant produit, d'une manière générale, par des variations du pouvoir qu'exerce le joueur sur le jeu et inversement. Ces variations peuvent s'effectuer grâce au level design, à un changement de gameplay, ou encore grâce à un événement scénaristique, le principal étant que ces modifications concrètes, manipulables par les auteurs du jeu, invoquent chez le joueur un effet si possible désiré.**

Maintenant que les principales théories d'analyses ont été évoquées, il convient de donner un exemple concret de ce que peut donner une analyse. Le chapitre suivant est consacré à l'analyse du jeu de Rockstar Red Dead Redemption, et plus particulièrement sa scène finale. Cette analyse mettra en œuvre les théories explicitées plus haut, et mettra également en évidence l'importance de la troisième énonciation dans la cohérence scénaristique qui, dans le cas de RDR, peut souffrir d'une **dissonance énonciative**.

## **6 Analyse de la fin de Red Dead Redemption : effet primaire d'impuissance et dissonance énonciative.**

Sorti en 2010 sur Xbox360 et Playstation3, Red Dead Redemption propose d'incarner John Marston, alias JM, à travers une caméra à la troisième personne libre et centrée sur lui.

La troisième énonciation de RDR est un peu particulière, car bien que majoritairement classique, elle possède un élément propre à l'énonciation mixte en termes d'influence sur l'univers qui aura, nous le verrons, son importance lors de l'interprétation de la fin du jeu.

En effet, JM est à priori un personnage jouable cinématique. Il est donné par le jeu, a une personnalité propre, un passé explicite, et surtout la volonté de tout faire pour sauver sa petite famille et vivre en paix. Le joueur ne pourra pas participer aux prises de décision de JM face aux événements du jeu, et partagera donc son destin passivement. Globalement, JM donnera beaucoup de lui au joueur et recevra moins de la personnalité du joueur en retour, même si cela aura son importance dans l'expérience de jeu.

Car si l'influence du joueur sur l'histoire est nulle (la fin restera, en matière de premier récit, toujours la même), elle n'en reste pas moins grande en ce qui concerne l'univers du jeu, c'est-à-dire tout ce qui est de l'ordre de la narration statique. Cette influence se concrétise par le biais d'une possibilité de personnalisation de JM par le joueur qui, à travers certains actes de gameplay, lui donne une orientation morale. Ainsi, que les passants craignent ou admirent JM en fonction de sa réputation négative ou positive, celui-ci deviendra de toute façon une légende dont la présence ne passera pas inaperçue. Cependant, dans un cas, JM aura fait preuve de bonté en aidant les personnes qui le lui demandaient, tandis que dans l'autre, il aura semé la terreur derrière lui.

**Ainsi, même si John Marston est un personnage cinématique investi passivement, le joueur lui dicte néanmoins une conduite en dehors de la trame narrative, ce qui aura pour conséquence d'influencer l'univers du jeu.**

Or cet aspect du jeu pose un certain problème, car il génère une dissonance énonciative.

## **6.1 Définition de la dissonance énonciative**

**La dissonance énonciative est un écart logique entre la première énonciation et la troisième énonciation, qui survient lorsque certaines possibilités laissées aux joueurs sont incohérentes avec celles du personnage jouable.** Dit autrement, la dissonance énonciative est la résultante d'un décalage logique entre le premier récit (l'histoire/univers du jeu) et le second récit (ce que fait le joueur à partir du premier récit).

Dans le cas de Red Dead Redemption, la dissonance énonciative est générée (ou peut être générée, car elle dépend de la manière de jouer du joueur) par une incohérence entre la dimension statique de la narration qui utilise une troisième énonciation mixte, et la dimension progressive de la narration qui utilise une troisième énonciation classique.

John Marston est en effet un ancien malfrat qui tente de se racheter. Durant les missions principales, le joueur joue un JM en investissement passif ; il ne fait alors rien que JM ne ferait pas. Mais lors des phases de narration par l'univers (narration statique) le joueur peut réaliser des actions favorisant une jauge d'honneur bonne ou mauvaise.

Si l'honneur de JM est au plus bas, il ne se comportera pas du tout de la même manière envers les habitants d'une bourgade et inversement. Exemple simple, le joueur a la possibilité de s'adresser à des PNJ en appuyant sur O (sur Playstation3). En fonction du degré d'honneur, les répliques de John Marston ne seront pas les mêmes.

**Dans le cas d'une jauge négative, il insultera quiconque se dresse sur son chemin et ne manquera pas de qualificatifs corsés pour accoster les femmes qu'il croise. Au contraire, avec une jauge d'honneur élevée, il se montrera poli et courtois, saluant les braves gens d'un levé de chapeau.**

Le degré d'honneur influence donc l'univers du jeu, et cela ne poserait pas de problème particulier s'il influençait également l'histoire du jeu, c'est-à-dire si la troisième énonciation était également de type mixte dans la narration progressive. Mais la troisième énonciation étant ici de type classique, on peut obtenir un réel décalage logique entre le comportement de John Marston dans les phases narratives statiques et les phases narratives progressives durant lesquels notre personnage se comporte toujours avec esprit et politesse.

En effet, imaginons que le joueur se promène dans le Ranch de Bonnie MacFarlan en insultant et en déclenchant des rixes avec tous les inconnus qu'il croise. Son honneur baissera et les gens le fuiront. Jusqu'ici, la logique est respectée ; cependant, lorsque le joueur voudra avancer dans l'histoire du jeu, il devra remplir ses missions principales. Le John Marston qui s'exprime alors n'aura plus grand-chose à voir avec celui de la phase de jeu précédente, ce qui génère une incohérence, **une sortie de l'immersion causée par cette dissonance énonciative entre les actions du joueur qui ont une influence sur la dimension statique du premier récit, mais non sur sa dimension progressive.**

Cette dissonance n'a lieu QUE parce que JM est un personnage cinématique, car, rappelons-le, le joueur ne partage pas son destin mais l'observe et le comprends à travers le gameplay. Ainsi, si le joueur décide, durant les phases de narration statique qui renforcent l'univers du jeu, de faire de JM une terreur de l'ouest, il se peut que l'investissement passif ne se réalise pas comme prévu, car les mauvaises actions du joueur n'ont pas de cohérence avec la personnalité de JM qui s'efforce à se racheter, à ne pas juger les autres, à faire ce qu'il pense être juste tout au long du jeu. Si ce dernier était un personnage hybride, le problème ne se poserait pas, car le joueur orienterait le destin de JM. **Mais dans RDR, seule la narration statique est influençable, ce qui a pour effet de donner des informations contradictoires (dans le cas de la réputation négative) entre le JM du scénario et le JM de l'univers du jeu. Au contraire, une bonne réputation semble renforcer la personnalité de JM et favoriser l'investissement passif en lui attribuant une petite dose d'investissement fusionnel, car le joueur, confronté aux mêmes choix moraux que John Marston, a le sentiment de prendre les mêmes que lui, d'agir comme son personnage le ferait.**

Sachant cela, on peut se demander si cette dissonance a une influence sur l'interprétation de la fin du titre.

## 6.2 Analyse de la scène finale

Tout au long du jeu, John Marston ne manquera pas de souligner lui-même qu'il a été un « vrai salaud » et n'hésitera pas à se montrer très directe dans sa manière de résoudre les conflits. Cependant, l'homme dépeint dans le premier récit est moralement bien orienté, poli, s'exprime avec esprit, et c'est ainsi que le joueur le perçoit et le joue naturellement. On peut donc penser que, hormis quelques écarts accidentels, la plupart des joueurs ont profité de la possibilité de faire de JM une légende de l'ouest pour faire le bien et renforcer ainsi leur investissement passif envers lui par le gameplay.

Vient alors la scène finale du jeu dans laquelle le ranch de John Marston, trahi, subit une attaque des représentants du gouvernement pour qui il a travaillé. John parvient à repousser une première vague d'ennemis et à couvrir sa femme et son fils jusqu'à la grange. Là, il installe sur son fidèle destrier les deux personnes pour qui il s'est battu tout au long du jeu, et les somme de partir se cacher après des adieux, car lui sait pertinemment qu'il ne les rejoindra pas. Laissé seul, il s'approche lentement des portes de la grange, jette un œil par la fente en restant caché dans l'ombre, le souffle court. Il sait que s'il sort, il n'échappera pas à la vingtaine de fusils pointés sur lui. Mais de toute façon, tant qu'il sera vivant, ils le traqueront, lui et sa famille, sans répit. La vie de fugitif, c'était celle de l'ancien Marston, et celui-ci est mort. Dommage que le nouveau Marston doive aussi mourir pour sauver sa famille. John pousse alors les portes de la grange et avance la tête haute vers son destin. Du point de vue du metagameplay, on assiste à une véritable chute de pouvoir. Le joueur a juste assez de temps pour comprendre que, dans cette situation de face-à-face, il ne pourra pas, contrairement à tout ce qu'il a réussi à faire durant l'histoire du jeu, utiliser sa capacité spéciale de « bullet time » pour s'en sortir. Le joueur vise quelques têtes, si possible celle de leur chef au chapeau melon, l'agent Ross, trop bien caché derrière un simple soldat (on peut par ailleurs déceler ici un effet de volonté) ; comme John, le joueur se bat jusqu'au bout, mais rien y fait. Marston meurt, impuissant face au destin. Cette impuissance est transmise au joueur par la chute de pouvoir du gameplay procédurale et génère un effet primaire de détresse, d'échec, de rage...

Cette réduction à l'impuissance permet aussi d'imprimer chez le joueur un sentiment d'injustice et plus tard, un désir de vengeance : **JM a tout fait pour redevenir quelqu'un de bon et vivre en paix, le joueur à même connu cette paix durant les quelques missions précédant le dernier acte, il est donc injuste qu'il se fasse exécuter de la sorte, et doit être vengé.** C'est ainsi que la fin du jeu a été majoritairement ressentie par les joueurs qui ont suivi la logique énonciative, c'est-à-dire en jouant un John Marston moralement bien orienté.

Les événements qui suivent sont par ailleurs très intéressants. Sans grande transition, une ellipse à lieu et le joueur incarne le fils de John, Jack, qui se recueille sur la tombe de ses parents. Il n'y a pas eu de générique, et le joueur perçoit alors comme un sentiment d'inachevé, mêlé à celui de l'injustice.

Le jeu ne lui donne aucune indication sur ses objectifs, ni sous forme de texte, ni sous forme de point sur la carte. Il doit se rendre à Blackwater (la ville principale) par sa propre volonté. Le manque d'indication est ici censé donner, pour la première fois du jeu, une forme de responsabilité au joueur envers le scénario. Le joueur ressent de l'injustice, comme Jack, et il doit par sa propre volonté trouver l'événement déclencheur de la vengeance de Jack, qui est aussi la sienne. On pourrait parler ici d'un véritable effet de volonté, même si parfois seul le hasard semble avoir fait office de guide vers le membre du gouvernement qui attend près de la gare. La conversation enseigne alors au joueur que Jack recherche l'agent Ross, responsable principal de la mort de son père. La traque lui fait rencontrer son frère puis sa femme, et une fois de plus, le joueur est confronté à un effet de volonté, car il ne lui est pas demandé de les tuer, bien qu'il puisse le faire. On peut penser que la réalisation de ces deux meurtres, à l'instar de la fin de The Last of Us qui sera développée plus tard, et un indicateur de l'implication du joueur dans son personnage. Les assassiner dénote d'un fort ressentiment envers l'injustice vécue par la famille Marston. Les épargner, ce que la plupart des joueurs semblent avoir fait, témoigne plus d'une ambition de rétablir la justice. Dans tous les cas, Jack se retrouve face à Ross, qu'il assassine lors d'un duel d'homme à homme. Jack tient sa vengeance, le joueur aussi, ou tout du moins, il a le sentiment que justice a été faite. Le générique tombe, la boucle est bouclée.

Le joueur est satisfait et, avec du recul, la vraie morale de l'histoire est plutôt sombre, car Jack, lecteur chevronné, était destiné à un avenir plus brillant que celui

de son père dans ce monde en transition entre l'anarchie naturelle du grand ouest et l'arrivée fracassante de la civilisation. Mais la haine l'a conduit vers l'abandon d'une promesse d'avenir et l'a poussé à revenir assouvir sa vengeance. La haine n'a fait qu'engendrer la haine, et le joueur l'a ressenti. En un sens, d'un point de vue strictement moral, le joueur ne devrait pas se satisfaire de sa vengeance, mais peut-il vraiment s'en empêcher, tant le sentiment d'injustice est proéminent à la fin du jeu ? La question se pose...

Cette analyse est, selon moi, celle voulue par les développeurs, mais le fait de pouvoir interagir sur l'honneur de John Marston peut entraîner une toute autre interprétation du final du jeu.

### 6.3 Analyse du final en dissonance énonciative

Imaginons maintenant que le joueur ait décidé, au cours du jeu, de faire de JM une brute que tout le monde craint. La réputation négative de JM ne collera alors plus du tout au personnage qu'il est réellement lors des scènes principales du jeu faisant avancer l'histoire. Ainsi, le fait qu'il se fasse assassiner à la fin du jeu ne soulève plus le même sentiment d'injustice, et paraît même plutôt justifié au regard de ses agissements crapuleux. Cependant, le chemin menant vers une telle interprétation de la fin est complexe, car il demande l'effort de passer outre la dissonance énonciative.

Était mentionné plus tôt que l'effet négatif sur l'univers du jeu était en dissonance avec la personnalité de JM qui tente de se racheter, mais peut-être aurait-il dû être précisé : la personnalité de JM au cours du scénario. En effet, le joueur connaît son passé d'assassin, et on pourrait alors considérer que donner une mauvaise réputation à JM fait partie de sa construction par le joueur, comme si son passé ne pouvait pas être oublié et le suivrait partout quoi qu'il arrive. Dans ce cas, si le joueur passe outre la dissonance énonciative et joue un JM moralement mauvais, la seconde interprétation du final du jeu devient tout à fait logique, **car si la mort de JM voulant se racheter est injuste, celle du JM qui a semé le chaos derrière lui tout au long du jeu l'est beaucoup moins.** La vengeance de Jack, si elle n'est pas désirée par le joueur lui-même, n'a aussi plus le même sens, et Jack ne

serait alors qu'un adolescent brisé par le destin de sa famille et qui a grandi en se faisant dévorer par le désir de vengeance qu'il vient enfin mettre en actes, sans pour autant que ce désir soit synchronisé avec celui du joueur.

On peut donc discerner plusieurs interprétations possibles de la fin en fonction de la réputation bonne ou mauvaise de JM. La plus courante est celle de l'injustice liée à une bonne réputation, vers laquelle le jeu mène naturellement le joueur. La moins courante est fondée sur le renforcement de l'aspect mauvais de JM qui, si l'on parvient à contourner les effets perturbateurs de la dissonance énonciative sur l'investissement passif, consiste en une fin finalement justifiée moralement, JM étant resté un meurtrier. Difficile d'imaginer, cependant, que le joueur puisse investir un mauvais JM, et tout porte à croire que cette dissonance énonciative perturbe plus l'expérience de jeu qu'elle ne lui apporte un sens.

Bien sûr, il est également possible pour le joueur de faire un break et de sortir de l'histoire du jeu pour simplement s'amuser et déclencher des fusillades. On peut alors considérer cela comme des écarts qui n'ont pas de réels impacts sur l'investissement du personnage principal. Néanmoins, les conséquences de ces mauvais actes restent comptabilisées par le jeu et baissent la jauge d'honneur qui sera alors plus basse lorsque le joueur reprendra le cours de l'histoire.

Il est aussi à noter que, même si John Marston a été joué avec un honneur positif, ses péripéties laissent néanmoins de nombreux cadavres derrière lui, ce qui pourrait justifier son assassinat final. Mais est-ce vraiment sa faute ?

### **Conclusion**

Cette fin aura fait couler beaucoup d'encre, et le jeu en lui-même possède tellement de degrés de lecture et de messages qu'un seul chapitre ne suffit pas à lui faire honneur. Cependant, la dissonance énonciative illustre plutôt bien l'erreur commise vis-à-vis de l'immersion dans le jeu, que les autres jeux Rockstar évitent.

Par exemple, dans GTA5, le fait de mettre la ville sens dessus dessous en dehors des phases scénaristiques respecte la logique d'énonciation, car le joueur joue des hors la loi. Dans L.A NOIRE, le joueur joue un agent de police et il lui est impossible d'écraser des passants, ce que son personnage n'accepterait pas de faire. La dissonance énonciative est donc évitée.

Cette analyse met en évidence l'importance d'une bonne écriture dans le respect de l'énonciation mixte, et illustre la fin du jeu grâce à un effet de metagameplay. Cependant, l'analyse ne se focalise que sur ces points et ne prend pas vraiment le jeu dans sa totalité, ce que nous allons tenter de réaliser dans le prochain chapitre consacré à The Last of Us.

## 7 Exemples concrets d'une analyse : The Last of Us

---

### Présentation générale

Sorti en France le 14 Juin 2013, The Last Of Us a été développé par Naughty Dog exclusivement sur Playstation3. Une réédition est sortie le 30 juillet 2014 sur Playstation 4, puis un remake en 2022. L'analyse suivante a été réalisée à partir de la version originale (images tirées de la version PS4).



TLOU est un jeu dont la troisième énonciation est de type classique. Le joueur y incarne en effet comme personnage principal un homme nommé Joël, à la personnalité propre, sur laquelle il n'a aucune forme de responsabilité scénaristique. L'investissement du joueur dans son personnage est donc passif, car les informations au sein de la relation joueur/personnage seront transmises de manière unilatérale, allant de Joël vers le joueur. Cela signifie que, par le biais des dialogues, des animations et du gameplay procédural, le joueur recevra beaucoup de la part du personnage. A contrario, il ne projettera pas de sa personnalité sur Joël. Idéalement, l'investissement passif mènera à une empathie ou une identification proche de celle produite au cinéma.

Parallèlement, l'influence du joueur sur le scénario/univers du jeu est nulle. En effet, à aucun moment du jeu ne sera donné au joueur la possibilité de modifier le scénario par un choix (visible ou non).

La caméra utilisée en jeu complète idéalement l'investissement passif de l'énonciation classique. La troisième personne permet une expression plus fine du caractère de Joël par le biais de ses animations. Le gameplay global donne un ressenti de lourdeur et procure à Joël une impression de force à échelle humaine. Les rixes qui éclateront seront d'une violence brutale et les phases d'infiltrations, dans la mesure du possible, seront toujours préférables.

Le jeu est fortement scénarisé, chargé en scripts. Le personnage et les personnages non joueurs dialoguent régulièrement entre eux, ce qui a pour effet de développer leur personnalité. Ils commentent des éléments de l'univers comme des panneaux publicitaires ou encore les différents documents trouvables. Le fait que le personnage principal commente un document renforce l'investissement classique, car le joueur remarque qu'il n'est pas le seul à lire le document. Son personnage aussi se fait un avis sur le contenu, ce qui l'aide à l'investir, à connaître ses pensées et à les croiser avec les siennes, ce qui favorise la synchronisation.

L'histoire de TLOU prend place dans une Amérique dévastée, vingt ans après avoir été frappée par une terrible pandémie causée par un champignon infectieux appelé le cordyceps. Celui-ci, dans sa première phase, génère chez les personnes atteintes des comportements ultras violents qui n'ont pu être contenus par les forces de l'ordre et les médecins, toujours dans l'impossibilité de proposer un remède.

Contrairement à la plupart des canons du genre, la société n'a cependant pas sombré dans une complète anarchie. Certains survivants vivent dans des zones militaires sous l'égide d'une autorité stricte, tandis que d'autres cherchent le salut chez les Lucioles, un groupe paramilitaire dont l'objectif affirmé est de trouver, coûte que coûte, un remède au cordyceps. Enfin, certains sont devenus des chasseurs et se sont appropriés des quartiers abandonnés de grandes villes pour traquer des groupes de survivants, les tuer et récolter leur butin.

Dans ce contexte pour le moins sombre, plusieurs thématiques principales vont se dégager tout au long du jeu. D'abord celle d'un retour à l'état sauvage, symbolisé

par l'emprise nouvelle de la nature sur la civilisation devenue un souvenir (I). Ce retour à l'état sauvage se transcrit aussi par une exacerbation de la violence, omniprésente dans ce nouveau monde (II). Malgré tout, le socle sur lequel se bâtit le jeu est bien celui d'une relation entre les deux personnages principaux, Joël et Ellie, qui se construira et se renforcera au fil des événements et touchera le joueur (III).



### **I-Retour à l'état naturel et regard rétroactif sur notre société.**

Impitoyable, majestueuse, indomptable. Dans The Last Of Us, quel que soit l'endroit où l'on tourne sa caméra, on observe que Mère Nature a repris ses droits sur la civilisation. Les constructions humaines sont tombées, le Vert a repris le dessus sur les villes, abonnées en hâte par des habitants menacés. Voitures rouillées, lierre dévorant les murs, routes fracassées... les décors dénotent un véritable abandon par l'homme de l'endroit où il a vécu.

L'histoire du jeu se déroule vingt années après que tout a été abandonné, et on aura souvent l'occasion de parcourir des endroits laissés tels qu'ils étaient avant le drame, comme si le temps s'était arrêté.



Ainsi, le jeu nous fait parcourir des lieux forts en symbolisme. D'abord cet immeuble à demi effondré, tenant miraculeusement en équilibre dans la tempête qui se déchaîne. Ses murs sont envahis de lierre, et l'eau de pluie s'y écoule en torrent. Ce n'est pas par hasard si c'est ici que l'on croise les premiers clickers, ces infectés particulièrement atteints se repérant au son, et qui mériteraient une bonne cure de fongicide.



On traverse par la suite un musée, où sont exposés costumes et objets de la guerre sécession, qui fait office de double symbole. Le premier est celui de la fondation de l'Amérique moderne, unifiée après cette guerre, et désormais effondrée autant dans la forme que dans ses valeurs. Le second est le souvenir que la civilisation s'est construite par la guerre. Le musée nous rappelle ainsi que même si la violence est omniprésente dans l'univers de TLOU, elle existait déjà bien des siècles avant que la nature ne reprenne ses droits sur la civilisation.



Autre lieu symbolique, l'Université, qui représente l'avenir perdu. Dès l'entrée, Joël explique ce qu'était cet endroit à Ellie : un lieu où les jeunes allaient pour se chercher, découvrir qui ils étaient. Un lieu qui rendait possible. Mais même ce lieu a été frappé par les drames. Bien qu'habités un temps par les lucioles, la nature s'est bel est bien emparée des places, des murs et des couloirs de l'université.



Les singes présents dans l'enceinte du bâtiment rappellent par leur simple présence le retour à l'état primitif de l'humanité.

Mais la nature ne brille pas seulement par sa reconquête des constructions humaines. Elle possède également toute sa vigueur loin des anciennes cités.



La forêt qui précède l'entrée dans la ville de Bill présente un véritable contraste de douceur avec les événements scénaristiques la précédant, rendu par les couleurs douces et chaudes des rayons du soleil caressant les feuillages et les animaux sauvages qui fuient à notre arrivée. Si jusqu'alors la nature s'était montrée vigoureuse, conquérante et dangereuse, elle illustre dans ce passage sa douceur et sa beauté fascinante.



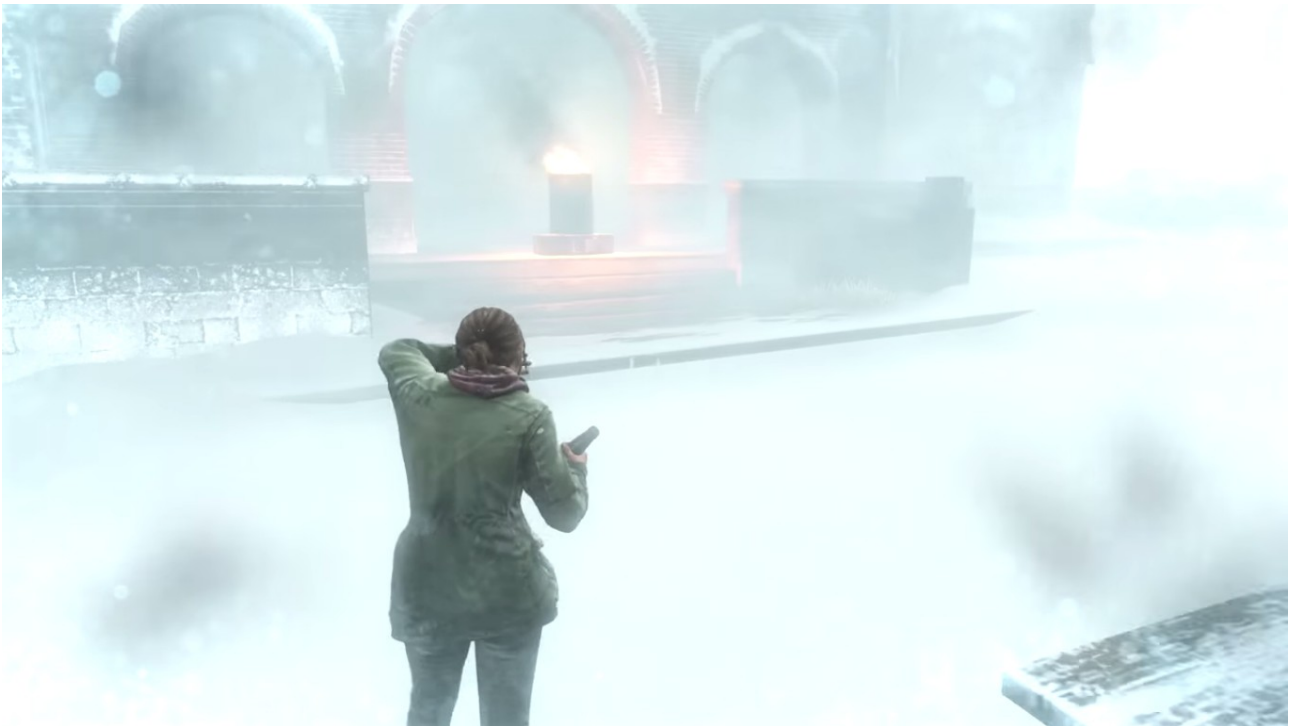
Une nuance de cette nouvelle emprise de la nature est cependant à noter. À la moitié du jeu, Joël et Ellie parviennent à un barrage hydroélectrique qui rappelle la maîtrise d'une énergie naturelle, l'eau, omniprésente tout au long du jeu (en témoigne les nombreuses phases de surf sur palette). Lorsque les habitants parviennent à remettre en route les turbines, le barrage devient le seul lieu du jeu où l'on imagine la vie être paisible ; là où les personnages retourneront à la fin. Un lieu d'équilibre entre la civilisation et la nature.



Non loin de là, lorsque Ellie s'enfuit dans le ranch, elle trouvera le journal intime d'une adolescente et s'étonnera de la futilité de son contenu.

