



HAL
open science

Discursivités vidéoludiques et discours des jeux vidéo : pour une ludologie socio-constructiviste orientée par les mothertales

Esteban Giner

► To cite this version:

Esteban Giner. Discursivités vidéoludiques et discours des jeux vidéo : pour une ludologie socio-constructiviste orientée par les mothertales. Sciences de l'information et de la communication. Université de Lorraine, 2023. Français. NNT : 2023LORR0238 . tel-04399772

HAL Id: tel-04399772

<https://theses.hal.science/tel-04399772>

Submitted on 17 Jan 2024

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

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



**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**

**BIBLIOTHÈQUES
UNIVERSITAIRES**

AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact bibliothèque : ddoc-theses-contact@univ-lorraine.fr
(Cette adresse ne permet pas de contacter les auteurs)

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>



**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**



centre de recherche sur les médiations
communication • langue • art • culture

**HUMANITÉS
NOUVELLES**



Département des sciences de l'information et de la communication,
École doctorale Humanités Nouvelles – Fernand Braudel, Université de
Lorraine, France

Thèse

Présentée et soutenue publiquement le 13 novembre 2023 pour l'obtention du
titre de

DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ DE LORRAINE

Mention : « Science de l'information et de la communication »

Par **Esteban GINER**

Sous la direction du **Pr. Sébastien Genvo**

Discursivités vidéoludiques et discours des jeux vidéo : pour une ludologie socio-constructiviste orientée par les *mothertales*

Jury de Thèse

Professeure Maude BONENFANT, Membre externe, Rapportrice, Université du Québec à Montréal

Professeur Björn-Olav DOZO, Membre externe, Examineur, Université de Liège

Professeur Sébastien GENVO, Membre interne, Université de Lorraine

Professeur Tony GHEERAERT, Membre externe, Rapporteur, Université de Rouen

Professeure Angeliki MONNIER, Membre interne, Examinatrice et présidente du jury, Université de Lorraine

Résumé de la thèse

Dès ses premières controverses comme la panique morale relative à la sortie du jeu *Death Race* jusqu'aux difficultés contemporaines de l'industrie à clairement positionner les créations qui lui sont issues, le média vidéoludique révèle des complexités discursives. Tantôt expériences médiatiques, tantôt loisirs, les jeux vidéo accumulent des identités complexes, plurielles et parfois contradictoires rendant leur étude et celle de leurs discours sujettes à controverse scientifique, mais également publique. Celles sur les significations des jeux du corpus étudiés dans ce travail doctoral, les *mothertales*, sont significatives de cela.

Ces complexités discursives sont relatives au fait que les discours vidéoludiques (c'est-à-dire des interprétations de réalités issues des jeux vidéo) peuvent être conceptualisés comme des processus de co-construction entre le jeu, l'audience et l'écosystème dans lequel l'ensemble évolue. C'est pourquoi la problématique de ce travail doctoral concerne l'élaboration d'une proposition théorique et pratique permettant une analyse complexe des discours vidéoludiques. Comment penser une ludologie permettant de prendre en compte les complexités discursives des jeux vidéo qui engendrent des frictions ou des complémentarités lors des co-constructions de leurs interprétations ?

Afin d'adresser cette problématique, ce travail doctoral propose et défend une ludologie socio-constructiviste (LSC) formalisant et conceptualisant les discours comme des réseaux d'actants, en jeu et hors le jeu, ayant des stratégies diverses et des responsabilités distribuées. Dès lors, l'analyse d'un discours passe par celle des situations de communications entre ces actants. De fait, la LSC répond à un triple enjeu : (1) formaliser les discours vidéoludiques comme des ensembles de variations énoncées différemment en fonction des identités des actants lors des situations de communication, (2) analyser et qualifier les responsabilités ainsi que les stratégies déployées par ces actants et permettant de statuer sur la discursivité, plus ou moins expressive, plus ou moins persuasive, d'un discours vidéoludique et (3) proposer un ensemble d'outils au service d'autres disciplines abordant l'étude des jeux vidéo par d'autres identités que celles de discours.

Pour répondre à ce triple enjeu, ce travail doctoral est structuré en trois sections. La première revient et étaye ce qui est entendu par les complexités discursives. La seconde propose un cadrage théorique permettant d'aborder la LSC depuis une perspective matérialiste des discours vidéoludiques. La troisième section déploie et défend des outils d'analyse sollicitant les humanités numériques afin de proposer une analyse complexe et en réseau des discours vidéoludiques. Afin d'illustrer l'ensemble de ces propositions, cette thèse analyse trois discours : [la banalité du mal], [les socialités fictionnelles et responsables] et enfin [l'actualisation du jeu de rôle]. Ce faisant, en plus d'une proposition théorique et pratique, cette thèse contribue à l'analyse plus spécifique de ces thématiques dans les jeux vidéo.

Mots-clefs : jeu vidéo ; discours ; discursivité vidéoludique ; socio-constructivisme ; analyse de discours ; réseau

Abstract

From its earliest controversies, such as the moral panic surrounding the release of *Death Race*, to the industry's contemporary difficulties in clearly positioning its creations, the videogame medium reveals discursive complexities. Sometimes media experiences, sometimes leisure activities, video games accumulate complex, plural and sometimes contradictory identities, making their study and that of their discourses subject to both scientific and public controversy. Those concerning the meanings of the games in the corpus studied in this doctoral work, the *mothertales*, are significant of this.

These discursive complexities are related to the fact that videogame discourses (i.e., interpretations of realities derived from videogames) can be conceptualized as co-construction processes between the game, the audience and the ecosystem in which the whole evolves. This is why the problematic of this doctoral work concerns the elaboration of a theoretical and practical proposal for a complex analysis of videogame discourses. How can we design a ludology that takes into account the discursive complexities of video games, which give rise to frictions or complementarities in the co-construction of their interpretations?

To address this issue, this doctoral work proposes and defends a socio-constructivist ludology (SCL) that formalizes and conceptualizes discourses as networks of actors, in and out of play, with diverse strategies and distributed responsibilities. Consequently, the analysis of a discourse involves the analysis of communication situations between these actors. In fact, SCL meets a triple challenge : (1) to formalize videogame discourses as sets of variations expressed differently according to the identities of the actants in communication situations, (2) to analyze and qualify the responsibilities and strategies deployed by these actants, enabling us to rule on the discursivity - more or less expressive, more or less persuasive - of a videogame discourse, and (3) to propose a set of tools at the service of other disciplines approaching the study of videogames through identities other than those of discourse.

To answer this triple challenge, this doctoral work is structured in three sections. The first reviews and supports what is meant by discursive complexities. The second proposes a theoretical framework for approaching SCL from a materialist perspective of videogame discourses. The third section deploys and defends analytical tools that draw on the digital humanities to propose a complex, network analysis of videogame discourses. To illustrate all these propositions, this thesis analyzes three discourses : [the banality of evil], [fictional and responsible socialities] and finally [the actualization of role-playing games]. In so doing, in addition to a theoretical and practical proposition, this thesis contributes to a more specific analysis of these themes in video games.

Keywords : video game; discourse; videogame discursivity; socio-constructivism; discourse analysis; network

« Umm... s-sorry to bother you, but, ummm, I... Well, I just... Berdly and I were going to the library to... Do some r-research for our group projects, and... If it's OK, um... would you... want to come too...? »

Noelle (Deltarune, 2018-)

« I've been lying to you! About... well... Everything! I told you that seaweed was like... scientifically important... Really, I just... I just use it to make ice cream! »

Alphys (Undertale, 2015)

« I want to do research. I want to do more, more, MORE research. If I had the money, I would vastly improve these Hippo-Launchers. Do you want to know how I would improve them? I'd make them able to brush their own teeth, or make them sure to pee before they go to sleep. Or I'd have them go and fetch the newspaper. Things like that. »

A Hippo Researcher (Mother 3, 2006)

« Hello, this is Apple Kid. I've come up with another wacky invention that I think has real potential. Maybe you won't, but anyway... it's called the <Gourmet Yogurt Machine.> It makes many different flavors of yogurt. The only problem is, right now, it can only make trout-flavored yogurt... »

Apple Kid (Earthbound, 1995)

« I'm the Mysterious Teacher. Secretly I live here. I need money for research. Care to buy an invention? »

The Mysterious Teacher (Mother 1, 1989)

Remerciements

During my research, I isolated a power I called « determination. »

Alphys (Undertale, 2015)

Aussi étrange que cela puisse sembler, il n'existe pas de méthodologie propre à l'écriture de remerciements, section qui pourtant est généralement présente dans les premières pages d'un travail de recherche et en l'occurrence ici : une thèse pour l'obtention du titre de docteur en science de l'information et de la communication.

À titre personnel, c'est une section dont j'affectionne particulièrement la lecture, car elle révèle les réseaux sociaux des personnes rédigeant leur thèse tout en donnant des indices implicites sur les façons dont elles se perçoivent par rapport à leurs pairs et leurs groupes sociaux de références. J'ai l'intime conviction qu'un travail de thèse est un objet socialement co-construit. À maintes reprises durant mon parcours de doctorat, j'ai énoncé à qui voulait l'entendre que : « je me sens bien en tant que doctorant, car j'ai l'impression d'avoir le vent en poupe ». Cette phrase, tel que je la prononçais, n'est pas anodine, car elle venait en préambule du fait que mon contexte social, mes proches, mes collègues doctorant·e·s, mais aussi des inconnu·e·s en ligne m'ont toutes et tous plus ou moins soutenu, plus ou moins ponctuellement ou sur la distance dans cet exercice, exercice qui fige à un moment l'état d'une pensée en mouvement. Dans ses remerciements, Fanny Barnabé écrivait : « chaque écrit scientifique n'était qu'une photographie, attestant d'un état de cette recherche à un moment donné » (2017). Je complète donc ce propos par l'aspect social du contexte de production.

C'est pourquoi les remerciements sont rarement exhaustifs et ne dépassent pas une page de longueur mais tous révèlent des choix personnels presque de l'ordre de l'intimité (et de l'extimité). D'autres productions font un usage abusif de l'humour, chose qui, mal interprétée, peut invisibiliser l'apport « des autres ». Dans son introduction à la topologie algébrique, Joseph J. Rotman écrivait : « à ma femme

Marganit et à mes enfants Ella Rose et Daniel Adam sans qui ce livre aurait été achevé deux ans plus tôt. » (2013). Assurément, il s'agit là d'un trait humoristique voire d'une *private joke* mais pour ma part, je ne souhaite pas prendre le risque que le lecteur ou la lectrice de mes remerciements conclue que je sois parvenu à la réalisation de cet exercice seul, sans les personnes ayant participé à l'organisation de la vie de tous les jours et leur travail émotionnel.

Dans mon cas, je dédie cette thèse à Wenqi et Hugo, mon épouse et mon fils, sans qui ce travail de recherche n'aurait jamais été achevé, simplement. Iels m'ont aidé à garder la tête vissée sur les épaules et à me rappeler que la réalité dans laquelle je vis va bien au-delà du monde académique que j'affectionne tant. Je remercie mes parents et ma sœur, Marie-Pierre, Denis et Morgane pour tous les moments où iels ont marqué leur intérêt pour mes travaux. Qui aurait pu deviner que l'achat d'une PlayStation ainsi que de Tomb Raider 3 en 1998 aurait cet enchaînement d'événements ? Merci Enguerran pour ces vacances passées à jouer à tes jeux vidéo, de la *megadrive* à la *Nintendo 64*. Nul doute que tu as grandement contribué, il y a presque 25 ans, à mon amour des jeux vidéo. Catherine, *tatie Cathy*, merci pour toutes nos promenades et nos discussions sur les quais de la Seine, les parcs de Montsouris et de la Cité Universitaire. Tous ces moments ont été importants durant mon parcours de thèse et au-delà. C'est aussi par un soutien logistique que ma famille, incluant également ma belle-mère Yugang, a permis à ce travail d'être achevé. En effet, iels ont pu nous aider à s'occuper de Hugo lors de certains moments de la rédaction qui se faisaient en parallèle d'une vie déjà bien chargée. Je me souviens avoir rédigé des articles à l'hôpital, juste après l'accouchement de ma conjointe pendant qu'il et elle dormait. C'est aussi cela, la rédaction d'une thèse : une rédaction qui se fait aux interstices de la vie quotidienne.

Je remercie infiniment Sébastien Genvo, mon directeur de thèse, qui a eu la sympathie de m'accepter sous sa direction alors que je n'avais pas un profil typique de chercheur·euse. Comme quoi, il suffit parfois de créer une vidéo sur la ludicisation et de répondre à un commentaire de son futur directeur de recherche pour entamer un projet doctoral. Parfois, un projet de thèse ne commence que par une petite « tape dans

le dos », je remercie également Pauline Thevenot qui, au détour d'une discussion en marchant lors d'un événement pédagogique (durant laquelle je racontai cette anecdote), m'a convaincu de le contacter. Sans cette discussion avec elle, je n'aurais jamais eu le courage de le faire. Plus sérieusement, je remercie Sébastien pour m'avoir soutenu pour toutes ces années de thèse. Il a eu la bienveillance de m'accepter sans financement ou autre bourse ou contrat particulier, merci pour sa persévérance et son soutien dans les meilleurs comme les moments les plus difficiles. Merci pour tous les projets que nous avons pu mener ensemble, allant d'un article sur la marche, à la co-écriture d'une tribune pour le grand public en passant par l'organisation d'événements entre Ubisoft et l'Université de Lorraine.

Assurément, la soutenance d'une thèse est un événement co-construit et participatif. Si le ou la doctorante assure une position centrale, cette centralité est aussi une caractéristique de son jury de thèse. Je me sens incroyablement chanceux de voir mon travail évalué par les professeur·e·s Maude Bonenfant (Université du Québec à Montréal), Angeliki Monnier (Université de Lorraine), Tony Gheeraert (Université de Rouen), Björn-Olav Dozo (Université de Liège) et bien sûr Sébastien Genvo (Université de Lorraine). J'espère que la lecture de ce manuscrit vous sera heuristique et que les trajectoires de recherche envisagées vous sembleront engageantes pour le futur des recherches sur les jeux vidéo et plus généralement sur les expériences médiatiques au sens large.

Les remerciements sont également une section permettant d'éclairer un peu le parcours du ou de la doctorante. En 2017, je suis rentré en tant que membre à l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines grâce à Marion Coville avec qui j'avais pu échanger sur les réseaux. Je ne serai jamais suffisamment reconnaissant à son égard et à l'égard de cette association et des membres que j'ai cotoyé·e·s et qui ont façonné mon regard sur les jeux vidéo, les études culturelles et sur les sciences : Bruno Vétel, Noémie Couillard, Mehdi Derfoufi, Kim Lefebvre, Sophie Barel et tant d'autres bien sûr.

Cette association m'a aussi permis de rencontrer de véritables ami·e·s avec qui nous avons ensemble navigué durant nos années de thèses. Toutes et tous dans le même bateau. Gabrielle Lavenir, Charles Meyer, je crois sincèrement que sans vous, le bureau de l'association, je n'y serai jamais arrivé, merci infiniment pour tout, pour toutes ces heures perdues dédiées à l'association, ces discussions et ces moments de joies comme de tristesses (on en aura bien vécu). Nous avons été là pour les un·e·s et les autres et il est indéniable que sans vous, votre gentillesse et vos remarques (socio)constructives, je n'aurai jamais pu boucler cette thèse. J'ai tellement hâte pour la suite, pour de nouveaux projets et pour de nouvelles recherches en imaginant une autre recherche *à la marge*.

Dans la continuité de cette « vie sociale doctorale », il m'est impossible de ne pas remercier également Martin Ringot et Rémi Cayatte avec qui j'ai pu collaborer pour des travaux abracadabrants : sur les chevaux dans les jeux vidéo avec le premier et les jeux vidéo de campagnes électorales avec le second (merci Rémi également pour le projet de gamejam que tu as mené d'une main de maître !). Je suis terriblement chanceux d'avoir votre amitié et ne rêve que du moment où nous pourrons nous retrouver à construire probablement quelque chose d'horrible dans *Minecraft*. Cette thèse ne serait également rien sans vous et les discussions durant lesquelles, ensemble, nous avons élaboré des métaphores, des méthodes, des pistes de recherches, etc. Rémi, je t'adresse un remerciement particulier pour ton soutien quand je ne m'en sortais pas avec certaines publications, mais surtout parce que grâce à toi, j'ai pu élaborer un concept central de cette thèse : la narration à n-corps (ou plutôt à n-actants, comme tu pourras le lire). Nul doute que l'idée te revient également et intégralement.

J'ai également une pensée pour mes collègues Julien Bazile et Guillaume Grandjean qui ont commencé leurs thèses en même temps que moi, mais qui ont fini bien avant, et ce, tout en ayant également pour moi une pensée à mon égard dans leurs propres remerciements (Grandjean, 2020 ; Bazile, 2021). Au-delà du côté humoristique de les citer ici pour une partie rarement citée d'un travail doctoral, je profite de l'occasion pour leur témoigner l'importance de leurs travaux et comment ceux-ci ont également nourri les miens. Nous nous sommes un peu perdus de vue, mais ce fut un bonheur que de

partager nos premières années de thèse ensemble. Sans que cela soit de véritables remerciements, c'est également un bon moment pour souhaiter bonne chance aux plus jeunes doctorant·e·s que j'ai côtoyés à l'Université de Lorraine - Kim, Mathilde, Jenguiz, et Lucas - pour leur réussite prochaine.

Aussi étrange que cela puisse paraître, le choix du corpus fut une étape particulièrement longue tant tout jeu pouvait rentrer dans mon cadre de recherche. De *Undertale*, je me suis interrogé s'il ne fallait pas ensuite incorporer des jeux expressifs, des jeux triple A comme *Uncharted* ou *Horizon Zero Dawn*. En parallèle, je conclusais des articles sur *The Witness* et *Night in The Woods*. S'en suivit une certaine paralysie du fait de ne plus savoir quoi étudier. C'est pourquoi il faut absolument que je remercie Rose Simon et Lola Guildou qui, lors d'une dégustation de crêpes dans un restaurant parisien, m'ont fait réaliser l'importance qu'avait *Undertale*, *Deltarune* et la trilogie *Mother* pour moi. Sans elles, je ne l'aurais pas conscientisé. Rose, merci infiniment pour tout. Déjà pour ta patience, mais surtout pour toutes ces aventures sur *Minecraft*, toutes nos discussions passées à se raconter nos vies.

Dans l'ensemble des réseaux sociaux auxquels j'ai pu appartenir durant mon travail doctoral, il est également nécessaire pour moi de retracer les personnes qui m'ont soutenu dans les sphères professionnelles que j'ai pu côtoyer. En particulier, Hélène Zerrouki, merci infiniment de m'avoir soutenu et poussé à boucler la thèse. Nos années à Université Paris-Est ont été particulières, mais nous avons pu nous soutenir mutuellement. Ces années de doctorat ont également été l'occasion de rejoindre l'industrie du jeu vidéo en tant que chercheur prospectiviste, et ce, depuis 2018. Au sein de cette entreprise, j'ai pu rencontrer des personnes formidables comme Amandine Gnaedinger, Anne Puck, Romain Janvier, Olivier Dauba (merci pour la considération que tu avais pour mon travail de recherche) et Vincent Manilève avec qui nous avons pu entreprendre des projets merveilleux. J'adresse un remerciement infini à Cosima Deschamps, qui est devenue une amie formidable et précieuse. Son expertise fut déterminante dans le succès de nombreuses études que j'ai pu mener au sein de cette entreprise. Cosima, merci pour ta patience, mais surtout pour toutes tes remarques *on*

point quand je te racontais mes expériences de doctorant et qui furent déterminantes dans ce travail doctoral. Enfin, j'ai une pensée pour doctorants et doctorantes actuels d'Ubisoft, en CIFRE ou « à côté du travail », je vous souhaite également succès et chance dans vos recherches.

Dans mes pérégrinations à propos des remerciements de thèse et des réflexions qui ont pu en découdre, il me semble aussi important dorénavant de rendre visible celles et ceux qui ont contribué à mes méthodes et pratiques, sans peut-être le vouloir de leur part. C'est pourquoi notamment, je tiens à remercier l'ancienne équipe de recherches en sciences humaines d'EPITECH alors dirigée par Nicolas Bourgeois qui a eu la sympathie de me partager des ressources à propos de Gephi, un outil devenu incontournable dans ma pratique de la recherche. Si cette thèse mobilise les réseaux pour partager une certaine perspective dans l'étude des discours vidéoludiques, c'est aussi parce que Sarah Meunier eut la clarté, la compétence et la sympathie de reformuler des idées encore mal organisées d'un doctorant terminant sa première année de thèse : merci infiniment pour cette discussion, en 2017, autour d'une boisson avant ton départ pour le Canada. Elle fut déterminante dans la direction prise par cette thèse.

Si j'ai pu évoquer jusqu'à présent des liens avec des personnes qui ont directement eu un impact sur la co-construction de cette thèse, il convient également de remercier les personnes qui m'ont soutenu dans l'organisation de ces années. Ainsi, je remercie sincèrement Aude Meziani, Séverine Baldasso, Isabelle Vitry, Rudy Hahusseau pour leur travail « de l'autre côté » et bien évidemment l'ensemble du personnel de l'école doctorale et services administratifs de l'Université de Lorraine dédiés aux doctorant·e·s. Ayant également été ingénieur d'étude pour une administration universitaire, je ne peux qu'éprouver de l'admiration pour leur suivi et tous les services autour de la vie doctorale comme le partage des travaux doctoraux sur les réseaux sociaux. Tout cela a contribué à se sentir valorisé tout au long de ce périlleux exercice, mais également à lutter, dans une certaine mesure je crois, contre l'isolement des doctorant·e·s. Je remercie également Angeliki Monnier et Anne-Laure Vernet qui m'ont accompagné dans le cadre de mon

comité de suivi de thèse depuis mes débuts en 2016. Ces échanges, bien que brefs par rapport à la temporalité d'une thèse, ont toujours été structurants pour moi.

Vient ensuite une catégorie particulière de remerciements puisque celle-ci fait référence aux nombreuses personnes que j'ai pu rencontrer grâce à Internet (et parfois que sur Internet). Sofia, Myu, Lola, quelle merveille c'était que notre club du goûter avec Rose. Mais il y a également tant d'autres personnes qui m'ont soutenu ou tout simplement eu une petite pensée pour moi. Cela ne rentre peut-être pas totalement dans la case des remerciements, mais il m'est impossible de ne pas penser à Damastès, JoK, Pseudoless, Les Osmosis, Olbius, Nat_Ali, Toujours Thomas et toutes les personnes du DiscordLCV puis d'Avalanche et tant d'autres. Tous ces liens ont compté à un moment ou un autre. Lex Tutor, quand on y pense, quelle histoire aussi. D'abord rencontré sur la médiathèque d'Alexandrie puis sur le reste des réseaux, je me sens chanceux de t'avoir comme ami d'internet.

Au-delà, il me semble que le bouclage de thèse est aussi possible par des personnes, des relations sociales et parasociales qui, sans contribuer directement ou indirectement à la thèse, contribuent à une certaine qualité de vie, à un certain confort. En écrivant ces lignes, il m'est impossible de ne pas songer aux milliers d'heures de streaming que j'ai pu consommer en écrivant ou en travaillant. Que cela soit d'organisations comme le Speedons et surtout la Games Done Quick, ou des streamers directement comme MDetz (pour ses merveilleux marathombraiders) ou d'autres qui m'ont fait hurler de rire comme le vieux monsieur MV ou les représentants de Saint-Etienne (?) comme Mynthos, toutes et tous m'ont permis de gérer au mieux ces années d'écriture et cela compte également infiniment. Parfois, c'est parce qu'ils jouaient aux jeux de mon corpus. La rédaction du sixième chapitre fut accompagnée ponctuellement par les streams de Mamapaprika sur Undertale (merci à elle !). Certains mêmes ont réussi à susciter des envies de colloques ou de communications. Ce n'est pas pour rien qu'avec Martin Ringot, nous avons travaillé sur les chevaux. L'épopée de Touklakos, fidèle destrier de MV, mort pour la cause, y est pour beaucoup.

Et derrière ces têtes de file se cache une forêt de personnes plus ou moins anonymes qui ont, pour certaines, permis à cette thèse d'exister. C'est pourquoi par exemple je remercie infiniment Joshua Davenport. Le seul élément que j'ai à son égard est qu'il a passé un nombre incroyable d'heures à faire des captures d'écran de l'intégralité des dialogues du jeu *Undertale*. Et des individus comme cela, il y en a des centaines qui interagissent régulièrement sur les clusters que j'ai pu fréquenter pendant toutes ces années. Tous les jours, c'est une passion pour les jeux de mon corpus qui fut entretenue, réactivée et réactualisée par le travail et le partage de toutes ces personnes, ici anonymes, mais à qui je dois ma persistance et ma persévérance. Collégalement, c'est tout un héritage culturel et réflexif que ces communautés élaborent à coup de théories, d'interprétations, de détournements ou de créations faisant alors partie d'un univers étendu de connaissances et de discours. Si j'ai peut-être la vanité de faussement croire que les interprétations des jeux étudiés dans ce travail doctoral sont les miennes, il ne fait aucun doute qu'elles sont également des énoncés ou des discours qui circulent autrement et issus d'autres actants également. Je m'imagine déjà venir, de manière taquine, leur partager comment j'ai « réussi à prouver scientifiquement que Papyrus est le personnage le plus important d'*Undertale* » afin de surtout les introduire aux réseaux que j'ai pu produire du jeu.

Je pourrai pousser le vice en formalisant un réseau discursif de ces remerciements... Mais ultimement, ma toute dernière pensée revient à Wenqi et à Hugo. Je vous aime infiniment. Je suis content de pouvoir terminer ce chapitre de ma vie et que vous ayez été là pour le construire avec moi. J'ai tellement hâte pour la suite !