À plusieurs reprises dans le jeu, Ellie fera des remarques sur le passé, comme lorsqu'elle note la stupidité de choisir de ne pas manger pour être mince. Ainsi, les auteurs mettent en avant certains aspects futiles de notre société contemporaine, complètement balayés par l'arrivée de l'épidémie.

Plus tard, lors de l'hiver, la nature deviendra plus intransigeante que jamais : neige, vent glacial, attaque d'infectés.



La blessure de Joël oblige alors Ellie à prendre des risques, ce qui conduit à l'épisode de la chasse du cerf durant laquelle le joueur incarne la jeune fille pour la première fois, et doit faire face à la cruauté humaine dans un théâtre naturel déchaîné. On assiste donc à un double retour à l'état naturel ; celui de la Nature et de la nature humaine, éminemment violente.

## II – La Violence

La violence est omniprésente dans *The Last Of Us* (déconseillé à la vente aux moins de 18 ans). Elle transparaît clairement dans la mise en scène, se ressent au niveau du metagameplay et se lit dans la troisième énonciation classique.

Le monde dans lequel évolue Joël est en effet très brutal. Un monde de survie dans lequel la seule option est de tuer ou d'être tué. Il le dira d'ailleurs à Ellie, après qu'elle lui aura sauvé la vie en assassinant un chasseur, c'était « moi ou lui ».



La violence s'exprime par différents canaux qui se complètent pour plonger le joueur dans des rixes où chaque coup est porté pour tuer. Ce qui est légitime lors de combats contre des infectés devient troublant lors de combats contre d'autres humains, terriblement mis en scène.

Le gameplay procédural, avec l'appui des animations et des sonorités, donne un effet de contact, de proximité entre Joël et son ennemi ; sa proie. Les impacts de balles encaissés sont localisés, et si l'on vise la main d'un ennemi, il sera déstabilisé. Au corps à corps, la caméra s'approche de Joël pour accentuer sa proximité physique avec l'ennemi, qu'il assassinerait avec peu de finesse en lui éclatant le crâne contre un rebord de fenêtre ou un coin de bureau. La mise en scène, appuyée par un gameplay simple, retranscrit la sauvagerie des duels. Le gameplay procédural ne

permet pas de faire des folies du corps de Joël : il ne peut ni sauter, ni faire de roulades magiques pour esquiver les balles : ses mouvements de combats sont à échelle humaine. Le joueur est poussé à jouer avec le level design et la lourdeur animal de son personnage, véritable machine à tuer.

Mais ces aspects audiovisuels et de gameplay ne sont pas les seuls à transcrire la violence des séquences de jeu, car ils s'accompagnent d'une dimension psychologique analysable d'un point de vue énonciatif. Il faut ainsi souligner un point très important : l'identité des ennemis. Loin d'être tous similaires (même si on recroise souvent les mêmes faciès), le joueur surprendra régulièrement leurs discussions. Ainsi, durant le passage des docks, les gardes se plaindront de leur boulot de garde du corps, parleront de leur famille.



Un des ennemis mentionne s'en faire pour son cousin : cette discussion a pour effet de donner un caractère humain aux ennemis. Ils font un boulot, de protecteur/tueur bien sûr, mais un boulot. Ils ont une famille. Ils ne sont pas de simples inconnus, mais des personnes qui font ce qu'ils ont à faire pour survivre, pour gagner des tickets de rationnement. Cette personnification de l'ennemi renforce d'autant plus l'absence de pitié de Tess et Joël, et le joueur n'a d'autre choix que de les tuer

(rappelons que le joueur joue comme s'il était Joël dans l'énonciation classique). Joël n'a aucun scrupule, accompagné de Tess, à les assassiner. Les deux compères se vantent même de leur savoir-faire. Tuer, pour eux, est devenu normal, nécessaire, vitale, naturel ; en témoigne l'interrogatoire musclé du pauvre Robert auquel Joël n'hésite pas à casser le bras après une séance de passage à tabac. Tess l'abattra froidement, en pensant déjà à l'étape suivante de leur quête.



Une part de la violence du jeu, outre le fait qu'elle est rendue avec justesse par le biais du gameplay et la mise en scène, provient donc de l'humanité qui anime nos ennemis, dont on pourrait avoir pitié, nous, joueurs, contrairement Joël. Le joueur peut donc ressentir un certain malaise à incarner un tueur, et c'est certainement le désir des auteurs, à ce moment-là du jeu, de peindre Joël comme une froide machine à tuer, un homme très dur. Cependant, il ne faut pas oublier que le prologue du jeu a construit la base du personnage sur la perte de sa fille. Ainsi, le joueur, s'il se rend compte que Joël est un tueur, a déjà reçu une forte dose d'empathie de sa part.

On peut donc penser que le joueur va rapidement identifier Joël comme un homme froid que la perte de sa fille a brisé.



Plus tard, les ennemis humains changeront, tout comme l'implication de Joël dans les combats. Si au début, il désirait juste retrouver ses armes, par la suite, c'est la protection de l'adolescente prénommée Ellie qui le motivera. Le joueur, qui pouvait se sentir mal à l'aise en début de jeu par rapport au comportement cynique et brutal de Joël, se trouvera certainement plus en synchronisation avec les motivations de Joël qui ne veut pas perdre *sa fille* pour la seconde fois. Mais même alors, lorsque le joueur incarnera une Ellie essemblée poussée à tuer pour survivre, le joueur surprendra une discussion entre David (grand méchant loup psychopathe, cannibale et pédophile) et une femme à qui il ordonnera de mener les enfants au refuge car une infectée rôde dans la ville. On imagine alors une petite société prête à tout pour survivre elle aussi et passer l'hiver, quitte à manger des entrecôtes d'être humain.

Car c'est bien dans le chapitre de l'hiver que la violence atteint son paroxysme. Le joueur contrôle alors Ellie, condamnée à tuer pour survivre. Connaître son ennemi n'aura alors jamais été aussi troublant pour le joueur. Le jeu de cache-cache entre l'adolescente et David dans un restaurant enflammé (on peut associer le feu à la folie de David et le restaurant au cannibalisme) perdrait de son intensité sans le passif qui lie les deux personnages. Obligés de coopérer face à l'attaque d'une

horde d'infectés, David fait ensuite tout pour défendre Ellie des membres de sa communauté, bien qu'Ellie ne lui facilite pas la tâche. On devine cependant rapidement le côté malsain de David, véritable psychopathe qui poussera Ellie dans ses derniers retranchements. Lorsque Ellie lui assène le coup de grâce, gagnée par une frénésie sans précédent, on comprend qu'Ellie ne sortira pas indemne de sa rencontre avec David. Si la violence de cette séquence est particulièrement forte, c'est parce que le joueur la vit à travers Ellie, adolescente pour qui il éprouve, à ce moment du jeu, une affection paternelle (ce point sera développé dans la partie III de l'analyse). Ainsi, si le joueur investi dans l'adolescente peut alors partager sa haine envers David lors de son meurtre, une scène cinématique accompagnée d'une musique vient de suite l'écartier de son personnage et mettre en avant sa détresse.



La voir ainsi s'acharner rappelle le joueur à son premier dans le jeu, celui de Joël, avec qui il partage la volonté de protéger Ellie de la violence qui agite ce triste monde.

La personnification des ennemis est donc un des points forts de l'écriture, qui accentue une violence déjà bien rendue par les détails cinématographiques. Ainsi mise en valeur, elle participe à l'évolution des personnages qui sont obligés de s'y confronter pour survivre et avancer. Le joueur développera ses affinités et se

synchronisera alors avec les sentiments et émotions de ses personnages qui se découvrent et s'attachent dans ce contexte de brutalité.

### **III-Histoire d'une relation père/fille**

La vraie force de ce jeu réside dans sa narration, servie par des cinématiques, des dialogues in-game et l'exploration d'un univers riche en détails, ainsi que par la construction des personnages principaux et la manière dont le joueur les investit (l'investissement est, rappelons-le, de type passif).

Il se passe toujours quelque chose du point de vue narratif, autant dans l'exploration que des dialogues, omniprésents. Il y a rarement un moment de silence, et c'est surtout Ellie qui agrmente les dialogues de remarques humoristiques (comme pour la « quête » des blagues) et de questions sur le passé, développant ainsi son caractère attachant d'adolescente qui ne mâche pas ses mots. Lors des combats, Ellie commentera de « OH SHIT JOËL » les meurtres commis par celui-ci, signe d'une innocence qui s'envolera petit à petit au fil du scénario. Plus tard, lorsqu'elle-même sera animée d'une forme de haine qui l'aidera à survivre, elle conclura ses meurtres de « asshole » rageurs, transcrivant sa nervosité et sa haine.

L'avantage de cette implémentation de dialogues dans les phases de jeu est qu'elle permet de faire évoluer les personnages et leurs personnalités alors même que le joueur est en train d'agir sur eux. On peut penser que, si les scènes cinématiques sont utilisées à des moments clés et forts du scénario, c'est bien par la multitude de détails dans les animations et les dialogues prenant place dans les phases de gameplay que le joueur apprend le plus sur les personnages et développe ses relations avec eux, car il est alors actif en même temps que Joël, à travers Joël.

Ce dernier, comme précisé plus haut, est un tueur, ce que le joueur comprend assez tôt. Même sa partenaire, Tess, lui dit qu'« ils sont des salauds ». Au début de l'histoire, Joël est un homme froid, pragmatique, violent. Seul lui importe sa propre vie. Il est dommage que sa relation avec Tess souffre d'un certain manque d'éclairage. Si l'on peut deviner une forme de tendresse dès la première scène du jeu, où il s'est inquiété pour elle et qu'il s'occupe de sa blessure, à aucun autre moment ne sera donné d'indice sur la nature de leur relation, dont on ne peut que

spécifier la profondeur de l'intimité. La mort de Tess est d'ailleurs un passage troublant. Lorsque Ellie voudra en parler plus tard, Joël refusera la discussion et disant qu'il faut toujours aller de l'avant. La scène de la séparation laisse pourtant filtrer derrière son masque froid une détresse bien dissimulée. S'il s'occupe d'Ellie après la mort de Tess, c'est certainement parce que cette dernière le lui a demandé.



Ellie, donc, n'est au début qu'un objet à livrer. Joël semble pourtant s'y attacher très vite, dès le moment où ils discutent dans l'appartement en attendant le retour de Tess.

Dès lors, leur relation va évoluer petit à petit, au fur et à mesure de leur confrontation à la violence de leur monde. Joël, dans un premier temps, refusera de lui confier une arme, alors même qu'Ellie se révélera utile en combat, en prévenant l'arrivée d'un ennemi dans le dos ou en lançant une brique pour assommer un chasseur. Mais elle ne reste malgré tout qu'une enfant. La preuve de son immaturité est donnée lorsque le petit groupe de trois est arrêté par l'armée, et qu'Ellie plante un couteau dans la jambe du soldat. Joël et Tess en profitent pour les tuer, ce qui la choque, car malgré son geste, elle ne comptait pas en arriver à une telle extrémité.

La relation Joël-Ellie évolue grandement durant la séquence de la ville de Bill. Ellie surtout, dévoile plus d'éléments de sa personnalité : on la découvre comme une jeune adolescente à l'esprit acéré qui s'enchantent devant un vol de lucioles, des nains de jardin, qui est déçue de ne pas pouvoir jouer à une borne d'arcade, ou d'écouter des vinyles... Surtout, elle répondra avec verve aux provocations de Bill. Son caractère d'effrontée, qui la sauvera plus tard dans le jeu, charme certainement Joël en même temps que le joueur. Le passage s'achève sur une cinématique durant laquelle Ellie fait une fois de plus preuve d'humour en demandant pourquoi certaines pages de la revue gay « empruntée » à Bill sont collées.





À défaut d'être certain de l'affection que porte Joël à Ellie à ce moment du jeu, le joueur, lui, a certainement d'ores et déjà adopté l'adolescente, ne serait-ce que pour son humour.

Joël ne peut cependant pas protéger éternellement Ellie de la violence. Lorsqu'elle le sauve de la mort en tuant un chasseur pour la première fois, il est en colère contre elle, car elle lui a désobéi. En réponse, Ellie le boude, se plaque contre un mur les bras croisés, assise, comme une enfant. Il lui donne finalement une arme, symbole d'un passage de mutuelle confiance entre les deux. Dès lors, elle n'est plus juste une gosse ou une marchandise. Elle devient sa partenaire, première étape d'une relation père fille qui se développera tout au long du jeu.



Les compagnons de voyage se retrouvent par la suite accompagnés de Henry et son petit frère Sam, dont la relation filiale vient faire miroir à celle qui se développe entre eux. Les quatre deviennent tous amis, mais à la transformation de Sam, Henry se suicide. Cela leur rappelle que dans ce monde, la seule chose de valeur est également la plus fragile : l'autre. Ami, amant, frère, fille... Si on le perd, à quoi se raccrocher ? On peut penser que ce passage fait réfléchir nos personnages et les rapproche. Ainsi, dès la séquence suivante, Joël et Ellie paraissent plus proches, et le joueur a par exemple la possibilité de taper dans la main de Ellie après avoir passé le barrage (ce qu'il fera quasiment toujours la première fois), ce à quoi l'adolescente répond par un « Yeah » enjoué.



La séquence du barrage met d'ailleurs leur relation en péril, et se termine par la décision de Joël de poursuivre avec Ellie jusqu'à l'étape suivante (ce qu'il aurait pu refuser de faire). Plus tard, lorsque Joël se retrouve blessé dans le chapitre de l'hiver, c'est elle qui le sauve et prend soin de lui. D'un point de vue énonciatif, le joueur prend alors le contrôle d'Ellie, et se retrouve dans une situation ambivalente par rapport à sa relation au personnage.

En effet, habitué à jouer Joël (en investissement passif) avec lequel il s'est éventuellement synchronisé sur la dimension paternelle, le joueur peut jouer Ellie non pas en tant qu'Ellie, mais en tant que son protecteur, comme si, par ce

changement de personnage, le joueur se trouvait soudainement dans le « vrai » rôle de Joël (alors qu'il joue une Ellie qui s'inquiète et s'occupe de lui). Le personnage de David apparaît rapidement comme une menace, autant pour la vie d'Ellie que pour sa (notre) relation avec elle, le psychopathe tentant d'instaurer une confiance que refuse instinctivement Ellie, et que le joueur redoute lui aussi en tant que Joël.



Cependant, jouer la jeune adolescente permet aussi au joueur d'entrer dans l'univers de The Last Of Us par la personnalité d'Ellie, et si les gameplay global et procédural restent les mêmes, on constate une plus grande fragilité dans les animations d'Ellie (plus que dans la réussite de ses attaques qui font d'elle une véritable machine à tuer, comme son modèle) qui met en avant la nécessité pour elle d'avoir quelqu'un sur qui compter, en qui avoir confiance dans ce monde perpétuellement menaçant.

Elle se sortira seule de la périlleuse situation avec David, et Joël arrivera juste à temps pour la tirer de sa frénésie et l'emmener avec lui. Finalement, une fois arrivés à destination au centre des lucioles, Joël précise à Ellie qu'ils ne sont pas obligés d'aller jusqu'au bout de leur entreprise, ce qui prouve que leur relation a dépassé l'objectif initial de leur quête, et que vivre une vie de paix au barrage avec le frère de Joël est devenue une option agréable. Une véritable relation de confiance s'est instaurée entre eux, visible par le prisme de leur relation père/fille avec laquelle le

joueur est certainement synchronisé à ce moment du jeu (un bon moyen de le vérifier est l'analyse de séquence proposée plus tard). Pour Joël, Ellie est devenue plus importante que le sauvetage de l'humanité. Mais Ellie, qui sait qu'elle peut aider à guérir du cordyceps, refuse et décide de rejoindre Marlène (la chef des lucioles), sans savoir que la recherche d'un traitement nécessitera qu'elle y laisse la vie.

Lorsque Joël l'apprend, il agit avec détermination pour la sauver, alors même que la volonté de Ellie, alors inconsciente, irait certainement vers le sacrifice.

Joël la sauve, détruisant tout sur son passage, condamnant l'humanité. Il ramène Ellie au barrage en lui racontant un mensonge : les lucioles n'ont pas réussi et il a décidé de partir sur le champ. Lorsque, dans les dernières secondes du jeu, Ellie demande à Joël de jurer que ce qu'il lui a raconté sur les lucioles est vrai (après lui avoir confié un secret sur son passé qui porte effectivement à croire qu'elle se serait sacrifiée en l'échange d'un remède) Joël jure, lui mentant droit dans les yeux. Et Ellie semble le croire.





Terminer l'histoire sur ce mensonge soulève certaines questions morales, et le joueur ne peut s'empêcher de se demander, une fois le jeu terminé : qu'aurais-je fais à sa place ? Répondre à cette question ne serait pas si difficile si l'on avait pressenti la volonté d'Ellie d'accepter son funeste sort en échange d'un remède. La décision de Joël peut alors paraître très égoïste, et on peut l'interpréter soit comme

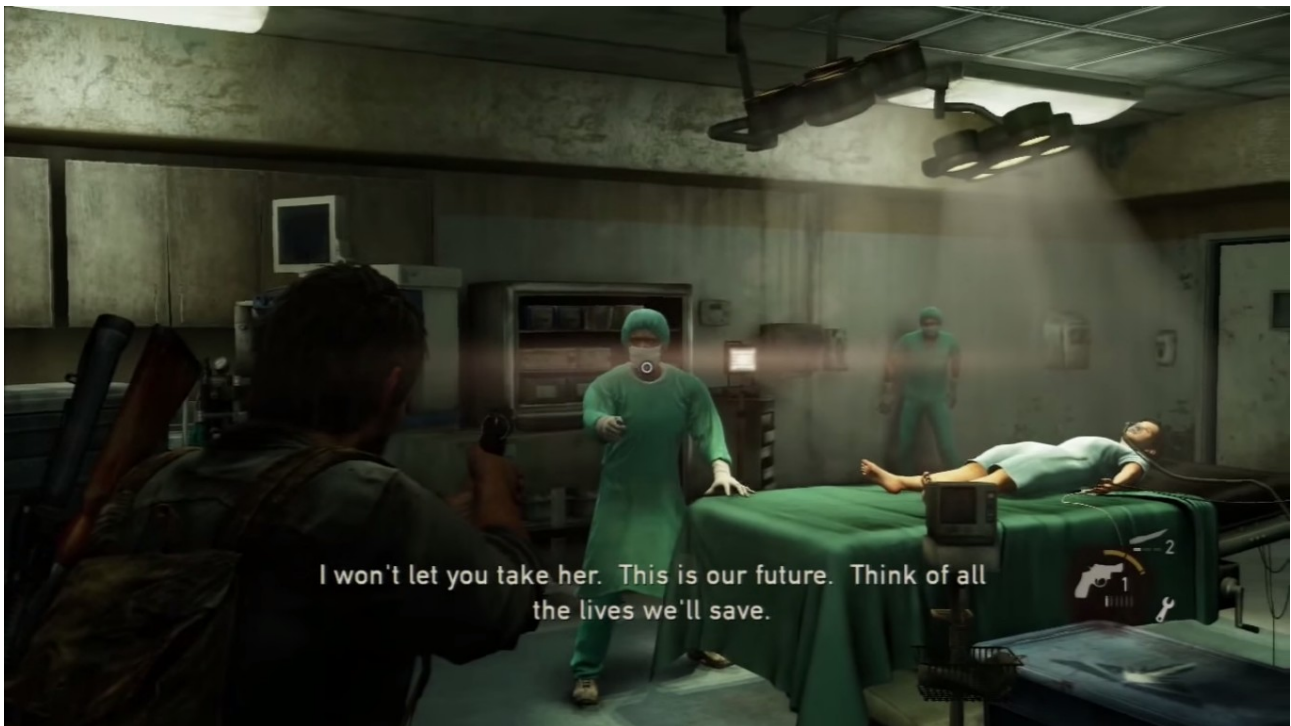
la volonté de ne pas perdre à nouveau un être aimé, soit comme la volonté de donner une chance à Ellie de vivre sa vie comme elle l'entend, sans avoir à porter des responsabilités qui la dépassent. Dans tous les cas, le simple fait qu'un mensonge puisse venir briser leur relation de confiance est assez dérangeant à ce stade de leur relation, et ponctue le scénario par une touche d'amertume qui laisse le joueur perturbé.

Le sentiment laissé chez le joueur par la fin peut s'expliquer de la manière suivante.



Le joueur contrôle Joël durant la majeure partie du temps de jeu. Il découvre l'univers à travers lui et, en l'investissant, synchronise sa dimension paternelle envers Ellie. Le nous joueur/Joël veut protéger Ellie. Si le joueur n'avait jamais eu la possibilité de jouer Ellie, alors on peut penser que la décision de Joël de la sauver aurait paru plus naturelle pour le joueur. Seulement, le joueur joue Ellie durant le chapitre de l'hiver et possède donc, à la fin du jeu, une vision plus complète encore de leur relation. Il a connu l'interdépendance qui lie les deux protagonistes à travers l'addition de leurs propres visions. Ainsi, à la fin du jeu, lorsque Joël décide de massacrer les lucioles pour sauver Ellie, on remarque que le joueur, contrairement à Joël, est tenté d'hésiter (même si Joël ne lui laisse pas le choix), car il possède désormais une part d'Ellie. Il est alors animé d'une sorte d'ambivalence ou de retrait

envers l'acte de Joël, qui se juge au moment même où Joël atteint la salle d'opération.



Là, un chirurgien s'oppose à Joël en le menaçant d'un ridicule petit bistouri. La réaction du joueur, en fonction de sa situation d'investissement, peut être très différente s'il est synchronisé avec la volonté de Joël (ce qui paraît être très rarement le cas) ou s'est déjà retiré de lui, a déjà pris du recul sur ses agissements. Personnellement, lors de ma première partie, j'avais déjà pris du recul mais continuais de jouer Joël comme le personnage qu'il était. Pourtant, j'ai bel et bien attendu que le chirurgien paraisse menaçant avant de penser à le mettre « hors service » ; mais Joël l'assassine, contre mon désir de joueur qui aurait pu se contenter d'un coup bien placé pour l'assommer (certains lui tirent dans le genou). Si le premier meurtre n'est pas optionnel, tuer les deux autres chirurgiens qui traitent alors Joël d'animal l'est bel et bien. **Le joueur se retrouve alors dans une situation de metagameplay à effet de volonté.**

En effet, les tuer témoigne d'un investissement complet de Joël, et le joueur va alors jusqu'au bout de son massacre comme Joël le ferait certainement (car même si les deux chirurgiens paraissent plus terrorisés que menaçants, on sait que Joël ne prendrait aucun risque). Les épargner, cependant, témoigne du malaise créé par l'action de Joël (ce qui, je pense, est le désir des auteurs). Dans les deux cas, le

joueur fait un choix qui n'est pas explicitement demandé, et ponctue cette séquence avec un effet de volonté qui détermine son sentiment envers la fin du jeu. Il peut alors approuver totalement Joël et tuer les deux chirurgiens, ou bien les épargner par sa volonté de joueur qui, dans ce simple choix, témoigne de son malaise envers ce qu'est en train de faire Joël (et ce même si une part de lui-même ne veut pas voir Ellie mourir). C'est vers la seconde modalité que la majorité des joueurs se sont tournés, suivant ainsi la logique du langage de l'énonciation.

## IV-Analyse de séquences.

### Bus Stop : le calme entre deux tempêtes.



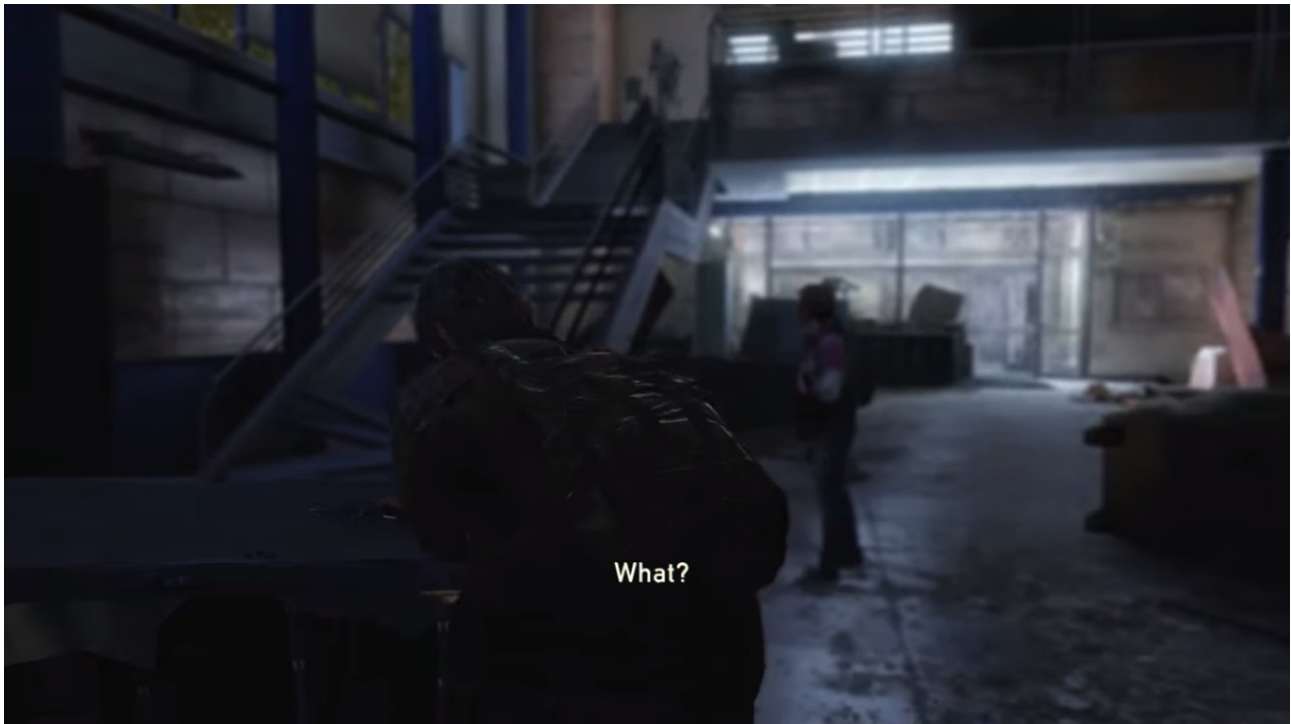
Le point culminant de relation père/fille a lieu durant le chapitre Bus Stop. Celui-ci se déroule au printemps, quelques mois ou semaines après le terrible passage de l'hiver. L'introduction nous montre une Ellie contemplative face au dessin d'un cerf, ce qui ne peut que lui rappeler les événements morbides du chapitre précédent dont l'événement déclencheur était la chasse d'un cerf. À ce moment du jeu, le joueur, tout comme Joël, peut remarquer son attitude. Elle est distante lorsqu'elle raconte un rêve, et paraît plus laconique, moins enjouée que d'habitude. Le joueur peut ne pas le remarquer jusqu'à ce que Joël le remarque lui-même lorsque, dans sa routine exploratrice, il lui demande de l'aider à poser une échelle. Détail de metagameplay, le fait que l'action soit annulée est censé, à l'instar de Joël, faire prendre concrètement conscience au joueur de l'état mélancolique de la jeune fille. Joël ne pose pas l'échelle, et notre action commandée par la touche triangle est annulée. On peut supposer que si ce passage n'avait pas été introduit par une commande annulée, l'effet n'aurait pas été le même sur le joueur. L'annulation, en

quelque sorte, l'implique bien plus qu'une simple cinématique, car la routine du joueur, elle aussi brisée, provoque une prise de conscience de l'état d'Ellie.



S'ensuit un passage d'un calme rare, portée par une musique douce mais légèrement troublée. Les deux personnages, adossés à une barrière, admirent les girafes rescapées d'un ancien zoo. La relation père fille est à ce moment totalement installée, un lien fort qui justifiera la réaction épidermique de Joël à la fin du jeu.

## L'université : perte de pouvoir



Lorsque Joël tombe et se blesse dangereusement lors de la séquence de l'université, le joueur se retrouve dans une situation de baisse croissante de son pouvoir identifiable à la perte des moyens que cause sa blessure au personnage. D'un point de vue du gameplay procédural, le joueur qui essaye d'avancer n'obtient pas le même résultat que d'habitude à l'écran : Joël ralentit, gémit, trébuche. On entend les battements assourdis de son cœur et des acouphènes siffler dans ses oreilles.

Lorsqu'il doit viser un ennemi après qu'Ellie l'ait contourné, sa vision devient trouble. Il se relève difficilement et petit à petit, la combinaison de la mise en scène et de la perte de pouvoir du joueur sur son personnage créé un effet primaire d'inquiétude chez le joueur, qui perd finalement totalement le contrôle de Joël et regarde Ellie se défendre toute seule.

## Conclusion

*The Last Of Us* aura marqué sa génération, en abordant un univers post-apocalyptique de manière crédible, avec une histoire centrée sur une relation humaine construite dans le chaos laissé par le retour à l'état naturel de la civilisation.



# Conclusion générale

Rappelons que tout ce qui a été énoncé dans cet essai reste théorique, et que la démarche dans laquelle il a été rédigé est une démarche de recherche.

Je ne suis ni game designer, ni chercheur, mais juste un joueur averti et écrivain que la question de la narration, sous tous ses aspects, a toujours intéressé. J'espère donc que vous me pardonneriez les imperfections que vous avez certainement rencontrées.

J'espère néanmoins que mes réflexions vous auront ouverts quelques pistes, que vous soyez joueurs, chercheurs ou créateurs de jeu (mais si vous avez pris le temps de lire cet essai en entier, je suppose que vous endossez certainement un peu de ces trois rôles à la fois).

Et surtout, continuez de créer !

Ben Py

[benp.soleilvers@gmail.com](mailto:benp.soleilvers@gmail.com)

<https://soleil-vers.fr/>

# ANNEXES

## Lexique :

**Rappel important** : *ce lexique fait partie d'un cadre théorique. Il n'est là que pour apporter une fondation solide aux analyses de jeux proposées sur le site. Il est amené à évoluer.*

**Avatar** : voir personnage jouable avatar

**Emphase** : voir effet d'emphase

**Caméra** : le type de caméra utilisé dans un jeu. Exemple : camera à la première personne dans les FPS. En analyse, on peut considérer que le type de caméra conditionne une partie de l'entrée du joueur dans le jeu. Ainsi, théoriquement, une caméra à la première personne renforce la subjectivité du joueur dans son personnage tandis que la troisième renforce l'identification au personnage.

**Dimension progressive du premier récit** : terme lié à la dimension temporelle du premier récit (l'histoire), désigne l'avancement de la trame narrative, l'enchaînement de ses événements du début jusqu'à la fin du jeu. Opposée à la dimension statique du premier récit.

**Dimension statique du premier récit** : terme lié à la dimension spatiale du premier récit (l'univers), désigne les moments durant lesquels la trame scénaristique n'avance plus dans le temps, faisant place à la narration par l'univers. Opposée à la dimension progressive du premier récit.

**Dissonance énonciative** : écart logique entre les deux récits, ou plus précisément, problème soulevé par une différence entre la troisième énonciation (joueur) et la première énonciation (personnage jouable).

**Double énonciation** : La double énonciation correspond à une énonciation s'adressant à deux destinataires distincts. De manière générale, le théâtre est une double énonciation en ce sens qu'un personnage, sur scène, lorsqu'il s'adresse à un autre personnage, s'adresse également aux spectateurs. (source : [wikipédia](#))

Ce concept a inspiré celui de Triple énonciation / Troisième énonciation.

**Effet d'emphase** : Effet secondaire de metagameplay, l'emphase est surtout visible lorsque le jeu propose une énonciation classique. Elle consiste en la mise en valeur, par une variation de pouvoir (réduction totale ou augmentation jusqu'à la toute-puissance) d'une action réalisée par le joueur.

**Effet primaire** : Se dit de l'effet créé par le metagameplay. Il est de l'ordre de l'émotion/saisissement, ou encore du sentiment/impression.

Voir aussi : effet de volonté.

**Effet secondaire** : Se dit l'interprétation possible d'un effet primaire de metagameplay, du sens que l'on peut tirer d'une séquence par le biais du gameplay.

Voir aussi : effet d'emphase.

**Effet de volonté** : effet primaire de metagameplay. Se dit de la réalisation, de la part du joueur, d'un acte qui n'est pas commandé par le jeu. Il n'existe aucune indication qui le pousse à le réaliser, mais rien ne l'empêche de le faire également. Le joueur l'effectue de manière volontaire, juste parce qu'il le veut, sans forcément savoir qu'il le peut. L'auteur donne alors au joueur la possibilité non explicite de réaliser une action, ou une non action. En fait, tout se passe comme si le joueur détenait à un moment précis un pouvoir élevé sur le jeu, mais sans le savoir explicitement.

**Gameplay** : « Le gameplay est un terme caractérisant des éléments d'une « expérience vidéoludique », c'est-à-dire le ressenti du joueur quand il utilise un jeu vidéo<sup>1,2,3,4</sup>. Cet anglicisme a pour équivalent en France ou au Québec le terme [jouabilité](#)<sup>5</sup>. Le mot gameplay est essentiellement utilisé pour qualifier ; un « bon » gameplay tiendra en éveil l'intérêt du joueur, tandis qu'un « mauvais »

gameplay frustrera ou ennuiera le joueur. Le ressenti du joueur peut être affecté positivement ou négativement par plusieurs aspects du jeu qui pourraient être résumés ainsi : les règles du jeu, la manière dont le joueur est censé y jouer, la fluidité des règles une fois appliquées à l'environnement du jeu, la manière dont le joueur peut jouer ou bien les possibilités offertes par l'environnement.

En outre, le mot gameplay peut avoir un sens légèrement différent, selon qu'il est utilisé par un concepteur ou un critique de jeu vidéo. » Source : Wikipédia  
En analyse, on utilisera les termes de gameplay global et de gameplay procédural.

**Gameplay global (ou final)** : désigne l'objectif global à réaliser dans le jeu, son but général. Autrement dit, le gameplay en tant que finalité qu'il propose par la convergence et l'agrégation des possibilités du gameplay procédural. Par exemple, dans Metal Gear Solid, le gameplay global a pour finalité l'infiltration. Le gameplay global est une composante du metagameplay, car il participe aux effets primaires de sentiment/impression.

**Gameplay procédural** : désigne l'ensemble des possibilités permises au joueur dans le jeu. Par exemple, dans Metal Gear Solid, le personnage peut se coller au mur, frapper dessus, ramper, se cacher dans une boîte en carton, tirer, se battre... Tous ces éléments, associés entre eux, participent à la création d'un gameplay global. En modifiant la relation de pouvoir qu'entretient le joueur sur le jeu, le gameplay procédural génère des effets primaires de metagameplay de l'ordre du saisissement/émotion.

**Histoire** : terme lié à la dimension progressive du premier récit. On utilise ce terme lors de l'analyse du contenu scénaristique du premier récit (suite d'événements). On l'associe souvent à l'univers en parlant de l'histoire/univers d'un jeu.

**Investissement** : rapport entre le joueur et son personnage jouable au sein de l'énonciation. Il existe trois idéaux-type d'investissement : l'investissement passif, subjectif et fusionnel. Tous sont relatifs au modèle de troisième énonciation utilisé dans le jeu.

**Investissement fusionnel** : rapport entre le joueur et son personnage hybride dans une troisième énonciation mixte. Le comportement du personnage jouable sera le produit d'un mélange de sa personnalité et de celle du joueur. Le joueur fusionne avec son personnage, créer une nouvelle entité, un Nous personnage/joueur.

**Investissement passif** : rapport entre le joueur et son personnage cinématique dans une troisième énonciation classique. Le joueur n'a aucune responsabilité envers son personnage jouable, aucune influence sur sa personnalité. Il ne donne pas de lui-même au personnage mais apprend à le connaître grâce aux informations que ce dernier lui apporte.

**Investissement projectif** : rapport entre le joueur et son personnage avatar dans une énonciation subjective. Le personnage jouable est le représentant direct du joueur dans le jeu, qui en fait ce qu'il veut. Par exemple : Minecraft, Baldur's Gate

**Jouabilité** : voir gameplay

**Personnage jouable** : personnage dirigé par le joueur dans l'univers du jeu. En fonction du type de personnage jouable, la troisième énonciation n'est pas toujours la même, tout comme l'investissement du joueur dans son personnage. Il existe plusieurs types de personnages jouables : le cinématique, l'avatar, l'hybride, le réceptacle.

**Personnage jouable cinématique** : personnage jouable qui possède les caractéristiques suivantes : une identité donnée par les auteurs (il n'est pas conçu par le joueur), une personnalité propre (il n'est pas muet, le joueur n'a aucune influence sur sa personnalité). Exemple : Joël dans The Last Of Us. Ce type de personnage induit un investissement passif du joueur et se retrouve dans la troisième énonciation classique.

**Personnage jouable hybride** : personnage jouable qui possède les caractéristiques suivantes : une identité donnée par les auteurs ainsi qu'une personnalité propre, qui cependant peut être influencée par le joueur. Exemple : Heavy Rain, The Walking Dead, Witcher 3.

Ce type de personnage induit un investissement fusionnel du joueur dans son personnage et se retrouve dans la troisième énonciation mixte.

**Personnage jouable avatar** : personnage jouable possédant les caractéristiques suivantes : il est créé par le joueur et non donné par les auteurs (il peut avoir une simple identification, une identité très peu développée), il n'a pas de personnalité propre car il représente le joueur en tant que tel dans l'univers du jeu. Exemple : Skyrim, Baldur's Gate. Ce type de personnage induit un investissement projectif du joueur dans son personnage, et se retrouve dans la troisième énonciation subjective.

**Personnage réceptacle** : type de personnage spécial, proche du personnage cinématique, à cette différence notable qu'il est muet. Exemple : Zelda (Link), Chrono Trigger (Chrono). Ainsi, bien que le personnage ait une identité propre, sa personnalité ne s'exprime pas par le texte, et l'investissement passif du joueur dans le personnage accepte une part de projectif spécifique. Tout se passe comme si le personnage demandait que l'on projette uniquement la partie voulue de nous-même sur lui. Ainsi, il n'est ni avatar car l'investissement projectif n'est pas complet, ni mixte car le joueur n'a pas d'influence sur son développement, ni cinématique car il ne parle pas et invoque de la projection pour s'exprimer. Il donne de sa personnalité en étant le réceptacle d'une partie de nous-même qui le définit.

**Pouvoir** : provenant d'une relation établie entre le jeu et le joueur, le pouvoir agit comme catalyseur des effets de metagameplay. Ainsi, le pouvoir du joueur sur le jeu peut être faible, moyen ou élevé en fonction de certains éléments, comme le gameplay procédural, le level design ou des séquences spécifiques qui induisent des variations de pouvoir pouvant aller d'un extrême à l'autre.

**Situation** : situation contextuelle scénaristique durant laquelle on observe des variations de pouvoir.

**Univers (environnement)** : lié à la dimension statique du premier récit. On utilise ce terme lorsque l'on analyse le contenu de l'univers du jeu (architecture, paysage, politique...) participant au premier récit.

**Troisième énonciation** : la troisième énonciation est un axe d'analyse du second récit. Le concept s'inspire de la double énonciation et étudie la position du joueur au sein du récit, position qui déterminera grandement l'expérience et la construction du second récit, ainsi que son rapport d'investissement avec le personnage jouable. Il existe trois modèles de troisième énonciation : la classique, la subjective et la mixte.

**Troisième énonciation classique** : modèle de troisième énonciation réunissant les conditions suivantes : le personnage jouable possède une identité et une personnalité propre (type cinématique), le joueur n'a pas d'influence sur la personnalité du personnage jouable (investissement passif), le joueur n'a pas, ou que très peu, d'influence sur l'histoire/univers du jeu. Exemple : The Last of Us.

**Troisième énonciation mixte** : modèle de troisième énonciation réunissant les conditions suivantes : le personnage jouable possède une identité et une personnalité propre que le joueur a la possibilité de faire évoluer (PJ de type hybride), l'investissement du joueur dans son personnage est dès lors de type fusionnel. Le joueur a un degré d'influence sur l'histoire univers assez élevé. Exemple : Mass Effect.

**Troisième énonciation subjective** : modèle de troisième énonciation réunissant les conditions suivantes : le personnage jouable n'a pas de personnalité propre (de type avatar), il est souvent créé par le joueur même s'il peut cependant posséder un background identitaire (exemple : Dark Souls). Parfois, il n'existe même pas. L'avatar représente le joueur dans le jeu (investissement projectif). L'influence sur l'histoire/univers du jeu est très élevée, voir totale. Exemple : Minecraft, Baldur's Gate

## **Autres exemples d'analyses**

Cette section d'annexes contient plusieurs analyses initialement publiées sur le site write-and-play entre 2017 et 2022. Légèrement remaniées en 2025, certaines se veulent être le plus objectives possibles, autant dans les propos que dans le style, tandis que d'autres sont rédigées dans le cadre moins strict du blog de l'époque.

Dans tous les cas, je juge que ces analyses sont encore pertinentes aujourd'hui, et la différence de tonalité démontre que plusieurs manières de faire sont possibles.

### **1. Shadow of the Colossus**

### **2. Journey**

### **3. Undertale**

### **4. Celeste**

### **5. Life is Strange**

## **Analyse de Shadow of the Colossus**

Shadow of the Colossus est sorti pour la première fois en octobre 2005 sur PlayStation 2. Développé et édité par Sony, et plus particulièrement la Team Ico, il a par la suite été remasterisé sur PlayStation4 en 2018, après avoir connu une réédition HD en 2011 sur PlayStation3, ainsi qu'un remake plus tard sur ps4.

### **Présentation générale**

SotC se joue avec une troisième énonciation est de type classique. Cela signifie que le joueur incarne un personnage principal (ici, un jeune homme nommé Wander) ayant une personnalité propre, bien que dans le cas présent, celle-ci soit très discrète. Le joueur n'a sur Wander aucune forme de responsabilité scénaristique, et son investissement dans le personnage est donc passif (le joueur n'apporte rien au personnage) et ce malgré un mutisme presque total du personnage qui ne s'exprimera verbalement qu'au tout début du jeu, puis par des appels et sifflements adressés à son fidèle destrier. Il faut dire que les rencontres seront rares dans la contrée désertique que le joueur pourra parcourir de fond en comble.

Parallèlement, l'influence du joueur sur le scénario/univers du jeu est nulle, car à aucun moment ne sera donné au joueur la possibilité de modifier le scénario par un choix (visible ou non).

La caméra à la troisième personne utilisée complète idéalement l'investissement classique, et le gameplay global procure un sentiment de liberté, notamment rendu possible par un gameplay procédural permissif qui permet au joueur d'explorer et de grimper sur à peu près tout ce qui possède un rebord ou de la fourrure, ce qui sera bien utile pour combattre les colosses que **Wander s'est donné pour but d'assassiner.**

Car malgré la poésie qui se dégage de l'univers du jeu, Shadow of the Colossus est bel et bien un jeu d'assassinat. L'objectif de Wander, et donc du joueur, est de parcourir la terre interdite pour trouver des colosses et les assassiner pour le compte d'une entité nommée Dormin, qui lui aura auparavant fait la promesse de

ressusciter la jeune fille dont le corps inanimé repose sur l'autel du temple. Le scénario est plutôt mystérieux, les scènes cinématiques sont très rares, et l'on ne saura par exemple jamais qui est véritablement la jeune femme, nommée Ono, pour Wander, bien que ce dernier soit prêt à tout pour elle.

Pour l'aider dans sa quête, Wander bénéficie de l'aide de son cheval, Aggro, et d'une épée magique capable de lui montrer le chemin à suivre pour atteindre les colosses et les terrasser. Pour cela, le joueur devra trouver leur point faible pour y planter son épée, et chaque colosse proposera une sorte d'énigme à résoudre. Le jeu mêle donc l'exploration lors des phases de recherche à la réflexion lors des phases de combats.

L'analyse suivante propose dans un premier temps de mettre en évidence la **poésie du contraste** (I), omniprésente sous plusieurs formes tout au long du jeu, pour ensuite revenir plus profondément sur le premier récit, fortement centré la narration statique (II), avant de finir par l'analyse du second récit, mettant en valeur **l'évolution la relation du joueur à son personnage et aux colosses** (III).



## **I. La poésie des contrastes**

Le contraste est au cœur de l'univers de SotC, qui semble ne pouvoir être que tout blanc ou tout noir, sans possibilité de gris. Cette opposition constante entre des forces antagonistes se perçoit particulièrement dans la cinématographie, mais aussi

dans la narration statique, et la mise en place de véritables contrastes d'échelle dans les décors et le gameplay.



Le contraste, qui s'exprime continuellement dans le jeu, est rendu particulièrement visible par les jeux d'ombres et de lumières qui accompagneront le joueur tout au long de son aventure, que ce soit au sein d'une forêt sombre percée de fins rayons de lumières pâles, ou dans une grotte aux parois faiblement éclairées par la lueur d'une torche vacillante.



L'épée du héros émettra sur commande un rayon de lumière pour indiquer le chemin au joueur, et ce n'est certainement pas un hasard si, lorsqu'elle s'enfoncera dans la chair d'un colosse, un sang noir jaillira de sa blessure. À leur mort, une colonne de lumière s'élèvera de leur cadavre jusqu'au ciel qui deviendra, paradoxalement, de plus en plus nuageux et obscurcit, pesant.

Dormin, l'entité donnant ses directives à Wander, est lui/elle aussi sujet à antagonisme. Communiquant par un puits de lumière venant éclairer le temple principal, sa voix est composée d'une double tonalité féminine et masculine se faisant écho, comme si elles ne pouvaient pas fusionner pour former un tout. Cela a pour effet de renforcer le mystère autour de son identité et sa motivation, que l'on devine malfaisante sans pour autant pouvoir en être certain jusqu'à la fin du jeu.

Les paysages parcourus alternent entre de larges plaines désertes et des lieux plus exigus, et le joueur, qu'il soit sur la piste d'un colosse ou tout simplement à la recherche d'un arbre pour y cueillir quelques fruits, s'apercevra rapidement qu'il est le seul être humain à parcourir la terre interdite. Sa solitude ne sera trompée que par la présence d'Aggro et d'une faune rare, constituée de quelques lézards, poissons, aigles, tortues et oiseaux blancs qui s'agglutineront autour du corps de Ono.



Disséminés dans une nature aride ou chaque arbre fait office d'oasis, les constructions humaines sont bien présentes, mais uniquement sous la forme d'anciens temples de pierres à moitié éboulés, érodés par le vent et les vagues, ou enfouis sous la terre et dans le sable. Ces restes de civilisation témoignent d'une forme de culture ancienne désormais éteinte. La vie ne s'exprime plus que par le biais d'une faune sauvage et rare, ce qui participera grandement à donner au joueur un sentiment de solitude. La terre interdite lui apparaît comme vieille, isolée, lente, comme emprisonnée dans le temps, presque morte.



Le contraste d'échelle est également évident dans le rapport de taille existant entre Wander et les colosses qu'il doit assassiner. Pouvant parfois atteindre plusieurs dizaines de mètres de haut, leur stature est à la hauteur du défi qu'ils représentent, paraissant toujours, de prime abord, insurmontable. Le contraste entre eux se situe également au niveau de leurs capacités.

Wander est en effet doté d'une incroyable agilité, contrairement aux colosses qui se révèlent souvent lents et gourds, à quelques exceptions près. Il est à noter que la nature de ceux-ci est trouble, leur fourrure se mélangeant à de la pierre formant leurs carapaces ou leurs os, pierre qu'ils redeviendront une fois terrassés.



Il existe aussi un contraste, moins perceptible, dans le gameplay final du jeu alternant les phases d'exploration et de combat. En effet, bien que le but du jeu soit d'assassiner les colosses, le joueur passe la majeure partie de son temps de jeu à les chercher et à explorer, à admirer la terre interdite qui regorge de panoramas à couper le souffle. Il prend alors le temps de perdre son temps, comme pour profiter de ce grand espace, et le calme de ces séquences de jeu s'oppose directement à l'intensité des combats épiques contre les colosses. Cette alternance donne au joueur le temps de s'attacher au pays qu'il parcourt, ce qui, plus tard, aura peut être une incidence sur sa position par rapport à l'histoire du jeu.



## II. Par amour

La narration de Shadow of the Colossus a pour caractéristique d'être très pauvre d'un point de vue progressif. Après une introduction mettant en scène Wander découvrant le temple et demandant de l'aide à Dormin, le joueur est lâché dans la nature. Son but est bien défini : **tuer les colosses pour sauver Ono**, mais le joueur n'en sait pas plus sur la cause de sa mort, ou même sur l'identité de la jeune fille, qui pourrait tout aussi bien être son amante que sa sœur. Le mystère pousse le joueur à chercher lui-même des explications, ce qu'il réalisera en explorant la contrée interdite de son propre chef. L'histoire progressera alors par à-coups après chaque colosse abattu, mais entre temps, c'est bien par la narration statique qui fournira au joueur le plus d'informations sur l'état de la terre interdite et son passé, son rôle.



Si le joueur ne sait pas grand-chose sur les événements qui ont conduit Wander vers le temple, sa motivation est cependant claire : l'amour qu'il porte pour Ono. Qui que soit cette femme, sa mort l'a poussée à affronter un défi dont les conséquences, en cas de réussite, semblent devoir le dépasser.

En effet, à chaque fois qu'il terrassera un colosse, Wander sera poursuivi par un amas de rubans sombres qui le chasseront implacablement pour pénétrer en lui dans un claquement sonore des plus sinistres. Wander se réveillera alors dans le temple, et Dormin lui donnera un indice sur son prochain contrat après que la statue correspondant au colosse tué a explosé.



Mais à chaque retour dans le temple, **la santé de Wander semblera se détériorer**. Si cela ne se ressentira pas dans le gameplay procédural, sa dégradation sera rendue visible dans son aspect physique, le teint de sa peau devenant de plus en plus sombre, veinée par un sang bleu vicié, comme celui qui s'échappe des blessures de colosses agonisants. Cela sera particulièrement perceptible vers le milieu du jeu, lorsque Wander, en rêve, verra sa bien aimée se lever de son autel. Il prononcera alors son nom en se réveillant. Un plan rapproché sur son visage, suivi d'une séquence durant laquelle, pour la première fois, il approchera le corps d'Ono pour caresser ses cheveux, mettront en évidence sa dégradation physique, tout en rappelant sa détermination.



Wander poursuit sa mission, et une cinématique met bientôt en scène un groupe d'hommes en route pour le temple, semblant décidés à mettre un terme à sa quête. Mais le petit groupe arrive trop tard, et Wander, après avoir perdu Aggro dans une chute, assassine le dernier colosse. On apprend alors que Wander a volé l'épée, et que ses actions impliquent un grand danger, le réveil de Dormin, entité maléfique

emprisonnée dans le temple. Le groupe, mené par un homme au masque blanc identique à celui vu lors de l'introduction du jeu, tente de le tuer lors de sa réapparition, mais Dormin prend le contrôle du corps du jeune homme. Le petit groupe parvient alors, dans leur fuite désespérée, à sceller à nouveau Dormin, ombre aspirée dans un puits de lumière. De nouveau lui-même, Wander lutte, mais est irrésistiblement happé lui aussi.



Le pont reliant le temple au reste du monde s'effondre, et tout pourrait s'arrêter là. Mais Ono s'éveille alors et, rejointe par Aggro, qui a survécu à sa chute vertigineuse, découvre un bébé avec des cornes sur la tête. Elle le prend dans ses bras et monte jusqu'au toit du temple, qui se révèle être un havre de vie. Dormin a tenu sa promesse, Wander a réussi sa quête. Mais l'identité du bébé à corne reste mystérieuse.

### **III. Le joueur, Wander et les colosses**

Comme précisé dans le chapitre précédent, le jeu se révèle assez avare en information directe et claire sur ses personnages. Bien que certainement motivé par **l'amour qu'il porte pour la jeune femme**, la quête de Wander est trouble, et le joueur, au début du jeu, est très certainement synchronisé avec sa volonté de sauver Ono, mystérieusement figée dans sa beauté. La quête paraît juste à ses yeux comme elle paraît juste aux yeux de Wander.



Poussé par son élan de découverte, le joueur va affronter son premier colosse. La mise en scène le fera apparaître dans une cinématique en contre plongée, ne montrant que ses membres inférieurs, de sorte à grandir sa stature de colosse. Une fois abattu, le joueur n'obtient aucune explication sur ce qui arrive à Wander, attaqué par les rubans sombres et téléporté au temple. Il ne peut alors que deviner le mal qui s'empare de lui, sans pour autant faire flancher sa volonté.



La volonté du joueur, cependant, va petit à petit être mise en doute de deux manières. Le manque d'information, d'abord, concernant les conséquences possibles des assassinats de colosse, pousse le joueur à douter du bien fondé de la quête de Wander. Le joueur, comme son personnage, suit les ordres de Dormin,

tout en devinant qu'il réalise là quelque chose de mal, aux conséquences potentiellement néfastes. Wander paraît en moins bonne santé à chaque retour au temple, et Dormin le presse sans ménagement vers le colosse suivant. **Parallèlement, le joueur, au fur et à mesure de ses rixes avec les colosses, commence à éprouver pour eux une certaine forme d'affection.**

En effet, la découverte de chaque colosse est toujours une surprise, et pour pouvoir les abattre, le joueur doit découvrir leur mode de fonctionnement, analyser leurs comportements, toujours uniques. Chaque créature possède une personnalité propre qui, en plus de la fascination qu'ils peuvent générer grâce à leurs imposantes formes, génère aussi chez le joueur une forme d'empathie, qui peut facilement glisser vers de la pitié lorsqu'ils s'effondrent accompagnés d'une musique funeste qui se déclenche à chaque "exploit" de Wander.