Table des matières

Remerciements	7
Introduction Magicant.....	26
0.1. La complexité discursive des jeux vidéo comme origine du questionnement	26
0.2. État de l'art.....	35
0.2.1. Les jeux vidéo comme artefacts culturels et objets de discours	36
0.2.2. Expressive games, serious games et persuasive games	39
0.2.3. le jeu vidéo comme phénomène communicationnel.....	41
0.3. Problématiques de la thèse	46
0.3.1. Mise en contexte de la problématique	46
0.3.2. Préciser la problématique pour une étude des discours vidéoludiques	48
0.4. Thèses soutenues	53
0.5. Annonce du plan de la thèse.....	56
0.6. Politique de la forme de cette thèse.....	59
0.6.1. L'emploi du « je » dans la thèse.....	60
0.6.2. Inclusivité de la thèse	64
SECTION 1 : ANCRER L'ETUDE DES JEUX VIDEO DANS UNE	
PERSPECTIVE SOCIO-CONSTRUCTIVISTE	
Introduction à la première section Ancrer l'étude des jeux vidéo dans une	
perspective socio-constructiviste.....	69
Chapitre 1 État de l'art : Jouer avec les complexités des sciences du jeu	72
1.1. Introduction de chapitre - le positionnement théorique dans le champ des études des	
jeux vidéo - l'intérêt d'une démarche sémio-pragmatique.....	72
1.2. Du « jeu pour changer » au « jeu à impact », expressions de la complexité discursive	
des jeux vidéo.....	73
1.3. Les controverses entre catharsis et apprentissage social.....	78

1.3.1. Entre catharsis et apprentissages	78
1.3.2. Deux théories de l'apprentissage social.....	82
1.4. Dépasser les études d'impact en psychologie et en psychologie sociale	86
1.4.1. À propos des effets négatifs des jeux vidéo	87
1.4.2. À propos des effets positifs des jeux vidéo	88
1.4.3. Distinguer les discours des effets	91
1.5. Les jeux vidéo comme discours et comme énoncés.....	93
1.5.1. Les jeux vidéo comme étant des formes rhétoriques.....	94
1.5.2. Les discursivités des jeux vidéo	97
1.5.3. Les jeux vidéo comme discours.....	98
1.5.4. Les limites de la rhétorique procédurale.....	101
1.5.5 Les jeux vidéo comme énoncés	103
1.6. De la nécessité d'un cadre théorique socio-constructiviste pour l'étude des discours vidéoludiques	106
Chapitre 2 Les complexités discursives des mothertales.....	109
2.1. Les Mothertales comme corpus de recherche	109
2.2. Du jeu expressif aux <i>mothertales</i>	110
2.3. pour une définition des mothertales	115
2.4. Des ressemblances des familles ou un espace interdiscursif pour les mothertales ?	121
2.4.1. Difficultés à mettre en avant une cohérence vidéoludique au sein des <i>mothertales</i>	122
2.4.2. Les <i>mothertales</i> , un système interdiscursif.....	126
2.5. Présentation détaillée du corpus	131
2.5.1. De Mother 1 à Mother 3	131
2.5.2. De Undertale à Deltarune	142

2.6. Les discours des <i>Mothertales</i>	156
2.6.1. Les discours récurrents à travers les <i>mothertales</i>	157
2.6.2. Notes sur les discours en tant qu'objets construits	163
2.6.3. Comment les <i>mothertales</i> interrogent les études des discours vidéoludiques ?	166
2.7. Conclusion de chapitre - L'héritage des <i>mothertales</i>	168
Conclusion à la première section ancrer l'étude des discours dans l'étude des réseaux	172
SECTION 2 : POUR UNE LUDOLOGIE SOCIO-CONSTRUCTIVISTE ORIENTEE PAR LES MOTHERTALES	
Introduction à la deuxième section ludologie socio-constructiviste et discours vidéoludiques	174
Chapitre 3 Penser les discours vidéoludiques et leurs circulations	176
3.1. Introduction de chapitre - Pour une théorie socio-constructiviste des discours vidéoludiques	176
3.2. Considérer la matérialité des réalités vidéoludiques	177
3.3. La matérialité des <i>mothertales</i>	181
3.4. Définir la ludologie socio-constructiviste	189
3.4.1. D'une ludologie sémio-pragmatique à une ludologie socio-constructiviste .	192
3.4.2. Ancrer la ludologie socio-constructiviste dans les sciences de l'information et de la communication.....	196
3.5. Fondements et principes d'une ludologie socio-constructiviste	197
3.5.1. Principes d'une ludologie socio-constructiviste orientée par les <i>mothertales</i>	201
3.5.2. Une conception en réseau des écosystèmes discursifs	203
3.5.3. Une symétrie des actants	205
3.5.4. Une co-construction des discours et des connaissances	209

3.6. Les réseaux de la colère : retracer la circulation du discours de [la banalité du mal] dans le réseau des <i>Mothertales</i>	214
3.6.1. Complexifier l'étude du réseau des <i>mothertales</i>	215
3.6.2. Regrouper les objets pour mieux observer la circulation des discours vidéoludiques.....	220
3.6.3. Discuter les limites de l'étude de cas pour envisager ses potentiels futurs ...	232
3.6.4. Conclure sur le réseau des <i>Mothertales</i>	237
3.7. Conclusion de chapitre - Résumer la ludologie socio-constructiviste en quelques points clefs.....	238
Chapitre 4 Jouer avec les discours vidéoludiques.....	242
4.1. Introduction de chapitre - Les discours vidéoludiques selon la ludologie socio-constructiviste.....	242
4.2. Éléments pour une définition socio-constructiviste des discours vidéoludiques .	248
4.3. Caractéristiques des discours vidéoludiques et des écosystèmes discursifs	250
4.4 Temporalité et spatialité de la ludologie socio-constructiviste	257
4.4.1. Conceptualiser les jeux vidéo et les discours vidéoludiques comme réseaux	258
4.4.2. Le changement d'identité des discours vidéoludiques et les variations discursives	262
4.4.3. Prendre en compte de la temporalité des discours vidéoludiques et de leur co-construction	268
4.5. Le cas des <i>Magypsies</i> : une superposition particulière de strates discursives liées aux [socialités fictionnelles et responsables]	273
4.6. Conclusion de chapitre - Les discours comme processus en co-construction perpétuelle	285
Conclusion de la deuxième section Pour une ludologie pragmatique des technodiscours ?	292

SECTION 3 : CONFIGURATIONS DISCURSIVES ET RESEAUX

VIDEOLUDIQUES

Introduction à la troisième section Les configurations discursives des situations de communication dans le réseau 298

Prolégomènes aux chapitres 5 et 6 Étudier les configurations discursives plutôt que les discours ? 301

Pour une étude des configurations liées aux discours structurants 303

Problématique et structure des chapitres 306

Chapitre 5 Les actants des configurations discursives 309

5.1. Introduction de chapitre - genres de jeux et profils d'audiences à l'aune de la ludologie socio-constructiviste..... 309

5.2. Appréhender les genres vidéoludiques dans le cadre de la LSC..... 313

5.2.1. Co-construire les genres vidéoludiques et leurs significations..... 314

5.2.2. Les méta-genres vidéoludiques 316

5.2.3. L'hypothèse d'accumulation des (méta)genres vidéoludiques..... 321

5.3. Appréhender les profils des audiences-joueuses dans la ludologie socio-constructiviste..... 323

5.3.1. Appréhender la question des profils au prisme d'une accumulation d'identités 325

5.3.2. Appréhender la question des profils au prisme des régimes d'expériences .. 329

5.4. La co-construction des discours vidéoludiques au prisme du diagramme des modulateurs discursifs..... 333

5.5. Les *Mothertales* comme une [actualisation du jeu de rôle], un exemple de matrice discursive..... 337

5.5.1. Présentation succincte de la méthodologie des matrices discursives 339

5.5.2. Les identités en jeu lorsqu'il s'agit des *mothertales* comme [actualisation du jeu de rôle]..... 340

5.5.3. Les identités en jeu des audiences joueuses dans le cadre d'une [actualisation du jeu de rôle]	342
5.5.4. Faire émerger les co-constructions saillantes de [l'actualisation du jeu de rôle]	347
5.5.5. Limites de l'étude de cas et conclusions	356
5.6. Conclusion de chapitre - les actants dans les configurations discursives	357
Chapitre 6 Les réseaux discursifs et leurs liens.....	360
6.1. Introduction de chapitre - étudier les configurations discursives des discours vidéoludiques	360
6.2. Formaliser les situations de jeu comme des réseaux : la narration à n-actants	365
6.2.1. Situer les enjeux théoriques de la narration à n-actants.....	366
6.2.3. Définition de la narration à n-actants	367
6.2.4. Les n-actants de [la banalité du mal] et des [socialités responsables et fictionnelles] dans <i>Undertale</i>	370
6.2.5. Conclusion sur la narration à n-actants.....	378
6.3. Distribuer la responsabilité d'un discours entre actants au sein d'une situation de jeu	380
6.3.1. Les responsabilités distribuées dans la co-construction des discours vidéoludiques.....	383
6.3.2. Discursivités des combats en tant que situations communicationnelles.....	386
6.3.3. Évolution des responsabilités et de leur distribution dans les <i>mothertales</i> ...	393
6.4. Les discursivités des discours vidéoludiques	395
6.4.1. Les situations communicationnelles au prisme du continuum discursif	399
6.4.2. Le modèle des ECD et les discursivités des situations communicationnelles	402
6.4.3. Le continuum discursif des premiers combats de <i>Mother 3</i> et <i>Undertale</i>	410
6.5. Modéliser le réseau discursif et les complexités des discours vidéoludiques	433

6.5.1. Préambule méthodologique à la construction du réseau discursif du réseau d'Undertale.....	438
6.5.2. Présentation de la méthodologie mobilisée pour la formalisation du réseau discursif d' <i>Undertale</i>	440
6.5.3. Le réseau discursif « pacifiste » d'Undertale	447
6.6. Étendre le réseau discursif en dehors du jeu	478
6.6.1. <i>Web Scraping</i> et traduction : un point méthodologique pour un réseau discursif étendu.....	480
6.6.2. Constitution de l'échantillon, recueil des données et premiers constats issus du réseau étendu	483
6.6.3. Explorations interprétatives du réseau étendu et circulation des discours	492
6.6.4. Finalement, pourquoi l'analyse d'un réseau de réseaux ?	499
6.7. Conclusion de chapitre - les réseaux discursifs et leurs liens	501
Conclusion de la troisième section Étudier les réseaux des configurations discursives avec l'apport des humanités numériques.....	504
SECTION 4 : OUVERTURES CONCLUSIVES	
Introduction à la quatrième section La ludologie socio-constructiviste comme clef de lecture du monde médiatique.....	509
Chapitre 7 Confronter la ludologie socio-constructiviste au quotidien d'une pratique de recherche.....	512
7.1. Introduction de chapitre	512
7.2. Vers une ludologie socio-constructiviste quotidienne ?.....	515
7.2.1. Ludiciser les sciences du jeu : une ludologie pataphysique ?.....	517
7.2.2. Questionner le jargon de la ludologie socio-constructiviste.....	520
7.2.3. Quelques solutions pour actualiser en permanence une pratique quotidienne de la ludologie socio-constructiviste	522
7.3. Vers une sociologie des discours vidéoludiques ?	526

7.3.1. La ludologie socio-constructiviste est-elle une sociologie ?	527
7.3.2. Les discours vidéoludiques sont « <i>social by design</i> ».....	530
7.3.3. Faire des hypothèses sur les réseaux sociaux des discours vidéoludiques ? .	534
7.4. Vers une rencontre de la ludologie socio-constructiviste et de la <i>User Research</i> ?	538
7.4.1. Ludologie socio-constructiviste et <i>data visualization</i>	540
7.4.2. Développer une étude des expériences discursives en observant leurs utilisateurs et utilisatrices	543
7.4.3. Industrialiser une <i>user research</i> socio-constructiviste ?.....	546
7.5. Quelles trajectoires pour une ludologie dédiée à tout discours médiatique ?...	550
7.5.1. Renforcer les études des discours vidéoludiques par la structuration des données et des méthodes.....	550
7.5.2. Incorporer les outils de la LSC à l'étude de toute expérience médiatique	553
7.5.3. Illustrer l'application des outils de la LSC à d'autres médias que les jeux vidéo	555
7.6 - Conclusion de chapitre.....	558
Chapitre 8 Conclusion générale.....	562
8.1. Introduction à la conclusion générale.....	562
8.2. The Librarby : petite notice d'utilisation de la ludologie socio-constructiviste...	566
8.2.1. À qui s'adressent la LSC et ses thèses ?	567
8.2.2. Comment la ludologie socio-constructiviste est positionnée dans le champ des études des jeux ?	569
8.2.3. Quels sont le cadre théorique de la LSC et ses concepts clefs ?	571
8.2.4. Quels outils la LSC met à disposition des ludologues et des sémiologues ?.	575
8.2.5. Quels sont les emplois des conclusions relatives aux discours des <i>mothertales</i> ?	581

8.2.6. Quelles précautions d'utilisation ?	583
8.3. Éléments de réponse pour l'étude des discours vidéoludiques, de leurs discursivités et de leur circulation	584
8.3.1. Réponses aux problématiques générales de ce travail doctoral.....	585
8.3.2. Ouvertures collaboratives pour une circulation effective.....	588
8.4. Quelques ultimes considérations.....	591
Bibliographie	597
Articles de revue ou publiés dans des actes	597
Billets de carnets de recherches, de blogs scientifiques ou industriels	616
Billets populaires ou articles journalistiques.....	617
Chapitres d'ouvrages.....	618
Communications à des colloques ou des congrès	622
Ouvrages.....	625
Thèses, HDR et mémoires.....	632
Manuscrits	636
Table des figures	637

Note de l'auteur : quand je repense au parcours qui m'a permis de finaliser ce manuscrit et ses propositions, je ne peux pas m'empêcher de penser à cette tirade prononcée par le célèbre détective Benoit Blanc, dans le film à *couteaux tirés* :

« It's a weird case from the start. A case with a hole in the center. A doughnut. »
[...]

« I spoke in the car about the hole at the center of this doughnut. And yes, what you and Harlan did that fateful night seems at first glance to fill that hole perfectly. A doughnut hole in the doughnut's hole. But we must look a little closer. And when we do, we see that the doughnut hole has a hole in its center - it is not a doughnut hole at all but a smaller doughnut with its own hole, and our doughnut is not whole at all! »

Benoit Blanc *in* « Knives Out » (Johnson, 2019)¹

¹ Traduction de l'auteur : « C'est une affaire bizarre dès le départ. Une affaire avec un trou au centre. Un beignet. » [...] « Dans la voiture, j'ai parlé du trou au centre de ce beignet. Et oui, ce que vous et Harlan avez commis cette nuit fatidique semble à première vue remplir parfaitement ce trou. Un trou de beignet dans le trou du beignet. Mais il faut regarder de plus près. Et quand nous y regardons de plus près, nous voyons que le trou du beignet a un trou en son centre - ce n'est pas du tout un trou de beignet, mais un beignet plus petit avec son propre trou, et notre beignet n'est pas entier du tout ! »

Introduction

0.1. La complexité discursive des jeux vidéo comme origine du questionnement

Même dans une œuvre aussi légère qu'*Adventure*, la méthode scientifique inhérente au processus de lecture de la fiction interactive amène le ou la lectrice à réfléchir sur elle-même. Lorsque deux ou plusieurs personnes jouent ensemble, cet aspect de la fiction interactive conduit souvent à des discussions philosophiques. Par exemple, lorsque la routarde² mentionnée précédemment a été tuée à plusieurs reprises par des nains parce qu'elle ne se sentait pas moralement légitime de les tuer, elle a insisté sur le fait qu'il "doit y avoir du bon dans chaque créature". Son partenaire lui a répondu que cette position lui avait causé beaucoup de mal dans sa vie. Ils ont ensuite discuté de la meilleure façon de reconnaître et de traiter les personnes immorales. La fiction interactive imite certes l'action, mais c'est également un genre qui suscite la réflexion et la contemplation. (Buckles 1985 : 186, traduction de l'auteur)³

Dans ce qui semble être l'une des toutes premières thèses portant sur le jeu vidéo en tant que média⁴, Mary Ann Buckles observait déjà les façons dont les fictions interactives pouvaient devenir le support à la construction de discours. En parallèle, d'autres travaux émergèrent en interrogeant les impacts psychosociaux des jeux vidéo (Anderson, Ford, 1986). Dans un contexte où le jeu vidéo représente surtout un marché au bord de l'effondrement (le premier krach du marché ayant lieu en 1983), il est remarquable que les premières décennies de vie du média⁵ aient conduit des chercheurs et chercheuses à le

² Une joueuse enquêtée, NDLR.

³ Texte original « *Even in as light-hearted a work as Adventure, the scientific method inherent in the process of reading in interactive fiction causes readers to reflect on themselves. When two or more people play together, this aspect of interactive fiction often leads to philosophical discussions. For example, when the backpacker player mentioned earlier repeatedly was killed by dwarves because she didn't feel morally justified in killing them, she insisted there "must be good in every creature." Her partner replied that exactly this stance had caused her much unhappiness in life. They then discussed how best to recognize and deal with immoral people. Interactive fiction does imitate action, but it is equally a genre which elicits reflection and contemplation.* » (Buckles 1985:186)

⁴ Si ce n'est la première.

⁵ Bien qu'il n'y ait pas de consensus sur la date précise marquant l'apparition du jeu vidéo, il est communément admis que *Spacewar!* (1962) et *Pong* (1972) sont des objets fondateurs du média.

questionner en tant que discours, supports de discussion et en tant que récits sans pour autant se focaliser sur l'audience⁶ d'un côté ou le jeu de l'autre. Ici, la notion employée de discours, lorsqu'elle n'est pas précisée, renvoie à la définition très englobante d'Olivier Rebol. Un discours fait référence à « toute production langagière, orale ou écrite, parlant d'un certain sujet, présentant un sens et une unité » (2001 : 238). La thèse de Buckles est d'autant plus intéressante qu'elle interroge cette notion en présentant les situations de jeu comme des situations de communications dans lesquelles chaque participant (le jeu et le ou la joueuse) un rôle précis. S'appropriant la distinction proposée par Tzvetan Todorov (1980), Buckles distingue le rôle du jeu (qui est de signifier) du rôle du ou de la joueuse (qui est de symboliser). Autrement dit, le jeu propose un cadre (en signifiant) et il convient à l'audience d'en donner un sens (en le symbolisant). En plus de rendre un certain hommage à cette autrice oubliée de la recherche, commencer par les propos de Buckles permet en premier lieu de constater les prémices d'une perspective sémio-pragmatique dès les débuts de la recherche sur les jeux vidéo. En second lieu, cela permet d'énoncer que les jeux vidéo ont dès le début été considérés en ayant une composante discursive - comprise ici comme une caractéristique relative aux discours et leur élaboration - dans des contextes particuliers de jeu. Buckles écrit clairement qu'en l'occurrence, c'est la situation de jeu, liée à son contexte et les discussions qui s'en suivent qui permette l'émergence d'un propos plus large et réflexif sur une situation de vie particulière.

Cette mise en perspective des jeux comme pouvant être des expériences émotionnelles et empathiques se retrouve dans des travaux succédant à Buckles et tout aussi fondateurs. Dans *Hamlet on the Holodeck*, Janet Murray formule ce qui peut être un vœu pieux faisant des jeux vidéo des opportunités offertes aux joueurs et joueuses d'avoir autre chose que des rapports antagonistes avec des ennemis simulés. Elle écrit qu'un

⁶ Très vite, le lecteur ou la lectrice remarquera la préférence donnée à l'usage du terme « audience » plutôt que « public » dans le cadre de ce travail doctoral. Celle-ci peut être expliquée par un certain ancrage dans des travaux anglosaxons en *cultural studies* qui ont tendance à employer cette notion. Cela étant, il convient de reconnaître la complexité d'un tel choix. Hervé Glevarec et Michel Pinet consacrent un chapitre de leur ouvrage *la radio et ses publics* à la distinction. Pour eux, « nous avons donc une série d'objets sociologiques et sociaux désignant des collectifs d'auditeurs : l'audience (au sens français du dénombrement), le public (au sens français du collectif conscient de lui-même), le grand public, le public moyen, la cible, le ou les auditeurs et l'auditoire » (2019 : §23). Ce travail doctoral emploie la notion dans une acception relativement simple et flexible pour faire référence à un actant dans la co-construction d'un discours. Cet actant peut être conscient (alors en tant que public) ou non de sa participation à cette co-construction.

environnement dans lequel nous ne pouvons que tuer des dragons, quelle que soit la façon dont nous pouvons transformer leur apparence, est moins souhaitable qu'un environnement dans lequel nous pouvons également les domestiquer, les vénérer, nous allier avec eux contre d'autres monstres, ou peut-être même les emmener faire un tour dans l'ascenseur d'un atrium de la hauteur de plusieurs étages. (Murray, 2016[1997] : 214, traduction de l'auteur)⁷

À travers la ludicisation d'interactions considérées comme atypiques, comme le fait de nous allier à d'autres monstres pour Murray, il est alors envisageable de concevoir les façons dont un discours peut varier en fonction des structures ludiques et des comportements de jeux des audiences. Sébastien Genvo définit la ludicisation comme le processus par lequel « certains objets qui n'étaient pas encore considérés comme des jeux en viennent progressivement à être qualifiés de la sorte et comment, ce faisant, les conceptions que l'on se faisait de ce qu'est un jeu sont amenées à changer » (Genvo, 2013a : 2). De cette ludicisation ressortent au moins deux phénomènes qui positionnent les jeux vidéo dans une situation ambiguë. Par leurs potentialités artistiques, esthétiques, ludiques ou encore narratives, ils peuvent être considérés comme des façons, pour des auteurs et autrices, de poser un regard sur une société, une réalité sociale, etc. Cependant, l'acte de jeu est aussi le fait de celui qui le met en mouvement. Le joueur ou la joueuse, par leur agentivité, brièvement définie ici comme l'espace de contingences laissé à l'audience joueuse, remettent en cause ce regard. De fait, pour certain·e·s, il n'est pas possible de présumer le discours d'un ou de son interprétation puisque cela reviendrait à réifier un certain rapport au jeu vidéo « comme si tous [les joueurs] jouaient pour les mêmes raisons et dans les mêmes conditions, recherchaient le même plaisir de jeu » (Ter Minassian et al, 2021 : 193).

⁷Texte original : « Therefore, an environment in which we can only kill dragons, no matter how many different ways we can transform their appearance, is less desirable than one in which we can also domesticate them, worship them, ally with them against other monsters, or perhaps even take them for a ride in a multistory atrium elevator. »



Figure 1 : Toriel qui dans la séquence de didacticiel du jeu propose à l'audience joueuse de « discuter » plutôt que de « se battre ».

Cette dualité complexe et flottante, entre discours potentiel et non-discours, à l'égard des discours vidéoludiques est observable dans le jeu vidéo qui fut à l'origine de cette recherche doctorale : *Undertale* (Toby Fox, 2015). Dans *Undertale*, un jeu de rôle aux abords typiques⁸, l'audience a systématiquement l'opportunité d'éviter les conflits et la violence par le dialogue (figure 1). Autrement dit, l'audience a le choix entre comportements violents et non violents, ce qui peut amener le jeu à faire emprunter des trajectoires de récits très différentes les unes des autres allant d'une fin optimiste et naïve à une fin méta-narrative interrogeant la responsabilité de l'audience. Ce détournement du *game* (c'est-à-dire de sa structure, Barnabé, 2019b) par rapport au genre dans lequel le jeu s'inscrit fut une revendication claire et marquée par son auteur. Le slogan de sa publicité incarnait cette prise de position pacifiste : « le gentil jeu de rôle où personne n'a à mourir »⁹. Pour ce faire, *Undertale* laisse son audience expérimenter plusieurs comportements et dilemmes moraux sans invectiver à son audience ce qui serait « une bonne réponse ». En ce sens, le jeu semble endosser la notion de jeu expressif que Genvo définit comme :

⁸ Mais qui est aussi analysé comme un détournement du genre du jeu de rôle (Barnabé, 2019a).

⁹ Texte original : « *the friendly rpg where nobody has to die* ».

[Des jeux qui laissent] une place commune à l'expression de la structure de jeu (game) et du joueur (play). Dès lors un jeu expressif peut se définir, du point de vue de la conception, comme un jeu qui incite à se mettre à la place d'autrui pour explorer ses problèmes psychologiques, sociaux, culturels. En tant que jeu, il va confronter le joueur aux choix de vie et dilemmes que ces problèmes créent. Il s'agit donc à la fois d'exprimer une problématique individuelle ou sociale tout en ouvrant en retour la possibilité au joueur de s'exprimer sur celle-ci (Genvo, 2012 : 131-132).

Effectivement, *Undertale* laisse son audience faire le choix dans son approche des relations avec les autres personnages non-joueurs, la questionne sur des situations morales plus ou moins éprouvantes. Or, le jeu semble également se montrer paradoxalement persuasif pour soutenir un discours pacifiste. À de nombreuses reprises, des personnages non-joueurs rappellent à l'audience la possibilité de ne pas violenter les monstres. Si l'audience a tué l'ensemble des monstres rencontrés dans la première zone du jeu (« les Ruines »), le squelette Sans nous dira en guise de conclusion à sa rencontre : « bon, je vais être franc avec toi. Mon frère aimerait vraiment voir un humain... Alors, tu sais, ça m'aiderait vraiment... si tu continuais à faire semblant d'en être un » (figure 2, traduction de l'auteur)¹⁰.



¹⁰ Texte original : « well, i'll be straightforward with you. My brother'd really like to see a human... So, y'know, it'd really help me out... if you kept pretending to be one. »



Figure 2 : « ça m'aiderait vraiment... si tu continuais à faire semblant d'en être un »

Ici, la notion de persuasivité fait référence à la caractéristique des jeux vidéo à signifier un discours qui sera par la suite interprété par l'audience. Autrement dit, en même temps que *Undertale* semble expressif étant donné les contingences qu'il propose dans son exploration, il apparaît également comme un *persuasive game*. C'est-à-dire un jeu qui, selon Ian Bogost, fait un usage particulier d'une forme de rhétorique propre aux jeux vidéo. La rhétorique procédurale qu'il définit brièvement de la façon suivante :

La rhétorique procédurale est donc une pratique qui consiste à utiliser des processus de manière persuasive. Plus précisément, la rhétorique procédurale est la pratique consistant à persuader par des processus en général et des processus informatiques en particulier. (Bogost, 2007 : 16, traduction de l'auteur¹¹)

Or, ce flottement discursif, s'il on peut se permettre l'expression, n'est pas une saillance propre à *Undertale* ou à un corpus de jeux atypiques tant les jeux vidéo en général semblent être caractérisables à la fois en tant que jeux expressifs par certains de leurs aspects tout en étant pourtant particulièrement persuasifs à propos d'autres, de leurs morales, etc. Par exemple, des jeux dits « AAA » comme la série *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2017) semblent particulièrement persuasifs quant à leur impératif d'action. Le jeu se déroule dans un environnement dit « en couloir » avec de nombreux événements (explosions, courses-poursuites, parkour, contre-la-montre, etc.) qui ponctue l'expérience. Cependant, son *game design* ne positionne pas l'audience joueuse dans une posture

¹¹ Texte original : « *Procedural rhetoric, then, is a practice of using processes persuasively. More specifically, procedural rhetoric is the practice of persuading through processes in general and computational processes in particular.* » (Bogost 2007:16)

réflexive sur l'activité même des personnages principaux : le pillage d'objets, qui sont considérés comme des trésors, mais qui appartiennent également à des cultures locales. De fait, la série n'interroge pas fondamentalement ces aspects colonialistes. *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019) propose une expérience particulièrement contemplative par son rythme d'exploration (par la marche) et ses décors (les États-Unis en ruine). Cela laisse du temps à l'audience afin de méditer. Cependant l'œuvre signifie également à l'audience une perspective particulière sur la fin du monde ou encore l'extinction de la race humaine (Lefebvre, 2021).

Ces interrogations, résumées sous la forme de complexités discursives des jeux vidéo, sont au fondement dans ce travail de thèse, car dans la conception soutenue ici des jeux vidéo, ces derniers sont à la fois le discours et le support d'un discours, pour reprendre la citation de Marshall McLuan : « le message, c'est le médium » (1968). Loin de simplifier, cette compréhension des jeux aboutit à nouveau sur une difficulté à catégoriser leurs discours. Stéphanie Kunert pointait le paradoxe des catégories de discours, car selon elle, celles-ci sont d'abord les résultats d'un ensemble de postulats établis au préalable par la personne les étudiant (2013). Selon elle, chaque discours réactualise aussi le ou les genres de discours dans lesquels une audience serait susceptible de les inscrire, et ce, tout en s'inscrivant aussi dans une forme de convergence ou d'intrication avec des discours issus d'autres genres discursifs, d'autres sphères discursives. Dans sa conclusion, elle formule ce qui devint récurrent dans ce présent travail (et ce, sans connaître encore le travail de l'autrice) :

[Ce paradoxe] nous amène à réviser la métaphore heuristique des « sphères discursives » [...] pour penser le discours non pas comme partie d'une sphère, mais comme les fils constituant d'une vaste trame ou un continuum (les fils discursifs faisant plus que s'entretisser, ils sont constitutifs les uns des autres). (Kunert, 2013 : 109)

Autrement dit, les jeux vidéo semblent être ce que Susan Leigh Star des objets-frontières, c'est-à-dire « des objets qui sont à la fois suffisamment plastiques pour s'adapter aux besoins locaux et aux contraintes des différentes parties qui les emploient, mais

suffisamment robustes pour conserver une identité commune à travers plusieurs sphères » (Star et Griesemer, 1989 : 394, traduction de l'auteur)¹². En particulier, il existe une difficulté à les appréhender comme objet discursif, comme discours ou comme énoncés cohérents vis-à-vis d'eux-mêmes. À ce titre, la notion de dissonance ludo-narrative¹³ constate ce manque de cohérence interne à l'objet et vis-à-vis de leurs contextes de création et de consommation. Cette thèse propose de nommer cette difficulté : la complexité discursive des jeux vidéo. Cette complexité, qui prend également des allures de paradoxe, permet de constater une superposition d'états contradictoires à un même jeu vidéo. Parfois même, cette complexité positionne les jeux non pas comme centraux à l'étude des discours vidéoludiques, mais comme de simples tiers. Par exemple, il n'est plus incontournable de jouer au jeu *Death Race* (Exidy, 1976) pour révéler l'un des discours à son propos puisque des quantités d'informations sont disponibles à son sujet (figure 3). Il s'agit d'un jeu violent pour son contexte de sortie et fut l'objet d'une panique morale (Kocurek, 2012). *Undertale* est à la fois expressif et persuasif, discours et, si l'on peut se permettre l'expression : « un simple jeu sans plus » en fonction des façons dont son expérience est signifiée et symbolisée (pour faire écho à la distinction entre signification et symbolisation, proposée par Todorov puis reprise par Buckles), et ce, dans le cadre d'un contexte social et technique particulier, mais évolutif.

¹² Texte original : « *Boundary objects are objects which are both plastic enough to adapt to local needs and the constraints of the several parties employing them, yet robust enough to maintain a common identity across sites.* » (Star, Griesemer, 1989:394)

¹³ Les exemples de dissonances ludonarratives sont nombreux et font généralement le constat d'un écart entre une action jouée et une action symbolisée. Dans *Uncharted*, mentionné plus tôt, les compagnons de Nathan Drake peuvent souffrir de nombreux tirs ennemis sans mourir lors des moments de jeu alors qu'une seule peut suffire à les abattre lors de cinématiques.



Figure 3 : une borne d'arcade du jeu *Death Race* dans lequel il faut écraser, en conduisant une voiture, des humanoïdes (des gremlins).¹⁴

Ainsi donc, cette complexité discursive, également nommée « paradoxe discursif¹⁵ », fonde cette recherche. Elle est incarnée par des frictions et des controverses qui se retrouvent dans les façons dont sont considérés les jeux, allant du loisir à la fiction. Ces dernières peuvent être simultanément caractérisées comme expressives et persuasives. Même si les *persuasive games* et les *expressive games* n'ont pas pour vocation d'être des catégories exclusives, leur mise en perspective rend féconde une réflexion plus générale sur les discursivités vidéoludiques, c'est-à-dire les caractéristiques des jeux vidéo à pouvoir

¹⁴ URL : [https://en.wikipedia.org/wiki/Death_Race_\(1976_video_game\)#/media/File:Mus%C3%A9e_M%C3%A9canique_221.JPG](https://en.wikipedia.org/wiki/Death_Race_(1976_video_game)#/media/File:Mus%C3%A9e_M%C3%A9canique_221.JPG) (Consulté le 22/10/2021)

¹⁵ Dans le cadre de cette thèse, la notion de paradoxe discursif revient également pour signifier les complexités à appréhender les jeux vidéo comme sujets à discours. Cette thèse aura l'opportunité de développer ce point dans le chapitre 3.