Ainsi, à un moment du jeu spécifique à chaque joueur, on peut penser que le fait de **tuer un colosse particulièrement attachant donne un goût amer à la réussite, et génère plus de remords que de satisfaction, contrairement au ressenti de victoire vécu lors du premier colosse.**

La position du joueur face à l'histoire évolue avec ses actions, qu'il ne peut influencer, mais sur lesquelles il porte, grâce à l'énonciation cinématique, un certain recul. D'abord synchronisé avec la volonté de Wander d'abattre les colosses pour ressusciter la jeune fille inconnue en blanc, son point de vue se modifie à mesure

qu'il ressent de l'empathie pour les colosses. Il est à noter que ce point peut être renforcé par la narration statique très prononcée qui pousse le joueur à explorer les recoins isolés de la terre interdite. Soulevé par le sentiment de liberté généré par le gameplay final, le joueur s'attache également à l'univers du jeu qu'il fait sien. L'aspect désertique général de la terre interdite donne aux oasis et aux endroits secrets un sentiment d'intimité.



Lorsque la cinématique mettant en scène le groupe d'étrangers s'approchant de la terre interdite intervient, le doute sur le bien fondé de l'entreprise de Wander devient claire, et dès lors, on peut penser que le joueur, qui continue à tuer les colosses comme le désire Wander, n'est plus totalement synchronisé avec sa volonté. Il abat les colosses parce qu'il n'a pas le choix, parce que Wander le désire, mais il se doute que son personnage est en train de réaliser une folie.

Arrive alors le final du jeu, durant lequel Wander, ayant vaincu tous les colosses, se fait posséder par Dormin, véritable colosse d'ombre libéré de ses entraves. Le joueur se retrouve à devoir contrôler l'entité, et a la possibilité d'essayer d'empêcher le groupe d'hommes de s'enfuir. Il essaye de frapper du poing ces petites fourmis humaines qui s'agitent à ses pieds, mais le gameplay procédural est tel qu'il est impossible de réussir à stopper leur fuite, car les mouvements de Dormin sont trop lents et imprécis, contrairement à ce dont le joueur était habitué jusqu'ici. **En le plaçant ainsi dans la peau d'un colosse, une réduction brutale de**

**pouvoir est créée, générant un effet primaire d'impuissance, de frustration, également porteur d'un effet secondaire.**



En effet, en incarnant Dormin, dont la carrure est similaire à celle des colosses, on comprend plus que jamais, à travers l'effet primaire de frustration, **la faiblesse de ces merveilleuses créatures finalement très fragiles, qui se débattent plus qu'elles ne se battent, et pour lesquels le joueur aura pu ressentir, lors de ses précédentes escalades, de la pitié.**

La position du joueur, cependant, n'est pas tout à fait clair, et si la plupart des joueurs tentent d'arrêter la fuite, il y a fort à parier qu'ils le font pour Wander, dont la mort peut être ressentie comme une injustice, et non pour Dormin.

Lorsque celui-ci se fait aspirer dans un puits de lumière, Wander retrouve sa forme humaine, et la rupture de pouvoir continue. Malgré l'acharnement dont peut faire preuve le joueur à s'accrocher et à résister, Wander est irrémédiablement aspiré lui aussi dans le puits. Il ne peut échapper à son destin. **Ainsi, par une réduction totale de pouvoir, l'auteur met l'emphase sur le désespoir ressenti par le personnage, son impuissance à sauver sa bien-aimée ; la fatalité de sa destinée.**



Parallèlement, l'obstination dont peut faire preuve le joueur à résister jusqu'à la dernière seconde peut s'analyser comme un effet de volonté traduisant l'implication du joueur dans la quête de Wander qui ne veut pas, comme le joueur, abandonner ce pour quoi il est venu.

Ainsi, bien que le joueur puisse ressentir un malaise durant les assassinats de colosses, il reste malgré tout, à la fin, synchronisé avec sa volonté de survie de son personnage.

La position du joueur par rapport à Wander et aux colosses qu'il tue évolue donc au fil du jeu, allant de l'empathie pour le personnage vers de l'empathie pour les colosses et la terre interdite qu'il s'approprie par l'exploration.



## Conclusion

Si *Shadow of the Colossus* est souvent qualifié de poétique, c'est peut être grâce à la mise en place de contrastes qui opèrent à différents niveaux. Ses décors dépouillés et denses à la fois plongent le joueur dans un univers dont il doit tout apprendre par l'exploration. Le premier récit, avare en information claire et directe, participe à faire évoluer la position du joueur vis-à-vis des actions de son personnage et des fantastiques créatures qu'il terrasse, passant de l'empathie envers Wander à l'empathie envers les colosses.

Pour aller plus loin :

La chaîne [YouTube Nomad Colossus](#), pleine d'informations sur le jeu et son code

[The Forbidden Land](#), mine d'informations sur l'univers et l'histoire du jeu (et de Ico).

En anglais.

[Une réflexion poussée, littéraire, sur le jeu.](#)

# Analyse de Journey

## Présentation générale

Développé par la société That Game Company et édité par Sony, Journey est tout d'abord sorti sur Playstation 3 en mars 2012, puis sur Playstation 4 en juillet 2016.

Le jeu propose d'incarner un personnage mystérieux à la silhouette filiforme encapuchonnée d'une cape rouge. Jouable à la troisième personne, son but deviné sera d'atteindre le sommet de la montagne qui se détache au loin, sur la ligne d'horizon.



Le joueur incarne ce personnage dans une énonciation classique, à cette nuance près que son mutisme, du moins par les mots, fait de lui un personnage réceptacle. L'investissement dans le personnage sera donc de l'ordre de l'identification projective.

Côté jouabilité, les capacités du personnage sont peu variées. Il peut sauter après avoir rassemblé assez d'énergie dans sa longue écharpe, sauts qui, avec le temps, deviendront si hauts et si légers que le joueur pourra littéralement faire planer son personnage sur de longues distances aériennes.

Le petit bonhomme rouge possède également la capacité de communiquer en émettant un son sous forme de notes de musique, symbolisées visuellement par une légère détonation sphérique autour de sa tête, accompagnée de signes lumineux. Cela lui permettra d'interagir avec certains éléments du décor, ainsi qu'avec d'étranges créatures formées de tapis volants et, bien sûr, de potentiels joueurs inconnus qui le rejoindront durant son voyage.



Visuellement, Journey se démarque par une direction artistique singulière. L'action de jeu prend place dans un univers désertique, post-apocalyptique, où le sable recouvre les ruines d'anciennes cités en grande partie détruites. Seuls quelques restes de bâtiments dépassent des bancs de sables tels des épaves échouées dans un l'océan asséché. Cette comparaison avec l'océan n'est pas fortuite, car la texture du sable rappelle souvent celle de l'eau, d'abord visuellement grâce aux chatoulements dorés du soleil qui se reflètent sur les arêtes des dunes comme sur des vagues immobiles, puis grâce à la capacité du personnage à « surfer », glisser sur elles. Le sol est fluide, et la sensation de flottement, que ce soit sur le sable où dans les airs, est parfaitement rendue grâce à l'association de la texture du sable et de la jouabilité finale empreinte de liberté et d'aisance de déplacement, au sol comme dans les airs.

Côté progression, le joueur n'aura aucune influence sur la dimension progressive du récit, qui restera au premier abord mystérieux. La narration de Journey s'effectue en

effet sans aucun texte, et les quelques scènes cinématiques qui rythmeront le premier récit se réduiront à des fresques que le joueur devra lui-même interpréter.



Une direction artistique épurée, appuyée par une bande-son mélodieuse participent également à immerger le joueur dans l'univers de Journey.

---

Cette analyse propose, dans un premier temps, de se pencher sur l'univers du jeu pour en faire une lecture civilisationnelle (I), pour ensuite détailler l'expérience du joueur au cours de son voyage jusqu'au sommet (II). Cela fait, elle reviendra sur la (re)jouabilité atypique et le mode coopératif (III), que l'on devrait plutôt désigner « mode de partage », qui donnera à l'expérience de jeu un sens particulier.



---

## **I La chute d'une civilisation.**

Journey est un jeu à la narration volontairement épurée, et l'histoire de l'environnement parcouru par le joueur ne lui est transmise que par le biais d'une fresque dessinée, relatant les événements marquants d'un passé qui pourrait être oublié, mais dont la recherche pourrait bien se révéler être l'enjeu, dans un premier temps, de notre personnage encapuchonné.

Ce mystérieux univers est d'autant plus difficile à éclaircir qu'il ne se communique au joueur que sous forme de symboles, plus petit dénominateur commun entre les langages. **Faire abstraction du langage parlé comme écrit permet une universalité du message, à la fois dans sa communication imagée, mais aussi dans le gameplay.** Ainsi, chaque joueur pourra en quelque sorte trouver ce qu'il désire dans la symbolique du jeu.

Cependant, il reste possible de faire une lecture objective des événements qui ont conduit l'univers du jeu vers sa destruction, grâce à l'interprétation de la fresque dessinée qui fait office de fil rouge tout au long du voyage.



Lorsque le joueur rencontre pour la première fois un ancêtre, personnage physiquement similaire bien que portant une robe blanche et étant plus grand, celui-ci lui déroule la première partie de la fresque historique, qui montre la naissance du monde.

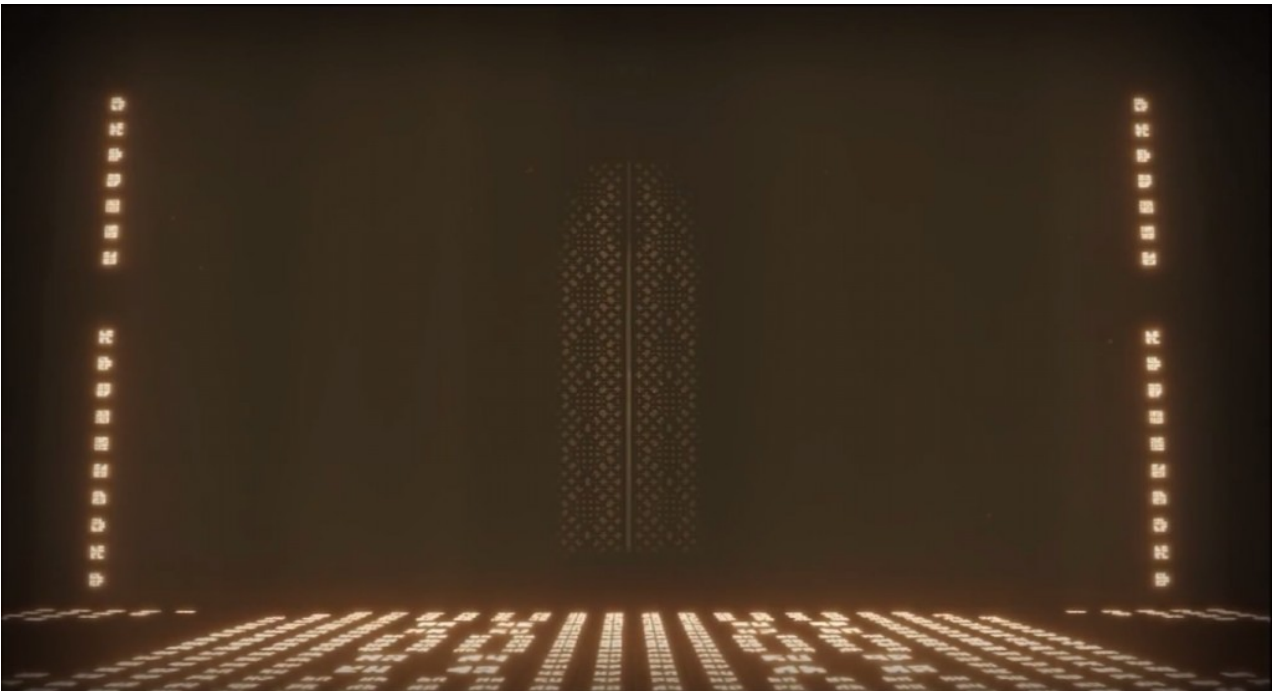


De la montagne jaillit la vie, des oiseaux et des plantes, et les premiers ancêtres apparaissent. Ceux-ci découvrent alors une source d'énergie qu'ils semblent

vénérer, celle que le joueur aura à sa disposition au cours du jeu et qui lui permettra de voler en la stockant dans son écharpe de tissu.



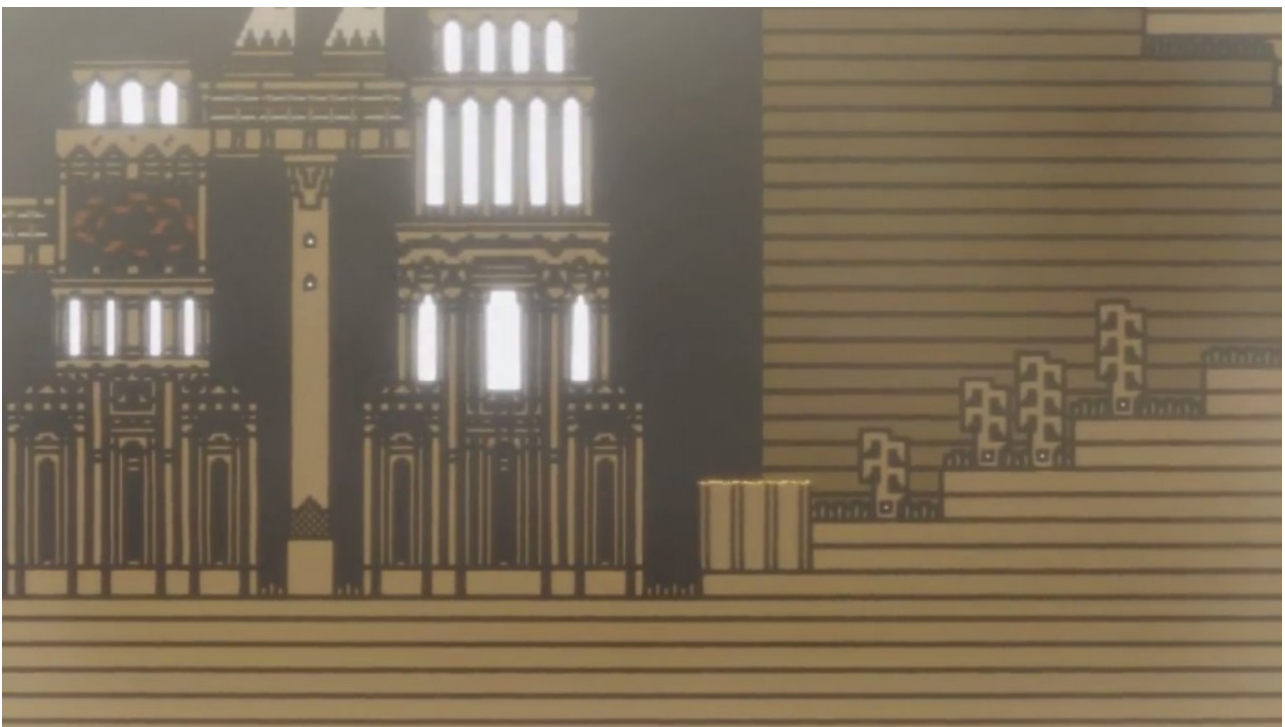
Grâce à ce pouvoir, symbolisé par une lumière argentée ou dorée, les ancêtres bâtissent une merveilleuse cité, dont l'architecture rappelle parfois celle des cités grecques avec ses colonnes, ou bien celle de constructions plus orientales, avec ses grilles ornementées, ses portes et ses dômes.



On remarque également qu'il reste quelques arbres à l'extérieur, et que les tissus, animés par l'énergie qu'ils stockent, planent au-dessus de la cité en toute liberté. On peut alors penser que cette civilisation connaît là son âge d'or. Mais les choses vont évidemment mal tourner.



Les ancêtres vont trop loin dans leur expansion, et leurs bâtiments étouffent désormais les arbres. Les tissus ne volent plus au-dessus de la cité, mais sont au contraire encagés, comme pour s'assurer de les garder en lieu sûr, car ils représentent une ressource précieuse.

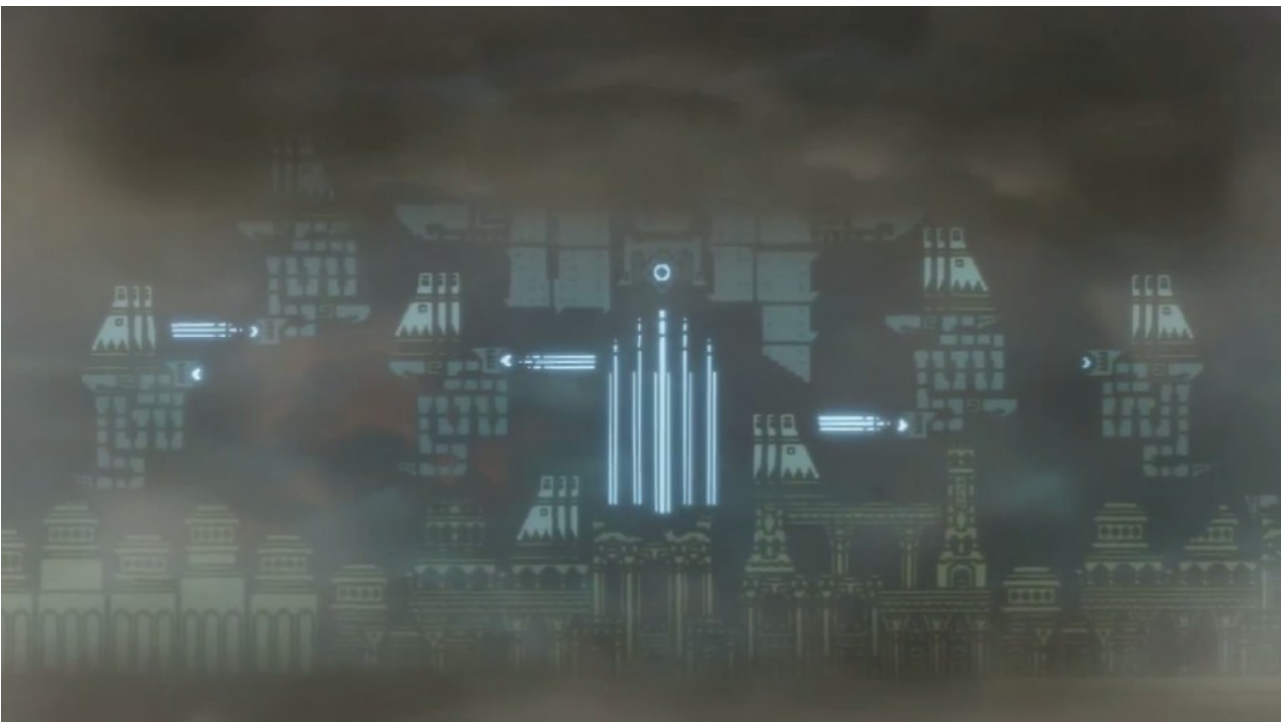


Ayant trop abusé de cette source d'énergie, après la construction d'un édifice sur une montagne, les tissus disparaissent, emportant les lumières de la cité avec eux.

On remarque alors deux ancêtres se battant pour un morceau de tissu, qui pourrait être l'écharpe que porte le personnage ; ils finissent par la déchirer.



Une guerre se déclare alors, deux camps étant mis en opposition, et les serpents de pierre, que l'on rencontrera plus tard, sont créés, certainement pour faire office d'arme. La bataille fait rage au-dessus de la cité.



De nombreux ancêtres meurent, et la cité, abandonnée, est bientôt recouverte de sable porté par le vent. Les pierres tombales remplacent les majestueux édifices d'antan.



Apparaît alors notre personnage, tombé du ciel, qui va débiter son périple dans ce reste de monde.



L'ancêtre lui montre le trajet qu'il a parcouru, comme pour lui dire que tout était écrit depuis le début, et on devine que la fin de son parcours est proche. Il doit maintenant gravir la montagne, celle-là même qui, au tout début de la fresque, avait insufflé la vie dans ce monde.

Cette fresque permet de faire une lecture civilisationnelle du passé de ce petit monde dévasté, et on peut certainement y lire une métaphore de notre propre civilisation, dont l'avancement et le progrès technique s'est fondé sur l'exploitation du pétrole.

En effet, visuellement, les tissus semblent jaillir du sol, ce qui n'est pas sans rappeler les puits d'exploitation de notre monde, situés en grande partie au moyen orient, zone géographique à laquelle l'univers de Journey empreinte du point de vue architecturale. Les guerres pour l'obtention du pétrole ont marqué notre histoire, et il est fort probable que cette lecture au premier degré soit plausible, tant qu'elle reste large et axée sur la civilisation des « ancêtres en robe blanche ».

Mais Journey, en plus de cette lecture à grande échelle, propose également une lecture plus personnelle, liée au voyage de notre personnage.

---

## **II Le voyage d'une vie : métaphore et mysticisme**

En effet, dans Journey, le joueur ne joue pas un héros au sens propre du terme, mais un simple voyageur, un personnage comme les autres, similaire à celui des autres joueurs qu'il peut éventuellement croiser durant son aventure. Par ailleurs, son aspect filiforme et son capuchon ne permettent pas de lui attribuer un genre, ce qui facilite les projections.



Il commence son périple sous la forme d'une boule de lumière qui s'écrase dans le désert. Il avance ensuite un peu au hasard, avec comme objectif deviné le sommet de la montagne qui masque le soleil à l'horizon. Les étapes qu'il parcourera alors pour l'atteindre constitueront le cycle de vie de notre personnage mystérieux, et de là à y lire une métaphore de la vie, il n'y a qu'un pas.

Cependant, cette partie de l'analyse va surtout s'appuyer sur le déroulé des effets primaires et secondaires générés par le gameplay tout au long du périple, qui peut se découper en six parties distinctes : contemplation, assurance, menace, ascension, mort et renaissance.

### **Contemplation et assurance**

Dans un premier temps, il faut préciser qu'au niveau cinématographique, tout est mis en œuvre pour assurer la contemplation. Le système de manette SIXASIS permet de faire pivoter lentement la caméra pour créer des sortes de panoramas dynamiques, pas toujours désirés par le joueur, mais participant à la création de l'effet contemplatif.

Les effets de lumières et la musique participent également à générer un effet primaire de sentiment de contemplation, qui devient même un saisissement par l'émerveillement après quelques minutes de jeu, lorsque le personnage glisse le long d'une pente de sable non avare en plans particulièrement travaillés. Une

séquence similaire se retrouvera d'ailleurs à la fin du jeu durant la phase de renaissance.



En parallèle de la contemplation, le joueur augmente, à mesure qu'il trouve des orbes scintillants, la taille de son écharpe, augmentant ainsi son habilité à planer. Cela participe à la création d'un deuxième effet primaire de metagameplay, sous la forme d'un sentiment d'assurance, ou de confiance, qui peut se traduire en effet secondaire.

En effet, ce sentiment de confiance pourrait, métaphoriquement, correspondre à la « jeunesse » du personnage. Le joueur apprend et découvre, prend pied dans ce monde en ruine dans lequel il rencontre des « animaux » de tissu qui vont l'accompagner tout au long du voyage, en l'aidant parfois à prendre de l'altitude ou à se déplacer sur de longues distances.

Ces deux effets primaires de metagameplay, contemplation et assurance, sont globalement ressentis lors de la première partie du jeu, du début jusqu'à la fin de la descente de sable.



### **Menace**

À partir de ce moment, le joueur quitte le désert à ciel ouvert pour se retrouver dans un sous-sol. D'un point de vue cinématographique, les couleurs abandonnent alors leurs tonalités chaudes pour se parer de teintes plus froides, bleutées, qui contrastent avec la première phase chaude et bienveillante et annoncent celle de la menace. On y perçoit aussi, pour la première fois, la dimension aqueuse de l'atmosphère, rendue par les couleurs océaniques ainsi que par les raies de lumières provenant du plafond, qui percent l'obscurité comme des rayons de soleil à la surface d'un océan.



La « faune » de tissu rappelle également celle de nos mers, notamment sous la forme d'algues, de méduses ou de raies dont les cris semblent comme étouffés sous l'eau. Cette atmosphère d'engloutissement mène le joueur vers une impression de menace, qui sera introduite par un effet primaire de surprise lorsque notre compagnon de tissu, qui montrait le chemin à suivre depuis quelques minutes, se fera soudainement tuer par un « serpent de pierre ».

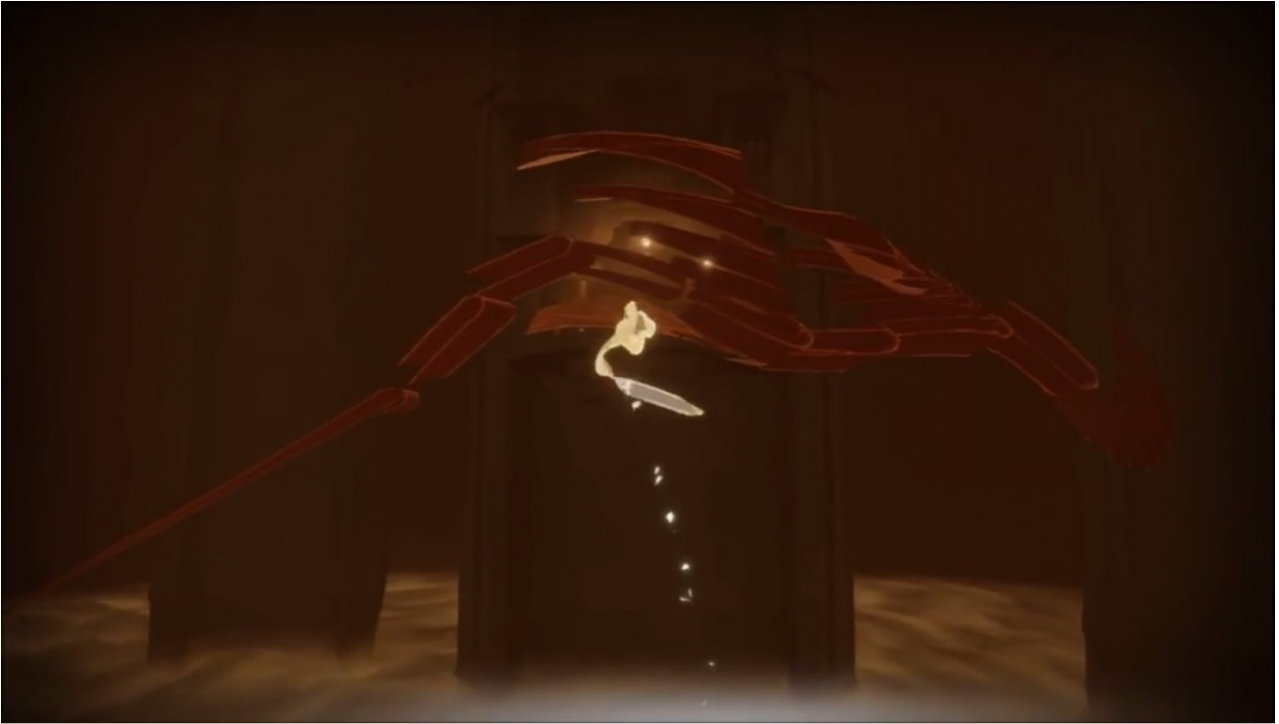


Ce revirement d'ambiance sort alors le joueur de sa phase de contemplation, et si jusqu'à alors il n'avait jamais perçu aucun danger le menaçant, les serpents de pierre, armes fabriquées par les anciens durant la guerre qui a détruit leur monde, deviennent le centre de sa préoccupation et génèrent de la tension. On assiste en fait un brusque changement dans le rapport de pouvoir jeu-joueur, car le joueur, qui jusqu'à alors s'était construit sur l'assurance et la liberté de mouvement en développant son contrôle sur le jeu, devient subitement une proie qui doit se cacher pour survivre.