être les supports de discours qui seraient co-construits par le studio et l'audience, et ce, de manière intermédiée par l'objet, le jeu et ce, au sein d'un contexte de productions et de consommation. Le paradoxe est d'autant plus intrigant que les catégorisations elles-mêmes sont sujettes aux façons dont les jeux vidéo modifient nos perceptions de ces catégories. C'est donc ce paradoxe qui est exploré et adressé à travers la problématique de ce travail de thèse : l'étude des discours vidéoludiques, leur *game design* et leur circulation. Dans la section suivante, un état de l'art est présenté sur la question des jeux vidéo comme discours.

0.2. État de l'art

Cette thèse s'inscrit dans la continuité des travaux sur les jeux vidéo par l'étude des discours vidéoludiques. Ceux-ci sont définis ici comme des co-constructions issues des situations de communication entre le jeu, l'audience et l'écosystème dans lequel l'ensemble évolue. Elle prolonge également les travaux portant sur les discursivités vidéoludiques, définies ici comme les caractéristiques des jeux vidéo à mettre en place des stratégies discursives et des audiences à mettre en place des stratégies interprétatives. La complexité discursive présentée dans la section précédente de l'introduction sert ici de point d'entrée à la problématique centrale de cette thèse - comment penser une ludologie permettant de prendre en compte le paradoxe discursif des jeux vidéo et donc leurs complexités qui mettent en œuvre des frictions ou des complémentarités ? - et est détaillée dans la section suivante.

L'étude des discours vidéoludiques est aujourd'hui foisonnante, peu importe la discipline abordant cette étude et cet objet (ce qui sera abordé dans le chapitre premier de cette thèse). Cependant, l'ancrage de cette thèse est info-communicationnel, c'est pourquoi il est nécessaire d'adresser un état de l'art des façons dont la science de l'information et de la communication aborde la question des jeux vidéo comme artefact culturel, support de discours et de communication. Effectuer ce travail d'état de l'art permettra également

d'amener de premiers éléments de réponse par rapport à la thèse centrale soutenue dans ce travail doctoral.

0.2.1. Les jeux vidéo comme artefacts culturels et objets de discours

Dès 1970, Clark Abt propose la notion de *serious games* comme étant des jeux pouvant servir des objectifs pédagogiques (Abt, 1987[1970]). Sans le présenter comme précurseur, Abt constate ce qui devient une tendance des jeux vidéo à dépasser leur seule définition de jeu. Il est aujourd'hui aisément observable que les jeux vidéo sont des moyens de communication pleinement mobilisés par les développeurs et développeuses dans le but de susciter des émotions ou de convaincre les joueurs d'un certain message¹⁶. De nombreux travaux ont constaté l'intérêt d'utiliser les jeux vidéo comme supports efficaces d'un message. Ainsi, tout un pan de la recherche académique, portée sur l'étude des jeux vidéo en tant que discours, se consacre à l'analyse et à la qualification des jeux vidéo en tant qu'objets discursifs dont l'expérience peut déborder du simple cadre. C'est pourquoi il est nécessaire de retracer ces avancées afin de pouvoir situer cette thèse tout en notant que celle-ci aura l'opportunité d'aborder plus en détail cette question dans son premier et quatrième chapitre.

Dans un article fondateur issu de la *Melbourne DAC Conference* de 2003, Tiffany Holmes propose la notion d'*art game* pour définir :

une œuvre interactive, généralement humoristique, réalisée par un artiste visuel qui remplit une ou plusieurs des fonctions suivantes : remettre en question les stéréotypes culturels, offrir une critique sociale ou historique significative ou raconter une histoire de manière originale. (Holmes, 2003 : 7, traduction de l'auteur)¹⁷

Cette première définition, dont Holmes est la pionnière (Richardson, Hjorth, Davies, 2021 : 103), est pertinente dans le cadre de cette thèse, car elle positionne les jeux vidéo

¹⁶ Cette thèse aura la possibilité de revenir précisément sur ce point dans le chapitre premier.

¹⁷ Traduction originale : « *an interactive work, usually humorous, by a visual artist that does one or more of the following: challenges cultural stereotypes, offers meaningful social or historical critique, or tells a story in a novel manner.* » (Holmes :7)

comme les supports de messages. Une définition actualisée des *art games* précise ce qui se joue dans la communication entre le jeu et son audience-joueuse. Ainsi, Castaño Díaz et Tungtjitcharoen écrivent qu'un *art game* est :

une expérience de réflexion en dehors du gameplay. Les *art games* vont au-delà de l'expérience normale de jeu en se concentrant sur les aspects esthétiques, les concepts et les intrigues, plutôt que sur la compétence. Ainsi, les joueurs se concentrent sur l'expression d'une idée ou d'un sentiment que le concepteur (artiste) veut transmettre au public. (Castaño Díaz, Tungtjitcharoen, 2015 : 4, traduction de l'auteur)¹⁸

Les *art games* semblent donc être au premier abord un genre permettant de regrouper de manière plus ou moins définie un ensemble de jeux vidéo sans fondamentalement chercher à faire émerger des similarités dans leurs structures. Sans présupposer un lien explicite avec ceux-ci, d'autres auteurs et autrices ont également fait émerger des notions similaires qui permettent de formaliser les jeux vidéo en tant que discours. Mary Flanagan définit les *activist games* comme des jeux vidéo « mettant l'emphase sur des problématiques sociales [...] à travers leurs thèmes, leurs récits, leur *setting*, leurs mécaniques [...] dans le but de faire émerger une conséquence qui va au-delà du divertissement ou de l'expérience du jeu » (2009 : 13, traduction de l'auteur)¹⁹. À titre d'exemple, *Riot : Civil Unrest* (IV Productions, 2017) peut être associé à ces catégories dans le sens où il permet à son audience de *jouer* des manifestations qui tournent en conflit avec les forces de l'ordre (Figure 4).

¹⁸ Texte original : « *an experience of reflection outside the gameplay. Art games go beyond the normal experience of playing by focusing on aesthetic looks, concepts, and plots, rather than competence. Thus, players focus on expressing an idea or a feeling the designer (artist) wants to transmit to the audience.* » (Castaño Díaz, Tungtjitcharoen, 2015:4)

¹⁹ Texte original : « *Their emphasis on social issues, education [...] through, most commonly, themes, narratives, roles, settings, goals, and characters; and less commonly, through game mechanics, play paradigms, interactions, or win states to benefit an intended outcome beyond a game's entertainment or experiential value alone.* » (Flanagan, (2009:13)



Figure 4 : Une représentation d'un conflit entre militant-e-s et forces de l'ordre dans le jeu Riot : Civil Unrest²⁰.

Dans la continuité des *art games*, Anna Anthropy défend les notions de *queer games* et de *zinester games* (Anthropy, 2012). Gonzalo Frasca est connu pour avoir proposé la notion de *newsgame* (James, 2017), reprise par Ian Bogost (2010) et approfondie par Rémi Cayatte. Ce dernier interroge ces « jeux d'actualité » dans leurs capacités à transmettre « un message à travers la conception de jeu » (Cayatte, 2016 : 131). Vincent Carlino constate que cette notion est révélatrice d'une forme d'appropriation du ludique par les journalistes afin de produire un « format d'information numérique à part entière fondé sur l'interactivité » (Carlino, 2017 : 1). Il serait possible de poursuivre cet état de l'art de ce qui peut être nommé ici un ensemble de genres discursifs²¹. Les recherches continuent de se complexifier avec de nouveaux travaux proposant davantage de penser ces notions comme des catégories ouvertes et mouvantes, à l'instar de Teddy Pozo qui positionne un autre genre - les *empathy games* - comme des jeux inscrits dans un continuum allant de l'histoire vers les études des jeux vidéo en passant par les *feminist studies* (Pozo, 2018). Cependant, cette thèse se focalise sur trois genres principaux afin de cadrer ce travail : les *expressive games*, les *serious games* et les *persuasive games*.

²⁰ URL : <https://www.mobygames.com/game/windows/riot-civil-unrest/promo/promoImageId,295659/> (Consulté le 14/10/2021)

²¹ Par la suite, cette thèse emploie davantage la notion de méta-genre proposée par Gabrielle Trépanier-Jobin et abordée dans la suite de cette section.

0.2.2. Expressive games, serious games et persuasive games

En 2007, Ian Bogost proposa le concept de « *persuasive game* » dans le but de définir les jeux vidéo dont l'objectif est de convaincre et persuader le joueur d'un message. Ses recherches font suite à l'émergence du concept de *serious game* qui fait référence aux jeux ayant un message institutionnel²². Dans les études francophones, les *serious games* ont particulièrement été étudiés par Julian Alvarez (2007 ; 2014) même si leur pertinence en termes d'apports pédagogiques reste le sujet de controverses qui se résolvent au cas par cas. Lydia Martin observe notamment que les différents vécus des participant·e·s apprenant·e·s et leurs « diverses perceptions au cours de l'usage font que l'on peut le ressentir comme un jeu ou comme un exercice contraint et culpabilisant » (Martin, 2017 : 17). Bogost propose le concept de *persuasive game* pour alors étendre cette réflexion aux jeux pouvant avoir un message sans que ce dernier soit institutionnel. Par la suite, dès 2009, mais surtout en 2013, Sébastien Genvo proposa le concept d'*expressive game* pour définir une nouvelle catégorie de jeux dont l'objectif principal est de susciter des émotions chez le joueur sans chercher à convaincre le joueur d'une position idéologique. Cela regroupe donc de nombreux jeux proposant l'expérience de se mettre à la place des protagonistes afin d'expérimenter les dilemmes qu'ils doivent traverser. Genvo, pour développer son idée, s'est appuyé entre autres sur les travaux de Gonzalo Frasca concernant le théâtre des opprimés (2001). Cette forme théâtrale propose des pièces ouvertes au public. À n'importe quel moment de la pièce, un membre de l'audience peut remplacer l'un des acteurs afin de proposer de nouvelles solutions. Les Jeux expressifs de Genvo dressent alors un parallèle vidéoludique avec cette forme théâtrale. En 2016, la revue Kinephanos consacra un numéro complet sur ces notions permettant à Genvo de définir plus précisément les jeux expressifs à partir d'une étude de cas précise : *Key Of A Gamespace*, jeu qu'il a lui-même développé dans une perspective de recherche-création (2016). Dans le même numéro de la revue, Gabrielle Trépanier-Jobin proposa de discuter ces trois notions (*serious games*, *persuasive games* et *expressive games*) relativement proches pour le profane. Selon cette dernière, ces trois genres se réfèrent à l'intention de l'auteur. Celle-ci est primordiale pour comprendre l'objet vidéoludique observé (Trépanier-Jobin, 2016). Dès lors, elle propose des axes de

²² Ou financés par des institutions publiques, privées, etc.

réflexions pour analyser ce qu'elle nomme des clefs d'interprétation permettant de déceler cette intention. Cependant, se reposer uniquement sur l'intention de l'auteur ne permet pas fondamentalement de proposer de distinctions. En effet, il apparaît que les genres proposés de *serious game*, *persuasive game* et *expressive game* sont des méta-genres (Trépanier-Jobin, 2016) dans le sens où ils ne proposent pas de marqueurs pragmatiques liés à une structure de jeu, une jouabilité particulière. Ces derniers ne seraient donc pas attachés à la structure du jeu, mais plutôt à l'expérience, aux émotions et aux messages que les auteurs souhaitent susciter chez les joueurs :

quand l'intention du créateur ou de la créatrice n'est pas clairement définie, qualifier un jeu reste un acte éminemment subjectif, influencé par les connaissances personnelles des joueurs et joueuses, la littératie procédurale, et la persistance d'un contexte de jeu (Trépanier-Jobin, 2016 : 20, traduction de l'auteur)²³

Le constat de Trépanier-Jobin met ainsi donc en exergue la complexité d'étudier les jeux comme discours, les discours vidéoludiques, etc. Genvo appréhende cette complexité avec la strate ludique. Il s'agit de représenter les genres vidéoludiques comme des processus évolutifs plutôt que comme des catégories figées dans le temps (2013). Il conceptualise un même genre, cristallisé par son appellation, sous forme de multiples strates ludiques représentatives d'une période. Ces dernières seraient alors chez Genvo, les formes prises par un même genre dans le temps. Pour expliciter son concept, Genvo étudia le genre des jeux d'aventure et montra comment celui-ci garda le même nom tout en modifiant ses caractéristiques qui lui étaient attachées. En prenant en compte les réflexions de Genvo et de Trépanier-Jobin, il apparaît que penser les jeux comme discours, ou participant à un discours nécessite une approche communicationnelle dépassant le projet d'une ontologie ou d'une étude seulement structuraliste. Au contraire, l'approche de cette thèse, inscrite en science de l'information et de la communication, doit permettre d'adresser cette complexité discursive à propos des jeux vidéo.

²³ Texte original : « *When the creator's intention is not clearly stated, labelling a game remains a highly subjective act, influenced by the players' personal encyclopedia, procedural literacy, persistence and context of play* » (Trépanier-Jobin 2016:20)

0.2.3. le jeu vidéo comme phénomène communicationnel

La difficulté à appréhender les jeux vidéo comme discours ou supports de discours est attribuée, dans le cadre de cette thèse, au fait que les jeux sont ici considérés en tant que phénomènes communicationnels. L'emploi de ces termes révèle également une complexité dans le fait même de définir les jeux en tant que communications ou bien comme espaces-temps dans lesquels peuvent émerger des communications potentielles, les deux pouvant être simultanées. Johan Huizinga écrivait que le jeu « est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'"être autrement" que dans la "vie courante" » (Huizinga, 1938 : 51). Si le chercheur fait alors référence au jeu survenant *entre* les joueurs et joueuses, ce qui signifie alors que la communication se déroule principalement entre ces acteurs, d'autres ont par la suite déplacé le jeu pour situer la communication entre l'auteur ou l'objet et l'audience. Umberto Eco sous-titrait son ouvrage *Lector In Fabula* par « la coopération interprétative » (1985). Mary Ann Buckles s'appropriait également la chaîne de connexion entre l'auteur et le lecteur de Todorov pour faire émerger ce qu'elle appelait la « supra-histoire de l'audience lectrice » (figure 5). Cela lui permettait entre autres d'expliquer les multiples façons pour ses enquêtés de faire des conjectures sur l'histoire englobant le récit (dans ce cas la partie de jeu) à partir des éléments laissés dans le jeu.

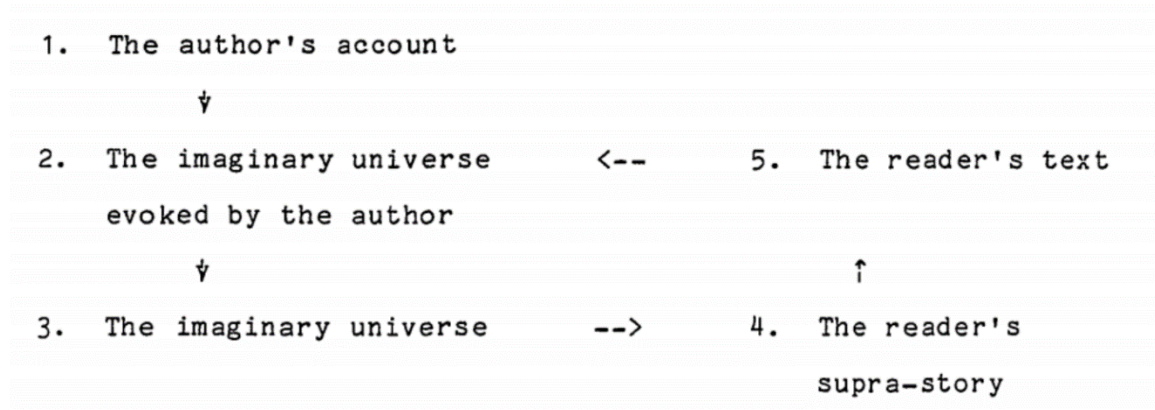


Figure 5 : Diagramme de la supra-histoire des audiences lectrices.

La supra-histoire de Buckles met également en exergue les raisons pour lesquelles finalement ses enquê-té·e·s arrivaient à des interprétations et des conclusions différentes. L'hypothèse sous-jacente est que la supra-histoire de chacun·e étant potentiellement différente, alors la façon dont le texte, la partie effective, va être interprété sera également différente, contradictoire, etc. Cette représentation de la communication sous la forme d'une boucle n'est pas anodine puisqu'on la retrouve dans les savoirs industriels : « les informations circulent dans une boucle qui va du joueur au jeu et du jeu au joueur, continuellement » (Schell, 2010 : 244). Dans son modèle sémiotique du *gameplay*²⁴ (figure 6), Genvo formalise de manière similaire les processus de significations-symbolisations de Todorov. Pour lui, la communication se déroule entre la structure de jeu (le *game*) qui propose des modalités de potentialisation de l'expérience (des significations) et l'attitude ludique (le *play*, et qui fait référence à l'audience joueuse) qui actualise l'expérience.

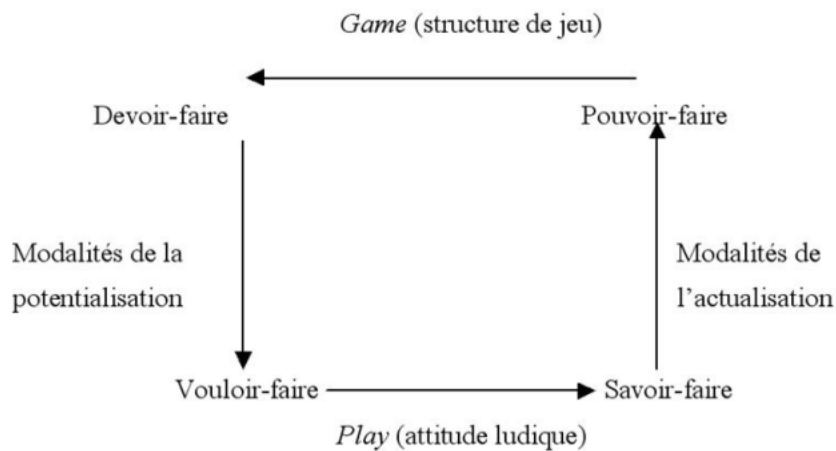


Figure 6 : le modèle sémiotique du *gameplay* de Genvo.

Ces deux modèles permettent de faire émerger à nouveau la complexité discursive, déjà évoquée, au sein même du jeu en tant que communication. Puisque les modalités d'actualisation, ou les symbolisations, divergent d'une audience à une autre et ce, en fonction de son contexte de jeu ou de simple consommation du jeu (tel du visionnage), alors il devient difficile de penser le discours vidéoludique d'un jeu comme étant trivial,

²⁴ Un terme relativement général pour faire référence à l'ensemble des interactions entre le jeu et son audience ou au sein de celle-ci.

partagé entre toutes et tous au sein de communautés de pratiques diverses. De fait, penser le jeu vidéo comme phénomène communicationnel oblige également l’observateur ou l’observatrice à définir des rôles, voire des missions, aux participants de la communication. Rémi Cayatte formalise cette communication sous la forme d’un lien cybernétique (2018, figure 7) entre l’expérience-cadre (le *game*, ce qui signifie) et les procédures (le *play*, ce qui symbolise). Son apport permet notamment de percevoir les façons dont une communication peut échouer dans la construction d’un message signifié, mais qui ne serait pas symbolisé de la manière attendue²⁵.

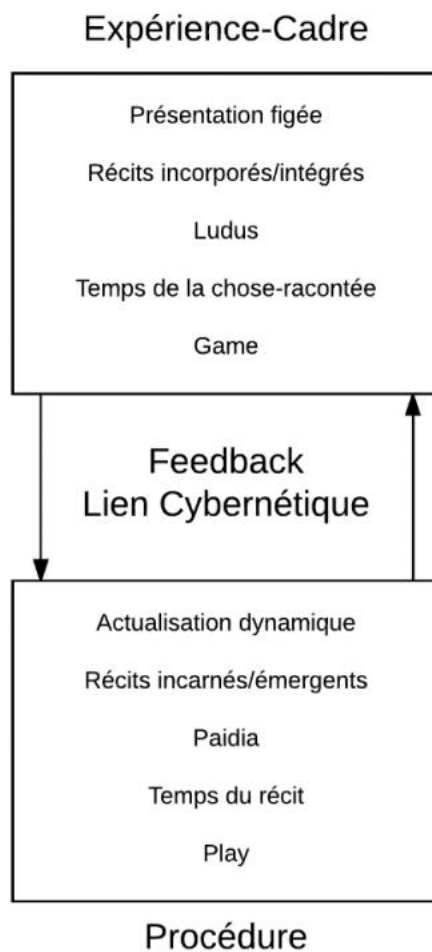


Figure 7 : Lien cybernétique entre Cadre et Procédure de Cayatte, 2018.

²⁵ Cette thèse aura l’opportunité de revenir plus en détail sur la notion de joueur-modèle, proposée par Genvo (2013), dans le chapitre 3.

Si ces trois modèles sont à l'origine des réflexions ayant contribué à démarrer ce travail doctoral, ils possèdent malgré tout plusieurs limites connues de leurs auteurs²⁶. La première est que la situation de communication ne se fait qu'entre l'objet *jeu* et son audience joueuse. Or, de par les infrastructures internet et les différentes communautés de jeu qui se rassemblent à travers des espaces physiques ou en ligne, il est observable que les jeux *débordent* de leur support initial dans le sens où il émerge une culture se co-construisant autour. Un exemple de cela est la création du site internet *starmen.net* qui est issu d'une envie de proposer un espace de discussion et de partage d'informations à propos de la trilogie *Mother* (Itoi, 1989, 1994, 2006) et qui réunit une communauté historique (Mother Forever, 2020)²⁷. À travers ce site et ses forums, les membres ont pu participer à échanger autant d'informations que de théories ou de discussions (figure 8).

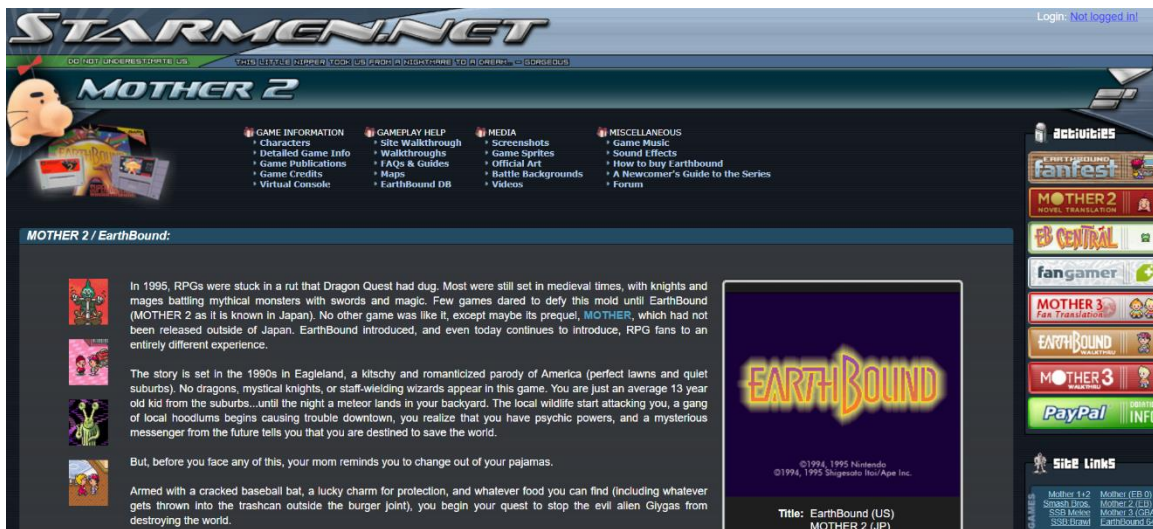


Figure 8 : la page de Mother 2 sur starmen.net.²⁸

Cette thèse propose entre autres de prolonger et de formaliser les situations de communication de manière plus complexe de sorte à appréhender les discours vidéoludiques comme étant des objets qui débordent de leur jeu d'origine pour devenir des objets autonomes, et ce, du fait des réactualisations perpétuelles issues de phénomènes d'appropriation, de réappropriation et de détournement. Pour reprendre le projet

²⁶ Ce travail doctoral aura l'opportunité de prolonger cet état de l'art dans son chapitre 4. Effectivement, le modèle du lien cybernétique de Cayatte a été augmenté de deux manières : au prisme du continuum discursif des jeux vidéo (Giner, 2018). Genvo le réemploie pour en faire un modèle d'analyse ludonarrative (2020a) sur lequel cette thèse s'appuiera lorsqu'il s'agira d'étudier précisément les situations communicationnelles.

²⁷ Mother Forever. (2020, novembre 28). *Reid Young Interview—Mother Forever*. <https://www.youtube.com/watch?v=1mHBhH49fiU>

²⁸ URL : <https://starmen.net/mother2/>

constructiviste²⁹ de Genvo, il s'agit « ainsi de comprendre les modalités de configuration du sens mises en œuvre par les jeux vidéo (en tant qu'industrie, mais aussi supports de contenus) pour communiquer l'idée de jeu et comprendre le rôle des pratiques dans la construction d'une signification de jeu. » (Genvo, 2020b : 7).

En ce sens, cette perspective complexe dont cette thèse fait l'objet s'inscrit dans le tournant communicationnel identifié par Dominique Wolton et qui permet d'adresser la problématique suivante :

La vraie difficulté théorique avec la communication est l'obligation d'admettre la cohabitation de logiques différentes pour comprendre des processus qui, apparemment, ont pour fonction de relier. On ne parle que d'intégration et de continuité là où il faut admettre la discontinuité.
(Wolton 2007 : 200)

Ce projet permet également d'encadrer ce travail doctoral dans les approches communicationnelles des études du jeu identifiées par Maude Bonenfant, Gabrielle Trépanier-Jobin et Laura Iseut Lafrance St-Martin, notamment :

celles portant sur les rapports sociaux et les moyens de communication entre les joueur·se·s puisant dans le répertoire de la sociologie, de la communication interpersonnelle ou encore de la psychologie sociale [...], celles sur les interactions entre les joueur·se·s et les mécaniques de jeu empruntant au domaine du design [et] celles s'intéressant aux effets des jeux vidéo sur les perceptions ou les actions des joueur·se·s inspirées des théories sur les usages et les effets des médias ou encore de la psychologie (Bonenfant, Trépanier-Jobin, Lafrance St-Martin, 2020 : §16)

À l'issue de cet état de l'art, il apparaît que l'objectif fondamental de ce travail doctoral est de répondre à cette difficulté à propos des questions autour des notions de discours dans le cadre des situations communicationnelles que sont les jeux vidéo.

²⁹ Le chapitre 3 permettra d'explorer bien plus en détail cette perspective tout en la prolongeant.

0.3. Problématiques de la thèse

Fondamentalement, ce sont donc les jeux vidéo en tant que discours et supports de discours qui, en tant qu'objets, sont au cœur de cette thèse. Cela se reflète à travers son titre qui fonde la problématique interrogeant ces objets, leurs discursivités et leurs circulations. La mise en perspective du paradoxe discursif a conduit cette thèse à porter sur une étude des discours considérés comme des construits issus de situations de communication, d'où l'ancrage fondamental de ce travail dans les sciences de l'information et de la communication, des *cultural studies* et des *game studies*. Par ailleurs, outre le paradoxe précédemment évoqué, le corpus mobilisé par cette thèse s'inscrit lui aussi dans une certaine complexité sémantique dans le sens où ces objets « jouent » avec l'idée de jeu et du genre vidéoludique dans lequel ils s'inscrivent : en fonction d'un moment ou d'un contexte, ils peuvent être associés à une ou plusieurs identités, à la fois *expressive games*, *art games*, *critical games* ou encore *persuasive games*. C'est pourquoi la problématique fondamentale de la thèse peut être résumée par la question suivante :

Comment penser une ludologie, définie ici comme méthodologie d'étude des jeux vidéo, permettant de prendre en compte les complexités discursives des jeux vidéo ainsi que la pluralité parfois contradictoire des discours vidéoludiques aux semblants irréconciliables, et ce, dans un contexte où les discours sont des co-constructions débordant leur point d'origine et circulant sur des réseaux de communications ? La suite de cette sous-section explicite ce qu'est entendu précisément par ces termes, pour ensuite élaborer les questions qui motivent chacun des chapitres de cette thèse.