### **Ascension et mort**

Après avoir échappé aux serpents de pierre, le joueur se retrouve au pied d'une tour dorée qu'il va devoir réactiver et grimper. Pour ce faire, il va déclencher des mécanismes pour faire monter une sorte de miasme dans lequel il pourra littéralement baigner/voler sans contrainte. Pour la première fois, le joueur se retrouve réellement dans ce qui peut s'apparenter à de l'eau, et l'action de voler fusionne avec celle de nager.



Il reçoit même le soutien d'une « baleine de tapis », qui semble s'épanouir dans le miasme, ou le fluide qui, avec du recul, pourrait bien être la fameuse ressource pour laquelle les anciens se sont entre tués, capable de donner vie aux tissus.

Cette première étape de la montée mène vers une escalade cette fois bien plus périlleuse, celle de la montagne qui, au tout début du jeu, cachait le soleil de son sommet fendu.

On assiste alors au second grand bouleversement du jeu (après l'apparition de la menace) avec l'apparition de la neige qui remplace désormais le sable.



L'atmosphère n'a cette fois-ci plus rien à voir avec celle chaude et bienveillante qui accompagnait les premiers pas du joueur. Le vent repousse régulièrement le personnage en arrière tandis que le froid bloque son pouvoir de saut en gelant son écharpe. Le joueur croise même des créatures de tissus coincés par la glace, ainsi que de nombreuses pierres tombales. La musique, aussi, se fait moins mélodieuse. Plus stridulante, elle participe à faire monter la tension lors des phases où le joueur doit se cacher des serpents de pierre qui errent en gardien sur le flanc de la montagne enneigée.



Ce qui motive alors le joueur à progresser n'est plus ni la contemplation ni la fuite face à la menace, mais la proximité du but fixé au début du jeu.

Progressivement, une perte de pouvoir du joueur sur le jeu se met en place, jusqu'à l'ascension finale sur le flanc balayé par le vent, où sont dispersées de nombreuses pierres tombales. Cette perte de pouvoir, d'un point de vue métaphorique, peut s'interpréter comme une phase de vieillesse, car le personnage perd de sa mobilité et avance de moins en moins vite, comme si toutes les forces de son corps l'avaient quitté.



On assiste ensuite à une emphase négative mettant en scène la mort de notre personnage. Le joueur aura beau pousser son stick analogique vers l'avant pour le faire avancer à travers la tempête, il ralentira obligatoirement sa course jusqu'à tomber de fatigue et se retrouver immobilisé dans la neige, incapable d'atteindre son but : le sommet. La neige le recouvrira rapidement, et on suppose que son voyage s'arrête ici.

### **Renaissance**

Survient alors la dernière phase de jeu, celle de l'émerveillement par la renaissance du personnage, qui se traduit sensiblement dans la jouabilité par une nouvelle emphase, cette fois-ci positive. Le personnage, désormais illuminé, retrouve toute sa force et le joueur toutes ses possibilités de jouabilité. Propulsé au sommet, il se retrouve sur les cymes les plus hautes, au-dessus de la tempête, et peut à nouveau sauter et voler sans crainte. Durant cette décharge d'énergie, qui contraste avec la séquence de bride précédente, il devient tout puissant, sans limite, et c'est avec un véritable saisissement de joie qu'il peut enfin atteindre son but, terminer sa quête...



Ou plutôt, la (re)commencer.

---

### **III « Il faut imaginer Sisyphe heureux », car il n'est pas seul.**

En effet, la lecture faite de ce second récit (l'histoire que se fait le joueur), en plus d'être subjective (comme pour toutes les analyses de seconds récits) est en partie incomplète, car elle ignore la dimension multijoueur du jeu, qui lui donne pourtant un sens tout à fait particulier, notamment dans sa rejouabilité.



Lors du générique final, le personnage est en effet transformé en boule d'énergie, comme une étoile filante renvoyée en arrière repassant au-dessus des paysages parcourus pour atterrir dans le lieu où avait débuté son aventure qui, soulignons-le, était un cimetière. Il est alors invité à recommencer le voyage, et ce n'est qu'avec un œil aiguisé qu'il pourra remarquer, à la base de son capuchon, une nouvelle ligne de signes dorés.



### source

À chaque fois qu'il terminera le jeu, une nouvelle bande sera brodée sur sa robe, jusqu'à trois fois. Ultimement, après avoir découvert tous les glyphes scintillants cachés du jeu, le joueur pourra même transformer son capuchon rouge en un capuchon blanc, similaire à celui que portent les anciens qui guident le personnage tout au long du jeu. Le joueur se voit ainsi exprimé objectivement son expérience de jeu, expérience dont il pourra faire bénéficier les joueurs rencontrés durant ses prochaines parties.

Le système multijoueur de Journey est en effet assez particulier, car il permet de partager son voyage avec un joueur inconnu (on ne peut inviter un ami et le nom de notre compagnon n'apparaîtra qu'à la fin du voyage). On remarque alors que l'expérience de jeu du second voyage devient tout à fait différente de la première, car ce qui constituait majoritairement une quête de découverte devient, par la suite, une quête de partage.

Si, par exemple, lors d'un premier voyage, le joueur jouait connecté, celui-ci a certainement reçu la visite d'un compagnon de route qui, au choix, était soit un novice comme lui, en quête d'émerveillement, soit un expérimenté, qui peut-être lui a fait découvrir les quelques secrets qui longent la route jusqu'au sommet.



Dans les deux cas, le terme de partage correspond plus à l'expérience que le terme plus courant de coopération, car les joueurs, très limités en interactions, partagent à la fois leurs connaissances du jeu, ainsi qu'une expérience de voyage unique, le tout par le biais d'un système de communication quasiment inexistant, puisque les joueurs ne peuvent échanger que par l'émission plus ou moins forte de sonorités musicales.

Il est également à noter que, d'un point de vue jouabilité, lorsque deux personnages se touchent, leur contact remplit la jauge d'énergie de l'écharpe, et l'on pourrait voir ici une métaphore du couple, ou au moins du fait qu'avoir un compagnon de chemin rend la route *de la vie* moins difficile, et surtout, plus agréable.



Idéalement, le sens du jeu prend une dimension plus altruiste à plusieurs, le joueur passant du stade de la découverte à celui du partage, alors même qu'objectivement peu d'éléments concrets, dans cet univers désolé, sont à partager. Bien sûr, les quelques cachettes peuvent toujours servir d'élément de motivation pour celui qui ne les a pas encore décelées, mais pourquoi, dans le cas où seule cette dimension de game design compterait, revenir sur le jeu pour montrer aux autres les secrets du jeu ?

Tout simplement parce que le fait de partager le voyage en lui-même, sa beauté, devient un objet de plaisir assez grand pour justifier de rejouer.



Il devient alors clair que l'ultime métaphore du jeu, vue par le prisme du mode multijoueur, et celle du mythe de Sisyphe qui, comme le personnage au capuchon rouge semble condamné à répéter son étrange voyage, s'est vu obligé de pousser sa pierre au sommet d'une montagne pour l'éternité.

Pourtant, ce que Sisyphe devait faire seul, le joueur et le personnage au capuchon le font accompagnés, ce qui donne un sens tout à fait particulier à l'expérience de jeu. Ainsi, en plus du mythe originel, Journey semble aussi s'inspirer de la lecture philosophique de l'absurde qu'en Albert Camus dans « Le Mythe de Sisyphe ».

Le joueur est comme Sisyphe sur sa montagne, et ce monde fermé *devient le sien*. Il apprend à y être heureux et en apprécier la beauté de la traversée, surtout s'il la partage avec un joueur inconnu dont l'identité ne se révèle qu'à la toute fin.

**Le voyage fait sens en lui-même**, tandis que l'objectif affirmé d'atteindre le sommet, lui, reste toujours inachevé.



Le voyage de Journey atteint alors une dimension spirituelle, méditative, dont la lecture peut s'appuyer sur des indices architecturaux et de gameplay visibles lors de la phase de renaissance. En effet, au sommet, les arches sous lesquelles le joueur vole rappellent en effet grandement celles issues de l'architecture asiatique, tandis que le personnage, qui se retrouve libéré de ses contraintes physiques (passage d'une emphase négative à une emphase positive) peut être interprété comme une sorte de Nirvana, concept clé Bouddhisme.



Dans tous les cas, le multijoueur ajoute une dimension de voyage spirituel au voyage virtuel, grâce au partage d'un court moment de complicité qui, en ce qui me concerne, s'est souvent soldé par un échange de remerciement envoyé via le système de messagerie de la console.

---

## **Conclusion**

Journey est un jeu qui, grâce à sa direction artistique singulière, sa narration épurée jusqu'au symbole et son gameplay simple, offre au joueur plusieurs niveaux de lecture. Le premier, correspondant au premier récit, semble être globale, civilisationnel, et aborde les dérives liées à l'exploitation de l'énergie. Le second niveau de lecture est plus personnel, et chaque joueur à la possibilité de l'interpréter à sa manière. Journey prend alors une dimension presque spirituelle, car le voyage virtuel devient lui-même l'objet d'une sorte de méditation par l'action de jouer et, surtout, de partager.

---

---

Pour aller plus loin :

[Interview de Jenva Chen](#) (le créateur du jeu)

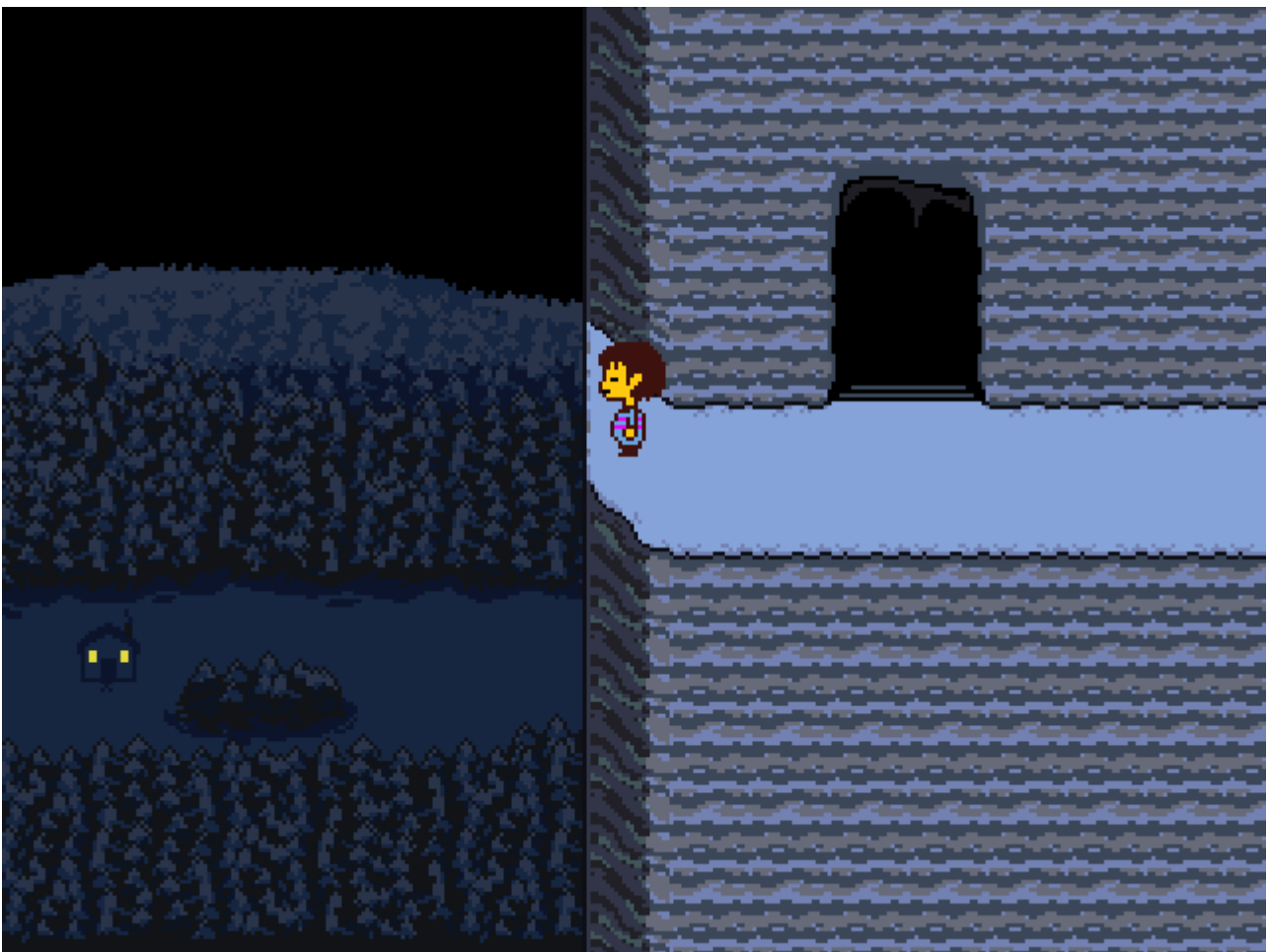
[L'OST assez fantastique](#)

## Analyse d'Undertale

Undertale est un jeu sorti sur PC le 15 septembre 2015, puis plus tard sur console de salon. Il a été créé de A à Z par une seule personne (ou presque), Toby Fox. L'analyse suivante a été réalisée sur la version originale, en anglais.

Le jeu place le joueur dans la peau d'un enfant à qui il donne un nom au début du jeu, mais dont on apprendra seulement lors de la « vraie fin pacifiste », la véritable identité : Frisk.

Frisk est modélisé de manière à ce que le joueur ne puisse pas lui attribuer un genre, et tout ce que l'on saura vraiment sur lui au début du jeu est qu'il est un enfant. Ainsi, il devient théoriquement plus simple de projeter de soi-même sur le personnage, qui restera neutre dans ses expressions.



La troisième énonciation est subjective, car le jeu nous demandera de prendre des décisions et de réaliser des actions en tant que *l'humain* tombé du mont Ebott,

humain qui traversera le monde sous terrain d'Undertale pour regagner la surface, le monde des humains. Ce personnage deviendra alors le représentant du joueur au sein du jeu, faisant de lui un personnage de type avatar.

Comme dans la plupart des jeux à énonciation subjective, l'influence sur la dimension progressive du récit sera très grande et très visible, générant de nombreux embranchements qui demanderont de recommencer l'histoire à plusieurs reprises, celle-ci pouvant se vivre comme une boucle temporelle qu'il est possible d'influencer, le joueur ayant un pouvoir sur le cours des événements grâce à sa capacité de SAVE (sauvegarder) sa partie, aussi appelée dans le jeu la *détermination* (à chaque point de sauvegarde, un petit texte humoristique pointe le fait que le joueur est plein de détermination).

Le second récit généré sera donc très variable en fonction des choix et actions des joueurs, et dépendra majoritairement de la propension à tuer ou épargner les monstres qui se dresseront sur leur chemin.

Le jeu se joue à la troisième personne, en vue du dessus à la manière des RPG *old school* des années 90. Cinématographiquement, Undertale mise sur une ambiance simple, visuellement pauvre au premier regard, mais qui se fonde en réalité sur un sens du détail important, chaque personnage rencontré étant différent et possédant une personnalité propre. Ainsi, malgré sa simplicité graphique, Undertale propose au joueur d'explorer un univers dense, dans lequel chaque détail compte et où chaque ambiance musicale affirme l'identité des lieux visités ou des personnages rencontrés.



L'histoire débute avec la chute d'un personnage dans un ravin. Le joueur le nomme, pensant alors qu'il sera le personnage contrôlé lors de sa partie. Après quelques pas seulement, le joueur se fait attaquer par une plante nommée Flowey, qui le piège en l'amadonnant, puis tente de le tuer. L'avatar du joueur est alors sauvé par Toriel, monstre amical à l'attitude très maternelle.



Après avoir passé du temps avec elle, l'avatar voudra rentrer chez lui en retournant à la surface. Pour cela, il devra traverser la grotte remplie de monstres qui tenteront de le tuer, comme le veut la politique du roi Asgore depuis la mort de son fils, causée par humains. Prête à tout pour empêcher son *enfant* de prendre un tel risque, Toriel va se dresser sur son chemin et celui du joueur, qui fera face à une première situation de choix très délicate.

Dès lors, une multitude de passages possibles va s'ouvrir devant le joueur, générant ainsi une multitude de seconds récits. Cependant, il se dégagera une route principale, généralement empruntée par la majorité des joueurs, pensée comme une ligne temporelle logique intégrant directement le joueur en son sein.

Car Undertale est un jeu qui use régulièrement d'énonciation directe (ou comme dit plus communément, qui brise le quatrième mur, ou brise l'écran) c'est-à-dire qu'il s'adresse de manière directe au joueur en tant que lui-même, et non au rôle que le jeu lui attribue, sans passer par le biais de son personnage jouable (ici, un personnage de type avatar).

Cela provient du fait qu'Undertale est un jeu *conscient de lui-même*, ou en tout cas, dont certains personnages principaux sont conscients d'être des personnages appartenant à un monde différent de celui du joueur, celui du jeu, sur lequel le joueur exerce un pouvoir depuis son écran. Dès lors, au-delà même des thématiques simples abordées dans le premier récit, **le jeu va proposer une réflexion sur le rapport du joueur aux jeux de rôle, et au jeu vidéo en général.**

L'analyse suivante propose de détailler, en s'appuyant sur les théories développées dans cet essai, les aspects propres à l'expérience de jeu singulière que propose de faire vivre Undertale au joueur, avant de mettre en avant le parcours principal du joueur. Car Undertale a beau être un jeu très drôle, le message qu'il sous-entend se révèle finalement très sombre.



MT. EBOTT  
201X

## 1 Undertale, le jeu qui se joue de nous.

Pour comprendre en quoi Undertale se démarque des autres RPG desquels il semble, au premier abord, vouloir s'inspirer, il convient de comparer ce que fait généralement un rpg traditionnel par rapport à Undertale.

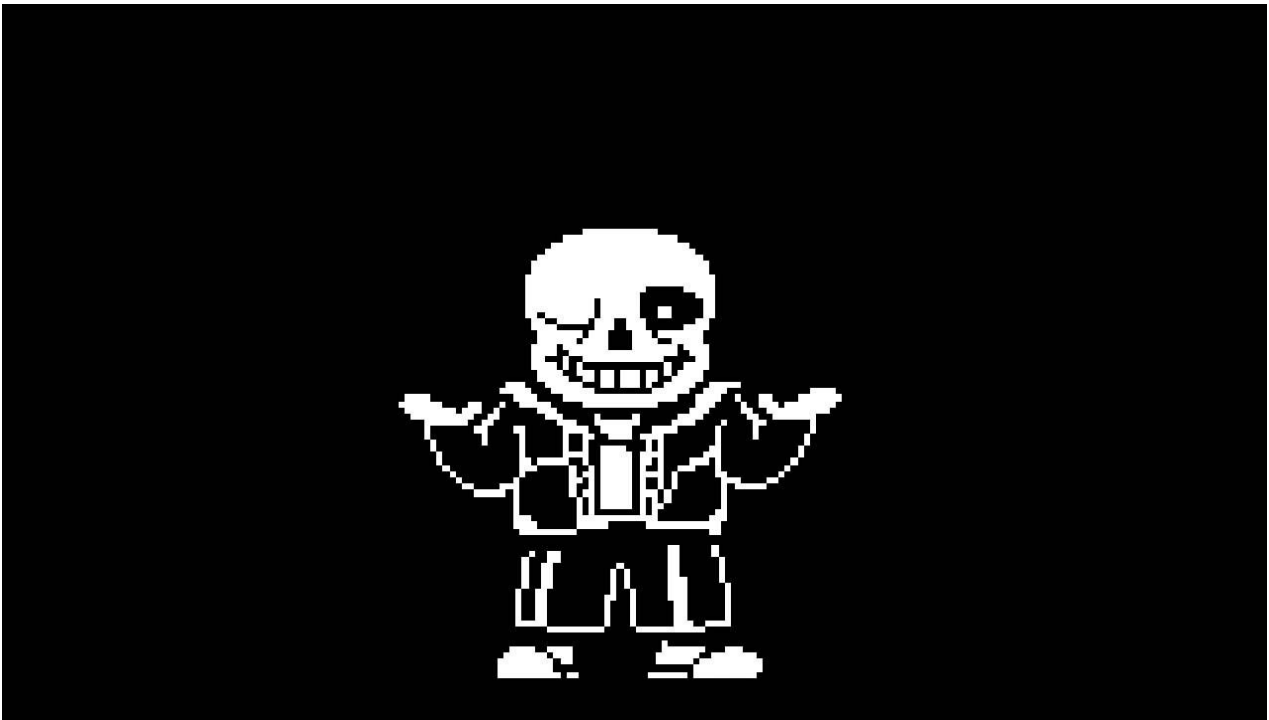
Dans un RPG traditionnel, le personnage que le joueur contrôle, qu'il soit avatar, cinématique ou hybride, a de fortes chances de devoir tuer des monstres. Ceux-ci, comme dans Skyrim, attaquent alors le joueur comme s'ils avaient attendu toute leur vie ce moment fatidique. Cependant, dans Undertale, à l'instar d'une mouvance récente représentée par des jeux comme The Last of Us ou encore Spec OPS : The Line, propose de mettre en scène des ennemis ayant une personnalité propre, une vie que le joueur est obligé de prendre en compte.

Ainsi, chaque « monstre » qui se balade dans le sous-sol d'Undertale possède un design différent qui le rend unique. Certains sont des squelettes, d'autres des pierres parlantes, des escargots... qui ne seront jamais réellement dangereux pour le joueur, qui ne les combattront en fait jamais vraiment.

Les combats consisteront surtout à faire en sorte que notre cœur, représentant l'âme du personnage, ne soit pas touché par les attaques ennemies le temps que le joueur trouve comment épargner son adversaire. En cela, le système de combat s'inspirera plus des Shmups que des RPG classiques, d'action ou non, la seule et unique règle valable des combats étant la suivante : si nos Points de Vie tombent à zéro, c'est le game over. **Tuer devient dès lors optionnel, contrairement aux mécaniques classiques auxquels les joueurs se soumettent généralement dans des jeux de rôle, et dans le jeu vidéo en général.**

Mais le détail le plus important de ce système de combat réside dans la mixité des attaques de monstres, jamais identiques entre elles. Chaque combat participe ainsi à développer la personnalité du monstre, qu'il devient alors difficile, moralement, de tuer dès lors qu'il est perçu comme bien plus qu'une enveloppe de pixels vide. En les épargnant, le joueur peut même revenir plus tard sur le lieu du combat pour leur parler.

Il pourra également nouer des liens d'amitié avec certains d'entre eux, comme Papyrus, de qui il pourra obtenir un rendez-vous galant, et son frère Sans, personnage central de l'intrigue qui reviendra souvent parler à l'avatar, notamment lors d'un dîner où il décide de raconter aux joueurs ayant tué Toriel, non pas une histoire drôle ou un jeu de mot dont il a le secret, mais une histoire mélancolique où il se demande où est passée sa partenaire de jeu de mot avec qui il échangeait passionnément ses dernières trouvailles par porte interposée. Cette partenaire, c'était Toriel, le premier monstre tuable du jeu qui, comme nous le verront plus tard, est normalement tuée lors d'un premier combat regretté.



Ces éléments cumulés forment le principal tour de force d'Undertale, **qui n'est pas de donner au joueur le choix d'épargner un monstre, mais plutôt de lui donner envie de le faire, en le faisant s'attacher à eux**. Le pacifisme du jeu prend sens grâce à la relation que le joueur développe avec l'univers du jeu et ses personnages. Parallèlement, on pourrait même dire que le pacifisme prend sens car le fait de tuer un monstre prend aussi un sens, celui du meurtre.

C'est comme cela qu'Undertale se joue du joueur, en déjouant des codes normalement réglés au millimètre et traduits par des chiffres, des points d'attaques et défense. Dans Undertale, l'équipement ne sert presque à rien si l'on désire suivre la voie pacifiste. La seule vraie force du joueur réside dans sa détermination à préserver ce petit monde du saccage. **On assiste alors à un glissement de l'enjeu mécanique (gagner pour gagner) vers un enjeu affectif (gagner pour que tout le monde soit heureux, le joueur y compris).**

Ainsi, avant le Boss final, Sans révélera au joueur que l'EXP engrangée au cours du jeu (en tuant des monstres) est l'acronyme d' *execution point* (point d'exécution), ou un moyen de quantifier la souffrance infligée aux autres, et que LOVE signifie en fait *level of violence* (niveau de violence) ou la capacité de quelqu'un à blesser autrui.

Lors des premiers runs, les joueurs auront généralement peu d'exp (s'ils ont tué Toriel sans recharger puis épargné le reste des monstres) ou pas du tout. Dans le premier cas, le joueur devra recommencer le jeu une fois vaincu, en essayant,

comme le conseille alors Flowey, d'épargner tout le monde pour avoir droit à sa « soi-disant fin heureuse ».

Une fois toutes les conditions réunies (tous les monstres épargnés plus l'obtention des rendez-vous d'amitié) le joueur se présentera alors devant le roi Asgore dont l'objectif est d'obtenir des âmes humaines pour franchir la barrière qui sépare le royaume des monstres de celui des humains, et prendre sa revanche sur eux.

À ce moment-là du jeu, le joueur n'aura d'autre choix que de le vaincre, celui-ci détruisant l'option MERCY permettant de l'épargner. Vaincu, le roi est achevé par Flowey qui s'empare des âmes et retrouve son pouvoir sur le jeu, qu'il éteint sans la permission du joueur.