0.3.1. Mise en contexte de la problématique

Il semble tout d'abord pertinent de préciser ce qui est entendu par « jeu vidéo ». Comme l'écrivent Bogost et Mauco, ceux-ci sont « sont des objets polymorphes, entre média audiovisuel, jeu industriel et programme informatique » (2008 : §1), mais leur définition s'appuie sur une certaine compréhension implicite qui les précède de ce qu'est

le jeu. Pour Johan Huizinga, le jeu a une fonction sociale qui permet aux individus d'un groupe social de s'organiser et de faire émerger un référentiel culturel commun : « l'émulation ludique est plus ancienne que la culture même comme impulsion de la vie sociale, et agit comme un ferment sur le développement des formes de la culture archaïque. » (Huizinga, 1938 : 280). Dans leur continuité s'inscrivent ceux de Roger Caillois (1958). « Le jeu, pour Caillois, se définit comme une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive » (Henriot, 1989 : 171). Cependant, ce sont davantage les pensées de Jacques Henriot qui servent de base théorique pour ce travail doctoral, et ce, parce que non sans humour, il se positionne dans une certaine critique des travaux de Huizinga et Caillois :

La définition la plus typique et, pour cette raison, la plus communément reproduite (on s'y réfère comme à un texte sacré) est celle de Huizinga reprise par Caillois. Dans son livre : *Les Jeux et les hommes*, Roger Caillois la cite (CAILLOIS, J.H., 32-33) et construit sur elle sa propre définition (Id., Ibid., 42-43). Il m'est apparu que l'on pouvait, sans le moindre effort, comme par jeu, retourner, à la manière d'un doigt de gant, chacun des termes qui la composent et découvrir aussi bien s'appliquer à ce que ces auteurs définissent comme l'antithèse du jeu (Henriot, 1989 : 170-171)

La position de Henriot offre une approche complexe du jeu en tant qu'idée dont la définition est changeante au gré des contextes historiques et géographiques, notamment parce qu'il estime que le jeu repose sur une ambiguïté sémantique : le jeu représente à la fois l'objet et l'activité. En particulier, Laurent Di Filippo résume les propos théoriques de Henriot en énonçant :

[qu'il] (1969, 1989) reviendra sur la nécessité de penser cette spécificité en proposant une théorie dans laquelle il distingue « structure ludique » et « attitude ludique », en plus de différencier de manière analytique le « jeu », le « jouer » et le « jouant ». (Di Filippo 2014 : 303)

L'intérêt d'inscrire cette thèse dans la pensée de Henriot est, encore une fois, de formaliser un travail théorique qui prend en compte les jeux non pas comme des supports

de discours inscrits dans des catégories clairement identifiées (telle que la typologie proposée par Caillois), mais comme des discours qui s'inscrivent dans divers continuums, pour reprendre Kunert (2013). Ultimement, Henriot propose, toujours avec un certain humour et à destination des personnes n'ayant pas lu son livre, la définition suivante :

On appelle jeu tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire. (Henriot, 1989 : 300)

Cette définition permet de prendre en compte à la fois les structures ludiques, c'est-à-dire les objets déjà définis comme jeu dans un contexte particulier, et les attitudes ludiques qui font référence à : « l'attitude que l'on adopte envers ce que l'on appelle habituellement un jeu. Ce qui s'atténue au point de disparaître parfois quand on passe d'un objet à l'autre, c'est l'ensemble des connotations traditionnellement attachées au terme de jeu » (Henriot, 1989 : 45). Les *mothertales*, c'est-à-dire les jeux du corpus principal de cette thèse, font partie des jeux qui dans leur contexte de sortie ont interrogé à la fois les structures ludiques et les attitudes prises par leurs audiences. Par exemple, les deux premiers opus de la série *Mother* émergent dans une période de l'histoire où les jeux de rôle faisaient référence à des mondes inscrits dans une forme d'*heroic fantasy*. On peut citer par exemple les premiers *Final Fantasy* (Square, 1987). *Mother 1* et *EarthBound*, pour leur part, inscrivent leurs récits respectifs dans un monde moderne, pastiche des années 1980 et 1990. C'est pourquoi envisager les jeux vidéo à partir de la théorie de Henriot, puis les interroger en tant que supports discursifs et discours participant au sein d'un processus de médiation ludique est heuristique. Il est donc question dans ce travail doctoral de comprendre « [les phénomènes] de diffusion de formes symboliques destinées à produire une signification partagée de jeu au sein d'une communauté » (Genvo, 2008 : 1).

0.3.2. Préciser la problématique pour une étude des discours vidéoludiques

Ainsi donc, les jeux vidéo sont dans la limite de cette thèse des procès métaphoriques intermédiés par un programme informatique dont le code est interprété par une machine,

et ce, dans le cadre d'une boucle d'inter-réactions entre la machine et l'audience. La notion de « procès métaphorique » est importante dans le cadre de ce travail, car les actions en jeu sont considérées comme les creusets de significations puisqu'elles sont reliées à des représentations perçues et issues des contextes particuliers dans lesquels les jeux sont joués. De ces procès métaphoriques peuvent émerger plusieurs discours qui sont alors co-construits dans le sens où ils sont le produit d'une rencontre entre d'un côté une structure ou une « expérience-cadre » et de l'autre une audience à travers les « procédures » qu'elle met en place (Cayatte, 2018). Autrement dit, l'une des prémisses sur lesquelles repose ce travail de thèse est que les discours vidéoludiques sont le produit d'une médiation ludique. Ce processus s'applique à divers niveaux d'abstraction : il peut référer aux discours, à l'idée même de jeu, etc. Bien qu'il serait possible d'étendre ce travail plus largement aux processus de ludicisation (Genvo, 2013b), brièvement résumés comme les processus qui amènent à considérer un procès métaphorique comme étant un jeu, ce travail de thèse est d'abord un travail sur l'étude des discours vidéoludiques. Ici, l'étude des discours, plutôt qu'une analyse des discours, permet, comme le mentionne Johannes Angermuller, d'adopter une dimension plus large que simplement linguistique :

Dans l'espace des études du discours, le « discours » peut désigner des objets bien connus dans les disciplines telles que le savoir, la culture et les médias dans la société contemporaine. Mais le discours désigne aussi un champ de recherche autour de théories et méthodes qui sont mobilisées afin de rendre compte des pratiques sociales de la production du sens (Angermuller, 2017 : 148).

L'emploi de la notion de discours vidéoludiques n'est pas non plus anodin dans le sens où elle fait premièrement référence à ce processus de médiation ludique rendu possible par l'expérimentation d'un procès métaphorique considéré comme un jeu vidéo. Secondement, la notion, telle qu'employée ici, dérive de celle de « discours sociologique à visée scientifique » que Pascal Fugier définit comme : « des interprétations d'un morceau de réalité sociale construites à partir d'une boîte à outils conceptuels et méthodologiques » (Fugier, 2008 : 2). Si Fugier fait référence aux outils de la sociologie, ce sont ceux du *game design* qui sont concernés ici. Le *design* fait référence au « processus par lequel un designer

créé un contexte que doit rencontrer un participant, d'où émerge un sens » (Salen et Zimmerman, 2003 : 54). Dans le cadre du jeu vidéo, « le *game designer* va donc créer la structure d'une situation ludique » (Genvo, 2006 : 12). En reprenant et en transposant les propos de Fugier et de Genvo, le *game design* semble alors être dans la limite de cette thèse cette « boîte à outils » permettant l'élaboration de discours vidéoludiques, des discours qui sont alors des interprétations d'un morceau de réalité vidéoludique. Le terme de réalité vidéoludique fait donc référence à la réalité sociale qui est elle-même remédiée dans le jeu lors de sa création.

Par exemple, Shigesato Itoi et les studios ayant travaillé sur *EarthBound* se sont inspirés de la réalité sociale des villes étasuniennes pour créer les villes d'*Eagleland*, le premier pays parcouru par l'audience dans le jeu. Ces villes, telle celle de Fourside (figure 9), sont alors constitutives de la réalité vidéoludique du jeu et s'inscrivent dans une forme de médiation ludique de la réalité sociale telle qu'elle était interprétée par les studios. Ce faisant, un ensemble de discours plus ou moins sociologiques (selon Fugier) ont été intégrés volontairement ou involontairement dans le jeu.



Figure 9 : La ville de Fourside dans le pays d'Eagleland et dont les immeubles semblent singer ceux de New York.

Comme énoncé, la problématique de cette thèse interroge le *play design* des discours vidéoludiques co-construits lors du processus de médiation ludique. Le glissement

sémantique effectué ici entre *game design* et *play design* découle encore une fois des travaux de Genvo. Ce dernier justifie l'usage de la notion

de sorte à caractériser les spécificités de l'expérience du jeu à son ère numérique, il y a donc à notre sens une nécessité d'analyser les jeux non pas en termes de *game design*, mais plutôt en termes de « *play design* ». Puisque la signification de jeu n'est pas donnée par avance, mais se construit, il n'est pas possible de prendre pour acquis la dimension ludique d'un objet. (Genvo, 2008 : 18)

Dans le contexte de ses propos, Genvo s'intéressait plus particulièrement à la façon dont l'idée de jeu est établie au cours de la médiation ludique. C'est pourquoi cette thèse l'applique à la problématique des discours vidéoludiques. Le *play design* intègre donc à la fois (1) le *game design*, qui peut être assimilé à un ensemble de stratégies discursives mises en place par un studio pour faire émerger un discours, et (2) l'audience qui, par le biais de son attitude ludique (Henriot, 1989), déploie des stratégies interprétatives à travers des actions plus ou moins conscientisées. Les stratégies discursives et interprétatives sont les conditions préalables à la co-construction d'un discours. Par exemple, *Undertale* est un contexte, pour reprendre Salen et Zimmerman, dans lequel un discours sur la non-violence peut émerger. Pour cela, Toby Fox a agencé son expérience de sorte à suggérer à l'audience de répéter plusieurs fois la trame principale du jeu. Il s'agit ici d'une stratégie discursive. L'audience a la possibilité d'adopter des comportements différents, plus ou moins violents à l'égard des personnages non-joueurs, en fonction des différentes parties jouées. Il s'agit alors des stratégies interprétatives. De la rencontre de ces deux types de stratégies, qui se rapproche du lien cybernétique développé par Cayatte tout en formalisant la rencontre entre l'expérience-cadre et les procédures (2018), peut alors émerger un discours vidéoludique. De fait, l'usage de la notion de *play design* permet de dépasser la dichotomie entre le *game* et le *play*. Cela prolonge les propos de Henriot lorsqu'il écrivait :

On ne saurait imaginer acte de jouer qui ne prenne forme de jeu, ni concevoir qu'un jeu existe et fonctionne sans que personne ne soit capable d'y jouer. Que l'on cesse donc, de ce côté-ci de la Manche, d'opposer les deux notions de *game* et de *play*, sans doute distinctes,

mais dont les Britanniques sont les premiers à souligner la nécessaire implication (Henriot, 1989 : 107).

Ainsi donc, si la question fondamentale qui anime ce travail de thèse porte sur la formalisation d'une ludologie adressant les complexités discursives des jeux vidéo, cela nécessite de questionner également la situation de communication et la façon dont elle est formalisée dans le cadre de cette sémiologie. Pour cela, ce travail doctoral interroge dans quelle mesure le *play design* conditionne la co-construction des discours vidéoludiques ? Autrement formulé, il interroge le processus métaphorique de médiation ludique par lequel des stratégies discursives et des stratégies interprétatives se rencontrent et aboutissent à une interprétation de la réalité vidéoludique pouvant être mobilisée pour analyser une réalité sociale. Comment penser une ludologie permettant de prendre en compte le paradoxe discursif des jeux vidéo et donc leurs complexités qui mettent en œuvre des frictions ou des complémentarités ? Comment également modéliser et analyser l'évolution d'un discours vidéoludique lorsqu'il circule au sein de tout un écosystème social et culturel ?

Afin de répondre à ces problématiques, cette thèse mobilise les *mothertales* en tant que corpus, car leurs discursivités, le caractère de ce qui est discursif, suscitent de nombreuses interrogations. Comme énoncé tantôt, celles-ci sont paradoxales notamment à cause des alternances de rythmes, de registres des thèmes abordés dans l'agencement de leur expérience, des interprétations qui peuvent en être faites durant l'acte de jouer et de leurs communautés qui produisent depuis leurs sorties respectives de nombreux documents (analyses, mêmes humoristiques, vidéos, *fanfictions*) constitutifs d'une formation discursive, définie ici simplement comme l'ensemble des énoncés à propos de ces jeux³⁰, particulièrement étendue. Cela étant, l'étude des discours co-construits avec les *mothertales* n'est pas l'aspect central de ce travail puisque son objectif principal est de proposer une théorie à propos des discursivités du *play design* ainsi que des outils permettant l'étude des discours vidéoludiques.

³⁰ Le terme de formation discursive est sujet à controverses, c'est pourquoi cette thèse préfère une définition simple ici, mais il est important de noter la complexité de de l'historicité du terme qui pourraient, en soi, constituer un travail beaucoup plus vaste. Cela étant, la compréhension de la notion découle fortement de la notice de Claire Oger, publiée dans le publicationnaire (2019).

0.4. Thèses soutenues

Ce travail doctoral soutient la thèse fondamentale qu'une ludologie socio-constructiviste permet d'appréhender les problématiques liées à l'étude des discours vidéoludiques et formalisées par le concept de complexités discursives des jeux vidéo. La ludologie socio-constructiviste définit ici une sémiologie portée sur l'étude des réseaux discursifs des jeux vidéo. Ceux-ci rassemblent des jeux vidéo, ce qui les compose, leurs audiences, joueuses ou non, des acteurs (industriels, institutionnels, académiques, etc.) et tout un ensemble d'artefacts produits et distribués contribuant de près ou de loin à leur actualisation. Cette thèse énonce que les discours (vidéoludiques) ne précèdent pas la situation de jeu, mais *se co-construisent et s'actualisent en permanence*. De fait, ils peuvent être pensés comme des réseaux formalisant en ensemble de liens entre des actants (humains, artefacts, jeux, essais, etc.). C'est en tant qu'objets co-construits que les discours issus des situations de jeux vidéo peuvent être étudiés au prisme d'une forme particulière de sémiologie : la ludologie socio-constructiviste³¹.

La perspective socio-constructiviste de cette ludologie ambitionne également de se positionner en support de sciences humaines qui aboutissent parfois à des résultats contradictoires³². Puisque la ludologie socioconstructiviste part de l'hypothèse que les discours vidéoludiques sont des interprétations d'une réalité sociologique (stratégie discursive) ou d'une réalité vidéoludique (stratégie interprétative) à partir de boîtes à outils rhétoriques (game design) et herméneutiques (interprétations), ce travail doctoral permet donc de prolonger les travaux inscrits en sciences de l'information et de la communication dans le sens où la co-construction d'un discours vidéoludique, débordant de l'expérience du jeu, nécessite le concours de plusieurs actants au sein de multiples situations communicationnelles synchrones et asynchrones, en jeu et hors le jeu.

C'est en ce sens que cette thèse appuie les travaux précédents en sciences de l'information et de la communication. Genvo positionne la structure en interface avec le

³¹ Cette thèse aura l'opportunité de préciser cela dans le chapitre 3.

³² Cette thèse aura la possibilité de revenir sur ce sujet dans le chapitre premier.

joueur-modèle (2013), Cayatte évoque l'expérience-cadre et les procédures (2018). On retrouve une perspective similaire également cela dans les travaux anglo-saxons : Galloway distingue la machine de l'opérateur par exemple (2006). Chacune de ces théories s'attache à présenter le jeu comme un système d'interrelations entre un objet et son opérateur·ice. Ainsi, dans ce travail doctoral, la focalisation que les sciences de l'information et de la communication apportent sur l'interaction entre le jeu et les audiences fait sens lorsqu'elle est inscrite dans une pensée socio-constructiviste³³. Vitorio Marone met l'emphase sur cette perspective socio-constructiviste en écrivant :

Le socioconstructivisme souligne l'importance des interactions sociales (par exemple, l'apprentissage en groupe et l'apprentissage avec les pairs) dans la construction active des connaissances et le développement de l'individu ; l'apprentissage est considéré comme un processus culturellement, historiquement et socialement médiatisé qui se déroule dans des environnements sociaux dans lesquels les apprenants négocient des significations, façonnent des identités et résolvent des problèmes à l'aide d'outils et de systèmes de médiation (Jonassen, Land, 2000 ; Vygotski, 1978). (Marone 2016 : 6, traduction de l'auteur)³⁴

Pour soutenir ces thèses, ce travail doctoral mobilise les *mothertales*. Ceux-ci réunissent les jeux vidéo de la série *Mother* (Itoi, 1989 - 2006), *Undertale* (Fox, 2015) et *Deltarune* (Fox, 2018). Par extension, ce travail doctoral aussi référence à tous les jeux qui en découlent, que cela soit des hacks, des jeux qui s'en inspirent, des *fangames* ou des univers alternatifs³⁵. Ces jeux et autres productions ont une particularité dans le sens où ils font également écho à une certaine idée du constructivisme. Dans sa thèse de master, Gonzalo Frasca met en exergue le constructivisme de Paulo Freire, un auteur marxiste brésilien. Pour Frasca, le constructivisme défendu par Freire est pertinent pour les recherches sur les façons dont les jeux vidéo peuvent être un contexte de discours dans le

³³ Ce qui sera l'objet du troisième chapitre de ce travail doctoral.

³⁴ Texte original : « *Social Constructivism stresses the importance of social interactions (e.g., learning in groups and learning with peers) in the active construction of knowledge and the development of the individual; learning is considered a culturally, historically, and socially mediated process that takes place in social environments in which learners negotiate meanings, shape identities, and solve problems with the aid of tools and mediation systems (Jonassen, Land, 2000; Vygotsky, 1978).* »

³⁵ Le chapitre 2 aura l'opportunité d'adresser ce point.

sens où son constructivisme est « essentiellement [social] : il ne conçoit pas l'éducation sans que l'élève passe par un processus de conscience de soi (*conscientisação*) tant au niveau personnel que social. » (Frasca, 2001 : 59, traduction de l'auteur)³⁶. Concernant les *mothertales*, cela se traduit notamment par des communautés de joueurs et de joueuses investies dans l'analyse et la théorisation du corpus.

Une fois cette formalisation en réseau discursif défendue, il est nécessaire pour ce travail doctoral d'élaborer ce qui signifie une perspective socio-constructiviste directement sur les situations de communication ayant lieu entre l'audience joueuse et le jeu lors de l'expérience et en dehors de l'expérience. Dans ce cadre, ce travail doctoral défend la thèse que les jeux vidéo sont des supports contenant des éléments discursifs participant à l'élaboration et la circulation d'un discours au sein d'un réseau discursif. Dès lors, il est possible d'inférer la cocréation d'un discours à partir de la configuration discursive (brièvement défini ici comme étant le jeu, son *game design*, ses éléments, l'audience joueuse et son contexte de jeu) dans laquelle il peut se développer³⁷. Pour ce faire, ce travail de thèse défend l'idée d'une approche sémio-communicationnelle, « à la fois celle d'une situation, d'un dispositif et d'une pratique » (Jeanneret 2019 : 15), permettant d'attribuer des rôles aux différents actants au sein de la situation de communication.

Enfin, l'étude socio-constructiviste des discours vidéoludiques passe par l'étude des configurations discursives, les façons dont ces configurations distribuent des responsabilités variées entre les actants dans le processus de co-construction et par les traces laissées au sein de réseaux discursifs. La production de trace de ces discours et de leurs circulations sera donc un enjeu majeur pour lequel les outils des humanités numériques seront mobilisés. Ultiment, ce travail doctoral défend l'intérêt d'une telle proposition dans un cadre de recherches académiques et industrielles, et ce, malgré les limites théoriques qu'il sera nécessaire d'évoquer et que toute proposition est vouée à rencontrer³⁸.

36 Texte original : « *Freire's is essentially social: he does not conceive education without the student going through a process of self-awareness (conscientisação) in both a personal and social level.* » (Frasca, 2001: 59)

37 Le chapitre 4 portera précisément sur cette question des configurations discursives à partir des *mothertales*.

38 Le chapitre 7 permettra, depuis une perspective auto-ethnographique d'aborder les limites de la ludologie socio-constructiviste, mais également ses intérêts dans un contexte académique et industriel.

0.5. Annonce du plan de la thèse

L'objectif majeur de cette thèse est la proposition d'une théorie socio-constructiviste du *play design* et des discours vidéoludiques : quel cadre conceptuel permet de présenter la co-construction d'un discours comme un phénomène ancré socialement ? Comme le note Genvo dans son habilitation à diriger des recherches :

le ludique est à penser comme un domaine qui intègre le play (l'attitude du joueur) et le game (la structure de jeu), chacun de ces composants s'insérant l'un dans l'autre comme des poupées gigognes puisque, comme nous l'avons souligné à de nombreuses reprises, l'adoption d'une attitude ludique par le joueur est première dans ce qui fait « jeu ».
(Genvo, 2013b : 212)

C'est pour adresser cette imbrication relevée par Genvo que sept chapitres ont été élaborés de sorte à proposer un cheminement logique soutenant la LSC comme proposition théorique et pratique. Cet agencement est heuristique afin de relier notamment ce travail doctoral à la recherche académique et au milieu industriel. Cette volonté de connecter ces deux milieux professionnels provient du fait que l'auteur de cette thèse fait également partie de l'industrie du jeu vidéo en tant que chercheur prospectiviste. De fait, les propositions théoriques de cette thèse sont également devenues des outils au service d'une pratique quotidienne de recherche ancrée en entreprise, d'où l'intérêt que cela soit abordé.

L'étude des discours vidéoludiques fait implicitement référence à la façon dont les jeux vidéo peuvent « avoir un impact » ou « changer » leurs audiences, joueuses ou non. Or, ces notions sont sujettes à controverse³⁹. D'autant plus qu'ici, l'intérêt de ce travail porte sur la mise en perspective des complexités discursives des jeux vidéo. C'est pourquoi le premier chapitre est un état de l'art soutenant l'intérêt de la démarche de la thèse. Après avoir vu comment des disciplines comme la sociologie, la psychologie ou les sciences de l'éducation abordent la question des discours dans les jeux vidéo, la thèse positionne

³⁹ Ce point sera particulièrement développé

l'intérêt d'une démarche socio-constructiviste inscrite en science de l'information et de la communication et flexible de sorte à appréhender la pluralité des discours tout en intégrant les travaux des disciplines mentionnées.

Le second chapitre succède à l'état de l'art en faisant une présentation du corpus et de son héritage dans les communautés de jeu. En effet, ce corpus souffre d'une méconnaissance due au fait qu'il n'a jamais été traduit officiellement en français par leurs studios d'origine. Ce qui les rend d'autant plus intéressants à étudier. C'est pourquoi il est nécessaire également de leur accorder une place plus importante que pour d'autres corpus déjà connus dans les recherches francophones. Ce qui permettra par la suite de poser les bases d'une théorie et d'outils orientés par ces jeux.

Les troisièmes et quatrièmes chapitres portent respectivement sur la formalisation de la sémiologie soutenue dans cette thèse sous l'appellation de ludologie socio-constructiviste et la notion de discours vidéoludiques. Cette ludologie positionne les discours vidéoludiques comme des constructions circulant au sein d'un écosystème discursif composé de réseaux, de clusters et d'agents. Pour aboutir à cela, cette thèse défend l'idée d'une matérialité des jeux vidéo qui se caractérise notamment par un attachement aux « cyber-choses » (Schmoll, 2017 : 82) et qui les rend aussi réels que d'autres acteurs de l'écosystème. Ici, l'objectif est également de prendre en compte les façons dont les interactions au sein d'un contexte pragmatique entre différents acteurs permettent de penser une circulation des discours qui fait référence à « des mécanismes d'appropriation, de réalisations (= réénonciations) et de remises en relation discursives relativement organisés entre des espaces discursifs (textes, genres de textes, formations discursives) par des agents de circulation » (Rosier, 2003 : 69).

C'est en ce sens que cette thèse s'inscrit dans la continuité des travaux de Henriot et de Genvo et plus généralement des sciences de l'information et de la communication. L'étude socio-constructiviste des discours est une porte pertinente pour aborder les jeux vidéo et les discours vidéoludiques de manière complexe et transversale, car comme le note Yves Jeanneret et Bruno Ollivier :

La construction progressive du champ scientifique des Sic présente ainsi trois caractéristiques. Une utilisation de diverses sciences humaines et sociales dans une perspective de plus en plus interdisciplinaire. Un effort pour dessiner, dans cette complémentarité des approches, des problématiques et des programmes d'investigation originaux. Une adaptation permanente aux transformations, tout au long de ces trente ans, des réalités qu'elles veulent étudier. (Jeanneret, Ollivier, 2004 : 29)

La conception de la circulation des discours permet alors d'interroger les configurations discursives permettant leur co-construction et leur réappropriation. C'est pourquoi l'objet des cinquièmes et sixièmes chapitres porte précisément sur cette question de configurations plausibles. Au-delà du contenu même d'une communication, et après avoir rediscuté la question des genres de jeux vidéo faisant référence à leurs éthos (*newsgames, advergames, serious games, persuasive games, expressive games, art games*, etc.), cette thèse propose d'appréhender les configurations discursives à travers un ensemble de propositions théoriques et pratiques. Cela réunit entre autres les matrices discursives, le continuum discursif – qui permet d'analyser les situations de communication en fonction des stratégies discursives (côté structures de jeu) et interprétatives (côté audience) – et la narration à n-actants⁴⁰ qui structure les relations entre ces situations de communication. Ce sera aussi l'occasion d'analyser la pervasivité des discours vidéoludiques entre ce qui est dans le jeu et ce qui est hors le jeu, par des productions médiatiques tierces ou autres. Ces chapitres permettront d'approfondir un ensemble de travaux qui ont été un fil rouge de ce travail doctoral (Giner, 2019) et qui ont porté sur les façons dont les jeux vidéo peuvent être perçus comme des remédiations d'une réalité sociale. Cela illustrera les jeux vidéo comme des réseaux composés de situations de communications qu'il est possible de caractériser en fonction de l'agencement des stratégies discursives et interprétatives. Ces agencements, ou plutôt ces configurations, sont au cœur du concept de discursivité vidéoludique et permettent de penser les jeux vidéo comme des « fabriques à discours ».

⁴⁰ Si la notion peut sembler atypique et absconse, elle s'appuie néanmoins sur des travaux comme la théorie des fictions quantiques d'Alexis Blanchet (2010) sur laquelle il sera possible de revenir ultérieurement.

Le septième et dernier chapitre de cette thèse permettra d'interroger l'ensemble des apports de cette thèse au regard d'enjeux scientifiques et industriels vécus et observés au cours de ce travail de thèse. En somme, il s'agit d'un chapitre nourri d'une perspective auto-ethnographique apportant un éclairage sur les propositions de cette thèse au prisme d'un parcours de recherches à cheval entre milieu académique et industriel. En effet, ce travail doctoral a été commencé en 2016 alors que son auteur était conseiller pédagogique à l'université Paris-Est⁴¹. En tant que tel, il a pu accompagner des équipes pédagogiques au développement de projets pédagogiques, dont la création de jeux ou d'ateliers ludifiés. Cela explique notamment un certain appui sur les sciences de l'éducation. Puis, en 2018, il intègre Ubisoft d'abord en tant qu'analyste puis en tant que chercheur prospectiviste. De fait, depuis cinq années, l'auteur de cette thèse est confronté à de nombreuses problématiques industrielles pour lesquelles il a pu mobiliser ses compétences de recherche et ses propres travaux. Ce contexte particulier durant lequel ce travail doctoral fut réalisé a suscité de nombreuses questions concernant son utilisation, mais également le positionnement même d'un doctorant également employé d'une entreprise intéressée par des travaux qu'elle ne rémunère pas. Ainsi, la pratique de la recherche fut confrontée à un quotidien complexe dans lequel se mêlent des enjeux industriels. C'est pourquoi cela offre un terrain de discussion des apports de la thèse permettant d'envisager des limites, mais également des applications qu'il serait regrettable de ne pas aborder.

La conclusion permettra de rappeler l'objectif de la thèse qui est d'élaborer un ensemble d'outils théoriques, orienté par son corpus, pouvant être mobilisés pour de travaux futurs.

0.6. Politique de la forme de cette thèse

Si ce travail de thèse contient une section « politique de la forme », c'est pour expliquer quelques éléments constitutifs de cette recherche afin d'assumer cette dernière comme une production individuelle, à cheval entre plusieurs sphères professionnelles. Commencée en

⁴¹ Devenue Université Gustave Eiffel depuis.

2016, cette thèse part d'une ambition personnelle d'étendre une appétence à une sphère scientifique. Le jeu vidéo est, comme pour beaucoup de chercheurs et chercheuses du champ, un objet de travail ainsi qu'un objet de passion. De fait, il semble difficile de faire abstraction de l'auteur derrière l'usage du « nous », c'est pourquoi pendant la majeure partie, il sera employé : « ce travail doctoral » ou « cette thèse » afin de dissocier le document de l'auteur dont la pensée sera amenée à évoluer alors que ce premier cristallise un état de cette pensée à un moment donné. Cependant, pour la suite de cette sous-section et le chapitre 7 de cette thèse, l'emploi du « je » sera préféré.

Si j'ai commencé cette thèse en 2016 comme énoncé plus haut, c'est depuis 2014 que j'ai commencé à produire des contenus sur le jeu vidéo, d'abord sous forme de vidéos sur une chaîne YouTube, puis sur mon blog devenu carnet de recherches⁴². Enfin, au cours de ce travail de thèse réalisée à temps partiel, j'ai obtenu un poste en tant qu'analyste pour une entreprise particulièrement visible du milieu : Ubisoft. Il est donc de bon augure de préciser que si cette thèse représente mon travail de recherche doctorale, elle ne peut aucunement être affiliée à des propos tenus par Ubisoft en tant qu'entreprise. Ces propos sont néanmoins tenus par un de ses salariés. L'emploi du « je » est légitime afin qu'aucun lecteur ou lectrice ne considère ce travail comme la propriété d'Ubisoft, et encore moins quelque chose pour lequel j'ai été rémunéré par Ubisoft (dans le cadre d'une convention industrielle de formation par la recherche par exemple).

0.6.1. L'emploi du « je » dans la thèse

La rédaction d'une thèse est un exercice complexe qui nécessite à la fois rigueur, méthode et sincérité. Ce postulat explique le choix de systématiquement positionner « la thèse » comme étant le sujet principal de ce travail plutôt que la première personne du pluriel. Cependant, le chapitre 7 sera une opportunité de discuter les apports de la thèse depuis une perspective auto-ethnographique, ce qui nécessite *de facto* l'usage de la première personne. Cette section de l'introduction a donc un double objectif : (1) justifier

⁴² Source : www.chroniquesvideoludiques.com

mon choix et (2) servir de précédent à un·e futur·e jeun·e chercheur·euse souhaitant s'appuyer sur une source pour également servir son propos.