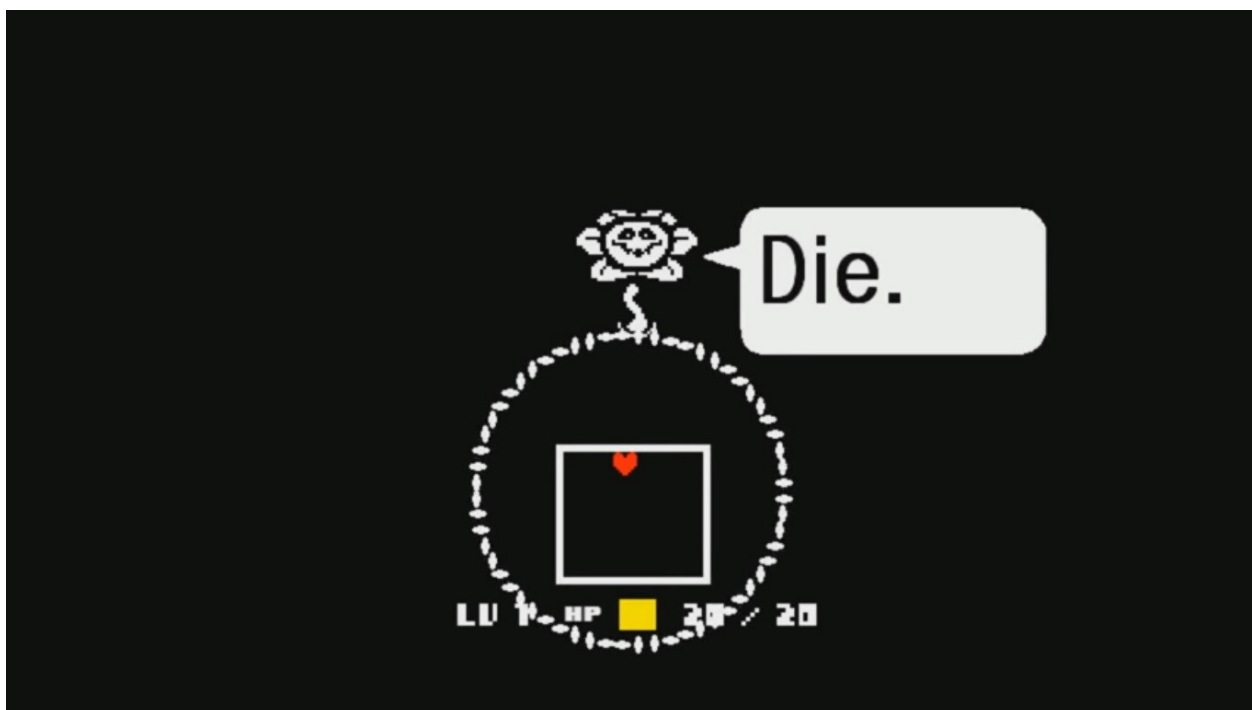
Ce dernier doit alors relancer une partie, pour se retrouver face à un Flowey transformé « véritable » monstre.



Il convient alors de revenir sur les premiers pas du joueur dans le jeu, qui éclaireront mieux les enjeux de l'histoire d'Undertale.

## 2 Le jeu comme entité

La première étape de la découverte du jeu consiste en un combat contre Flowey, monstre se présentant sous la forme d'une fleur en apparence innocente mais qui, après avoir expliqué les règles de ce monde, tente de le tuer en lui faisant croire qu'il faut attraper les balles (*bullets*) avec son cœur représentant son âme (soul) pour recevoir des points d'amour (*love*). Le joueur, lors de sa première partie, tombe forcément dans le piège et se retrouve avec un seul point de vie, et même s'il tente de les esquiver, Flowey révèle son animosité et l'attaque de manière à ce qu'il ne puisse pas esquiver.



Heureusement, Toriel intervient et sauve l'avatar et le joueur.

S'ensuit un passage où le joueur se rapproche de Toriel, qui agit comme une mère très protectrice envers l'avatar, ce qui conforte son statut d'enfant sur lequel le joueur peut se projeter.

Cependant, malgré la bienveillance dont fait preuve Toriel, le joueur en vient rapidement à vouloir faire avancer le récit et demande à Toriel comment rejoindre la surface.

La maman monstre se dresse alors contre lui pour l'empêcher de partir, affirmant que s'il ne peut pas la battre elle, il ne pourra jamais s'en sortir vivant. Le combat qui se joue alors est très intéressant pour plusieurs raisons.

Le joueur, même s'il est à peu près conscient qu'épargner les monstres est une possibilité, ne sait pas encore que l'option épargner sera toujours disponible. Cependant, le combat est mis en scène de manière à lui faire croire qu'épargner Toriel est impossible. Elle l'incite réellement à la battre pour prouver sa valeur, et l'option épargner (SPARE) et parler (TALK) ne mène à rien, sauf si on l'utilise à de très multiples reprises, ce que le joueur ne fera pas naturellement la première fois.

Parallèlement, si le joueur perd trop de point de vie, les attaques de Toriel esquiveront le cœur, même si le joueur tente de les toucher. Toriel, en aucun cas, ne veut tuer l'avatar, et exprime par ce geste son attachement à lui et sa gentillesse.

Le joueur attaquera alors Toriel, peut être en pensant que réduire ses points de vie permettra d'utiliser l'option (SPARE), mais un coup fatal, non voulu par le joueur, viendra tuer Toriel.

Le joueur perd alors du pouvoir sur le jeu, ce qui génère un effet primaire de metagamplay de surprise (émotion/saisissement) qui se transformera bien vite en regret (sentiment). On discernera dès lors deux types de joueurs, en fonction de leur action suivant la mort de Toriel.

En effet, rares sont les cas où Toriel est épargnée par le joueur lors d'un premier essai, car même si l'option existe, sa réalisation est si contre-instinctive que le joueur, pas encore totalement familiarisé avec les mécaniques de jeu, n'a alors pas assez d'indices en main pour en faire le choix.

La mort de Toriel est ainsi presque totalement inévitable. Cependant, le joueur peut faire le choix, en tant que lui-même, de charger sa sauvegarde pour recommencer sa partie, car son intention n'était alors pas de tuer Toriel.

Cela fait, Flowey interviendra et s'adressera directement au joueur (en énonciation directe) en lui disant qu'il sait ce qu'il a fait, qu'il a rechargé sa partie parce qu'il regrettait.

Les joueurs ayant rechargé deviennent alors conscients du pouvoir de Flowey, tandis que les autres, en suivant le cours dramatique du premier récit, ne découvriront cette dimension du jeu que plus tard, lors du combat contre lui qui contribuera à caractériser un second élément important du jeu, à savoir l'établissement du jeu, de son programme, de son code, comme une entité à part entière.

En effet, le combat final contre Flowey place le joueur dans un schéma d'affrontement différent des combats précédents. Bien qu'il dirige toujours son cœur, (signe qu'il possède toujours son âme) le cadre blanc dans lequel il évolue habituellement n'existe plus, et les options d'attaque sont indisponibles, comme si le joueur se trouvait en dehors du cadre du jeu, qu'il n'avait plus de pouvoir sur lui, comme si Flowey, dont l'apparence transgresse aussi la norme graphique, contrôlait totalement le jeu, son univers, son destin.

Heureusement, les âmes des précédents enfants se rebellent contre Flowey et aide le joueur. Alors les options de combats réapparaissent et le joueur doit les attraper, et tout se passe comme si le jeu, indépendamment du joueur, lui envoyait de l'aide.

Suite à un combat intense, Flowey perd ses pouvoirs, redevient incapable de contrôler les sauvegardes et retrouve finalement sa forme de base. Le joueur a alors le choix de l'épargner ou non.

Dans les deux cas, cette fin ne saurait être satisfaisante pour le joueur, qui se sentira obligé de recommencer pour obtenir la vraie fin pacifiste. Notons néanmoins la réplique prononcée par la fleur démoniaque si le joueur décide de la tuer, « je savais que tu avais ça en toi », prémisse de la troisième partie de cette analyse.

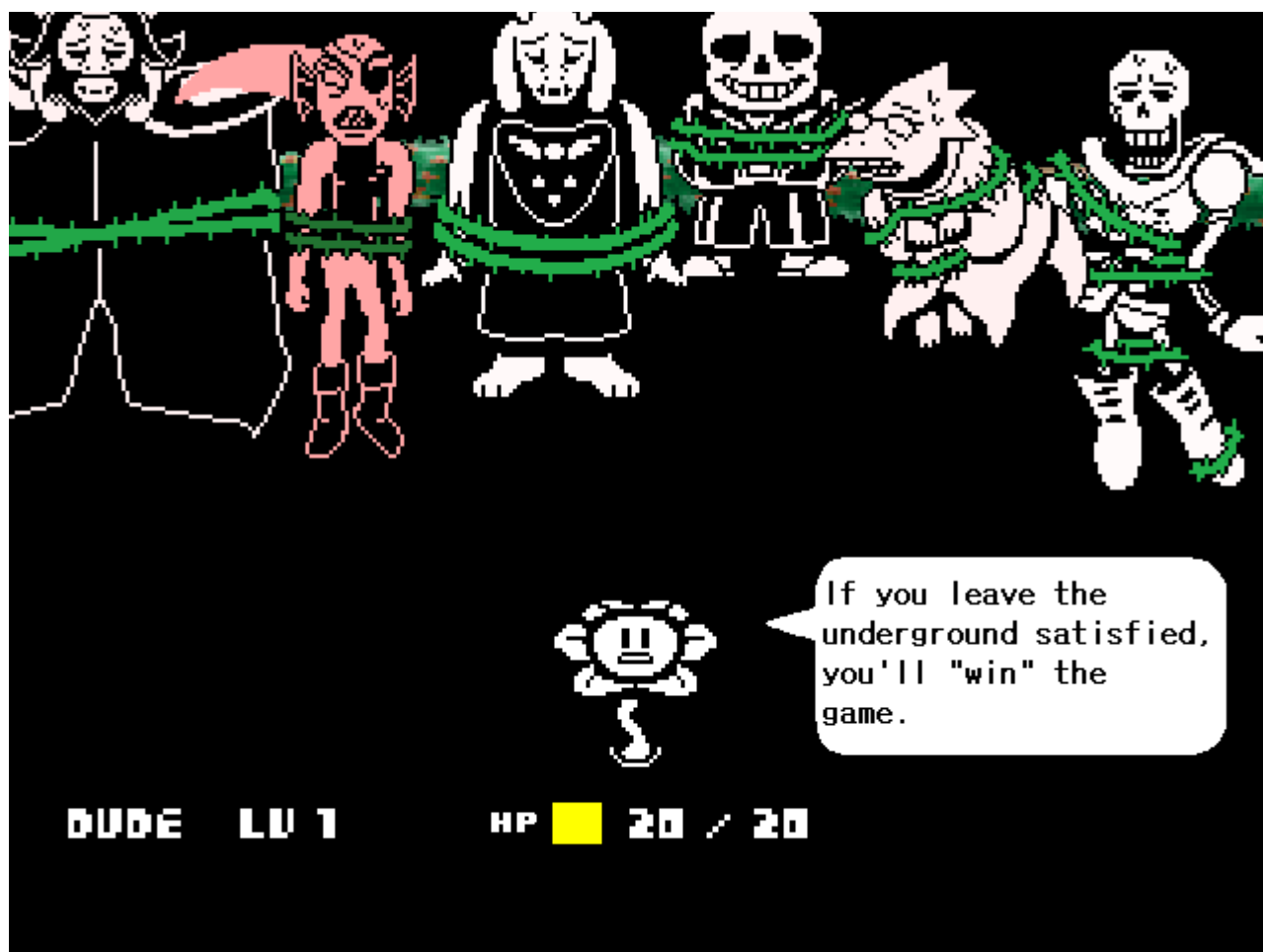
À l'issue de cette première phase, qui constitue la plus grande part de l'expérience de jeu, le joueur sera normalement très attaché à l'univers qu'il aura découvert, et en aura compris les enjeux, à savoir que la réinitialisation du jeu revient à relancer une boucle temporelle, qui effacera les souvenirs des personnages. Du moins, le pense-t-il...

Le joueur pourra dès lors recharger une partie et compléter un pan du récit jusqu'alors inaccessible, consistant à devenir ami avec Alphys, il rentrera alors dans une phase de résolution qui proposera un choix implicite bien plus important qu'il ne le pense.

### **3 The Rise and Fall of Frisk**

Comme décrit plus haut, la principale qualité d'Undertale est de détourner les codes de jouabilité relatifs aux RPG classiques en faisant glisser ses enjeux mécaniques vers des enjeux affectifs. Le joueur s'attache littéralement à l'univers du jeu, et se sent impliqué dans le destin des monstres.

Alors, lorsque les révélations finales sont dévoilées, et que l'on apprend que Flowey n'est autre qu'Asriel, le fils du Roi Asgore et de Toriel, ayant malheureusement perdu son âme et qui ambitionne de détruire ce petit monde encore et encore. Le joueur se confronte à lui durant un combat ressemblant à un déluge d'esquive qui, comme lors du premier combat contre Flowey, détruit les codes du système de combat pour le perdre et lui faire perdre du contrôle.



Aidé par ses amis qu'il sauve en faisant revenir leur âme à l'aide de souvenirs de bons moments partagés avec eux, le joueur parvient à retrouver l'âme d'Asriel, qui se rend alors compte des erreurs qu'il a commises. Détail ayant son importance, le nom de l'avatar est alors dévoilé pour la première et seule fois du jeu : **Frisk, nom différent de celui donné au début du jeu par le joueur.**

Il est très difficile d'analyser ce qui se passe alors dans la tête des joueurs, mais obtenir la bonne fin a quelque chose de satisfaisant au-delà de la complétion habituelle ressentie après avoir terminé un RPG classique, car dans Undertale, le joueur s'est généralement investi personnellement, et s'est vu donner une grosse

responsabilité sur le destin des monstres avec qui il a sympathisé, développé des liens affectifs. Avant de remonter à la surface, le joueur pourra même revenir sur ses pas pour reparler à tous les personnages rencontrés au cours du jeu, sorte de dernier adieu avant le grand final, durant lequel les monstres sont enfin libérés de leur prison souterraine.

Ainsi, **la vraie récompense d'Undertale n'est pas une récompense quantifiable, un objet ou un sentiment de complétion, mais une émotion, une simple de joie, et le sentiment laissé au joueur d'avoir passé un bon moment et permis à tout ce petit monde d'être heureux.**



Le jeu surprend le joueur jusqu'aux crédits de fin, et une fois le *The End* affiché, sous le lequel le petit chien vient s'endormir, il ne reste qu'une seule possibilité, quitter le jeu.

Il le fait, bien évidemment, et lorsqu'il le relance, Flowey revient pour dire au joueur que tout va bien, que tout le monde est heureux... Et que la seule chose qui puisse poser problème est alors le joueur, qui détient le pouvoir d'effacer l'histoire dans ce

*jeu entité*. C'est le joueur détient le pouvoir et devient une menace, surtout s'il décide d'explorer toutes les possibilités qui lui sont laissées, dans un souci de complétion qui ne fait pas vraiment sens avec le *happy ending* obtenu avec effort, car relancer le jeu effacerait cette fin.

Ainsi, il peut recommencer le jeu en le fouillant de fonds en comble pour découvrir ses secrets, mais indubitablement, il finira par explorer la voie qu'il s'était au préalable refusé de prendre pour des raisons affectives, celle du génocide.

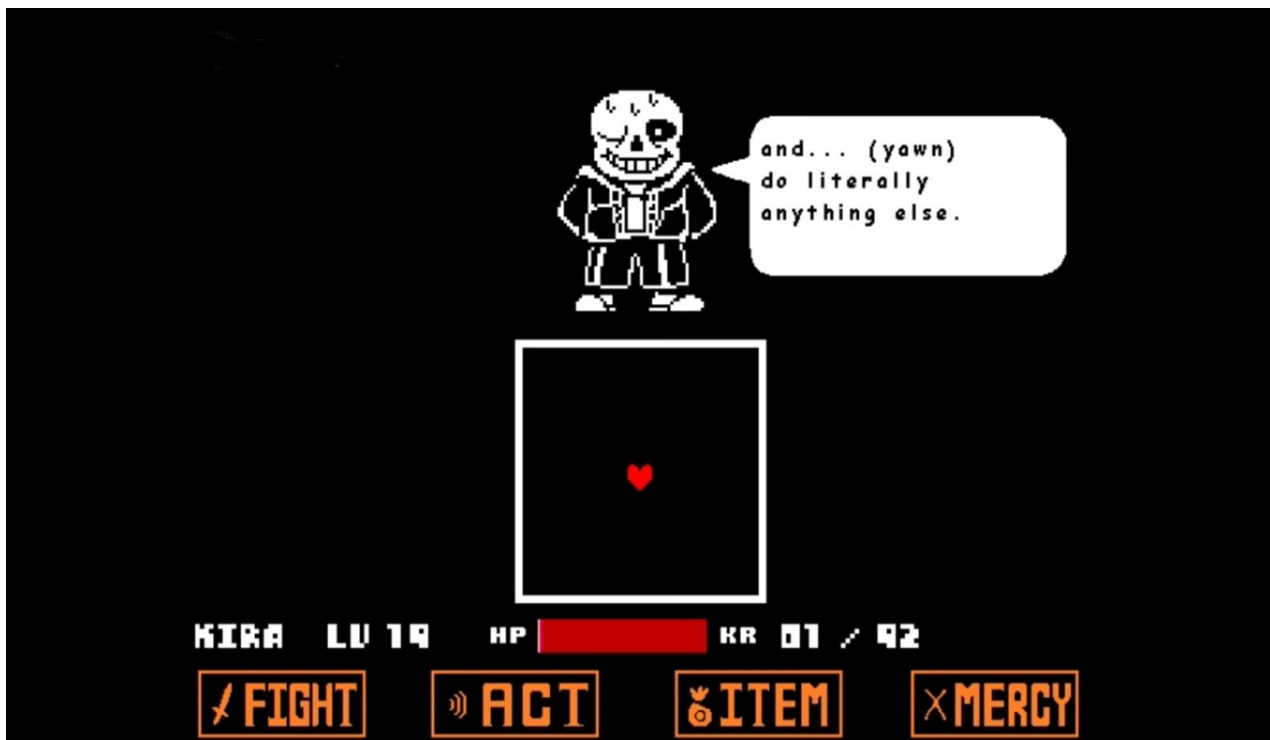
On peut alors se poser la question de ce qui pousse le joueur à « jouer » ainsi avec « la vie » des personnages qu'il a, dans la plupart des cas, pris en affection ? Surtout si l'on prend en compte le fait que recharger une partie détruit littéralement le fruit de son travail.

Le fait est que la possibilité de former des boucles temporelles peut conduire le joueur à se dire que tuer les monstres n'est pas si grave, car il pourra toujours recommencer pour obtenir la bonne fin, et rétablir l'ordre dans la boucle qu'il souhaite.

Cependant, avant cela, il devra tuer tous ceux qui se dresseront sur sa route, ce qui aura pour effet de réduire grandement les interactions avec les monstres, qui fuient avant même que le joueur n'arrive, laissant derrière eux un univers vide et désolé à l'opposé de ce que le joueur a connu.

En réalité, même si le joueur s'imagine pouvoir remettre les choses dans l'ordre après avoir exploré cette voie, le fait est que **ce qui le pousse réellement à tout explorer réside dans une forme de curiosité typique des jeux de rôle (et du jeu vidéo en général) couplée à une forme de montée en puissance symbolisée par l'exp engrangée au fil des combats. Cette curiosité est alors mise en balance avec la force des affects que le joueur a pu ressentir.**

Les meurtres s'enchaînent, peut-être avec un arrière-goût de culpabilité, et c'est Sans qui fera figure de redoutable Boss final, et qui mettra un point d'honneur à prendre le joueur à revers en utilisant son attaque spéciale imparable : ne pas attaquer.



Bloqué dans l'attente de son tour, le joueur devra attendre que le malin petit squelette s'endorme pour le prendre par surprise en déplaçant le cadre avec son cœur, pour pouvoir atteindre l'option FIGHT. L'attaque est donnée, mais Sans esquive une fois de plus, **avant de recevoir une seconde attaque que le joueur n'a pas demandé de réaliser**. Le joueur, à ce moment, se fait voler le contrôle du jeu, comme cela avait déjà parfois été le cas à quelques reprises lors du génocide, et même, en théorie, lors du premier combat contre Toriel qui se terminait pas un coup critique.

Apparaît alors l'ultime méchant du jeu, le premier humain tombé, auquel le joueur avait donné un nom au début du jeu, mais dont la vraie identité est Chara. Le fait de l'avoir nommé au début du jeu donne l'impression qu'il est une partie du joueur, ce qui est métaphoriquement vrai, car il représente en fait la face explorée en dernier lieu de l'expérience Underale, celle de l'aspect froid, quantifiable du RPG, exprimée en points d'expérience, en caractéristiques d'attaque et de défense. **Chara représente l'aspect sombre de l'expérience de jeu, loin des émotions ressenties lors de la réalisation de la vraie fin et de ses enjeux affectifs**. Il tue Flowey violemment sous les yeux impuissants du joueur, avant de lui laisser le choix d'effacer le monde une fois de plus. Mais le mal est déjà fait.

Quelle que soit la décision prise par le joueur, le jeu se fermera tout seul, et lorsqu'il tentera de le relancer, le joueur se retrouvera face à un écran noir et ne pourra rien faire. Ce n'est qu'au bout de dix longues minutes que Chara reviendra lui proposer un pacte : **prendre son âme en échange de la recreation du monde**. S'il veut recommencer le jeu, le joueur n'a d'autre choix que d'accepter, et de faire face aux conséquences de ses actes.

En s'étant laissé aller à la curiosité de tout découvrir, le joueur crée le véritable monstre du jeu en faisant revenir le premier humain tombé, Chara. En lui cédant son âme, il lui lègue, métaphoriquement, l'expérience de jeu positive qu'il avait pu ressentir lors de la réalisation de la bonne fin.

Le joueur pourra alors recommencer pour terminer le jeu sur la bonne fin, essayant de réparer ses crimes. Mais à partir du moment où il cède son âme à Chara, la bonne fin sera toujours altérée, Chara prenant le contrôle de Frisk et tuant les autres monstres, photo à l'appui.



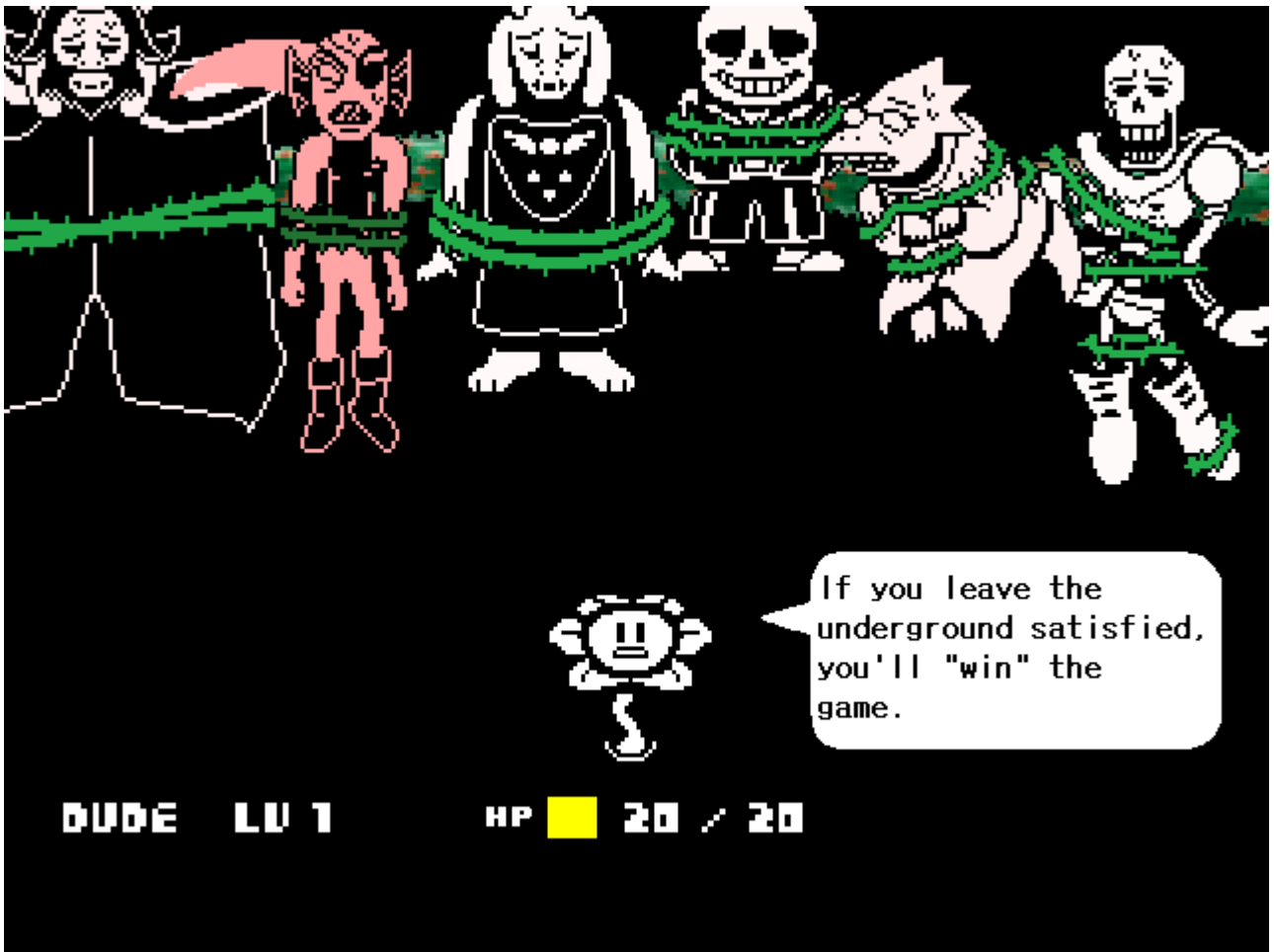
**THE END**

Le crédit de fin sera écrit en rouge, et le petit chien blanc (*annoying dog*) censé représenter Toby Fox, le créateur, au sein du jeu, n'apparaîtra plus, comme s'il avait lui aussi été effacé, comme si Chara avait pris le contrôle absolu sur le jeu en tant qu'entité.

L'expérience Undertale atteint alors son apogée, et soulève la question suivante : pourquoi le joueur, après avoir pris en affection ce petit univers sur lequel il était tout puissant, a ressenti le besoin d'aller le détruire, juste pour tout découvrir, pour tout connaître ?

**Avoir le pouvoir de vider cet univers de sa vie est-il aussi fort que d'avoir le pouvoir de le laisser en vie ?**

**Peut-être que finalement, le vrai message caché d'Undertale est la lutte entre des décharges d'émotions pures et la froideur de la complétion morbide du gamer, et que ceux qui ont véritablement gagné le jeu sont ceux qui n'y toucheront plus jamais, une fois la vraie fin pacifiste obtenue.**



## Analyse de Céleste

J'ai commencé à jouer à Céleste peu de temps après sa sortie, en Février 2018, et il ne m'a pas fallu beaucoup d'heures de jeu pour comprendre que j'allais avoir des tonnes de choses à dire sur ce petit bijou. J'étais content d'avoir trouvé une nouvelle œuvre à analyser et, consciencieusement, j'ai pris quelques notes, quelques screenshots, pour remplir et illustrer comme il se devait mon prochain article...