Ce choix s'explique donc dans un premier temps par la volonté d'aligner mon positionnement épistémologique, le socio-constructivisme pragmatique, à mon écrit. En effet, un paradigme épistémologique met en perspective trois problématiques. Marie-José Avenier, citant Le Moigne (2007[1995]) énonce :

le questionnement épistémologique s'articule autour de trois questions, à savoir : la question gnoséologique, qui traite de la nature de la connaissance ; la question méthodologique, qui traite de la constitution des connaissances ; et la question éthique qui traite de la valeur ou de la validité des connaissances. (Avenier 2011 : 376)

L'emploi de la première personne du singulier est pour moi un outil me permettant de prendre en compte ces trois questions, et ce, dans l'optique de proposer une production scientifique pertinente dans un cadre particulier qu'est celui de la production d'une thèse : les connaissances et théories proposées s'inscrivent alors dans un courant de pensée assumé qui n'a pas pour objectif de prétendre à une quelconque perfection. Dans un compte-rendu de l'ouvrage *Écrire les Sciences Sociales* de Howard Becker (2004), Samuel Lézé énonce : « penser, c'est penser par versions » (2005 : 215). Cette lapalissade est observable dans ma pratique de recherches qui repose en grande partie sur l'entretien d'un carnet de recherches (que je détaille dans la partie suivante). Par ailleurs, le « je » circonscrit mes propos : même si j'aspire à la rigueur d'une méthodologie scientifique, je ne prétends ni proposer des travaux visant une objectivité ni porter la parole d'autrui, et ce même si j'avais effectué un terrain sociologique ou anthropologique. Au contraire, l'usage du « je » s'inscrit non pas dans la neutralité axiologique développée par Max Weber ([2002]1919), mais dans le fait de reconnaître :

au chercheur toute sa place dans le processus de construction des savoirs, mais qui donne une réelle voix aux acteurs, qui ne sont plus seulement les outils d'une production de la science. Utiliser cette première personne traduirait alors la capacité de chacun à « se rendre présent dans le texte

» [7] en considérant la production de la science comme une relation entre un chercheur, son terrain, ses archives, ses acteurs. (Moumami, 2020)

Enfin, l'emploi du « je » permet d'aligner mon éthique de recherche à ma pratique. En effet, au-delà de mon travail de thèse, le jeu vidéo est un objet de passion comme pour de nombreux·ses autres chercheurs et chercheuses travaillant sur ce média. Comme le note Laurent Di Filippo :

il faut noter l'importance de la passion pour l'objet d'étude, une passion de longue date. Il y a donc un fort attachement émotionnel soutenu par des souvenirs précis de moments passés avec des camarades de jeu qui soulignent l'importance de l'aspect social du jeu dans mon parcours. (Di Filippo, 2012 : 178)

Tout comme Di Filippo, ma pratique de recherche est mêlée à ma pratique de joueur. Il est donc rare pour moi de ne pas conserver une certaine charge mentale à propos de mes recherches lorsque je joue. Réciproquement, l'exercice de rédaction suscite des souvenirs de moments émotionnellement forts que l'emploi du « nous » ne saurait masquer. Autrement dit, mes analyses se construisent alors que je suis engagé dans ma pratique de joueur. L'emploi du « je » permet alors de rendre compte de cela. Cela devient une question éthique donc que de montrer que les constructions de mes raisonnements se font aussi dans une alternance entre moments engagés dans une pratique et moments réflexifs. Cette pratique, entre engagement et réflexivité, n'est pas une particularité. Elle explique les directions prises dans mon travail doctoral et les analyses qui y sont retranscrites. L'ensemble contribue à l'affirmation d'une singularité. Pour citer à nouveau Di Filippo : « c'est pourquoi l'engagement ne doit pas être entendu comme une limite pour l'analyse, mais bien comme une partie du processus de recherche. “Créer en soi le choc d'une expérience étrange, par l'immersion dans un univers incertain modifie la connaissance” (Peneff, 2009 : 112) » (Di Filippo, 2012 : 184).

Par ailleurs, les jeux de mon corpus ont fédéré des communautés très importantes ayant produit de nombreuses analyses et interprétations. Par exemple, le forum de starmen.net organisait régulièrement des concours dont l'objectif est de proposer des théories sur des

décors, des lignes de dialogues et autres éléments du jeu (figures 10 et 11). L'emploi du « je » est donc un outil pour moi de ne pas m'accaparer les propos et les productions d'autrui.



Figure 10 : exemple de concours de théories par les fans⁴³.

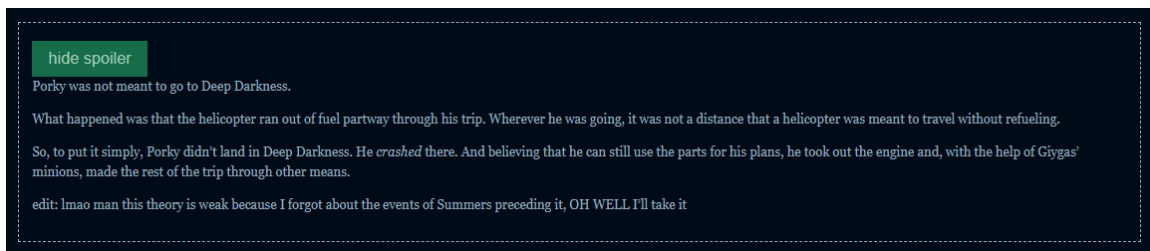


Figure 11 : exemple de proposition de théorie par un-e utilisateur-ice du forum starmen.net.

Il semble aussi important de mentionner que j'envisage aussi ce travail de recherche dans une perspective auto-ethnographique dans le sens où ce manuscrit de recherche est un document définissant mon identité de chercheur à un moment donné dans le temps. Cette conception de l'identité, socialement construite par la mise à disposition de documents et de traces, est une perspective que j'avais soutenue lors d'un colloque sur le sujet des identités des chercheurs et chercheuses (Giner, 2019). Karine Rondeau définit l'auto-ethnographie comme « un processus de réflexivité » permettant d'analyser sa propre pratique et l'expérience subjective de sa pratique, et ce, dans un contexte de production scientifique particulier (2011). Cette thèse est pour moi un outil futur sur lequel j'espère

⁴³ URL : <https://forum.starmen.net/forum/Fan/Writing/Theories-Heart-of-Darkness-1-16-1-29> (Consulté le 17/10/2021)

revenir dans ma carrière de recherche. Il est donc important de l'ancrer dans son contexte de production à savoir la décennie 2015-2025. L'emploi du « je » permet d'inscrire ce travail dans une période temporelle précise, tout en respectant mon intention de transparence avec les lecteurs et lectrices de ce travail doctoral.

0.6.2. Inclusivité de la thèse

L'écriture inclusive est actuellement un sujet de vifs débats à propos de son usage dans les textes académiques francophones. Comme le rappellent Danièle Manesse et Gilles Siouffi, l'écriture inclusive vise à « “inclure” toutes les personnes qui peuvent se sentir non représentées par une désignation, qu'il s'agisse de sexe, d'ethnicité, de religion » (Manesse et Siouffi, 2019 : 7, cités par Steuckardt, 2020). Or, bien que cela ne soit pas une question centrale de ma thèse, mon corpus se retrouve concerné par cette problématique, en particulier parce que précisément, les équipes ayant travaillé sur ces jeux ont inclus des représentations variées et inclusives. En effet, *Mother 1*, *EarthBound*, *Mother3*, *Undertale* et *Deltarune* sont cinq jeux qui incluent une grande diversité de représentations au sein de leurs personnages. Ces représentations font référence à un spectre très large et parfois intersectionnel. Par exemple, dans *Earthbound*, le personnage de Tony, ami vivant en pensionnat avec Jeff (l'un des enfants du groupe de héros) a longtemps été l'objet de discussions au sein des communautés de fans à propos de son orientation sexuelle. Cependant, le traducteur du jeu pour la version américaine, Marcus Lindblom, a confirmé en interview l'orientation du personnage et a tenté d'intégrer cela avec finesse (Lindblom, 2015⁴⁴). Clyde Mandelin, auteur de la fan-trad de *Mother3* et de l'ouvrage *Legend of Localization Book 2 : Earthbound*, cite une interview de Shigesato Itoi dans laquelle ce dernier énonce :

Eh bien, par exemple, il y a une personne gay dans MOTHER 2. Un ami vraiment passionné qui vit dans un endroit qui ressemble à l'Angleterre. Je l'ai conçu comme un enfant gay. Dans une société normale et réelle, il y a des enfants homosexuels, et j'ai aussi beaucoup de connaissances

⁴⁴ Source : <https://www.youtube.com/watch?v=p5q34vuJASE&t=2534> (consulté le 01/09/2023).

homosexuelles. J'ai donc pensé que ce serait bien d'en ajouter un dans le jeu. (Itoi, 2003, traduction de l'auteur sur la base d'une traduction de Mandelin, 2015)⁴⁵

Dans *Mother 3*, ce sont particulièrement les *Magypsies* qui cristallisent l'importance de l'inclusivité étant donné qu'il s'agit d'un groupe de personnages non-binaires. Du moins, il est expliqué dans le jeu qu'ils ne s'inscrivent ni au genre masculin ni au genre féminin. Plusieurs discussions entre fans ont porté sur la représentation des *Magypsies* afin de déterminer si leur représentation s'inscrit dans un registre queerphobe, transphobe ou non. En effet, l'équipe créative s'est reposée sur des stéréotypes à l'égard des *Okamas*, brièvement définis ici comme des personnes inscrites dans une culture homosexuelle et/ou *drag* japonaise. Il en résulte des interprétations variées au sein des communautés de joueurs et joueuses qui ont déjà été notamment discutées sur les forums historiques des joueurs et joueuses de la série comme earthboundcentral.com et Starmen.net⁴⁶. J'aurais le temps de revenir sur le sujet dans le chapitre 4 de ce travail de thèse dans lequel j'aborde plus en détail les formes de discursivités liées au *character design* (abrégé aussi *chara design*). En tout état, j'utiliserai le pronom « iel » lorsque je leur ferai référence ainsi qu'aux autres personnages concernés afin d'assurer une continuité entre le lore des jeux et les propos tenus de cette thèse.

Enfin, *Undertale* et *Deltarune* offrent aussi une large variété de représentations. Tout d'abord, les avatars, Frisk dans le premier et Kris dans le second, sont nommé·e·s en recourant au *they* épiciène. Ensuite, les jeux proposent des personnages aux orientations sexuelles variées. Dans *Undertale*, Undyne et Alphys, deux deutéragonistes, forment un couple lesbien tandis que RG01 et RG02, deux gardes royaux s'avouent leurs sentiments réciproques (tels que cela est suggéré) lors d'un combat que l'audience a avec eux. *Deltarune* ne fait pas non plus exception : il est possible de découvrir que Noelle Holiday, une personnage non-joueur mineur, développe « un *crush* », c'est-à-dire des sentiments amoureux, à l'égard de Susie. Comme l'énonce Bonnie Ruberg, l'une des erreurs serait de

⁴⁵ Texte original : « *Well, for example, there's a gay person in MOTHER 2. A really passionate friend who lives in an England-like place. I designed him to be a gay child. In a normal, real-life society, there are gay children, and I have many gay friends as well. So I thought it would be nice to add one in the game, too.* » (Itoi, 2003, traduit par Mandelin, 2015)

⁴⁶ <https://forum.starmen.net/forum/Games/Mother3/Magypsies-and-Gender-Stereotypes> (consulté le 01/09/2023).

participer au *straight-washing* d'*Undertale* (2018). Selon l'auteurice, le *straight-washing* consiste en l'invisibilisation des personnes LGBTQIAA+ et ce, notamment dans un objectif de contraindre la portée discursive d'une œuvre à un cadre strictement hétéronormatif.

Ainsi donc, je considère que le corpus de jeux que je mobilise pour cette thèse est une invitation à faire un usage de l'écriture inclusive. Le Haut Conseil pour l'Égalité a proposé en 2016 un ensemble de dix recommandations afin d'effectuer une communication publique sans stéréotype de sexe (HCE, 2016 : 19). Mon interprétation de leurs recommandations intègre aussi les stéréotypes de genre. C'est pourquoi, par la suite, les expressions neutres seront privilégiées (« l'audience » à la place « des joueurs »). Si cet usage porte à confusion dans un contexte particulier, c'est l'usage du féminin et du masculin systématique (« les joueurs et les joueuses » pour distinguer l'audience qui joue de l'audience qui regarde par exemple) qui s'imposera. Enfin, le pronom « iel » est employé pour les personnes et personnages non binaires ainsi qu'un usage systématique du point milieu pour les adjectifs les concernant. Ce point milieu, vaste sujet de débat, ne sera pas utilisé systématiquement en dehors des personnes et personnages non binaires concerné·e·s. Il est cependant nécessaire de reconnaître que malgré cette volonté, la constance et le maintien de ces règles restent une difficulté. C'est pourquoi il faut d'ores et déjà reconnaître l'existence d'erreurs futures dans ce manuscrit.

Si je consacre tant de place à cette question, et ce, même si mes travaux de thèse ne s'inscrivent pas dans les études de genre, c'est parce que je considère ce manuscrit ainsi que mon blog comme des formes de communications publiques. Cela fait donc référence aux recommandations du HCE. Aussi je souhaite que mon travail s'inscrive dans la période à laquelle il est produit et qu'il soit aussi un produit de cette époque ainsi que de ses débats se déroulant au moment de son écriture. L'usage de l'écriture inclusive est donc pour moi aussi une façon de répondre à l'invitation proposée par Fanny Lignon dans l'introduction de l'ouvrage collectif « Genre et jeux vidéo » dans laquelle elle écrit :

Derrière cette démarche, la volonté d'ouvrir grand la porte sur un champ encore en friche et l'espoir que cette publication donnera envie à d'autres chercheur·e·s de s'engouffrer par cette ouverture pour explorer ce qu'il y a au-delà. Car il nous semble que le genre et les jeux vidéo, parce qu'ils ne sont pas encore tout à fait reconnus sur le plan académique, parce qu'ils sont le lieu où se déploient des enthousiasmes jeunes, ont tout à gagner à se rencontrer. (Lignon, 2015 : 9)

Je n'ai pas la prétention d'explorer un champ encore en friche sur lequel des collègues sont bien plus en avance et davantage concerné·e·s, mais j'espère que l'emploi de l'écriture inclusive ici nourrira aussi et à sa mesure l'enthousiasme de futurs chercheurs et chercheuses pour ces questions et surtout, que cela participera à l'entretien de ce débat dans les sphères académiques.

Section 1

Ancrer l'étude des jeux vidéo
dans une perspective socio-
constructiviste

Introduction à la première section

Ancrer l'étude des jeux vidéo dans une perspective socio-constructiviste

Avant même de commencer cette thèse, l'une des questions qui animaient ce travail était celle des impacts émotionnels et politiques que pouvaient avoir les jeux vidéo. C'est pourquoi *Undertale* tient une place particulière dans ce travail de recherche. Frédéric Séraphine écrit :

Il y a des expériences artistiques qui nous restent très longtemps, des souvenirs esthétiques, que l'on peut inscrire entre son premier baiser et son premier combat. Pour beaucoup de ses joueurs et joueuses, un jeu comme *Undertale* semble entrer dans cette catégorie. Son histoire met l'audience dans la situation de faire des choix qui affectent dramatiquement le cours de la narration, et la survie de ses personnages, il semble que les personnes qui ont joué à ce jeu développent un attachement à ses personnages de fiction comparable à l'attachement à un ami dans leur vie réelle. (Séraphine, 2018 : 1, traduction de l'auteur⁴⁷)

Cette poétique du choix qui caractérise *Undertale* (Mawhorter *et al.*, 2018) est devenue clef au gré des avancées de ce travail doctoral. L'hypothèse sous-jacente et découlant de l'expérience *d'Undertale* peut être formalisée de la façon suivante : la discursivité du *play design* participe, avec l'audience, à la construction de significations, et ce, en fonction du contexte pragmatique dans lequel elle participe à l'expérience vidéoludique. À ce sujet, il est intéressant de mentionner qu'à l'origine de ce travail doctoral, l'hypothèse n'était pas formulée de la sorte. En mobilisant la notion « d'impact », elle faisait le constat que les jeux vidéo et leurs situations de communication s'inscrivent dans un schéma typique de communication du type « transmission-réception ». Cependant, cette notion fut par la suite

⁴⁷ Texte original : « *There are some artistic experiences that stick with us for a very long time, aesthetic memories, that one may put between their first kiss and their first fight. For many of its players, a game like Undertale seems to fall into this category. Because its story puts the player in the situation of making choices that affect dramatically the course of the narrative, and the survival of its characters, it seems people who played this game grow an attachment to its fictional characters comparable to the attachment to a friend in their real life* ».

remise en cause du fait d'un certain ancrage béhavioriste qui contredit la démarche constructiviste finalement défendue. Cela étant, la question des impacts a toujours été présente tout au long des diverses productions scientifiques, académiques ou populaires⁴⁸ associées à cette recherche doctorale du fait qu'elle est en soi structurante pour l'industrie et certaines disciplines. Malgré cela, l'ancrage de ce travail est incompatible avec une hypothèse suggérant qu'un effet d'un jeu soit linéaire. En effet, la perspective co-constructiviste de cette thèse s'inscrit notamment les sciences de l'éducation (Vygotski, 2013[1934]), sémio-pragmatique appliquée au jeu vidéo dans le cadre de la science de l'information et de la communication⁴⁹ (Genvo, 2006, 2013b) ou liée à des théories comme celle de l'apprentissage social (Bandura, 1971) ou de la théorie de la culture (Gerbner, 1986).

Par ailleurs, la question fondamentale de cette thèse porte sur les discours vidéoludiques et amène à explorer d'autres corpus d'études et de productions scientifiques inscrits notamment en sociologie (puisque ce travail porte également sur la remédiation des discours sociologiques en discours vidéoludiques) et en psychologie sociale. Les travaux conséquents de ces dernières disciplines ne permettent pas de les omettre dans la mesure où l'objectif est de proposer des outils théoriques permettant l'étude des discours vidéoludiques qui, exprimées en termes de persuasivité ou d'expressivité, infèrent une conséquence sur le discours construit avec l'audience.

Cette première section a pour objectif de poser le cadre propice à une théorie socio-constructiviste des discours vidéoludiques. Pour ce faire, le premier chapitre dresse un état de l'art des travaux. Cela permettra de positionner ce travail dans le champ des *game studies*, non pas dans une perspective critique, mais dans une qui soit complémentaire. Le second chapitre permet de présenter le corpus et les façons dont il interroge l'état de l'art. Ce n'est que dans la section suivante que sera présenté et défini ce qui est compris dans cette thèse comme une ludologie socio-constructiviste et ses concepts centraux :

⁴⁸ La notion s'appuie ici sur la définition de Bensaude-Vincent de la science populaire : "la science populaire n'a pas à être l'« écho du monde savant » ; elle se donne plutôt pour une science alternative, libre parce que non tenue par l'orthodoxie de la science officielle" (Bensaude-Vincent, 2010:23).

⁴⁹ Abrégée SIC au pluriel par la suite.

l'écosystème discursif, les réseaux et les discours vidéoludiques. Liées à cela, ces notions permettront d'aborder les modalités de circulation de ces discours, et ce, au sein d'un réseau qui correspond au contexte pragmatique dans lequel le jeu se situe. Les *mothertales* permettront ici d'explorer à la fois les traces de contextes pragmatiques laissées sur internet et les façons dont leurs communautés font émerger des discours à leurs propos.

Chapitre 1

État de l'art : Jouer avec les complexités des sciences du jeu

1.1. Introduction de chapitre - le positionnement théorique dans le champ des études des jeux vidéo - l'intérêt d'une démarche sémio-pragmatique

Comme énoncée, la question de la discursivité des jeux vidéo est formulée de plusieurs façons en fonction des disciplines académiques. C'est particulièrement le cas de la sociologie et de la psychologie sociale qui, en plus des humanités numériques, abordent les discours vidéoludiques par les biais de leurs réceptions et de leurs impacts. L'objectif de ce premier chapitre n'est donc pas de hiérarchiser les approches de chacune de ces disciplines, mais de permettre de positionner la ludologie socio-constructiviste⁵⁰ comme une alternative aux exigences et objectifs différents tout en tenant compte des façons dont le sujet est négocié dans l'industrie du jeu vidéo. Pour cela, il est nécessaire de revenir sur les difficultés de l'industrie à appréhender la question des discours et des jeux vidéo comme étant des éléments de leur construction.

À la suite de cela, ce chapitre abordera la façon dont les recherches se sont structurées sur cette question, et ce, principalement en deux positions : d'un côté, celles qui considèrent les jeux vidéo comme une forme de catharsis et de l'autre, celles qui intègrent les jeux vidéo comme une forme d'apprentissage social. Puis, il sera nécessaire de revenir sur les études qui appréhendent les jeux vidéo non pas par la question de leurs discursivités, mais par leurs effets. L'objectif de ce chapitre est de proposer un état de l'art qui permet de saisir les enjeux qui se jouent pour l'étude des discours vidéoludiques. Cela permettra de constater les façons dont le corpus interroge cet état de l'art (chapitre 2) afin de proposer une théorie info-communicationnelle orientée par ce corpus et dont l'objectif est de soutenir les travaux dans d'autres disciplines (chapitre 3). L'ensemble du chapitre permettra par la suite d'introduire les façons dont il est possible de conceptualiser les jeux

⁵⁰ Orientée dans le cadre de cette thèse par les *motherales*.

vidéo comme discours ou comme énoncés, et ce, depuis la perspective des humanités numériques.

1.2. Du « jeu pour changer » au « jeu à impact », expressions de la complexité discursive des jeux vidéo

Le paradoxe discursif des jeux vidéo évoqué lors de l'introduction est une porte d'entrée pour l'étude des discours vidéoludiques. Bien que ce paradoxe puisse être critiqué, comme objet construit, il suscite tout un ensemble d'interrogations qui sont à contextualiser dans une période où les jeux vidéo, produits d'une convergence industrielle et artistique, sont légitimés en tant que supports typiques dans la diffusion et la construction de discours, et ce, même si les acteurs de l'industrie rencontrent encore des difficultés à saisir de l'ensemble des implications que cette conception oblige. En particulier, il apparaît que la question de la discursivité des jeux vidéo se trouve au croisement de plusieurs intérêts académiques et industriels. Or, un faisceau de traces constate la difficulté d'appréhender cette discursivité.

Depuis leur première édition en 2014, les *Game Awards* sont des événements annuels de remise de prix qui se donnent pour objectifs de récompenser les meilleurs jeux vidéo sortis durant l'année. Il s'agit d'un événement venant dorénavant conclure institutionnellement l'année calendaire en cours puisqu'il se tient en décembre. Selon un communiqué publié sur le site de l'événement, l'édition 2018 a été suivie par plus de 26 millions de spectateurs et de spectatrices via les plateformes de *streaming* telles que YouTube et Twitch⁵¹. Par ailleurs, son *advisory board* représente de très grands acteurs privés du marché du jeu vidéo puisque l'on y retrouve des personnalités d'Activision, Electronic Arts, AMD, Nintendo, Rockstar ou encore Ubisoft. Son objectif est :

⁵¹ « The Game Awards Doubles Viewership in 2018 ». The Game Awards, 29 décembre 2018, <https://thegameawards.com/game-awards-doubles-viewership-2018/>. (Consulté le 10 février 2019).

De réunir un groupe varié de joueurs et de joueuses, de développeurs et de développeuses, et de personnalités notables de la culture populaire pour célébrer et faire avancer la position du jeu vidéo en tant que la plus immersive, stimulante et inspirante forme de divertissement. (traduction de l'auteur⁵²)

Les *Game Awards* sont donc un événement incontournable de ces dernières années, autant au niveau institutionnel que populaire puisque ces cérémonies sont suivies par les principaux développeurs éditeurs et par les communautés de joueuses et de joueurs. Sélectionnés par un jury d'environ 70 personnes, les jeux nominés et récompensés représentent à un moment donné de l'histoire un corpus des jeux vidéo les plus valorisés par ce groupe d'individus supposés être représentatifs des joueuses et des joueurs. Sans entrer dans le débat légitime qui serait de critiquer les sélections pour les nombreux biais qu'elles peuvent comprendre, on remarque qu'au travers de son discours et de ses catégories de nominés, l'événement se positionne politiquement pour infléchir la représentation que les communautés de réception peuvent avoir des jeux vidéo. Autrement dit, cet événement contribue à positionner populairement une perception des jeux vidéo par rapport à d'autres et de la rendre triviale, commune⁵³.

Cette perception triviale cherche à valoriser le jeu vidéo pour ses qualités esthétiques (Best narrative, Best Art Direction, etc.). Cependant, dès sa première édition, la cérémonie intègre une catégorie prenant en compte l'objet vidéoludique comme le support de discours idéologiques, politiques et de manière générale, d'utilité publique. Originellement nommée « *Games For Change* », la catégorie « *Games For Impact* » récompense les jeux reconnus pour leurs qualités didactiques, thérapeutiques, philosophiques, etc. En 2014, c'est le jeu *Soldats Inconnus* du studio Ubisoft Montpellier qui remporta le prix notamment pour la façon dont il abordait la Première Guerre mondiale à travers des récits intimes de vie. Il fut suivi de *Life Is Strange* en 2015 (Dontnod) qui narre le retour de Max Caulfield, une jeune lycéenne, dans sa ville d'origine. Celle-ci est le lieu d'une série de meurtres sur lesquels

⁵² « About ». The Game Awards, <https://thegameawards.com/about/>. Consulté le 10 février 2019. Texte original : « *We bring together a diverse group of game players, game developers, and notable names from popular culture to celebrate and advance gaming's position as the most immersive, challenging and inspiring form of entertainment.* »

⁵³ Cette thèse aura l'occasion de revenir sur le concept de trivialité tel qu'Yves Jeanneret l'emploie dans le chapitre 3 et le chapitre 5.

les joueurs et joueuses vont être amené·e·s à enquêter. Le jeu fut reçu très positivement, et ce, notamment à propos de la façon dont il représente de manière inclusive des problématiques LGBTQIAA+ et plus généralement à propos de la façon que l'équipe de développement aborda des problématiques lycéennes dans un registre « tranche de vie ». *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016) fut quant à lui le lauréat de l'édition 2016. Cette fois-ci, il s'agit d'un récit centré autour d'une famille dont le dernier-né est atteint d'un cancer. Ce jeu autobiographique raconte, depuis la perspective des parents, les moments de vie de cette famille avant le décès de l'enfant. Pour reprendre les définitions de Guillaume Levieux, le jeu n'est marqué d'aucune difficulté logique ou motrice (2011). Au contraire, le jeu fut remarqué par la difficulté émotionnelle qu'il procurait à ses joueurs et joueuses. Patrick Keplek raconte notamment dans son article pour Kotaku que le jeu a été pour lui un éprouvant mélange de tristesse et d'espoir : « *That Dragon, Cancer* ne m'a pas seulement fait pleurer, j'ai dû m'arrêter de jouer plusieurs fois » (Keplek, 2016, traduction de l'auteur)⁵⁴.

Sous couleur de jouer, les expériences citées proposent donc des situations dans lesquelles les joueurs et les joueuses sont invité·e·s à se mettre à la place des protagonistes et de leurs avatars. Ceux-ci se font alors les relais empathiques et réflexifs entre les situations proposées dans le récit vidéoludique et leurs audiences (Barnabé, Delbouille, 2018). Le lauréat 2017, *Hellblade : Senua's Sacrifice* (Ninja Theory), s'inscrit dans cette perspective. Son récit met en scène Senua, une guerrière picte, qui voyage vers Helheim afin de sauver l'âme de son défunt amant des mains de la déesse Hela. Progressivement, le joueur ou la joueuse comprend que Senua est psychotique, ce qui est caractérisé par dans le jeu par des hallucinations visuelles et sonores. Charles Meyer a notamment démontré la façon dont les développeurs et développeuses du jeu ont techniquement représenté ces hallucinations par l'usage du son binaural (Meyer, 2018). Même si *Hellblade* propose un contexte mythologique pour y développer son récit - au contraire des jeux précédemment cités qui sont ancrés dans des représentations du monde réel - il est question de problématiques qui peuvent s'inscrire dans un registre « tranche de vie ». Il en va de même pour *Celeste* (Matt Makes Games, 2018) qui raconte les péripéties de Madeline, une jeune

⁵⁴ Texte original : « *That Dragon, Cancer* not only made me weep, but I had to stop playing it a few times ».

femme décidée à gravir la montagne Celeste qui possède le pouvoir de révéler à ses grimpeurs leurs tourments intérieurs. Dans un article de Kotaku, Nathan Grayson note à l'égard du jeu qu'il « devint un jeu sur le fait de prendre soin de soi, et sur le fait de comprendre que parfois, il est nécessaire de faire de soi une priorité pour ne pas blesser les autres » (2018, traduction de l'auteur)⁵⁵.

Si initialement la catégorie se nommait « *game for change* ». La préférence pour « *game for impact* » dès l'année suivante indique un changement du discours institutionnel aisément compréhensible. La première appellation de la catégorie suppose que les organisateurs et les organisatrices de l'événement assument un lien entre un jeu vidéo et un changement de comportement par exemple. Alors qu'avec la seconde, on suppose qu'un message est transmis sans pour autant considérer l'objet comme le déterminant d'un changement. « *To impact something* » ne signifie que pas que l'audience réceptrice de l'impact « changera », seulement qu'elle sera réceptrice potentielle d'un message, d'une émotion ou d'un discours.

Le glissement sémantique opéré, à dessein ou non par les organisateurs et les organisatrices des *Game Awards*, est révélatrice de la problématique que cette thèse souhaite aborder. Si les *Games for impact* ont toujours existé⁵⁶ (en témoignent par exemple les jeux de Muriel Tramis : *Mewilo* et *Freedom* sortis dans les années 1990), il semble qu'ils soient reconnus comme tels par le grand public depuis l'émergence de la scène indépendante autour de l'année 2008. De même, un ensemble d'événements autour du jeu vidéo travaille au service d'une légitimation de l'objet en tant que support de médiation sur des problématiques sociales. L'*Indie Game Festival* tient une catégorie spécifique à la narration, l'*IndieCade* tient quant à lui un *award* dédié à cette question des impacts : le bien nommé *Impact Award*⁵⁷. À son propos, l'équipe organisatrice de ce dernier festival écrit pour le présenter :

⁵⁵ Texte original : « *Celeste, then, became a game about taking care of yourself, and understanding that, sometimes, you have to make yourself a priority in order to avoid hurting others* ».

⁵⁶ Le propos est bien entendu anachronique ici puisque le terme *Game For Impact* est apparu bien après l'existence des jeux nommés par la suite.

⁵⁷ En 2018, l'*IndieCade* a récompensé *The Game : The Game*. Il s'agit d'un jeu à propos du phénomène des pickup artists : des personnes, généralement des hommes, qui abordent des femmes dans le but de les séduire. Le jeu nous place dans la perspective de la personne se faisant aborder afin de retranscrire la pensée critique que l'autrice, Angela Washko, a à l'égard de ce phénomène.

L'Impact Award a plusieurs objectifs différents. L'une consiste à honorer un jeu qui aborde ou offre une méthode pour aborder des problématiques sociétales d'une toute nouvelle façon, l'autre consiste à honorer un jeu qui atteint de nouvelles régions ou de nouvelles communautés, et une dernière encore consiste à honorer un jeu qui a eu un impact marqué sur l'industrie (Indicade, s.d., traduction de l'auteur⁵⁸).

Initialement, la complexité discursive permet de constater les difficultés à appréhender les discursivités des jeux vidéo. Les glissements sémantiques, effectués durant les événements légitimant les jeux vidéo comme objet de convergence entre art, discours et produit de consommation, permettent d'encadrer dans un contexte plus large d'une difficulté à appréhender les discours vidéoludiques dans le milieu industriel. La présentation successive des lauréats et des changements de typologie dans leurs catégories (leurs genres discursifs) en est une illustration, et ce, malgré une tendance à l'uniformisation notée par Ian Bogost et Olivier Mauco :

en tant qu'industrie culturelle, le jeu vidéo fonctionne sur des logiques d'uniformisation des produits (mise en place de licences, déclinaison du même titre sur différentes plates-formes), de massification du public (les chiffres de l'industrie tendant à légitimer la maturité grandissante du public et l'équilibre des genres). (Bogost, Mauco, 2008 : 7)

Ainsi donc, le paradoxe discursif prend la forme d'une discussion dans l'industrie qui se retrouve alors entre productrice de supports discursifs, de discours potentiellement critiques et des jeux en tant que produits de consommation de masse. Dans le milieu académique, il est possible de retrouver les difficultés émergeant de cette complexité dans les différentes écoles de pensées, et ce, à travers les disciplines inscrites dans les sciences humaines. Les sections suivantes permettent de prolonger l'identification de ces difficultés.

⁵⁸ AWARDS – IndieCade. <https://www.indiecade.com/awards/>. Consulté le 3 mars 2019. Texte original : « *The Impact Award has multiple different potentials. One is to honor a game which tackles, or offers a method for discussing social issues in a whole new way, the other is to honor a game that reaches new areas or communities and yet another is to honor a game that has made a marked impact on the industry* ».

1.3. Les controverses entre catharsis et apprentissage social

Sans présumer des intentions originelles des organisateurs et des organisatrices des *Game Awards*, le changement lexical de la catégorie « *game for change* » à « *game for impact* » incarne les tensions entre les représentations que l'on peut avoir du jeu vidéo soit comme étant un loisir récréatif, soit comme un objet politique, politisé et politisant. On passe d'une ambition de « changer » à une ambition qui ne fait que présumer ce changement. José Zagal résume ce débat sur les effets des jeux vidéo. Pour lui, cette controverse peut être résumée en deux grands courants ou écoles de pensées : les tenants de la catharsis et les tenants de l'apprentissage social (Zagal, 2010). Avec cette dichotomie, il est possible d'observer que des communautés émettrices (les créateurs et les créatrices) et d'interprétations (les audiences) appliquent des éthos, c'est-à-dire le « caractère que l'orateur doit paraître avoir » (Reboul, 2001 : 238), contradictoires sur les jeux vidéo. Cela implique donc des interprétations différentes des intentions des créateurs et des créatrices, mais aussi des interprétations différentes des comportements qu'un joueur ou une joueuse peut avoir en jeu.

1.3.1. Entre catharsis et apprentissages

Selon Zagal, les premiers (les tenants de la catharsis) semblent réfuter ou minimiser tout argument qui présente les jeux vidéo comme des objets, ou des espaces, ou des sujets, d'apprentissages pour des phénomènes qui sortiraient du jeu. Les jeux sont selon eux des espaces d'expression qui semblent être plutôt décorrés de toute attache aux autres sphères de vie des individus. Il s'opèrerait alors une dissociation entre les comportements en jeu et les comportements en dehors du jeu. Cet ancrage théorique met alors l'emphase sur la catharsis et l'échappatoire plutôt que sur l'apprentissage, le transfert d'un discours, ou encore la modification d'un comportement en dehors du jeu. C'est le cas de *Hatred* (Destructive Creations, 2015), qui propose une expérience à la frontière entre la catharsis et la galvanisation et à l'opposé des *mothertales*. La page Steam du jeu énonce :

Vous irez à la chasse et vous débarrasserez de sang-froid les banlieues de New York de tous les humains. Vous tirerez, vous blesserez, vous

tuerez et vous mourrez. Il n'y a pas de règles, il n'y a pas de compassion, pas de pitié, pas de raison de revenir en arrière. Vous êtes le seigneur de la vie et de la mort maintenant - et vous avez le plein contrôle sur la vie de ces ordures humaines sans valeur. (Steam, s.d, traduction de l'auteur)⁵⁹

Au premier abord, on pourrait y voir seulement un jeu à la violence exacerbée mettant en avant l'*agon* (Caillois, 1958) comme seule forme de rapport social. Cependant, le jeu n'a pas été unanimement reçu comme tel. Il a notamment été interdit de diffusion sur la plateforme de *streaming*⁶⁰ Twitch du fait de son contenu. Dans un article publié sur The Guardian, le journaliste Keith Stuart énonce :

[Le jeu] cible définitivement certaines communautés de joueurs qui se sentent actuellement marginalisées et menacées à mesure que les développeurs de jeux élargissent leurs horizons et explorent de nouveaux thèmes et de nouveaux publics. Il s'agit de l'appropriation cynique et de l'encapsulation d'un million de commentaires sur les « guerriers de la justice sociale » - féministes, chevaliers blancs et hommes bêta - détruisant l'industrie en détruisant les tropes sexistes et la mauvaise représentation. *Hatred* se présente comme une cause, un drapeau à brandir contre la politisation excessive du contenu du jeu. *Hatred* prend position. (Stuart, 2015, traduction de l'auteur)⁶¹

Hatred propose une expérience représentant des meurtres de masse. Même si le jeu se présente comme une échappatoire, il n'évite pas le débat portant sur les significations potentielles que les joueurs et les joueuses peuvent interpréter. Comme l'énonce Janet Murray dans une conférence donnée en 2017 : « maintenant, je pense que c'est là que les ludologues et les gens du Gamergate mentent en quelque sorte en essayant de faire un

⁵⁹ Texte original : « *You will go out for a hunt, and you will clear the New York outskirts of all humans with cold blood. You will shoot, you will hurt, you will kill, and you will die. There are no rules, there is no compassion, no mercy, no point in going back. You are the lord of life and death now - and you have full control over the lives of worthless human scum.* »

Hatred sur Steam. <https://store.steampowered.com/app/341940/Hatred/>. Consulté le 19 février 2019.

⁶⁰ Une plateforme de streaming est un site internet qui héberge et diffuse des contenus en direct

⁶¹ Texte original : « *It is so obviously laser-targeted at certain communities of gamers currently feeling marginalised and threatened as game developers broaden their horizons and explore new themes and audiences. It is the cynical appropriation and encapsulation of a million furious games forums comments about "social justice warriors" – feminists, white knights and beta males – ruining the industry by handwringing over sexist tropes and poor representation. Hatred presents itself as a cause, a flag to wave against the perceived over-politicisation of game content. Hatred is making a stand.* »

espace pour les jeux qui est complètement sans référence culturelle et c'est là que je suis très clairement de l'autre côté » (Murray, 2017, traduction de l'auteur)⁶². Que cela soit à l'égard d'*Hatred* ou de tout jeu vidéo, ce travail doctoral s'inscrit dans le prolongement des travaux de Murray sur les jeux comme supports de signification. C'est pourquoi la LSC a davantage de liens avec la théorie de l'apprentissage social : celle-ci semble plus ouverte aux potentialités discursives des jeux vidéo.

Zagal indique que les tenants de l'apprentissage social reconnaissent les propriétés communicationnelles que les jeux peuvent avoir et les façons dont ceux-ci peuvent être des supports à la transmission de discours idéologiques variés et ce, en fonction du contexte de création et de réception du jeu. Cette thèse tient compte des propos de Murray et s'inscrit dans ces derniers. Les jeux vidéo sont les reflets des groupes sociaux dans lesquels ils sont produits et joués. Genvo adhère d'ailleurs à cette perspective lorsqu'il intègre le contexte pragmatique à son diagramme de ludicisation (Genvo, 2013).

Les développeurs et les développeuses peuvent se fixer des objectifs dépassant le cadre du jeu pour pénétrer les autres sphères de vie des joueurs et des joueuses. Ces objectifs peuvent concerner la transmission de connaissance, le développement de compétences ou bien retranscrire une intention politique. C'est par exemple le cas de Muriel Tramis qui dans les années 1990 proposa deux expériences vidéoludiques, *Mewilo* et *Freedom* (Cocktail Vision, 1987 ; 1988), portant sur l'histoire de La Martinique et la façon dont la France s'appropriera ses terres. Julien Bazile revient sur les travaux de la créatrice en constatant la volonté de cette dernière à diffuser l'histoire de l'île racontée par ses habitants et depuis une perspective martiniquaise (Bazile, 2017a). Il s'agit donc là de deux jeux historiques que Bazile, reprenant Adam Chapman, définit comme : « des formes médiatiques qui cherchent à représenter, relater ou, plus largement, à engager un récepteur dans un rapport avec le passé » (Bazile, 2017b : 3).

⁶² Texte original : « now I think that this is where the ludologists and the gamergate folk sort of lie in trying to make a space for games that is completely without cultural reference and that is where I am very clearly on the other side » (Murray, 2017) HKU Interactive Narrative Design. Murray: Who's Afraid of the Holodeck: Facing the Future of Digital Narrative without Ludoparanoia. YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=zQpaM0kEf70>. Consulté le 19 février 2019.

La perspective de recherche présentée par Zagal à propos de l'apprentissage social est dans le cadre de cette thèse pertinente puisque cela permet de supposer une communication entre un·e récepteur·ice joueur·euse et un·e émetteur·ice, c'est-à-dire dans ce cas une vision créative portée par au moins un·e créateur·ice jusqu'à des milliers pour les plus grosses productions vidéoludiques. *De facto*, cela permet de considérer l'objet même comme le support de la communication dont les émetteurs peuvent avoir des objectifs de transmission à la frontière entre le cadre vidéoludique et d'autres sphères de vie. C'est ce que souhaitait proposer entre autres Muriel Tramis avec sa série de jeu sur la Martinique, mais aussi ses suivants : des jeux érotiques et la série de jeux Adi (Cocktail Vision, 1991)⁶³.

Dès lors, les jeux vidéo sont des systèmes ludiques qui représentent de nombreux phénomènes sociaux. Ce faisant, cette thèse reprend la pensée de Murray qui énonce dans la préface de la version à jour de *Hamlet On The Holodeck* :

Si certains préfèrent voir les jeux comme des systèmes abstraits indépendants du monde de la vie et des dimensions ou représentations culturelles et narratives (par exemple, les émotions, l'idéologie, l'identification aux personnages), d'autres, dont je fais partie, estiment que les jeux numériques peuvent être compris dans les mêmes cadres culturels riches que les autres œuvres de l'imagination artistique (Murray, 2017 : xiii, traduction de l'auteur)⁶⁴.

Ce faisant, les jeux vidéo doivent être considérés de plusieurs façons. À l'instar de Galloway, un jeu vidéo est « un objet culturel, lié à l'histoire et à la matérialité, consistant en un dispositif électronique de calcul et un jeu simulé au logiciel » (Galloway, 2006 : 16, traduction de l'auteur)⁶⁵. Alors, il contribue à la diffusion de systèmes de représentations, d'idéologies et de rapports sociaux entre des individus.

⁶³ Sébastien Genvo. Muriel Tramis, l'itinéraire d'une pionnière. Théories des jeux vidéo. Ep. 13. YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=LMq9X-WaB1k>. Consulté le 9 février 2019..

⁶⁴ Texte original : « *While some would prefer to see games as abstract systems independent of the lifeworld and of the cultural and narrative dimensions or representation (e.g., emotions, ideology, identification with characters), others, myself included, believe that digital games can be understood in the same rich cultural frameworks as other works of the artistic imagination.* »

⁶⁵ Texte original : « *a cultural object, bound by history and materiality, consisting of an electronic computational device and a game simulated in software* » (Galloway 2006:16).

1.3.2. Deux théories de l'apprentissage social

Le principal problème lorsque l'on parle de jeu et d'éducation c'est que l'on ne sait pas de quel jeu l'on parle (nous avons déjà montré l'étonnante polysémie du terme), mais il n'est pas réellement dit non plus de quelle éducation il s'agit, tant de son cadre que de ses objectifs. De fait, il s'avère que l'éducation dont il est question n'est généralement pas celle du cadre familial, mais son cadre industrialisé par l'école. Celle-ci se donne des finalités de productivité, ce qui semble bien contradictoire avec l'idée de jeu. Alors que ce dernier est considéré comme une activité autotélique et s'accompagne de l'incertitude de ses résultats, l'école se donne des objectifs rationalisés, recherche l'efficacité et recourt à la contrainte pour y parvenir. (Lavigne, 2020 : 65)

Dans son mémoire d'habilitation à diriger des recherches, Michel Lavigne observe les difficultés liées à l'instrumentalisation des jeux dans des contextes pédagogiques. Pour lui, cette instrumentalisation se trouve poussée par des intérêts privés au cœur d'enjeux idéologiques et politiques. Pour autant, il énonce également malgré cela que « l'affirmation générale des capacités éducatives du jeu n'a pas grand sens, tant les définitions et connotations qui lui sont associées peuvent être diverses. De la même façon, les contenus et les modalités d'apprentissage le sont tout autant. » (Lavigne, 2020, p. 70) Ce travail doctoral discute cette affirmation générale évoquée par Lavigne « en jouant » avec deux propositions théoriques positionnées aux extrêmes d'un même continuum : la *social learning theory* et la catharsis.

La *social learning theory* (Bandura, 1971) permet d'asseoir les jeux vidéo en tant que supports de médiations, de connaissances ou d'informations. Dans ce cadre, cette théorie permet aussi d'expliquer l'engouement que certains acteurs ont pour l'usage des jeux vidéo en tant que supports d'apprentissage. Que cela soit à travers l'usage de jeux vidéo dans des contextes atypiques (l'entreprise, l'école, etc.) ou par la ludification, c'est-à-dire « l'utilisation d'objets ludiques et de techniques de game design dans des contextes non ludiques » (Bonenfant, Philippette, 2018 : 3), on peut observer un certain parti pris des acteurs que Gille Brougère définirait probablement comme des « romantiques » :

le romantisme a pu ébranler cette structure en proposant un nouveau paradigme, en aucun cas le mettre à bas. En associant jeu et sérieux, il a certes enrichi la notion, mais n'a pas effacé l'ancien paradigme qui repose sur l'expérience d'une action à distance des valeurs de la vie sérieuse. Faire du jeu un travail, une activité sérieuse et utile, c'est d'une certaine façon détruire le sens même de la notion (Brougère, 2006 [1995] : 271).

Il est donc aisé aujourd'hui d'observer un grand nombre d'approches romantiques vantant des solutions ludiques permettant un apprentissage plus rapide ou plus efficace. Dans tous les cas, les jeux vidéo semblent s'extraire de cette problématique par leur double identité de jeu d'un côté et de fiction de l'autre (Juul, 2005), fiction qui agrège et joue avec un ensemble de connaissances. Si l'apprentissage par le jeu est controversé pour certain·e·s, il devient possible à travers l'expérimentation d'une fiction. Afin de dépasser ce dualisme, il est nécessaire de définir précisément ce qui est défendu comme étant un apprentissage. S'appuyant sur le travail de Jean-Marie Schaeffer et particulièrement ce qu'il développe à propos de l'immersion fictionnelle (Schaeffer, 1999), Nathalie Zaccai-Reyners réalise cet exercice de définition lorsqu'elle écrit que

l'apprentissage qui s'y déroule ne s'ancre pas dans le transfert d'une expérience d'un individu à un autre, mais résiderait plutôt dans la possibilité d'engager une activité de modélisation en appui sur une série d'expériences vécues, remobilisées à l'occasion de l'immersion fictionnelle." (Zaccai-Reyners, 2005 : §30)

C'est avec cette perspective en tête que, en respectant les propos de Murray, l'objet vidéoludique est abordé à partir de la *social learning theory*. Bandura rappelle que la théorie de l'apprentissage social « suppose que modéliser influence les apprentissages produits à travers leurs fonctions informatives et que les observateurs·ices acquièrent principalement des représentations symboliques des activités modélisées plutôt que des

associations stimulus-réponses particulières » (Bandura, 1971 : 6, traduction de l'auteur)⁶⁶. Elle repose sur trois piliers fondamentaux : (1) l'apprentissage par l'observation, (2) l'état mental dans lequel se situe la personne participante et (3) le fait que l'apprentissage n'aboutit pas forcément à un changement.

Lev Vygotski propose lui aussi dans son ouvrage *Pensée & langage* une théorie de l'apprentissage social (2013[1934]). Le premier attrait de son travail concerne sa réflexion entre le développement et l'apprentissage. Premièrement, il rejette la thèse maturationaliste qui suppose que « le développement résulterait de la maturation du système nerveux et précéderait l'apprentissage » (Vergnaud, 2000 : 21). Il considère que pour représenter les liens entre développement et apprentissage, il est nécessaire de conceptualiser deux niveaux de développement. Le premier niveau est le « “développement actuel de l'enfant” ». Il correspond au degré de développement atteint par les fonctions psychiques de l'enfant » (Vygotski, 1992 : 106-107, cité par Vergnaud, 2000). Le second niveau est le « développement potentiel ». Tandis que le premier correspond à ce que l'enfant sait déjà faire, le second représente ce qu'il saura faire dans le futur. Afin de représenter l'entre-deux de ces niveaux, il propose la notion de zone proximale de développement⁶⁷ afin de conceptualiser le moment où « l'apprentissage est le plus fructueux » (Vygotski, 2013[1934] : 368). Cette zone correspond à ce que l'enfant sait faire lorsqu'il est accompagné par autrui. Il s'agit d'une zone comprise entre ce qu'un enfant sait déjà faire seul (il s'agit là du seuil inférieur, le développement actuel) et ce qu'un enfant serait incapable de faire même en étant accompagné ou en collaborant (il s'agit là du seuil supérieur, le développement potentiel). Autrement dit, la zone proximale de développement est l'intermédiaire entre les concepts d'apprentissage et de développement :

l'apprentissage n'est valable que s'il devance le développement. Il suscite alors, fait naître toute une série de fonctions qui se trouvent au

⁶⁶ Texte original : « *Social learning theory assumes that modeling influences produce learning principally through their informative functions and that observers acquire mainly symbolic representations of modeled activities rather than specific stimulus-response associations* » (Bandura, 1971 : 6).

⁶⁷ ou « zone de proche développement » ou « zone prochaine de développement » en fonction des traductions.

stade de la maturation, qui sont dans la zone prochaine de développement (Vygotski, 2013 : 368).

Bien que la majeure partie des travaux de Vygotski se soit focalisée sur l'apprentissage des enfants et en particulier celui des enfants en situation de handicap mental, sa théorie permet alors de formaliser une situation de communication rencontrée en jouant sous le prisme des sciences de l'éducation.

Pour formaliser les jeux vidéo de la sorte et ayant tout cela en vue, cette thèse s'appuie sur la proposition théorique de Sébastien Genvo qui formalise les situations de jeu sous la forme d'agencements :

lorsqu'il adopte une attitude ludique, un individu procède à l'agencement d'un ensemble de règles et de moyens (qui structurent son attitude ludique), d'un monde fictionnel (puisque jouer c'est « faire comme si ») et d'un contexte pragmatique (le monde extérieur dans lequel s'incarne le jeu). (Genvo, 2013b : 44)

Cet agencement contribue à la définition d'une « aire intermédiaire d'expérience » selon Genvo. Par le choix de ces termes (agencement, aire intermédiaire d'expérience), Genvo fait référence à d'autres auteurs : Deleuze et Winnicott en l'occurrence. Pour Deleuze, un agencement est « une multiplicité qui comporte beaucoup de termes hétérogènes, et qui établit des liaisons, des relations entre eux [...]. Aussi la seule unité de l'agencement est de co-fonctionnement » (1977 : 84). L'aire intermédiaire d'expérience est définie selon Winnicott comme une réalité « où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne. Elle est en dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur » (1975[1971] : 67). Cependant, il convient de nuancer ce propos dans le sens où ce travail de recherche repose sur l'hypothèse qu'il peut y avoir une convergence voire une confusion entre l'aire intermédiaire d'expérience et la zone proximale de développement. C'est avec cette convergence qu'il est possible de penser les discours vidéoludiques comme des co-constructions se formalisant de manière synchrone à l'acte de jouer, mais également asynchrone au sein d'une communauté de joueurs et de joueuses.

Autrement dit, les jeux vidéo proposent aux joueurs et joueuses d'expérimenter une réalité dans laquelle ils et elles « savent faire » lorsqu'ils et elles sont accompagné·e·s par le *play design*. On présuppose donc une communication entre des actants. L'une des particularités qu'il convient de mentionner est alors que s'il s'agit bien d'une communication, celle-ci se déroule de manière asynchrone entre les créateur·ice·s d'un jeu et son audience. Cette section a permis un premier pas (1) vers la proposition d'une ludologie socio-constructiviste pour l'étude des discours vidéoludiques et (2) d'envisager les *mothertales* comme participant à la co-construction de discours. Bien que la catharsis ne soit pas fondamentalement une hypothèse utilisée, ce serait une erreur de la défausser tant c'est un régime de jeu observable. C'est pourquoi le défi posé par la ludologie défendue dans cette thèse est de pouvoir aussi intégrer ce type de possibilités. C'est pourquoi il est nécessaire d'interroger dans la section suivante les façons dont les sciences humaines interrogent les effets des jeux vidéo sur leurs audiences.

1.4. Dépasser les études d'impact en psychologie et en psychologie sociale

La question de la discursivité d'un jeu est éminemment liée à la question de ses effets sur les audiences, de ses impacts. À ses débuts en 2016, ce projet de recherche interrogeait les effets que les jeux pouvaient avoir sur leurs audiences. Cependant, les réorientations progressives ont recentré cette thèse vers l'étude des discours vidéoludiques. La question des impacts effectifs des jeux vidéo reste donc relativement en suspens ici, et ce, même si cela a pu être abordé dans d'autres travaux académiques (Giner, 2017). La question des effets (ou des impacts) est centrale en sociologie, en psychologie sociale et autres sciences humaines. Cette thèse la considère comme une façon d'interroger autrement les discursivités des jeux vidéo. Cette section a pour objectif de poursuivre l'état de l'art afin (1) de situer ce travail en SIC par rapport à ces disciplines et (2) de mobiliser ces travaux dans cette recherche. Les deux questions, celle des discursivités et celle des effets des jeux vidéo, sont intrinsèquement liées, voire, sont des reformulations réciproques. Si cette thèse se consacra davantage à la question des discours et des discursivités, il est également important de faire l'exercice de la situer par rapport à la seconde.

Les jeux vidéo ont, quasiment dès leur arrivée dans les maisons, suscité des recherches sur leurs effets. Hervé Kempf présentait les jeux vidéo à la fois comme des outils remettant en cause l'autorité des parents et comme des outils d'apprentissages (Kempf, 1983). Si son article est tombé en désuétude par de nombreux aspects⁶⁸, l'observation de Kempf sur les effets des jeux vidéo, en constatant à la fois leurs aspects positifs comme négatifs, reste juste dans le sens où les effets des jeux vidéo sont encore aujourd'hui controversés et ce, en fonction des échelles auxquelles ils s'appliquent.

1.4.1. À propos des effets négatifs des jeux vidéo

Les premiers travaux sur ces sujets ont très vite interrogé la violence dans les jeux vidéo afin de déterminer si celle-ci pouvait se traduire par des comportements plus violents. Joseph Dominick écrit en 1984 que « le fait de jouer au jeu vidéo est significativement corrélé à des formes agressives de délinquance et ce, peu importe les performances à l'école ou le fait de regarder des programmes violents à la télévision » (Dominick, 1984 : 146, traduction de l'auteur)⁶⁹. En 1986 et dans le *Personality and Social Psychology Bulletin*, Craig Anderson (qui écrit toujours sur le sujet (2010) et Catherine Ford observaient que les *gameplays* plutôt agressifs avaient des effets négatifs à court terme tout en suspectant des effets négatifs à long terme sur leurs audiences (Anderson, Ford, 1986). En 1998, Karen Dill et Jody Dill font un état de toutes les formes que peuvent prendre les effets de la violence dans les jeux vidéo sur les audiences : violence symbolique, identification avec l'agresseur, une préférence pour les jeux violents, agressivité, etc. (Dill, Dill, 1998) Même si les théories sur les effets rejoignent celles autour de l'apprentissage social de Bandura, elles notent également la difficulté de les observer effectivement. Cette difficulté à effectivement observer les effets des jeux vidéo est récurrente dans les travaux scientifiques publiés notamment en psychologie sociale. En particulier pour ce qui s'agit des effets négatifs. Dans une méta-analyse publiée en 2020 et agrégeant 29 études, Drummond *et al.* observent la tendance de la discipline à réduire la taille des effets (en l'occurrence, les

⁶⁸ Il y présente notamment une typologie des jeux vidéo qui repose sur des paramètres technologiques. Selon lui, les jeux vidéo pouvaient être distingués en quatre catégories : les jeux d'arcade, les jeux domestiques, les jeux de table et les jeux à cristaux liquides.

⁶⁹ Texte original : « *Among boys, videogame playing correlated significantly with aggressive delinquency, regardless of school performance and viewing of violent TV programs. Among girls, videogame playing correlated significantly with both the manifest aggression measure and the aggressive delinquency index* » (Dominick 1984:146)

auteurs s'interrogent sur la corrélation entre agressivité du jeu et agressivité dans les comportements en dehors du jeu) :

les méta-analyses sur les jeux vidéo violents ayant été répétées au fil du temps, il semble y avoir une tendance constante à la baisse de leurs estimations ponctuelles, passant de 0,15 dans les premières estimations à 0,10 dans les estimations longitudinales non contrôlées et à 0,078 dans les estimations longitudinales contrôlées. Nos résultats montrent une nouvelle réduction vers une taille d'effet de 0 dans une méta-analyse longitudinale préenregistrée utilisant des contrôles théoriquement pertinents. (Drummond et al, 2020 : 10, traduction de l'auteur)⁷⁰

Cela étant, le sujet reste encore un lieu de controverses entre des groupes de recherche aux conclusions aboutissant à des corrélations non négligeables (Kepes *et al.*, 2017), à des corrélations négligeables ou absentes (Hilgard *et al.*, 2017 ; Przybylski, Weinstein, 2019) à propos des jeux vidéo et de leurs effets. Par ailleurs, il est aussi important de mentionner que la controverse est à encadrer dans des conditions sociales de ces recherches particulièrement complexes et elles-mêmes sujettes à débat. Par exemple, l'étude de Kepes *et al.* est également une réponse à Hilgard *et al.* qui est elle-même une réponse à Anderson *et al.* (2010). Cette thèse n'a pas pour objectif de creuser l'historicité des travaux en psychologie sociale, mais, à l'instar de ce que Bruno Latour a pu proposer (1989), il est important de prendre en considération ces conditions sociales de productions scientifiques. Celles-ci semblent plutôt conflictuelles entre les différents groupes de recherches, en particulier lorsque la question des effets négatifs que peuvent avoir les jeux vidéo est abordée.