Et puis, plus le temps passait, plus je me sentais happé par l'univers de Céleste, par son ambiance, ses musiques, son récit et son gameplay de « l'école du skill » répondant au pouce et à l'œil ! J'ai arrêté de prendre des notes, ou plutôt, j'ai oublié de le faire, et me suis laissé porté jusqu'à la fin...

Ce sentiment agréable, de plus en plus rare, d'entrer dans un récit, de le vivre, il faut savoir en profiter pleinement !

Quelques jours après avoir terminé le jeu, j'ai voulu me lancer dans son analyse, comme j'ai pu le faire pour d'autres jeux. Je voulais écrire un article bien dense et indigeste que personne n'a envie de lire à part une poignée de fans courageux. Mais, pour ma plus grande incompréhension, je ne parvenais pas à débiter mon travail. Je bloquais sur un truc...

J'ai fini par abandonner, et il m'aura fallu plusieurs mois pour finalement comprendre quelque chose d'essentiel : je n'avais pas envie d'analyser Céleste !

Mon problème (qui n'est pas vraiment un), est que Céleste n'a pas été pour moi qu'un simple jeu objectivement quasi parfait dans ce qu'il propose.

Non.

Jouer à Céleste a été pour moi un vrai petit voyage personnel, ce qui a donné au jeu de Mady Thorson le droit d'entrer dans ce cercle très fermé des œuvres ayant eu une réelle influence sur ma petite vie (cercle comprenant par exemple le pas très connu Final Fantasy 9).

Et si, aujourd'hui, je suis tout à fait capable d'expliquer pourquoi FF9 est selon moi le meilleur Final Fantasy de la création (oui, je sais, je m'engage politiquement là), c'est parce que j'ai eu le temps, en bientôt 18 ans, de digérer ce qu'il m'avait apporté à l'époque : sur la compréhension des jeux vidéo en lui-même, sur la narration, sur la philosophie des personnages, et l'écho que ces derniers ont eut sur mes propres expériences de vie.

Ce temps de digestion, c'est en fait ce qui me manquait pour pouvoir parler librement de Céleste. Peut-être même qu'il est encore trop tôt, car j'ai l'impression, en débutant enfin cet article, qu'il me reste encore beaucoup de choses à démêler de mon propre **second récit** pour parfaitement vous parler du jeu.

Mais à l'annonce de sa victoire aux Game Awards dans la catégorie du meilleur jeu indépendant, je me suis dit qu'il était désormais temps d'essayer de faire quelque chose. Alors allons-y, essayons d'analyser pourquoi Céleste mérite son prix. Et essayons de comprendre comment il a réussi à s'immiscer dans le cœur de ma montagne !

## Présentation générale

Céleste est sorti le 25 janvier 2018, sur plusieurs plateformes (PC, PS4, Switch, Xbox One). Il est développé par le studio indépendant Extremely OK Games (anciennement Matt Makes Games » qui n'en est pas à ses premiers essais de jeux de plateforme, puisque le studio est en outre à l'origine de l'excellent Towerfall, jeu de plateforme/versus parfaitement adapté aux soirées canapés entre amis.

Céleste se joue avec une troisième énonciation classique. Cela signifie que le joueur incarne un personnage principal (ici, une jeune femme nommée Madeline) ayant une personnalité propre explicitée à travers les dialogues, les différents portraits visuels et effets sonores qui leur sont associés, ainsi que par ses animations. Le joueur n'a sur Madeline aucune forme de responsabilité scénaristique, et son investissement dans le personnage se fait de manière passive, à la manière de ce que l'on retrouve en général au cinéma (Madeline est d'ailleurs définie, selon les théories décrites dans cet essai comme un personnage cinématique).

Parallèlement, l'influence sur le scénario/univers est nulle, car il n'est jamais donné au joueur la possibilité de changer le cours de l'histoire (le premier récit). Céleste a

toujours la même fin, et la seule chose qui pourra être légèrement différente d'une partie à l'autre sera le choix de l'ordre de certaines répliques durant des scènes données (choix qui ne modifie en rien le contenu de ces répliques), ainsi que la taille de la tarte aux fraises cuisinée à la fin du jeu, dépendante du nombre de fruits ramassés durant la partie.

Céleste est, du point de vue du gameplay, un jeu de plate-forme en deux dimensions, qui a la particularité de se dérouler dans des zones cadrées (qu'on appellera des tableaux), qu'il faudra traverser pour progresser. Le jeu n'est pas totalement linéaire, comme dans un Mario Bros classique où le personnage commence à gauche pour se rendre à la fin du niveau à droite, et le level design fait preuve d'énormément de verticalité, le but de Madeline étant d'atteindre le sommet du mont Céleste, qui donne son nom au jeu.

A peine arrivée au pied du mont, Madeline manque de mourir, écrasée par un bloc de pierre. Elle rencontre un peu plus loin une vieille dame qui rigole de cette anecdote, et si le joueur (et Madeline) ne comprend pas forcément sa réaction à ce moment-là, tout deviendra plus clair pour eux à la fin du jeu lorsque le compteur de « morts » indiquera des centaines, voir des milliers d'unités, comme autant de tentatives échouées pour passer des passages parfois très complexes.

Car Céleste n'est pas un jeu facile. Il demandera aux joueurs des qualités d'observations, de réflexions et de précisions. C'est un jeu technique, qui pourra parfois s'avérer frustrant pour les plus impatientes, mais assez bien pensé pour ne jamais placer le joueur dans des situations où le jeu prend totalement le dessus sur lui. Céleste est un jeu difficile, mais à la difficulté bien dosée. Tout s'apprend par palier, se fait pas à pas, saut à saut, et de nouvelles mécaniques viennent régulièrement renouveler les manières de jouer, pour le plus grand intérêt du joueur qui fera face, à chaque tableau, à de nouveaux défis qui lui paraîtront parfois ardues sans jamais être insurmontables.

Céleste aurait pu se contenter d'être un jeu agréable à jouer, au défi relevé et habilement dosé, mais s'il a remporté un franc succès d'estime, c'est aussi parce qu'il a réussi à enrober son gameplay d'une histoire et d'un univers touchant qui, comme nous allons le voir, parvient à alimenter le gameplay et à lui donner du sens. L'histoire de Madeline, le défie qu'elle se lance à elle-même, atteindre le sommet, est à la même hauteur que le défi lancé par le jeu au joueur.

## Quête personnelle et bienveillance.

Il arrive des moments dans la vie (peut-être même êtes-vous en train d'en vivre un) où l'on remet forcément en question les choix que l'on a pu faire par le passé. Parfois, cette démarche est forcée par les événements, et parfois, elle est le fruit d'une volonté de progresser.

Madeline, le personnage principal de Céleste, est dans cette dernière situation. Au début du jeu, tout ce que l'on sait d'elle se limite à sa volonté de gravir le mont Céleste. Mais au cours de sa randonnée mystique, elle va rencontrer plusieurs personnages qui vont l'aider, volontairement au nom, à comprendre *ce qui ne va pas chez elle*, comme elle se posera régulièrement la question au cours de son ascension, dont la première étape passe par...

### ... Le chapitre 1 : La cité oubliée.

C'est une ancienne ville, inhabitée, pour ne pas dire abandonnée. Sous son lit de neige, on y remarque quelques panneaux publicitaires en fond, ainsi que quelques objets laissés là, comme des feux de circulations, des escabeaux... Madeline dit avoir lu qu'une grande corporation l'avait construite, mais que personne n'a voulu y vivre.

Cette cité n'a pas la logique architecturale d'une vraie ville, et on pourrait excuser cela par le level design qui nécessite forcément la création de plate-formes ; mais c'est en fait le premier indice d'une congruence non seulement envers le gameplay, mais aussi l'univers du jeu.

Car le mont Céleste n'est en effet pas n'importe quel mont, et tout ce que l'on peut dire, c'est que la randonnée de Madeline ne sera pas de tout repos, les obstacles physiques n'étant pas les seuls à se dresser devant elle.

L'influence magique de la montagne, bien que cela ne soit jamais explicité, provoque la matérialisation des émotions de ceux qui l'escaladent. Et comme Madeline n'est pas en train de vivre la période la plus joyeuse de sa vie, **c'est aux barrières mentales qu'elle s'est elle-même dressées qu'elle va avoir affaire**, concrètement.

Avant de pouvoir atteindre le sommet, elle va devoir affronter ses doutes, ses peurs, ses angoisses, son manque de confiance en elle et sa dépression.

C'est aussi lors de ce premier chapitre que notre héroïne rencontre pour la première fois Théo.

Durant leur conversation, on remarque que Madeline est un peu timide, mais elle parle bien, et les deux futurs amis font connaissance avant de reprendre leurs chemins. Arrivée au sommet de la ville, elle allume un feu de camp pour se réchauffer, et le doute l'assaille avant qu'elle tombe de sommeil.

## **Chapitre 2 : Le rêve**

C'est à partir de ce moment que la dimension fantastique de Céleste se dévoile pleinement. Ce monde onirique dans lequel elle surgit ressemble au premier niveau, à cette différence près que, au fond de l'écran, des lumières bleues tombent du ciel comme des flocons de neige, ou comme des étoiles qui se décrochent en étoiles filantes. Des blocs étranges, infranchissables, se dressent aussi sur le passage de Madeline.

Après quelques minutes d'exploration, le joueur trouve un miroir dans lequel se reflète Madeline, mais sous une forme légèrement modifiée. Elle a les cheveux violets, les yeux rouges. Qu'on se le dise, elle fait un peu peur...

Le reflet brise soudainement le miroir et s'en extirpe avant de s'enfuir !

Alors les blocs qui bloquaient le passage s'animent de plusieurs petites étoiles bariolées et se transforment en une sorte de gelée que le joueur peut traverser en *dashant*.

Il peut ainsi retourner visiter les tableaux précédents et explorer plus profondément ce rêve en utilisant cette nouvelle mécanique de gameplay, première d'une longue liste qui sera propre à chaque niveau.

Après quelques minutes d'explorations, le musique s'arrête, et en passant au prochain tableau, Madeline tombe sur son double *maléfique*.

Plus précisément, il tombe sur Badeline (comme nous allons la nommer), qui se présente comme une partie de Madeline, qui lui répond « Pourquoi est-ce qu'une partie de moi paraît-elle si sinistre ? » Un mystère qu'elle devra élucider par elle-même...

Si, comme moi, vous êtes ou que vous voulez devenir écrivain (ou un artiste en général), je suis prêt à parier que vous avez déjà entendu cette petite voix qui s'incruste dans votre tête pour vous dire que ce que vous faites ne sert à rien, qu'il vaut mieux abandonner là plutôt que d'échouer. Ce petit éclair de doute, qui surgit de nulle part, et même parfois seulement quelques minutes après avoir pondu un passage qu'on croyait excellent, *mais qui ne va peut-être pas plaire ?!*

Eh bien Badeline est, en quelque sorte, l'incarnation physique de cette voix. Elle essaye de décourager Madeline en lui disant qu'elles ne sont pas faites pour la grimpette, et qu'elles feraient mieux de rentrer chez elles. Mais Madeline résiste et s'en va. Alors Badeline, qui possède la capacité de voler, se met à la poursuivre, en la suivant à la trace, en reprenant exactement les trajectoires empruntées par le joueur, qui doit habilement calculer ses déplacements.

S'ensuit toute une partie de course poursuite qui aura son importance plus tard, vers la fin du jeu. Madeline est traquée par sa peur, son angoisse, ses doutes qui la suivent où qu'elle aille. Badeline se multiplie même pour augmenter la tension de ce passage dans lequel le joueur doit toujours être en mouvement pour s'enfuir.

En tant que joueur, je crois que c'est à ce moment-là que j'ai commencé à me synchroniser avec Madeline. Par synchronisation, j'entends le phénomène d'identification au personnage qui s'opère lorsque l'on joue un personnage cinématique. Le joueur se trouve un point commun avec son personnage et se synchronise avec celui-ci, il ressent ou pense la même chose que son personnage. En l'occurrence, je me suis assez facilement synchronisé avec cette dimension de doute, à une période de ma vie qui est en était vastement remplie. Mais revenons-en à ce passage de fuite.

Du point de vue de metagameplay, on remarque une réduction du pouvoir du joueur sur le jeu, qui doit réussir ce passage avec une contrainte, alors que, dans le futur, les nouvelles mécaniques de gameplay seront davantage considérées comme des outils de progression. La tension est accentuée, comme souvent dans le jeu, par un thème musical rythmé, qui amplifie la situation d'urgence.

Madeline arrive finalement à semer son double, et trouve une cabine téléphonique qui sonne...

Elle répond, et on devine que son interlocuteur, dont on ne voit pas vraiment le visage, est son ex-copain. On apprend qu'elle ne lui a pas parlé depuis des mois, et

que la jeune femme est sujette à des attaques de panique. Elle comprend qu'elle est dans un rêve, se demande pourquoi est-ce qu'elle veut escalader cette montagne, et Badeline apparaît, se transforme en monstre flottant à six yeux et l'avale !

Oui, sur le mont Céleste, les angoisses ne sont pas que des voiles de brumes qui empêchent d'avancer, et si dans la réalité, elles finissent par nous dévorer de l'intérieur, sur le mont Céleste, la métaphore devient réalité, et Madeline finit son rêve en se faisant littéralement manger par la représentation de son angoisse.

Bien sûr, tout ceci n'est qu'un rêve, un mauvais cauchemar, mais c'est surtout la première étape fantastique de l'escalade du mont, durant laquelle rêve et réalité vont se mêler.

Après le réveil, en fouillant un peu, le joueur peut dénicher un mot disant « *éveillé, mon cœur est une forteresse, mais en rêve, je suis vulnérable* ».

Elle retrouve Théo ensuite, qui lui montre quelques clichés pris par ses soins. Il espère qu'avec eux, il atteindra enfin les mille followers ! En continuant, Madeline tombe sur la cabine téléphonique et, cette fois-ci, elle contacte sa mère pour lui parler, mais le joueur n'a pas l'occasion d'assister à l'entière conversation. On peut deviner que Madeline est proche de sa maman, qui sait qu'elle est sujette aux poussées de panique.

Cette première partie du jeu constitue la mise en place d'une intrigue finalement assez simple, celle d'une jeune fille pour qui la vie n'est pas vraiment rose, et qui décide de se lancer un défi. Peut-être pour oublier ses problèmes, ou bien pour les surmonter. Mais cette intrigue va habilement jouer sur la métaphore de « la montagne » en la rendant concrète, grâce à la dimension fantastique.

### **Chapitre 3 : L'hôtel California de M. Oshiro.**

#### **S'aider soi avant d'aider les autres.**

Pour atteindre le sommet, Madeline doit passer par l'hôtel situé au-dessus de la ville. C'est une vieille bâtisse en bois, dont le tenancier, un monsieur répondant au nom de M. Oshiro, semble un peu dépassé par son travail. La présence de Madeline le surprend, et il paraît aussi enthousiaste que paniqué.

Il faut dire que son établissement est loin des standards 4 étoiles. Il y a du bordel partout, des serviettes empilées, tout paraît délabré et, surtout, une sorte de boue rouge et noire, agrémentée d'yeux, a envahi les parquets et les murs. Le joueur aura pour objectif d'éviter de les toucher pour avancer.

Madeline, qui comprend que son hôte a un peu de mal à gérer son business, décide de l'aider à remettre les choses en ordre.

Lorsqu'elle en a enfin terminé avec ses tâches, elle lui demande de lui montrer la sortie, et Oshiro, dont on peut lire les pensées en aparté, refuse et l'incite à passer une nuit à l'hôtel. On découvre sa fragilité, mais Madeline, remplie de *bonnes* intentions, décide de rester pour l'aider, contrairement à Théo qui s'enfuit par une ventilation après avoir averti sa nouvelle amie que le vieux Oshiro était trop étrange, et peut-être même dangereux.

Élément notable pour l'univers du jeu, on découvre un peu plus tard son journal intime, qui révèle que l'hôtel est en fait fermé depuis dix ans, et qu'il y était très, très, attaché.

Ce qui est particulier avec le personnage d'Oshiro, c'est qu'il possède, comme Badeline, la capacité de voler. On peut alors s'imaginer qu'il est en fait un double *maléfique* d'Oshiro qui serait resté pour hanter les lieux que le vrai Oshiro aurait quitté depuis longtemps.

On peut aussi imaginer que le « dernier adieu » dont il parle dans son journal intime a été plus dramatique qu'on ne le pense... Le jeu ne nous en dira pas plus à ce sujet, mais on remarque quand même que son corps est transparent lors du dessin concluant la fin du chapitre, comme s'il était devenu un fantôme.

Lorsque Madeline insiste pour partir, et qu'Oshiro insiste lui pour qu'elle reste (car la laisser partir signifierait un échec personnel) Badeline surgit d'un miroir et balance au vieux que son hôtel n'est qu'une décharge où personne n'a envie de passer la nuit. Choqué, il laisse partir Madeline, puis la rattrape pour lui demander des explications. Alors Badeline l'humilie à nouveau, soulignant que Madeline n'a voulu l'aider que pour se sentir mieux elle-même. Oshiro s'énerve, se transforme en monstre et attaque Madeline, qui doit fuir, une fois de plus, face aux événements.

Ce que l'on peut tirer de ce passage, c'est que Badeline, en clamant que Madeline n'a aidé Oshiro que pour se sentir mieux elle-même, a carrément raison (même si elle ne fait pas vraiment preuve de tact). On dit souvent qu'il faut s'aider soi-même

avant de pouvoir aider les autres, et que mettre la charrue avant le bœuf, dans cette situation, peut s'avérer contre-productif. Et pourtant, même si ce passage ne se termine pas positivement ni pour Madeline ni pour Oshiro, la présence de celui-ci à la fin du jeu prouve que l'aide apportée par Madeline a porté ses fraises. Peut-être autant que l'intervention de Badeline, qui y est allé un peu fort, mais qui au moins, a su dire la vérité en face d'Oshiro.

## **Chapitre 4 La crête dorée, aller de l'avant !**

Malgré la tournure négative des événements, Madeline ne se dégonfle pas, et continue son ascension.

La cinématographie de ce niveau est beaucoup plus colorée que les précédents. On remarque quelques statuts et des fanions bariolés accrochés à des parois, dont l'inspiration tibétaine nous mène à penser que le joueur commence vraiment à escalader la montagne en elle-même, et non des bâtiments abandonnés à son pied.

Vers la fin de ce passage très aérien, Madeline rencontre de nouveau Théo, et tous deux empruntent un téléphérique qui, bien évidemment, tombe en panne en plein milieu du trajet à cause de Badeline, qui cette fois n'a même plus besoin de miroir ou de rêve pour apparaître, comme si prendre de l'altitude la rendait plus forte à mesure que l'objectif du sommet se rapproche. Madeline fait alors une crise de panique (ce qui peut se comprendre) et Théo la rassure en lui enseignant une technique de respiration.

Le joueur doit alors réaliser une sorte de mini jeu consistant à souffler une plume pour la garder dans un cadre défini. À mesure qu'il réussit, les cheveux tentaculaires de Badeline qui bordaient l'écran disparaissent. Madeline se sent mieux, la cabine redémarre, et nos deux personnages arrivent aux portes d'un étrange temple.

Mais avant de développer ce passage crucial du temple, revenons un peu sur le gameplay général.

### **Point metagameplay**

Comme précisé en introduction, Céleste est un jeu de plate-forme. Cependant celui-ci possède la particularité de proposer, à chaque nouveau niveau, une nouvelle mécanique de gameplay, ou plus précisément, un nouvel élément de level-design renouvelant l'approche du gameplay par le joueur.

Je pense par exemple aux blocs que l'on peut traverser cités un peu plus haut, ou encore à la plume permettant de « voler » pendant quelques secondes. Ou encore à ces bulles qui propulsent le joueur et le font traverser de longues distances et à ces blocs qu'il faut frapper pour activer. Autant de découvertes qui renouvellent le gameplay, comme autant de nouveaux défis à relever.

Théoriquement, Madeline ne peut effectuer que très peu d'actions : avancer, sauter, dasher et s'agripper (il existe cependant des subtilités techniques qui ne seront pas essentielles pour terminer l'histoire du jeu, mais qui s'avéreront indispensables pour compléter les stages bonus).

Ce gameplay procédural est très facile à prendre en main, et comme dans tout bon jeu de plate-forme, c'est surtout le level design qui va influencer directement la difficulté du jeu. Et c'est surtout sur ce point qu'il me semble important d'insister, car la difficulté de Céleste est tellement bien dosée que son gameplay général, l'impression qu'il donne manette en main, vient faire écho à la quête de Madeline, qui persévère autant que le joueur doit persévérer.

En effet, sur l'échelle du pouvoir, le joueur se situe généralement une zone de tension, car rares seront les tableaux qui se passeront sans essayer au moins un échec. Parfois, il faudra même devoir échouer, à la manière d'un « die and retry » pour comprendre une mécanique de jeu. Mais à chaque fois, à force de persévérance et d'adaptation, le joueur avancera un peu plus loin.

**Ce metagameplay général donne un sentiment/une impression d'effort constant, qui fait naturellement référence à la thématique de l'histoire : la lutte contre soi-même.**

Le joueur, pour progresser, doit être actif, faire face au défi lancé par le jeu. Aider ainsi Madeline à gravir sa montagne aide à la comprendre autrement que par les mots, participe à la synchronisation.

Mais revenons-en à l'histoire du jeu, qui nous amenait à ce passage essentiel du temple miroir.

## **Chapitre 5 Le temple des miroirs, l'autre face de soi-même.**

Certainement le niveau le plus intéressant du jeu d'un point de vue narratif, level design et gameplay.

Théo, attiré par le temple, y rentre sans se méfier pour prendre des photos, alors que Madeline, elle, se doute que cet endroit risque d'être dangereux. Les couleurs redeviennent sombres, violettes foncées (comme celles de Badeline) et on aperçoit dans le décor des statuts aux allures parfois troublantes, comme celles qu'on nommera les « poulpes cyclopes ».

L'obscurité est parfois totale, et le joueur doit allumer des petites torches qui lui montrent le chemin à suivre. Les bleutées indiquent des endroits relativement sûrs, alors que les rouges/orangées correspondront plutôt à un danger. Le miroir dans lequel se retrouvera coincé Théo se situe d'ailleurs sous des lumières orange.

Plus loin, Madeline découvre un énorme miroir et se fait aspirer dans un monde parallèle, dans cette autre face d'elle-même, sombre. Le joueur perd alors le contrôle de Madeline, et se retrouve dans la peau d'un poulpe cyclope qui cherche à l'attraper. Ce passage possède une double fonction : logique, d'abord, car elle introduit le fonctionnement de la nouvelle menace que le joueur aura à affronter, puis scénaristique car, d'un point de vue du metagameplay, en prenant le contrôle d'un monstre, le joueur comprend que ces monstres sont le fruit de la personnalité de Madeline. Ils représentent ses angoisses profondes, et prennent formes grâce au pouvoir de la montagne, comme Badeline.

Madeline rencontre d'ailleurs un peu plus loin son alter ego, qui refuse de l'aider à sortir du monde miroir, comme pour lui donner une bonne leçon.

En s'enfonçant dans le temple, elle retrouve Théo, pris au piège d'un cristal. Des dizaines d'yeux incorporés dans les murs les observent et les suivent du regard. On peut alors penser que cet endroit fait plus référence aux angoisses de Théo qu'à celles de Madeline, car celui-ci est obnubilé par son image, et les yeux peuvent représenter ses followers sur **instapix**.

En réalité, tout mène à penser que le monde derrière le miroir est composé des parties sombres de Théo et de Madeline. Les yeux qui ne les lâchent pas représentent les angoisses de Théo, et les poulpes celles de Madeline. Mais c'est un autre procédé secret qui montre le malaise caché de Madeline.

En effet, la piste audio jouée à ce moment du jeu est assez particulière. Mélancolique, oppressante... On peut y déceler, en tendant l'oreille, des murmures qui ne font pas vraiment sens. C'est tout à fait normal, car la piste est en fait la même que celle jouée au début du niveau, mais à l'envers, avec cette seule

différence qu'une voix de femme y a été ajoutée, comme on peut l'entendre sur cette vidéo.

<https://youtu.be/rE8diav5I1k?t=62>

On peut supposer que cette voix appartient à Madeline, en train de pleurer et d'essayer de parler de sa dépression, et je pense que le fait qu'un élément si important du jeu soit aussi bien caché (j'aurais pu faire le passage cent fois sans m'en apercevoir si je n'étais pas tombé par hasard sur la vidéo) exprime bien la volonté des développeurs de démontrer qu'on ne parle pas facilement de la dépression et de ce qu'elle engendre. Son malaise reste cachée, même dans le monde du miroir qui pourtant expose les faces sombres de ceux qu'elle alpague.

Durant ce passage, Madeline doit porter Théo, qui parviendra à briser sa cage de cristal une fois l'œil géant terrassé !

Madeline l'a sauvé, et ils se retrouvent tous les deux auprès d'un feu de camp...

## **Chapitre 6 : l'erreur de Madeline.**

Au cours de leur discussion, Madeline se confie à son nouvel ami, sur ses problèmes, sa dépression. Théo lui parle de sa sœur, disant qu'elle lui ressemble, que toutes deux vivent beaucoup *dans leur tête*. Parler allège le cœur de Madeline, et durant son sommeil, elle rêve de plumes dorées qui la font voler. Elle atteint les hauteurs et, face à une magnifique aurore boréale, Badeline apparaît.

Madeline lui dit qu'elle a compris, qu'elle n'a plus besoin d'elle, représentation de ce qu'elle doit laisser derrière. Mais Badeline, qui ne veut pas être laissée en arrière, l'attaque et l'attrape dans un tentacule. Madeline essaye de contrôler sa crise de panique en utilisant la technique du souffle sur la plume, mais cela ne fonctionne pas.

On assiste alors à un effet de metagamplay. En empêchant le joueur de réussir ce passage, le jeu met **l'emphase** sur l'erreur de Madeline de croire qu'elle doit laisser les mauvais côtés d'elle-même, représentés par Badeline, derrière elle.

Madeline chute en se réveillant, et se retrouve au pied de la montagne, en pleine nature.

Mais la jeune fille ne désespère pas pour autant, et en utilisant, entre autres mécaniques, les plumes dorées dont elle avait rêvées plus tôt, symboles de sa prise de conscience matérialisée par la montagne, elle remonte petit à petit, jusqu'à rencontrer à nouveau la vieille dame. Celle-ci lui propose de prendre un raccourci pour retourner à sa voiture, mais Madeline refuse et continue d'avancer. Elle rencontre plus loin Badeline et, cette fois-ci, lui propose non pas de la libérer, mais de grimper ensemble.