1.4.2. À propos des effets positifs des jeux vidéo

À l'instar des travaux portant sur l'étude des effets négatifs, les *game studies* regorgent également de travaux sur leurs effets positifs et les façons dont les jeux vidéo peuvent

⁷⁰ Texte original : « *As meta-analyses on violent video games have been repeated over time, there appears to be a consistent downwards tendency in their point estimates, declining from 0.15 in early estimates to 0.10 in uncontrolled and 0.078 in controlled longitudinal estimates. Our results show further reduction towards an effect size of 0 in a preregistered longitudinal meta-analysis employing theoretically relevant controls. Despite disagreement about where the precise line of the smallest effect of interest may be, downward trends in the meta-analytic point estimates over time suggest we need to, as a field, grapple with precisely where an effect becomes too small to be considered practically meaningful or risk overstating the importance of our findings.* » (Drummond *et al.*, 2020 : 10)

influencer, suggérer, modifier des comportements. La revue *Réseaux* publia ce qui semble être en 1994 le premier dossier dédié aux jeux vidéo par une publication francophone académique. Dans cette édition qui regroupe quelques traductions de chercheurs et chercheuses anglophones, Patricia Greenfield conclut de la façon suivante :

les jeux vidéo constituent le premier exemple d'une technologie informatique dont l'effet sur la génération à venir sera celui d'une organisation sociale à l'échelle des masses, et même à portée universelle.[...] Il se pourrait également que l'ordinateur, parce qu'il ajoute une dimension interactive à la télévision, engendre des individus doués d'aptitudes particulières à découvrir des règles et des combinaisons en faisant appel à une méthode active et interactive de tâtonnements « par essais et erreurs » (Greenfield, 1994 : 54, traduit par Edith Zeitlin).

Ainsi, l'un des premiers effets positifs observés par la recherche concerne les propriétés pédagogiques potentielles des jeux et *in fine* des jeux vidéo. L'emphase sur l'adjectif « potentielles » est ici nécessaire dans le sens où, pour reprendre Gilles Brougère, l'apprentissage est dépendant de plusieurs paramètres, entre les objectifs pédagogiques établis, les jeux eux-mêmes et « du bon vouloir de l'enfant, maître de l'activité » (1997 : 55). Les intuitions de Greenfield ne sont, de fait, pas uniques. En 1962, John Roberts et Brian Sutton-Smith observaient que la variation des formes ludiques de par le monde implique des formations et des apprentissages différents chez les enfants (1962 : 166). Ils proposent également une théorie des jeux faisant de ces derniers des processus par lesquels des sociétés fournissent des formes d'apprentissages (*ibid.* : 184). Par ailleurs, il existe tout un pan ancré dans la recherche-action, dont l'objectif est de formaliser des connaissances scientifiques tout en menant des actions concrètes sur le terrain (Gilson, 2021), dont l'objectif est d'observer dans quelle mesure les jeux vidéo peuvent être mobilisés dans un cadre pédagogique. Il serait possible de citer une pléthore de travaux à propos de l'usage de jeux vidéo dans chaque matière enseignée (Jacob, Servais, 2017 ; Vincent, 2018), pour la création de jeux sérieux liés à un cursus particulier (Goria, 2016 ; Potier, 2016), ou encore pour la promulgation d'une hygiène de vie saine (El Mansouri, 2019). Par exemple,

des recherches promeuvent l'usage de la réalité virtuelle dans la formation des chirurgien·ne·s (Ota *et al.*, 1995 ; Rosser, 2007).

Au-delà de la question des effets pédagogiques qui répondraient à des intentions éducatives clairement identifiées (par un actant tel un·e enseignant·e faisant une activité pédagogique), d'autres travaux constatent des effets positifs plus diffus, en tout cas moins aisément appréhendables avec des outils de mesures (tel qu'une évaluation dans un cadre pédagogique). Par exemple, les jeux vidéo qui proposent des expériences vidéoludiques « pro-sociales » peuvent suggérer à leurs audiences d'opter pour des comportements pro-sociaux et coopératifs (Gentile *et al.*, 2009 : 762) ou contribuer au développement de l'empathie (Greitemeyer, Osswald, Brauer, 2010). Par ailleurs, les jeux vidéo semblent aussi avoir des effets sur le bien-être qui dépassent le cadre du jeu. Felix Reer et Thorsten quant à eux constatent que les jeux vidéo permettent un phénomène d'eudémonisme qui décrit « des expériences significatives qui contribuent à la réalisation de l'autonomie et de la croissance personnelle, et suivent l'idée que le bonheur et l'épanouissement personnel ne sont pas seulement atteints par des expériences "amusantes" » (Reer, Quandt, *in* Kowert, 2020 : 14, traduction de l'auteur)⁷¹. De nombreux nouveaux travaux ont également émergé suite à la crise sanitaire du COVID-19 en 2020 (Kowert, 2021).

Tout comme la section précédente à propos des effets négatifs, cette section, loin d'être exhaustive, permet de constater le foisonnement des travaux sur ces sujets. Le démarrage de cette thèse s'inscrit de fait plutôt dans l'hypothèse, constatable, que les *mothertales* (et tout autre jeu vidéo) ont, ont eu, et peuvent avoir des effets positifs sur leurs audiences. Frédéric Séraphine observe, suite à une enquête menée auprès de 560 participant·e·s, à ce sujet qu'*Undertale* questionne ses audiences sur le pacifisme et la violence (Séraphine, 2018). Si cette thèse ne présente pas de statistiques et de données quantifiées à cet égard, c'est parce que ce projet de recherche n'a pas les mêmes ambitions que les études citées précédemment. Au contraire, il est nécessaire de situer davantage l'approche et l'ambition de cette thèse en amont du constat, effectif ou non, d'un effet.

⁷¹ Texte original : « *Eudaimonia is a concept to describe meaningful experiences that contribute to the realization of autonomy and personal growth, and follows the idea that happiness and personal fulfillment are not just achieved by "fun" experiences. Prosocial content, in contrast, can lead people to behave in a more cooperative and helpful manner* »

1.4.3. Distinguer les discours des effets

Dresser un panorama complet des effets positifs, négatifs (ou de leur absence) que peuvent avoir les jeux vidéo semble être un exercice complexe qui ne peut être résolu dans le cadre de cette thèse étant donné l'exhaustivité nécessaire pour une telle démarche. Tout comme les effets négatifs, les effets positifs des jeux vidéo sont également sujets à controverses. Par exemple, Vincent Berry interroge la question de la transférabilité des apprentissages qu'il peut y avoir en jeu dans leurs applications à d'autres situations en dehors du jeu (2011). De nouveau, ce point de friction rejoint ce propre travail puisque cette thèse fait l'hypothèse que les discours (vidéoludiques), co-construits lors d'une session de jeu à partir de l'expérience-cadre et des procédures, peuvent avoir un effet potentiel positif ou négatif. Berry écrivait :

face à un discours marketing qui, jouant d'un effet de mode, survalorise les effets des serious games et face à un conservatisme pédagogique qui refuserait toute nouvelle façon d'apprendre, il faut, contre l'un et l'autre, proposer des outils théoriques et conceptuels pour comprendre les relations complexes entre jeu vidéo et apprentissage (Berry 2011 : 11)

Une autre façon d'appréhender les discours vidéoludiques fut par la mise en place d'études de réception, ce qui est abordé dans la section suivante. Cela étant, lorsque l'on aborde la question des discours vidéoludiques par le prisme des effets ou des réceptions, il semble que l'on n'échappe pas au *game/player problem*. En effet, l'étude des discours est prise dans ce que Ian Bogost nomme le « *game/player problem* » (2009), c'est-à-dire une distinction entre étude des jeux soit par une étude de leurs structures ou plutôt leurs expériences-cadres, soit par des études de réceptions, deux disciplines qui interrogent la réception et les impacts des jeux vidéo au prisme de ce qui peut être nommé le « discours effectif » d'un jeu, à savoir celui qui émerge véritablement de la situation de communication. Une illustration de ce problème peut se trouver dans la mise en perspective d'études de réception en face de la réception médiatique de certaines productions populaires. Par exemple, Frederic Séraphine a interrogé la portée philosophique

d'*Undertale* et a conclu qu'*Undertale* « n'est pas un jeu pacifiste, mais que c'est un jeu clairement pensé pour susciter des questions et des discussions sur la violence et le pacifisme » (2018 : 16-17, traduction de l'auteur)⁷². On peut voir ici une certaine ambiguïté toute légitime à laisser une ouverture à la discussion pour ce qui est du discours en détail. En parallèle, l'essai vidéo de Brad Grow pour la chaîne YouTube Snoman Gaming positionne clairement le jeu, son discours sur la morale et la façon dont celui-ci va entrer en résonance avec l'audience pour être perçu comme pacifiste⁷³.

L'hypothèse soutenue et qui fonde donc le cadre théorique de ce travail est que les phénomènes liés aux discours vidéoludiques des *mothertales* apportent un éclairage pertinent sur la façon dont on peut conceptualiser un discours, son étude et son évolution. En effet, les *mothertales* possèdent une quantité de productions communautaires comme des réflexions, des analyses, des *fanfictions* qui interrogent toute étude de réception ou d'impact. Il est alors possible d'observer un paradoxe du fait que les acteurs des communautés produisent des artefacts qui peuvent contredire des études académiques de par leurs limites à appréhender les complexités des contextes pragmatiques. Il n'est pas question ici de faire une équivalence ou de supposer que l'un de ces travaux (scientifiques ou non) est plus important qu'un autre. Ce sur quoi ce travail souhaite attirer l'attention, c'est sur le poids des productions populaires et la façon dont elles structurent les interprétations au sein des communautés sans pour autant que ces interprétations soient expérimentées au cours de chaque session individuelle. En parallèle de l'étude de Séraphine, l'essai vidéo de Brad Grow a été vu presque un million de fois et a été socialement validé par des *likes* plus de 38 000 fois (au moment de la consultation) et avec un nombre important de commentaires renforçant une certaine interprétation du jeu. Ces *likes* indiquent *de facto* une certaine considération et une certaine légitimité aux propos tenus par l'auteur. Même si la vidéo n'a pas été vue par l'ensemble des joueurs et joueuses d'*Undertale* (estimé à plus de 3 millions en 2018)⁷⁴, il est impossible de ne pas la considérer

⁷² Texte original : « *in conclusion, Undertale might not be a pacifist game, but it is clearly a game that ignites questioning and discussion about violence and pacifism.* » (Seraphine 2018:16-17)

⁷³ Grow, B. (2015, octobre 24). Good Game Design - Undertale : Real Morality. https://www.youtube.com/watch?v=KkJ8C1MEKLS&list=PLUWyLCvIH6wIYZswzU6vtfGJW48CzoiZx&index=4&ab_channel=SnomanGaming (consultée le 31/07/2023).

⁷⁴ Orland, K. (2018, juin 7). Valve leaks Steam game player counts; we have the numbers. Ars Technica. <https://arstechnica.com/gaming/2018/07/steam-data-leak-reveals-precise-player-count-for-thousands-of-games/>

comme structurante pour une partie de ses joueurs et joueuses. Autrement dit, il n'est plus possible de considérer les jeux vidéo seulement comme des systèmes ludiques tant leurs contextes de jeu prennent une forme de réseau (ce qui est exploré à partir du troisième chapitre). C'est pourquoi, avant de conclure cet état de l'art, il est nécessaire d'observer les travaux portant sur l'étude des jeux en tant qu'objet.

1.5. Les jeux vidéo comme discours et comme énoncés

En dehors des protocoles mis en place par les sciences comme la psychologie et la psychologie sociale, il existe de nombreux travaux en sociologie, en sociologie des médias, en anthropologie et en *media studies* qui abordent la question des discours vidéoludiques au prisme de leur réception. Tout comme cela a pu être le cas pour l'étude des discours au prisme des effets, les études de réception abordent également les messages véhiculés au prisme de leurs interprétations par des communautés de pratiques. Sarah Meunier, citant Mathieu Triclot (2013), constatait cet intérêt dans les recherches francophones :

le point de vue théorique du game qui est défendu par les Game Studies en tant qu'« analyse des jeux comme games, dispositifs d'objets ou systèmes de règles » n'est pas celui tenu par certain·e·s chercheur·e·s très visibles dans le collectif français, qui revendiquent pour leur part « une analyse du jeu comme play, activité ou attitude ludique », s'intéressant davantage aux joueur·euse·s et aux usages (Triclot, 2013). (Meunier 2017 : 392)

De fait, il est intéressant de conceptualiser l'étude des jeux vidéo et l'étude des discours comme étant prises en étau entre deux conceptions de l'objet. Mathieu Triclot observe que l'étude des jeux vidéo, à un moment, s'est construite sur choix entre deux paradigmes. Le premier paradigme repose sur une approche *game-centric* qui correspond donc à l'étude des jeux en tant que dispositifs et systèmes de règles. Le second paradigme repose sur l'adoption d'une approche *player-centric* qui se focalise sur l'étude des audiences et du jeu comme activité (Triclot, 2013). Les discours vidéoludiques se retrouvent également dans cet entre-deux lorsqu'il s'agit d'aborder la question de la

discursivité des jeux vidéo. Dans cette sous-section, il va donc être question des façons dont sont conceptualisés les discours au prisme de ces approches.

1.5.1. Les jeux vidéo comme étant des formes rhétoriques

Les années 1990 sont le contexte de trois publications fondamentales pour l'étude des jeux vidéo : *The Ambiguity of Play* de Brian Sutton-Smith (2001[1997]), *Hamlet on the Holodeck* de Janet Murray (2016[1997]) et *Cybertext* d'Espen Aarseth (1997). Chacune apporte les prémisses constitutives à l'étude des jeux vidéo en tant que discours. Leurs outils permettent d'appréhender les discours vidéoludiques dans d'autres termes que ceux de la psychologie et la psychologie sociale. Ces premiers travaux ont posé les fondations d'une certaine conception des jeux vidéo qui permet par la suite de les considérer comme des situations communicationnelles.

Lorsqu'il évoque le texte/machine, Aarseth intègre l'audience en tant qu'opératrice d'un médium (un ordinateur par exemple) sur lequel un code informatique est en action (1997 : 23, traduction de l'auteur). Cette proposition lui permet d'avancer plus loin qu'il revient à l'audience opératrice de mettre en acte le discours : « dans un récit, le discours se compose du plan des événements, où la narration des événements a lieu, et aussi de ce que j'appelle le plan de la progression, qui est le déroulement des événements tels qu'ils sont reçus par un lecteur implicite. [...] Dans un texte ergodique comme un hypertexte, le plan de la progression est distinct du plan des événements » (Aarseth, 1997 : 125)⁷⁵. Ce qui est intéressant avec Aarseth, c'est que son travail invite à questionner les jeux vidéo comme des objets portant des rhétoriques. Dans le cadre de cette thèse, la rhétorique possède alors deux définitions, en tant que caractéristique ou en tant que discours lui-même.

Comme l'énonce Brian Sutton-Smith : « le mot *rhétorique* est utilisé [...] dans son sens moderne, comme étant un discours persuasif, ou un récit implicite, adopté sciemment ou non par les membres d'une affiliation particulière pour persuader les autres de la véracité

⁷⁵ Texte original : « in a narrative, the discours consists of the event plane, where the narration of events takes place, and also what I call the progression plane, which is the unfolding of the events as they are received by an implied reader. »

et de la valeur de leurs croyances » (Sutton-Smith, 1997 : 8, traduction de l'auteur)⁷⁶. Bien que Sutton-Smith interroge davantage les rhétoriques en tant que discours sur les jeux (Sutton-Smith, 2005 : 304-306)⁷⁷, mobiliser sa définition a plusieurs avantages, mais la principale est que se situant en anthropologie, il inscrit les aspects rhétoriques des jeux dans un contexte plus large de systèmes de valeurs. Cela fait écho aux propos de Jacques Henriot qui écrivait : « quand je parle de jeu, ce n'est donc pas moi seul qui parle, mais tous ceux qui parlent comme moi, qui pensent comme moi. J'arrive avec un passé, des souvenirs, une langue, une éducation, une culture dont je ne saurais me défaire » (Henriot, 1989 : 14).

En parallèle de Sutton-Smith et d'Aarseth, Janet Murray propose une troisième porte d'entrée qui fait écho aux propos précédemment évoqués et à la persuasivité des discours vidéoludiques. En effet, plutôt que d'adopter une approche purement anthropologique ou communicationnelle, Murray inscrit l'étude des jeux dans l'étude plus globale des fictions. En reconnaissant les jeux comme des fictions, Murray les définit comme des environnements numériques procéduraux, participatifs, spatialisés et encyclopédiques (2016[1997] : 87). Dans la version augmentée de *Hamlet on the Holodeck* de 2016, elle reprend ces caractéristiques comme étant des affordances. Elle parle alors d'affordance procédurale, d'affordance participative, d'affordance spatiale et d'affordance encyclopédique (2016 : 115-118). Dans cette perspective, les aspects rhétoriques des jeux vidéo doivent être associés à leurs propriétés qui, une fois appréhendées par les audiences, vont être des affordances.

Bien que Murray n'en propose pas de définition précise, il est possible d'emprunter celle de Donald Norman. Celui-ci écrit dans l'édition revue de *The design of Everyday things* : « une affordance est une relation entre les propriétés d'un objet et les capacités de l'agent qui détermine comment l'objet pourrait éventuellement être utilisé » (Norman, 2013

⁷⁶ Texte original : « the word rhetoric is used here in its modern sense, as being a persuasive discourse, or an implicit narrative, wittingly or unwittingly adopted by members of a particular affiliation to persuade others of the veracity and worthwhileness of their beliefs. »

⁷⁷ Comme « la rhétorique du jeu comme frivole », « la rhétorique du jeu comme imaginaire », etc.

: 11, traduction de l'auteur)⁷⁸. Relier la fiction et plus largement la narratologie avec un vocabulaire issu du *design* caractérisant entre autres les relations humain-machine est fécond. En plus de considérer les jeux vidéo comme des discours persuasifs et des supports de discours, ils possèdent également des caractéristiques particulières issues de leur statut d'objets informatiques et du *game design* à mettre en place des stratégies pour s'assurer de la compréhension précise d'un message. De fait, la persuasivité d'un jeu vidéo se pose aussi en ces termes. Des exemples relativement aisés de cela se trouvent dans les séquences d'introduction des jeux, parfois également appelée l'*onboarding*, qui correspond au début de l'expérience selon Célia Hodent (2017, 164). Dans *Undertale*, lors de l'introduction des séquences de combats, *Toriel* demande explicitement à l'audience de privilégier la résolution pacifique des conflits (figure 12).



Figure 12 : Toriel demandant à Frisk de discuter plutôt que de se battre lors des situations de combat.

De fait, il ressort de ces travaux l'intérêt de faire émerger une analyse des discours propre au jeu vidéo et des jeux vidéo comme discours. En tant qu'objets, textes ergodiques ou encore environnements numériques explorables présentant des affordances particulières, ces recherches sont fondatrices pour l'analyse de discours dans les jeux vidéo

⁷⁸ Texte original : « an affordance is a relationship between the properties of an object and the capabilities of the agent that determine just how the object could possibly be used »

et la conceptualisation des discours vidéoludiques. Elles ont ouvert la voie à tout en pan de la littérature dont l'objectif est de formaliser et caractériser les jeux vidéo comme étant des supports de discours inscrits dans des rhétoriques culturelles, et ce afin de les étudier. Katie Salen et Eric Zimmerman énoncent : « créer des jeux, c'est aussi créer de la culture, et donc les croyances, les idéologies et les valeurs présentes dans la culture feront toujours partie d'un jeu, que cela soit voulu ou non » (2003 : 517, traduction de l'auteur)⁷⁹. Cela positionne alors les jeux vidéo comme document culturel qu'il revient d'étudier, et ce, en mettant en place des outils théoriques spécifiques.

1.5.2. Les discours des jeux vidéo

Les premiers travaux évoqués positionnent donc, avec d'autres, les jeux vidéo comme des supports de discours et comme s'insérant dans des discours plus largement. La notion de discours fait ici référence à la définition foucauldienne, à savoir : « l'ensemble des énoncés qui relèvent d'un même système de formation » (Foucault, 1969 : 141). Lorsque Michel Foucault parle de système de formation, il fait référence à des systèmes qui obéissent à des règles communes. Un discours fait donc écho à un « pareil système de dispersion, dans le cas où entre les objets, les types d'énonciation, les concepts, les choix thématiques, on pourrait définir une régularité (un ordre, des corrélations, des positions et des fonctionnements, des transformations) » (1969 : 53).

Par exemple, il est possible d'énoncer que les *mothertales* s'inscrivent plus ou moins dans le discours *body positive* c'est-à-dire un discours inclusif à l'égard de tous les corps. Alexandra Sastre énonce « le mouvement body positive met l'accent sur l'inclusion, et les sites web qui y sont associés présentent des corps de toutes formes et tailles » (Sastre, 2014 : 930, traduction de l'auteur)⁸⁰. On retrouve cette inclusivité avec des personnages comme Apple Kid dans *Earthbound*, Duster dans *Mother 3* (figure 13) et une pléthore de personnages dans *Undertale* et *Deltarune* : Alphys, Bratty et Catty, Mettaton, etc. (figure

⁷⁹ Texte original : « *Creating games is also creating culture, and therefore beliefs, ideologies, and values present within culture will always be a part of a game, intended or not.* »

⁸⁰ Texte original : « *the body positive movement stresses inclusivity, and its related websites showcase bodies of all shapes and sizes* »

14) L'intérêt de penser cette complexité - à savoir les jeux vidéo comme discours, supports de discours, énoncés dans un système de formation - est que cela permet de dépasser entre autres la controverse académique, très générale, du jeu vidéo comme catharsis ou comme inscrit dans une forme d'apprentissage social. Comme discours, ils peuvent être considérés comme se suffisant à eux-mêmes. Comme énoncés faisant partie d'un système de formation, ils peuvent s'inscrire dans des problématiques sociales et sociales.

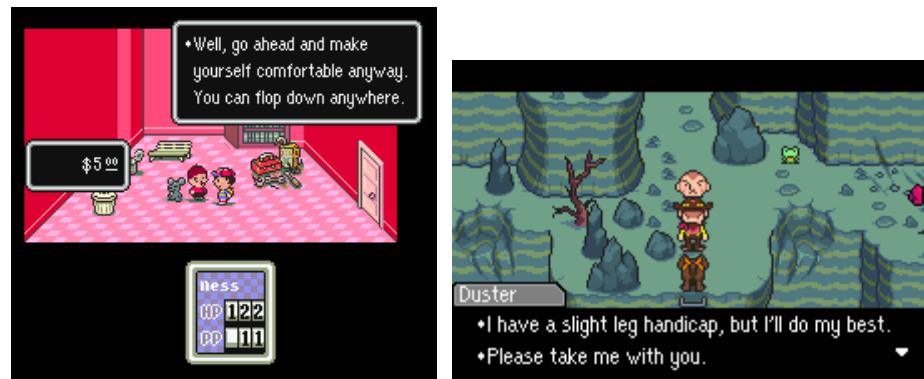


Figure 13 : Apple Kid à gauche est un personnage gros tandis que Duster, à droite, est en situation de handicap. Tous deux sont des personnages centraux à l'intrigue, Duster faisant également partie de l'équipe que l'audience contrôle.

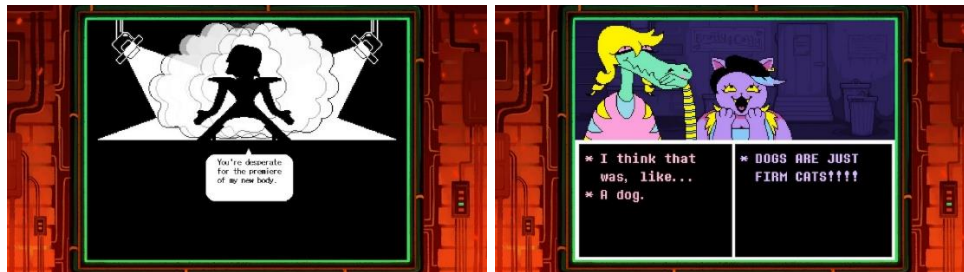


Figure 14 : Mettaton (à gauche) est représenté comme un personnage queer tandis que Bratty (à droite, personnage de gauche) et Catty (à droite, personnage de droite) évoquent des corps grands et gros.

1.5.3. Les jeux vidéo comme discours

De nombreux travaux ont suivi avec un objectif de caractériser les caractéristiques des jeux vidéo à être pensés comme des objets discursifs. Dans son ouvrage de référence,

Persuasive Games : The Expressive Power of Videogames (2007), Ian Bogost énonce que les jeux vidéo « servent des objectifs de représentation comme la littérature, l'art et le cinéma, par opposition à des objectifs instrumentaux comme les utilitaires et les outils » (Bogost, 2007 : 45, traduction de l'auteur)⁸¹ et qu'ils font partie des médias informatiques. Il les considère d'ailleurs comme étant « les artefacts les plus procéduraux et informatiques » (2007 : 44, traduction de l'auteur)⁸². En parallèle, Bogost supposait que les formes typiques de rhétoriques (visuelles, oratoires ou numériques) n'étaient pas suffisantes pour appréhender l'expressivité des jeux vidéo. De fait, il propose la notion de rhétorique procédurale qu'il définit comme « une technique permettant d'argumenter avec des systèmes informatiques » (2007 : 3, traduction de l'auteur)⁸³. Plus loin, il complète que :

la rhétorique procédurale est la pratique qui consiste à utiliser des processus de manière persuasive, tout comme la rhétorique visuelle est la pratique qui consiste à utiliser des images de manière persuasive. La rhétorique procédurale est un nom général pour la pratique d'émettre des arguments par le biais de processus (2007 : 28-29, traduction de l'auteur)⁸⁴.

Ainsi, une approche renouvelée de l'étude des discours vidéoludiques est donc passée par l'étude de cette forme de rhétorique. Pour justifier l'existence de cette forme spécifique, Ian Bogost fait notamment mention des stratégies mises en place dans des jeux pour susciter des comportements d'achat et convertir l'audience joueuse en audience consommatrice. Dans les *mothertales*, un exemple aisément mobilisable serait la façon dont *Undertale* invite son audience à une réflexion sur les résolutions violentes et pacifiques des conflits. Dans *Mother 1*, *Earthbound* et *Mother 3*, les ultimes combats ne se résolvent que par des comportements pacifiques mais par une chanson dans le premier, une prière dans le second et des souvenirs dans le dernier (figure 15).

⁸¹ Texte original : « videogames serve representationnal goals akin to literature, art, and film, as opposed to instrumental goals akin to utilities and tools. »

⁸² Texte original : « the most procedural and computational artifacts »

⁸³ Texte original : « procedural rhetoric is a technique for making arguments with computational systems and for unpacking computational arguments others have created. »

⁸⁴ Texte original : « procedural rhetoric is the practice of using processes persuasively, just as visual rhetoric is the practice of using images persuasively. Procedural rhetoric is a general name for the practice of authoring arguments through processes. »



Figure 15 : À gauche : L'équipe doit chanter la berceuse de la reine Marie pour battre Giygas. À droite : Paula doit prier les PNJs et l'audience joueuse pour battre Giygas. En bas : Lucas ne doit rien faire et se souvenir de son passé avec le boss final, Claus

Dans la même logique que les travaux de Bogost, d'autres chercheurs et chercheuses ont prolongé cette étude des discours en tentant de mettre en exergue les spécificités du jeu vidéo par rapport à d'autres médias. Jesper Juul porte par exemple une attention particulière à la mise en échec de l'audience et la façon dont celle-ci peut être vectrice de sens. Même si selon ce dernier, les jeux vidéo sont pris dans un paradoxe de l'échec, car selon lui, « on sait que les joueurs et joueuses préfèrent les jeux dans lesquels ils et elles perdent » (Juul, 2013 : 2, traduction de l'auteur)⁸⁵. La mise en perspective de ce paradoxe est pour lui un moyen d'interroger plus largement les échecs dont les audiences font l'expérience. Il écrit que « c'est l'échec qui nous rend responsables des événements dans le monde de la fiction » (*ibid.* : 117)⁸⁶. Cela étant, cette dernière citation indique également que ce serait une erreur que de considérer uniquement la rhétorique procédurale lorsqu'il s'agit d'étudier les discours dans les jeux vidéo. Un exemple de ce type d'erreurs se trouve dans les propos de

⁸⁵ Texte original : « we know that players prefer games in which they fail »

⁸⁶ Texte original : « the problem of fictional game strategy also showed that it is failure that makes us responsible for the events in the fictional world »

Markku Eskelinen. En 2001, pour le premier numéro de *Game Studies*, il critiquait Janet Murray pour son interprétation de *Tetris* qui s'appuyait sur le contexte culturel de l'époque sans pour autant, au regret de l'auteur, analyser ce qui faisait de *Tetris* un jeu : « au lieu d'étudier le jeu véritable, Murray essaie d'interpréter son contenu supposé ou, mieux encore, d'y projeter son contenu préféré ; par conséquent, nous n'apprenons rien des caractéristiques qui font de Tetris un jeu » (Eskelinen, 2001, traduction de l'auteur)⁸⁷. Or, il est possible d'accepter plusieurs travaux analysant un objet vidéoludique sans les mettre en concurrence, ce que fit peut-être à tort Eskelinen.