Badeline, apeurée, défend à Madeline d'approcher, et enfin les rôles s'inversent. Madeline ne veut plus fuir, et cette fois-ci, c'est elle qui poursuit Badeline pour la rattraper, car elle a compris qu'elle ne pouvait jeter son passé à la poubelle. Elle ne veut plus se débarrasser de ses mauvais côtés, mais avancer avec, faire la paix avec.

Souvenez-vous, au début du jeu, le joueur s'est retrouvé à deux reprises dans des situations de fuite. D'abord face à Badeline, puis face à Oshiro. Lors de ces phases, la position du joueur sur l'échelle du pouvoir se situait très bas, disons entre 0 et 0,5 (sur 1) et la tension était très forte. Mais ici, le mouvement s'inverse, et en reprenant le contrôle sur sa vie, Madeline communique de sa force au joueur en poursuivant son alter ego. La situation, en elle-même, n'est pourtant pas si différente de la première fois, car Badeline se défend en jetant des boules magiques et reste dangereuse ; seule change la volonté de Madeline de lui résister et, surtout, de l'aider à lui faire comprendre qu'elle aussi sera là pour elle.

Au bout de la course poursuite, Madeline explique à Badeline qu'elle ne veut pas qu'elle parte, mais plutôt qu'elles coopèrent. Badeline accepte et fusionne avec Madeline. Sa couleur de cheveux change, ce qui toujours bon signe ! Elle peut désormais *dasher* deux fois dans les airs, comme si elle gagnait en force et en liberté maintenant qu'elle se trouvait entière.

Ensemble, après discussion, elles décident de combiner leurs pouvoirs pour atteindre le sommet.

## **Chapitre 7 : Le sommet**

Personnellement, à ce moment du jeu, j'aurais pu être épuisé, avoir les yeux rouges et globuleux devant mon écran à 5h du matin après une nuit blanche, jamais je

n'aurais lâché ma manette. J'aurais eu l'impression de laisser tomber Madbadline, alors si proche de leur objectif commun !

Et puis, il faut dire qu'il y a un milliard de petits détails narratifs dont je ne vous ai pas parlé qui ont contribué à l'attachement à ces personnages, comme ces petits sons qu'ils produisent lors des dialogues, donnant le ton de la phrase sans les mots, ou le fait que ces derniers s'animent parfois dans leur bulle pour dynamiser les répliques. Les dialogues sonnent toujours justes, en français comme en anglais.

Alors, quand je me suis lancé à l'assaut du dernier flan de cette montagne et qu'il m'a fallu traverser un patchwork de tous les niveaux précédents, adaptés aux nouveaux pouvoirs du personnage (le double dash plus la projection de Badeline) mon enthousiasme était à son paroxysme !

Dans un dernier effort commun, Madeline et Badeline arrivent enfin au sommet. Elles ont réussi, et c'était vraiment chouette.

Nos deux héroïnes rejoignent ensuite la vieille dame, Théo, et même Monsieur Oshiro, et tous ensemble, le groupe festoie autour d'une bonne tarte préparée avec les fraises récupérées par Madeline en chemin. Madeline a achevée sa quête, et atteindre le sommet lui a permis de faire la paix avec elle-même et son passé. Elle accepte désormais ses défauts comme ses qualités. Elle s'accepte elle-même.

...

Imaginons maintenant que, en tant que joueur, au moment de lancer le jeu, vous vous trouviez dans une situation similaire à celle Madeline. Imaginons que la vie, ces derniers temps, n'ait pas été particulièrement cool avec vous, et que chaque petit obstacle sur votre chemin vous paraisse être de la taille d'une montagne...

Dans les moments de doutes et de noirceur, il peut être bon de repenser aux œuvres qui ont marqué nos vies et fait de nous de meilleurs êtres humains. Et figurez-vous qu'en ce qui me concerne, Céleste fait définitivement partie de ces œuvres particulières, et lorsqu'il m'arrive de flancher face à l'étendue du travail qu'il me reste à faire pour terminer mes projets, au point de me dire que je ferais mieux de tout abandonner, je repense au courage de Madeline et à sa détermination que j'ai eu la chance de ressentir jusqu'au bout de mes doigts, et je me dis que créer, quand même, ça vaut le coup !

Et je repense aussi au rire de la vieille dame.

## Chapitre 8 : Le cœur de la montagne

Un an plus tard, Madeline revient pour rendre visite à la vieille dame, qui lui montre la voie menant au cœur de la montagne. Pour y pénétrer, le joueur devra avoir trouvé au moins quatre cœurs cachés dans les niveaux précédents.

Ce niveau est constitué de tableaux de glace et de feu, symbolisant les deux facettes d'un cœur, qui peut être à la fois froid et passionné.

Une fois ce niveau terminé, Madeline atteint le cœur profond de la montagne, et y trouve une paix flottante, un équilibre.

Mais ce qui est beau, c'est que la quête de Madeline, les efforts réalisés pour en arriver là, le joueur les a ressentis avec elle, à travers elle. Et si le cœur lui en dit, le joueur peut continuer l'aventure en trouvant tous les secrets. Des fraises disséminées un peu partout dans les niveaux, mais surtout des cassettes audio qui permettent de débloquent des niveaux bonus, particulièrement corsés, réservés aux plus dextres et aux plus acharnés patients des joueurs.

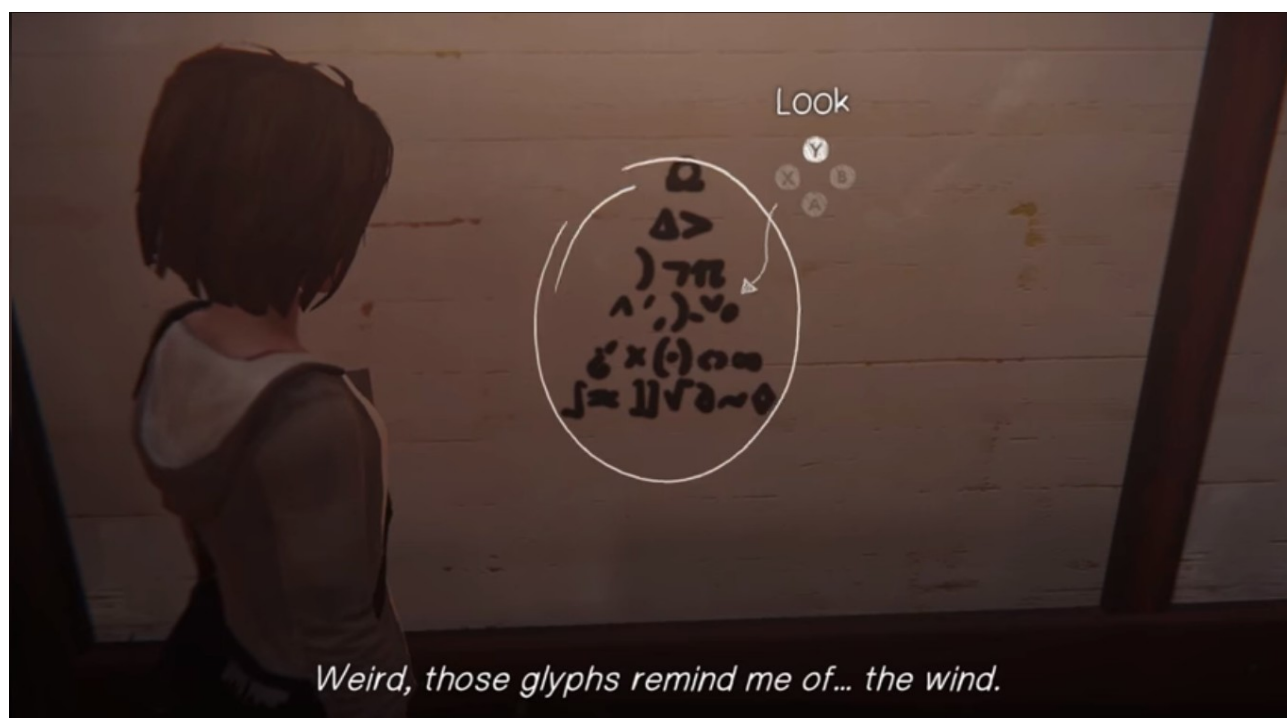
C'est ça, Céleste, un jeu au gameplay plutôt destiné aux hardcore gamer, mais enrobé juste ce qu'il faut de chocolat fondant pour que tout le monde puisse y goûter. J'aurais aimé mieux vous parler de Céleste, et je pense que d'autres l'ont déjà fait mieux que moi. Je voulais juste, dans cette analyse, vous parler un peu de l'expérience procurée par ce jeu, et de la qualité de son histoire traitant de résilience et de détermination.

## Analyse de Life is Strange : love is the new punk

Comme pas mal de monde, je dois bien avouer être tombé sous le charme de la petiote Maxine, l'intellectuelle artiste, et de Chloé, son amie punky aux cheveux bleus.

J'ai aimé le jeu pour son ambiance, à la frontière du surréalisme, produit d'un savant mélange de la culture des années 90 (les meilleures) et de notre présent hyper connecté, le tout emmitouflé d'une atmosphère éthérée digne de Twin Peaks. J'ai aimé le jeu pour ses deux personnages principaux, faibles et forts à la fois, ceux si difficiles à écrire et faire vivre dans un jeu vidéo. J'ai aimé leur histoire, leur relation, leurs dilemmes.

J'ai aussi aimé les centaines de références et inspirations qui parsemaient le jeu (Twin Peaks, Ray Bradbury, Stephen King... et diverses délicatesses auditives comme Sparklehorse...) qui semblaient directement s'adresser à moi, joueur approchant de la trentaine, et ce malgré le fait de jouer une adolescente lancée à la découverte d'elle-même.



Référence directe à La horde du contrevent, roman d'Alain Damasio, co-fondateur de Dontnod.

Et même si la fin m'a laissée sur ma faim, l'expérience Life is Strange a été marquante, et c'est tout ce qu'on demande à un bon jeu.

Mais la critique n'étant pas la ligne de conduite adoptée sur ce site, je me lance tout de suite, pour votre plus grand plaisir, dans une analyse du jeu qui, comme d'habitude, sera appuyée par les théories et outils d'analyse trouvables sur le site soleil-vers.fr.



## Présentation générale

Life is Strange est un jeu épisodique qui propose d'incarner un personnage féminin nommé Maxine Caulfield, adolescente qui retourne dans sa ville natale, Arcadia Bay, pour continuer ses études de photographie dans une école de prestige. La troisième énonciation est mixte c'est-à-dire que le personnage jouable possède une personnalité propre que le joueur pourra influencer. Il créera ainsi un *nous* personnage/joueur par le biais d'un investissement fusionnel. L'influence sur le jeu sera grande et très visible, car les choix que devra faire le joueur seront directement observables puis modifiables à l'aide du "super-pouvoir" de Maxine, qui permet de "rewind" le temps, comme une cassette audio dans un walkman.

L'histoire débute lors d'un cours de photographie durant lequel Maxine a une vision, celle d'une gigantesque tornade balayant Arcadia Bay. Chamboulée, elle se dirige vers les toilettes où elle découvre son pouvoir en sauvant la vie d'une jeune

femme aux cheveux bleus, qui s'avère être sa meilleure amie d'enfance, Chloé Price. Si les deux compères ne s'étaient plus parlé depuis quelques années, le scénario de LiS sera principalement axé autour de leur relation, à la fois passée et présente.

LiS se distingue en proposant une atmosphère à la fois "étrange" et réaliste, où le surnaturel côtoie des problématiques bien réelles et contemporaines telles que l'image sociale et le harcèlement à l'école. Le jeu place néanmoins la relation entre Maxine et Chloé au cœur de l'histoire, et l'on pourrait même considérer Arcadia Bay comme le troisième personnage principal, sur lequel le joueur possède, grâce le gameplay, une grande influence.



### **Wild is the Wind**

Arcadia Bay est une petite bourgade fictive des États-Unis, située sur les rives de l'océan Pacifique Nord. Peu développée, touchée par des problèmes économiques, le phare qui la surplombe semble provenir d'une autre époque où la pêche profitait à une ville désormais moribonde. La nature qui l'entoure, elle, foisonne, et les animaux, oiseaux et écureuils semblent prospérer. Cependant, divers dérèglements climatiques vont se produire, comme une chute de neige inopinée, l'échouage de baleines sur la plage, et bien sûr une énorme tornade, clé de voûte du scénario. Ces événements sembleront à peine affecter les habitants de la ville, certainement trop occupés à survivre à la crise qui les frappe, ou à résister à la mauvaise influence de la famille Prescott.

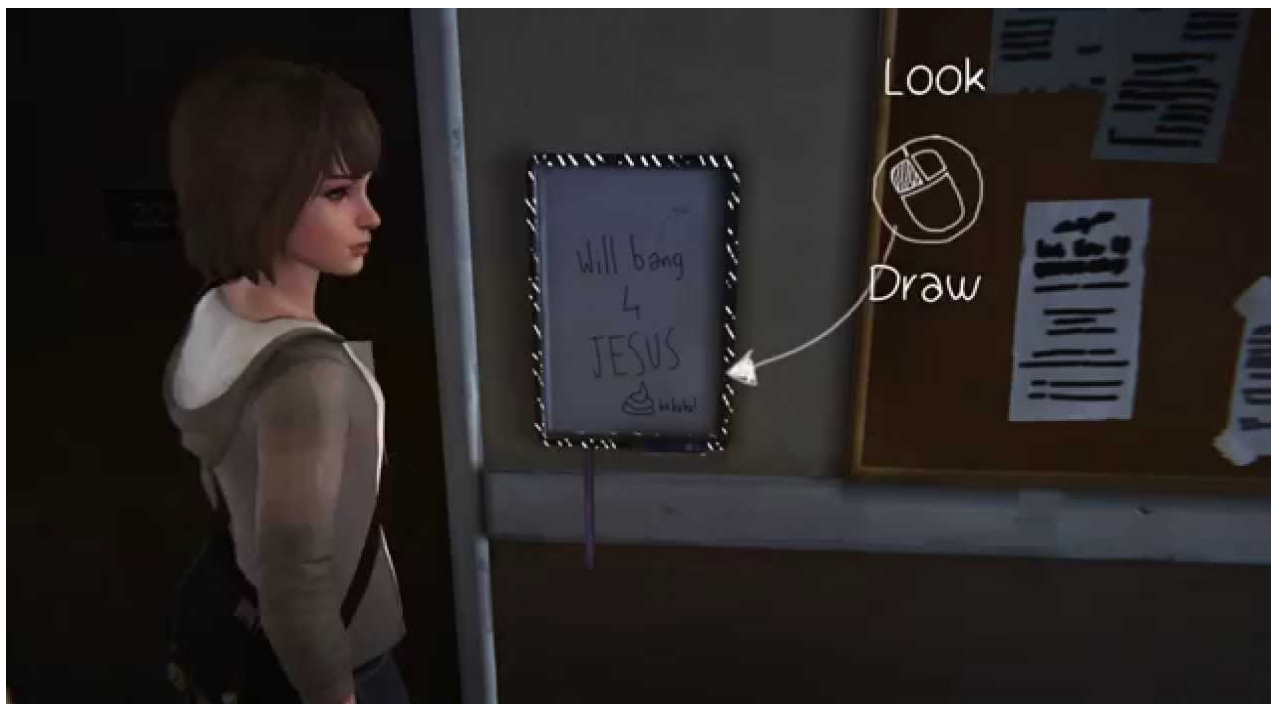


Cette description pourrait dépeindre une ville très sombre et peu accueillante, qui ne l'est en réalité que dans le fond, car dans la forme, la cinématographie contraste avec la dureté du contexte économique et social de cette petite société. En effet, les couleurs choisies sont généralement chaudes et viennent adoucir, visuellement, un univers finalement assez dangereux et menaçant. Les musiques qui accompagnent les aventures de Max sont calmes et douces, parfois planantes. Elles donnent à l'univers du jeu une atmosphère éthérée, presque statique, qui mène à penser que cette vision du monde n'est pas objective, mais reflète plus la sensibilité propre de Max, douce et paisible, propice à capter la beauté d'un moment volé dans son appareil photo analogique d'un autre âge.

Maxine, décidée à faire de son art sa vocation, suit les cours d'un éminent artiste converti en professeur, un certain Mr Jefferson, dans l'école d'Arcadia Bay censée former la future élite de la photographie (le hasard fait parfois bien les choses). Mais comme dans toutes les écoles, les relations entre élèves ne sont pas toujours amicales, et le joueur, comme Maxine, discernera rapidement deux camps aux mentalités bien différentes, à savoir celui des membres du Vortex club, populaires, et ceux qui en sont tout simplement exclus.

Dans ce contexte, Maxine devra jouer avec l'image sociale qu'elle renverra, mais aussi avec celle des autres. Indépendante, ouverte d'esprit et extrêmement

fouineuse, la jeune femme traitera en égale chaque PNJ qu'elle rencontrera, tout en veillant à ne pas se faire piéger par certains vautours, ce que tout le monde n'est pas capable de faire.



Ainsi, durant la première moitié du jeu, une des thématiques abordées est celle du harcèlement entre élèves. En effet, lorsque Kate, camarade de Maxine très croyante et militant pour l'abstinence, est filmée en train de danser sans retenue sur la piste de danse lors d'une soirée du Vortex Club, celle-ci devient la cible de moqueries et de méchancetés en tout genre qui la poussent à tenter de se suicider. Heureusement, Maxine arrive à la rescousse, mais c'est le joueur, livré à lui-même lors d'une séquence de perte de pouvoir sur laquelle on reviendra par la suite, qui devra tenter de sauver la jeune fille.

La vie n'est donc pas parfaite à Arcadia Bay, dans ses rues comme dans son école, et l'ensemble des événements qui s'y produisent, l'agrégation de ses habitants bons comme mauvais, semblent donner à la ville une identité propre, chaotique mais personnelle, dans laquelle le seul vrai point d'ancrage de Maxine sera son amie d'enfance, Chloé.

## Max et Chloé



L'histoire du jeu s'axe principalement autour de leur amitié, forte et passionnelle, ambiguë, bien que les deux jeunes filles aient des personnalités assez opposées. Chloé est en effet très dynamique et plutôt casse cou. Elle se trouvera d'ailleurs en danger de mort à plusieurs reprises, et on peut supposer que la sauver renforcera l'attachement que le joueur peut ressentir pour elle.

Ensemble, les deux jeunes femmes décident d'enquêter sur la disparition de Rachel, meilleure amie de Chloé en l'absence de Maxine. Mais certains choix que cette dernière devra prendre auront des conséquences terribles. Ainsi, en retournant plusieurs années dans le passé pour sauver la vie du père de Chloé, Maxine revient dans le présent pour découvrir son amie paralysée, immobile dans un fauteuil roulant. Toujours joyeuse malgré sa condition, Chloé demande à Max de mettre fin à ses jours après une journée entière passée avec elle, et fournit du même coup un important dilemme au joueur, qui marquera un tournant dans sa relation envers Chloé.

En effet, à ce moment du jeu, Chloé, mourante, demandera à Max de l'euthanasier. Le joueur se trouvera alors dans la possibilité de mettre fin aux jours de Chloé ou de refuser d'accéder à sa fatale requête. Évidemment, le joueur aura à l'esprit que, comme depuis le début du jeu, il pourra revenir sur sa décision. Mais le fait est que quel que soit le choix du joueur, Maxine, forte de son statut de personnage

hybride possédant une personnalité propre que le joueur influence mais ne maîtrise pas, décidera de toute façon de revenir dans le temps pour sauver son amie, sacrifiant la vie du père de son amie pour la sauver.

Ainsi, ce choix, qui n'a d'influence ni sur Max, ni sur l'embranchement du récit, n'aura qu'une influence relative sur l'expérience du joueur. Certains pourront accéder à sa requête par compassion, d'autres la refuseront catégoriquement, ne voulant pas la voir mourir. Le choix peut alors être vu comme un marqueur de l'attachement du joueur envers Chloé. La sauver témoigne d'un attachement, tandis qu'accepter témoigne d'une moins grande implication dans son personnage. Ce dernier choix peut aussi être perçu comme de la compassion envers sa souffrance, mais malgré tout, le joueur n'est pas censé connaître, au moment de son choix, la réaction de Max. Son choix peut donc être, à ce moment donné, définitif. Enfin, cette séquence démontre aussi le sens du sacrifice dont est capable Chloé, qui voit dans sa mort le soulagement de ses parents criblés de dettes... Autant de paramètres que le joueur pourra prendre en compte lors du dilemme finale du jeu qui mettra dans la balance la survie d'Arcadia Bay avec celle de Chloé.



En effet, pour déterminer la fin du jeu, un seul choix compte. Laisser mourir Chloé ou laisser mourir Arcadia Bay, détruite par une tornade au goût de Deus Ex Machina un peu trop prononcé. Le dilemme est présent malgré tout, et le joueur, après avoir assisté au cataclysme détruisant Arcadia Bay et s'être vu retracé l'ensemble de ses

choix concernant Chloé par l'intermédiaire d'un cauchemar déroutant, doit choisir entre la ville ou son amie, entre la décision morale et la décision du cœur. **Ainsi, si les choix passés n'ont pas une influence directe, ils ont néanmoins une influence indirecte, émotionnelle, faisant appel à l'affect de l'expérience propre du joueur, à sa morale, à sa relation à Chloé, à Arcadia Bay.**

En extrapolant un peu, on pourrait interpréter cet ultime choix comme celui entre l'ego et le bien commun. En effet, Arcadia Bay représente le monde réel, chaotique, bon ou mauvais, qui n'a de cesse de lancer des défis aux deux amis et de menacer leurs vies. Les enfants qu'elles étaient autrefois sont obligés de devenir adultes, mais dans la douleur des événements qui les touchent, elles restent ensemble, soudées. Ainsi, leur relation apparaît comme un îlot d'amour s'élevant contre la tempête qui, au final, ne les regarde peut-être pas autant que le jeu ne voudrait nous le faire croire. Mais Arcadia Bay, c'est aussi Warren, Kate et d'autres personnages attachants qui, bien que leur relation n'atteigne pas le même niveau d'intimité qu'avec Chloé (sauf peut être avec Warren, si le joueur le décide ainsi) sont à contrebalancer avec la vie de la jeune femme aux cheveux bleus.

Tout dépend alors du degré d'implication du joueur dans sa relation avec Chloé. En la sauvant, le nous joueur/Max favorise son futur, son bonheur propre, égocentré, en refusant de perdre son amour au prix d'une ville de toute façon mourante, et qui pourrait bien avoir ce qu'elle mérite. D'ailleurs, cette fin, courte, laisse le joueur dans l'ignorance du destin d'Arcadia Bay. Comme Max et Chloé, il reste dans sa bulle et ignore, pour la première fois dans son expérience de jeu, complètement les conséquences de son choix, ce qui peut faire naître en lui un goût d'amertume. En sauvant la ville, il sacrifie Chloé qui devient alors son passé, pour le bien de tous et la survie d'Arcadia Bay.



**Je choisis la pilule bleue, et si ça me va pas, je choisirai la pilule rouge. Et si ça me va pas non plus, bah, j'aurai plus le choix, je devrai choisir quand même !**

LiS est un jeu qui s'inscrit dans la mouvance initiée par le succès de jeux estampillés *Quantum Break* à la troisième énonciation mixte avec une grande influence sur l'histoire. Cependant il se distingue par une particularité de gameplay qui modifie l'impacte que peut avoir communément le fait de prendre une décision dans un jeu vidéo.

En effet, comme décrit plus haut, Max est capable de remonter dans le temps pour reformuler ses réponses, ou pour changer la conséquence de ses actes. Le choix en lui-même devient donc moins important que dans les canons du genre, car il est tout à fait possible de tester les conséquences d'une action, du moins sur le court terme, avant de revenir en arrière pour tester une autre possibilité, pour finalement choisir celle qui nous convient le mieux.

Ainsi, si dans les jeux à choix "classiques", tel que Heavy Rain, les conséquences directes des choix pris par le joueur ne sont pas toujours visibles, dans Life is Strange, le joueur possède une vision plus claire des conséquences de ses actions.



Cette mécanique de jeu, que l'on pourrait imaginer faciliter la prise de décision, produit au contraire une augmentation du dilemme chez le joueur, qui possède alors bien plus d'informations pour prendre sa décision. **Avoir le choix devient plus complexe que de faire un choix**, car le joueur possède un pouvoir élevé, réfléchi, sur sa prise de décision.

Tester les conséquences de ses actes devient rapidement une routine pour le joueur, qui jouit alors d'un grand pouvoir sur le jeu, voir même, d'un pouvoir total, créant un effet de metagameplay primaire de sentiment de toute puissance, de contrôle.

### **Analyse de séquence**

Ce n'est donc pas un hasard si une des scènes les plus fortes du jeu à lieu lors d'une chute brutale de pouvoir, à la fin du second chapitre, lorsque Kate, en pleine crise, se prépare à se jeter du toit de l'école sous le regard médusé d'une horde d'élèves. Max abuse de son pouvoir pour la rejoindre et, une fois face à elle, se trouve dans l'impossibilité de revenir dans le temps pour l'empêcher de commettre l'irréparable. Le joueur et Max se retrouvent alors dans une situation désespérée, d'autant plus que le joueur s'était habitué à peser les conséquences de ses choix.

Raisonner Kate pousse le joueur sur le fil de funambule, sans filet de sécurité, et ce n'est que grâce à quelques détails glanés lors de la fouille de la chambre de Kate, dont le joueur doit se rappeler par lui-même, qu'il pourra l'empêcher de commettre un suicide.



Cette chute de pouvoir génère un effet primaire de tension et participe grandement à faire de ce passage un moment clé du jeu, durant lequel le joueur est comme mis à nu. Son choix, pour la première fois, a une conséquence directe et forte, et un échec à ce stade du scénario est aussi marquant pour le joueur qu'une réussite. Certains ont d'ailleurs recommencé le chapitre juste parce qu'ils ne pouvaient supporter leur échec.

Le choix, dans LiS, est donc une expérience en elle-même, et si la plupart des joueurs critiquent souvent le fait que les choix n'impactent pas aussi grandement qu'ils le souhaiteraient sur leur second récit, **ils oublient aussi que les choix les impactent eux, dans leur façon de jouer, de penser, de réagir, d'être.**

Ainsi, à l'instar d'un Mass Effect 3, même si le choix final n'est pas mécaniquement influencé par les précédents pris au cours de l'aventure, il est néanmoins influencé par l'expérience de jeu en elle-même. Tout se jouera dans la tête du joueur, dans les liens qu'il aura tissés avec Chloé, Max et Arcadia Bay, et non dans un complexe

arbre de décision qui assumerait la fin à sa place. Ce qui serait, à bien y réfléchir, plutôt décevant.



Merci d'avoir lu.