1.5.4. Les limites de la rhétorique procédurale

Pourtant, les approches des jeux vidéo centrées sur les joueurs et joueuses ont leurs propres angles morts. Elles ont hérité de la surestimation par les ludologues de l'interactivité et du pouvoir des audiences d'investir les jeux dans le sens qu'elles choisissent. Ces approches ont également tendance à négliger la spécificité de certains jeux vidéo en tant que documents culturels et expressions artistiques (Anable, 2018 : xiv, traduction de l'auteur).⁸⁸

Cela étant, les limites de cette approche ont été vite remarquées. Comme lorsque par exemple, Doris Rusch écrit que les règles seules ne permettent pas l'émergence d'un discours. En effet, L'absence de contexte ne permet pas à l'audience de donner sens à ce qu'elle est en train de faire (2009).

⁸⁷ Texte original : « *Instead of studying the actual game Murray tries to interpret its supposed content, or better yet, project her favourite content on it; consequently we don't learn anything of the features that make Tetris a game.* »

⁸⁸ Texte original : « *Yet play-centered approaches to video games have their own blind spots. They inherited the ludologists' overestimation of interactivity and the power of players to invest games with whatever meaning they choose. Such approaches also tend to overlook the specificity of particular video games as cultural documents and artistic expressions* »

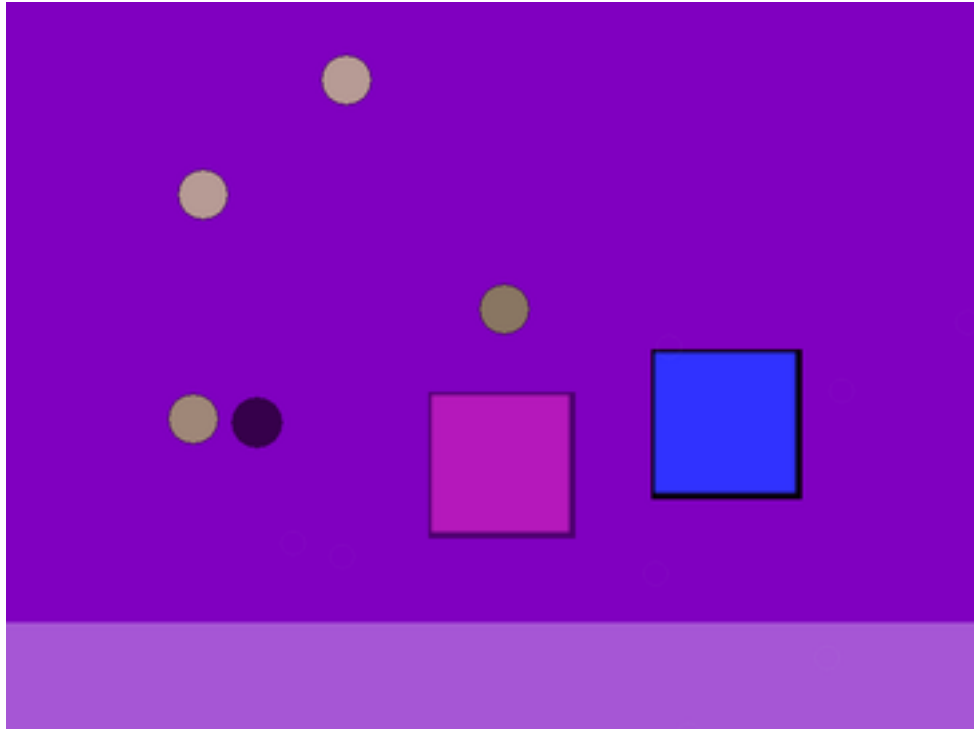


Figure 16 : *The Marriage*, Rod Humble, 2007

Premièrement, encore et toujours, cela questionne le degré de littératie de l'audience joueuse interprétant les règles. Secondement, cela interroge aussi la place que peuvent avoir les règles de *gameplay* sur les valeurs éthiques ou systèmes de représentation d'un jeu. En effet, selon elle : « le pouvoir de l'expression procédurale dépend de la compréhension qu'a le joueur du système modélisé. Si le but du jeu n'est pas clair, par exemple parce que ses aspects graphiques sont obscurs, les connaissances potentielles que les règles véhiculent sont perdues » (Rusch 2009 : 8, traduction de l'auteur)⁸⁹. Il est difficile de réfuter les propos de Rusch tant les représentations sont importantes dans la construction du sens donné à l'expérience. Ou alors, il s'agit d'adopter une perspective ludologique mettant l'exergue sur la procéduralité des jeux vidéo, ce qui n'est pas le cas dans ce travail de thèse. Pour justifier son argumentation, Rusch évoque le cas du jeu *The Marriage* (Humble, 2007) dont les représentations abstraites (figure 16) ne semblent compréhensibles que lorsque l'on connaît le titre du jeu : le jeu étant une invitation à penser sur les relations amoureuses.

⁸⁹ « the power of procedural expression depends on a player's comprehension of the modeled system. If it is unclear what the game is about, e.g. because its graphical surface is obscure, the potential insights the rules convey are lost. » (Rusch 2009:8)

Dans une certaine mesure, les *mothertales* situent leurs récits dans des lieux et périodes distinctes, mais très proches de l'expérience des audiences. La trilogie *Mother* présente des lieux similaires comme *Eagleland*, pays semblable aux États-Unis ou encore *Fourside* et *New Pork City* ressemblant à *New York*. Cependant, c'est bien parce qu'ils sont nommés que ces lieux présentent une affordance pour être interprétés en tant que pastiches de villes étasuniennes. Les critiques adressées à la rhétorique procédurale et à une ludologie se focalisant sur la procéduralité invitent l'adoption d'une perspective sémio-pragmatique telle que résumée par Genvo. « Le contexte de jeu est à considérer à travers une perspective sémio-pragmatique, en le comprenant selon “un modèle de production du sens”, pour reprendre une expression de Roger Odin : décrire la façon dont s'exprime la jouabilité d'une structure de jeu au niveau de son contexte pragmatique revient à identifier les contraintes préalables à l'expression de l'acte ludique » (Genvo, 2013 : 97). De fait, ces critiques amènent à encadrer les jeux vidéo dans des systèmes de formations plus grands, d'où le double statut de discours et d'énoncé.

Si certains préfèrent voir les jeux comme des systèmes abstraits indépendants du monde de la vie et des dimensions culturelles et narratives de la représentation (par exemple, les émotions, l'idéologie, l'identification aux personnages), d'autres, dont je fais partie, pensent que les jeux numériques peuvent être compris dans les mêmes riches cadres culturels que les autres œuvres de l'imagination artistique (Murray, 2016 : xiii, traduction de l'auteur)⁹⁰.

1.5.5 Les jeux vidéo comme énoncés

En tant qu'énoncés, les jeux vidéo font débat puisqu'il s'agit là de prendre parti contre les jeux comme catharsis ou comme systèmes, espaces-temps ou encore cercles magiques distincts d'une réalité sociale. Comme l'énonce Aubrey Anable : « il est plus facile de dire que les jeux vidéo ne sont pas des formes de représentation que de tacler la question

⁹⁰ Texte original : « While some would prefer to see games as abstracts systems independant of the lifeworld and of the cultural and narrative dimensions of representation (e.g., emotions, ideology, identification with characters), others, myself included, believe that digital games can be understood in the same rich culturla frameworks as other works of the artistic imagination »

épineuse des “effets des médias” » (Anable, 2018 : xv, traduction de l’auteur)⁹¹. Or tout un corpus d’études issues de nombreuses disciplines s’est attelé à cette question et bien qu’en psychologie sociale, la question soit sujette à controverses, les travaux situés en *cultural studies* vont davantage abonder vers l’idée que les jeux vidéo sont des énoncés, tout comme d’autres productions médiatiques. À partir de ce paradigme, les jeux vidéo ont été reliés à de nombreuses problématiques sociales. Par exemple Stephen Kline, entre autres, proposa d’étudier les jeux vidéo au prisme de la masculinité militarisée (2003).

Dans la foulée de ce travail, Olivier Mauco réalisa sa thèse sur la façon dont les contenus des jeux vidéo sont issus de dialogues (sinon de controverses) entre milieux industriels et pouvoirs publics (Mauco, 2012). Les rapports de genres font également l’objet de travaux mêlant *game studies* et *feminist studies* (Ruberg, Shaw, 2017). En France, l’enquête *Ludespace*, menée entre 2011 et 2014, a permis d’interroger les pratiques des joueurs et joueuses français, et ce, à partir d’un échantillon représentatif de la population⁹². Nombreux sont les travaux qui pourraient être nommés ici dans une longue succession. Cela étant, il reste pertinent de mentionner les travaux de Rémi Cayatte sur laquelle cette thèse s’appuie pour ce propre de travail de recherche. Dans ses travaux de thèse, Cayatte s’est attaché à proposer une forme d’analyse des discours vidéoludiques, à partir de ce qu’il appelle un triple cadrage et sollicite les jeux *Call Of Duty*, et particulièrement les opus *Modern Warfare*, afin de mettre en exergue les discours militaristes après les événements du 11 septembre 2001 (Cayatte, 2016).

Présenter les jeux vidéo comme énoncés nécessite cependant de penser la relation entre eux et leurs audiences. Pour résumer cette problématique, il est possible de solliciter les propos d’Alexander Galloway à l’égard du réalisme des jeux vidéo. Il écrit que « c'est donc parce que les jeux sont un support actif que le réalisme dans les jeux exige une congruence particulière entre la réalité sociale représentée dans le jeu et la réalité sociale connue et vécue par le joueur » (Galloway, 2006 : 98, traduction de l'auteur)⁹³. Ce qui apparaît comme

⁹¹ Texte original : « *It is easier to say that video games are not representational form than to wade into the thorny issues around 'media effects.'* »

⁹² L’enquête a été coordonnée par Hovig Ter Minassian dans le cadre d’un contrat entre l’ANR et l’université François Rabelais, Tour.

⁹³ Texte original : « *So it is because games are an active medium that realism in gaming requires a special congruence between the social reality depicted in the game and the social reality known and lived by the player.* »

structurant dans les propos de Galloway, c'est la nécessaire mise en parallèle de la réalité sociale du jeu⁹⁴ et de la réalité sociale de l'audience. Sans cela, il n'est pas possible de s'assurer qu'un jeu est effectivement un énoncé s'intégrant dans un système de formation. Les propos de Galloway ne sont pas non plus particulièrement extravagants dans la mesure où ils font écho aux travaux de Stuart Hall qui en 1973 écrivait sur les discours télévisuels et les façons dont l'encodage précède le décodage. Dans la traduction de 1994 publiée dans réseaux, Stuart Hall énonçait : « dans un moment “déterminé”, la structure emploie un code et génère un “message” ; à un autre moment déterminé, le “message”, par l'intermédiaire de ses décodages, débouche sur la structure des pratiques sociales » (Hall, 1994[1973] : 31).

Un exemple particulièrement éclairant à propos de cette nécessaire mise en tension des réalités vidéoludiques et des réalités sociales peut se trouver dans l'essai de Ken Baumann : *EarthBound* (2014). Dans son essai, Baumann met en perspective (depuis sa propre perception de sa réalité sociale) le kidnapping de Fusako Sano qui eut lieu au Japon le 13 novembre 1990 (réalité sociale supposée de Shigesato Itoi) avec le kidnapping de Paula, jeune fille provenant de la ville de Twoson et protagoniste du jeu (réalité vidéoludique). À ce jour, il semble très difficile de pouvoir effectivement prouver qu'il s'agissait là de l'intention d'Itoi. Cependant, il est possible d'observer que c'est par cette rencontre entre le jeu et l'audience (Baumann en l'occurrence) que la co-construction d'un énoncé ou d'un message (si l'on ne l'intègre pas à un discours) est possible. Cette co-construction n'est possible que par le lien cybernétique entre l'expérience-cadre et l'audience⁹⁵ pour reprendre la proposition théorique de Cayatte.

⁹⁴ Appelé réalité vidéoludique dans cette thèse et qui est le résultat d'une remédiation de la réalité sociale du studio/auteur·ice

⁹⁵ Et ici, je fais à nouveau explicitement référence aux travaux de Cayatte (2018).

1.6. De la nécessité d'un cadre théorique socio-constructiviste pour l'étude des discours vidéoludiques

La complexité de l'objet justifie le recours à une approche multiple. Il y a une science des jeux : il y aura des sciences du Jeu. La chose ainsi nommée relève à la fois d'une analyse historique, sociologique, ethnologique et d'une étude s'inspirant (tout en prenant ses distances à leur égard) des méthodes de la psychologie. Primordialement, l'entreprise suppose que l'on mette au jour le contenu idéologique et les présupposés métaphysiques d'une telle idée, que l'on cherche ce qu'elle *représente* pour ceux qui en font usage. (Henriot, 1989 : 158)

Au cours de ce chapitre, il a été possible d'aborder cette complexité évoquée par Henriot. Les différentes propositions théoriques évoquées⁹⁶ révèlent ces enchevêtrements disciplinaires qui peuvent sembler par égards : paradoxaux, et ce, à travers leurs conclusions semblant être parfois à l'opposé des unes et des autres. Ultimement, cela peut être résumé par ce que Ian Bogost nomme le « *game/player problem* » (2009), c'est-à-dire une distinction entre étude des jeux soit par une étude de leurs expériences-cadres, soit par des études de réceptions qui renvoie aux travaux publiés en sociologie ou en psychologie sociale, deux disciplines qui interrogent la réception et les impacts des jeux vidéo.

Une illustration de ce problème peut se trouver dans la mise en perspective d'études de réception en face de la réception médiatique de certaines productions populaires. La comparaison du travail de recherche de Frederic Séraphine (2018) à une production médiatique de la chaîne *Snoman Gaming* (Grow, 2015)⁹⁷ a permis d'illustrer la difficulté à appréhender le jeu depuis une perspective éthique et morale. D'un côté, il y a une recherche académique, basée sur une méthodologie clairement définie et de l'autre, il y a une production inscrite dans les sciences populaires et qui est structurante pour une partie de la communauté.

⁹⁶ (issues des diverses disciplines incorporées aux sciences de l'humain).

⁹⁷ Grow, B. (2015, octobre 24). *Good Game Design - Undertale : Real Morality*.

https://www.youtube.com/watch?v=KkJ8C1MEKLS&list=PLUWyLCvIH6wIYZswzU6vtfGJW48CzoiZx&index=4&ab_channel=SnomanGaming. (Consulté le 15 février 2021)

Le *game/player problem* est également un phénomène mis en exergue les *mothertales* étant donné la taille de leurs communautés respectives. Parce que ce sont des objets particulièrement importants pour leurs communautés, ils ont acquis des audiences au sein desquelles leurs effets et leurs messages sont discutés et sujets à controverses. Parce que la question des discursivités vidéoludiques produit également des controverses académiques⁹⁸ et que le corpus des *mothertales* invite à remettre en perspective les notions de message, de discours, de leur construction et de leur circulation, il semble nécessaire de proposer un cadre théorique suffisamment flexible permettant d’appréhender à la fois les jeux vidéo comme discours co-construits, mais également comme énoncés plus ou moins remarquables en fonction des audiences.

De par leur statut iconique, les jeux composant les *mothertales* se retrouvent à l’intersection de ces complexités discursives. Jouant sur des registres émotionnels variés, ces jeux suscitent de nombreuses réactions et interprétations contradictoires. Cela interroge de fait les propos partagés dans ce chapitre puisqu’ils ne sont ni totalement expressifs, ni totalement persuasifs, qu’ils rentrent difficilement dans les catégories de *games for change* ou *games for impact* portées par les milieux industriels et que leurs effets sont largement discutés soit dans le cadre d’observations scientifiques, soit dans le cadre de productions issues des sciences populaires tels que des essais vidéo. Tout cela fait que leurs identités en tant que discours, énoncés, messages, ou autres s’en retrouvent sujets de controverses au sein de leurs communautés de jeu (Salen, Zimmerman, 2003 : 471).

De fait, parce que ces travaux sont orientés par les *mothertales*, il est important de considérer que la LSC, en tant que proposition théorique et pratique, suit cette orientation. Cet appui fait que *de facto* la théorie soutenue ici est orientée dans le sens où cette théorie est indissociable du corpus pour reprendre les mots de Sarah Ahmed lorsqu’elle définit l’orientation d’une recherche (Ahmed, 2006). Ce corpus, par ses particularités, met en perspective de nouveaux éclairages et invite à renouveler notre conception de ce que

⁹⁸ Relativement fructueuses.

peuvent être la discursivité vidéoludique, les jeux comme discours et la façon dont ces discours vont varier d'une session à une autre.

Afin d'appréhender cela, cette thèse va s'attacher dans le chapitre suivant à révéler les façons dont les *mothertales* interrogent ce qui a été présenté dans ce chapitre dans le chapitre suivant, et ce, avant de défendre dans le chapitre trois ce qui est considéré dans cette thèse comme une théorie socio-constructiviste des discours et des discursivités vidéoludiques. Cette théorie est un projet qui s'inscrit dans une perspective sémiopragmatique, dans une certaine conception matérialiste des jeux vidéo, mais également dans la continuité des réflexions de Jacques Henriot qui écrivait :

ainsi s'avère la nécessité d'une jointure et d'une transition entre une phénoménologie de l'attitude ludique (esquissée dans mon étude sur Le Jeu) et une anthropologie du phénomène ludique pris dans sa totalité. Ce qui fonde le principe d'une phénoménologie de l'attitude ludique, c'est la découverte du fait qui donne sens à la chose nommée Jeu : l'intentionnalité, le dessein constitutif d'une forme de pensée singulière dont chacun fait en soi l'expérience. Mais ce dessein n'a de sens, pour le joueur lui-même, que dans la mesure où la pensée qui l'anime se trouve soutenue par l'idée que l'on se fait de ce qu'il appelle jouer dans le monde où il vit. La phénoménologie de l'attitude ludique doit donc se doubler d'une lecture anthropologique de l'idée de Jeu ainsi que d'une analyse de son mode de production, en relation avec une époque et un milieu. (Henriot, 1989 : 159)

Chapitre 2

Les complexités discursives des mothertales

2.1. Les Mothertales comme corpus de recherche

Ce chapitre aborde les choix qui ont conduit à orienter ce travail doctoral vers l'étude des discours à partir des *Mothertales*, une catégorie spécifique de jeux de rôle qui sera détaillée. Le choix de constituer ce corpus s'explique par l'une des constantes de ce travail de thèse : les jeux qui interrogent leurs audiences sur une problématique philosophique, sociale ou encore politique. La définition du corpus d'objets étudiés dans cette thèse fut complexe dans le sens où le sujet, le *play design* de discours vidéoludiques et son étude au prisme de la ludologie socio-constructiviste, peut mobiliser tout jeu susceptible de proposer une interprétation d'un phénomène social. C'est pourquoi initialement, les jeux expressifs et plus généralement tout jeu qui de près ou de loin était susceptible de présenter un lien avec le sujet pouvaient intégrer potentiellement le corpus.

De par leur contexte de production et les intentions de leurs auteurs, les cinq jeux du corpus offrent des particularités qui interrogent l'état de l'art présenté dans le précédent chapitre. Par exemple, la publicité de lancement de *Undertale* sous-titre le jeu comme « le gentil jeu de rôle dans lequel personne n'est obligé de mourir » (FwugRadiation, 2015⁹⁹). Cela interroge immédiatement la responsabilité qu'une audience peut avoir en jouant. Cela revient donc à intégrer la question des impacts et des discours dans les jeux vidéo. Par ailleurs, au-delà des apparences, les jeux présentent des ressemblances de famille de par leurs esthétiques, leurs thèmes et leurs mécaniques. Toby Fox, le créateur du jeu, a longtemps fait partie des communautés de *hacks* du jeu *Earthbound* de Shigesato Itoi (1994). Dans une interview donnée à Famitsu en 2017¹⁰⁰, Fox explique s'être, entre autres, largement inspiré de la série *Mother* de Shigesato Itoi et particulièrement de *Mother 3* dans la façon dont ces jeux alternent des registres humoristiques, dramatiques, satiriques, etc. Fox inscrit donc ses jeux, *Undertale* et sa suite spirituelle *Deltarune*, dans une certaine

⁹⁹ Texte original présent dans la bande-annonce du jeu : « *The Friendly RPG Where Nobody Has to Die* ».

¹⁰⁰ 『UNDERTALE』の開発者トビー・フォックス氏に聞く「すごく楽しいゲームを作りたい」その思いが本作になった。(2017). ファミ通.com. Consulté 31 juillet 2020, à l'adresse <https://www.famitsu.com/news/201707/12137087.html>

continuité de la trilogie *Mother*. Comme l'évoque Fanny Barnabé, ces jeux (*Undertale* et *EarthBound*) détournent les codes typiques du jeu de rôle (Barnabé, 2017, 2019a). Ce chapitre aura l'occasion de développer les ressemblances et particularités que ces jeux. Pour toutes ces raisons, le corpus que mobilisé réunit principalement cinq jeux : *Mother 1* (Shigesato Itoi, 1989), *Earthbound* (Shigesato Itoi, 1994), *Mother 3* (Shigesato Itoi, 2006), *Undertale* (Toby Fox, 2015) et *Deltarune* (Toby Fox, 2018). En plus d'avoir été joués, ces jeux ont également été observés à travers d'autres productions médiatiques comme les *longplays*, c'est-à-dire des parties menées du début à la fin du récit, généralement sans commentaire et disponibles sur des plateformes comme YouTube¹⁰¹. Ainsi donc, ils ont également été « vécus » en tant que joueur secondaire, c'est-à-dire une personne engagée dans l'action d'un jeu, mais sans aucune emprise dessus (Delbouille, 2018).

Dans ce chapitre, cette thèse décrit dans un premier temps les façons dont les *mothertales* interrogent l'état de l'art présenté dans le précédent. En interrogeant l'état de l'art, il est possible de révéler les thèmes et les ressemblances de ces jeux vidéo. Aussi, bien que cette thèse emploie la notion de *mothertales*, elle reste globalement dans une perspective non essentialiste des genres vidéoludiques dans le sens où elle n'est qu'un « modèle conceptuel ou un outil » (Clearwater, 2011 : 11) et qu'en dehors de ce travail de thèse, les genres dans lesquels les jeux de ce corpus s'inscrivent à ce jour sont irrémédiablement voués à évoluer, à changer (Arsenault, 2009).

2.2. Du jeu expressif aux *mothertales*

Afin de développer un ensemble théorique permettant de penser le *play design* des discours vidéoludiques, le corpus originel de ce travail doctoral portait sur des jeux ayant des thématiques particulièrement éprouvantes émotionnellement. C'est pourquoi des jeux comme *That Dragon, Cancer* (Numinous Game, 2016) ou encore *Lisa : the painful* (Dingaling, 2014) ont longtemps été considérés comme pouvant intégrer le corpus de jeux pour cette thèse. Le premier propose à son audience d'incarner les membres d'une famille

¹⁰¹ *Earthbound Beginnings (NES) Playthrough—NintendoComplete—YouTube*. (s. d.). Consulté 1 août 2020, à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=xTouuqUL_MU&t=2944s

dont le nouveau-né est atteint d'un cancer tandis que le second permet d'incarner un homme à la recherche de sa fille adoptive dans un monde postapocalyptique et violent. Si ces jeux ont marqué l'auteur de ce travail doctoral, c'est parce que fondamentalement ils proposaient à leurs audiences des expériences avec des thématiques atypiques. Par exemple, *Lisa* a pour personnage principal un homme souffrant d'un syndrome post-traumatique dû à une enfance difficile.

Ces exemples expliquent pourquoi cette thèse mobilise les travaux de Sébastien Genvo dont les concepts de « ludicisation » et de « jeu expressif » sont particulièrement utiles pour l'étude des deux jeux susmentionnés. Le processus de ludicisation est central chez Genvo. Il permet d'observer les façons dont un phénomène ou un objet devient jeu dans un contexte socioculturel particulier. Plus précisément :

il s'agit de pouvoir décrire comment un objet entre dans un processus pour être qualifié et accepté par la suite comme un « jeu », en soulignant que l'acception prêtée à ce terme est relative à un certain contexte socioculturel. En d'autres termes, il s'agit de comprendre l'apparition et l'évolution des significations attribuées aux phénomènes « ludiques ».
(Genvo, 2013b : 41)

Si ce travail doctoral s'est orienté vers les jeux expressifs, c'est parce que la définition proposée par Genvo semblait convenir, dans une certaine mesure à la trilogie de Shigesato Itoi et particulièrement à *Undertale*. Pour le premier, les jeux expressifs sont,

du point de vue de la conception, comme [des jeux qui incitent] à se mettre à la place d'autrui pour explorer ses problèmes psychologiques, sociaux, culturels. En tant que [jeux, ils vont] confronter le joueur aux choix de vie et dilemmes que ces problèmes créent. Il s'agit donc à la fois d'exprimer une problématique individuelle ou sociale tout en ouvrant en retour la possibilité au joueur de s'exprimer sur celle-ci.
(Genvo, 2013c : 131-132)

Pour soutenir cette définition, Genvo intègre des jeux vidéo comme *Passage* (figure 17, Rohrer, 2007) ou encore *Cart Life* (Hofmeier, 2010). Le premier propose une

expérience courte d'environ cinq minutes durant laquelle l'audience incarne un jeune homme afin d'explorer un labyrinthe jusqu'à la fin de la partie, signifiée par la mort du personnage. Ce jeu a aussi une contrainte visuelle particulière qui est qu'il se déroule dans une fenêtre de cent pixels par seize. C'est pourquoi dès le début, l'audience joueuse est invitée à aller directement à droite et ce, même s'il est possible d'aller en haut ou en bas à tout moment. L'une des particularités de *Passage* est que le temps est signalé par le vieillissement progressif de l'avatar et par le déplacement de cet avatar d'un bord vers l'autre de l'écran durant la partie : plus le temps de jeu passe et plus le personnage est positionné à droite de la fenêtre. Dans un propos recueilli par Clive Thompson pour le journal Wired, Jason Rohrer énonce :

Je voulais créer quelque chose qui fait réfléchir sur la façon dont les choses semblent nous échapper. Les gens me disent qu'ils ne remarquent pas que leur personnage devient chauve, parce que cela se produit lentement. Et c'est comme cela que cela fonctionne dans la vraie vie ! Tu vieillis jusqu'au jour où tu te regardes dans un miroir et tu te dis - "wow, comment c'est arrivé ?". (Rohrer, cité par Thompson, 2008, traduction de l'auteur)¹⁰²

Par l'expérience qu'il propose et ses paratextes, définis par Gérard Genette comme des éléments entourant un texte et prodiguant un ensemble d'informations (Genette, 2002[1987])¹⁰³, *Passage* est une expérience suggérant à son audience de développer une réflexion sur la vie, son sens, etc. Genvo écrit : « le jeu ne présente pas de buts apparents, si ce n'est d'interroger le joueur sur le sens de son passage dans la vie » (2013 : 12).



Figure 17 : Une capture d'écran de *Passage*¹⁰⁴.

¹⁰² Source : <https://www.wired.com/2008/04/gamesfrontiers-421/> (consulté le 31/07/2023).

¹⁰³ Genette, G. (2002). *Seuils* (Points essais édition). Éditions Du Seuil.

¹⁰⁴ URL : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fc/Passage_3_by_Jason_Rohrer_screenshot.png (consulté le 11/08/2021).



Figure 18 : Une capture d'écran de *Cart Life*¹⁰⁵.

Le second, *Cart Life*, propose à son audience d'incarner un ou une vendeuse et de gérer sa vie quotidienne en plus des interactions marchandes avec ses clients (figure 18). Genvo note à son égard qu'il est représentatif d'une certaine forme de ludicisation du quotidien.

Il s'agit entre autres d'incarner un émigré aux États-Unis qui doit subvenir à ses besoins en vendant des journaux pour ne pas tomber dans la misère. La jouabilité repose en grande partie sur la gestion de son stock de marchandise, de fixation des prix, sur les choix à faire concernant ses moyens de subsistance (quelle nourriture manger, où loger, etc.), mais aussi sur les choix effectués pour fidéliser les clients (on peut prendre du temps pour discuter avec chaque client, mais cela peut potentiellement faire perdre des ventes et ne pas être rentable). (Genvo, 2013b : 218)

Or, le choix du corpus s'est révélé plus complexe, mais expliquer cette complexité nécessite une expression plus libre et personnelle¹⁰⁶. Pour rappel, Genvo définit l'expressivité des jeux vidéo de sorte à s'extraire de l'approche déterministe de Ian Bogost :

C'est une critique qui a déjà été émise à l'encontre de l'approche de Bogost : celle-ci serait déterministe et oublierait la part du joueur dans le processus (Sicart, 2010). Selon nous, comprendre ce que serait un jeu

¹⁰⁵ URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Cart_Life#/media/Fichier:Cart_life_screen_1.jpg (consulté le 11/08/2021)

¹⁰⁶ Note de l'auteur : Il s'est avéré que j'ai eu beaucoup plus de mal à envisager un corpus défini de jeux que je souhaitais mobiliser dans le cadre de ce travail doctoral, et ce, notamment à cause du paradoxe discursif évoqué en introduction de ce travail de thèse. En effet, *Undertale* me semblait être un jeu expressif en 2016, mais mes travaux m'ont amené à me détacher de la définition de l'expressivité par Genvo pour en proposer une autre qui vient la compléter.

vidéo « expressif » (et non seulement « persuasif ») - qui exprimerait une problématique sociale, psychologique, etc., et qui permettrait conjointement au joueur de s'exprimer sur celle-ci - nécessite de prendre en compte que l'expressivité provient à la fois des procédures induites par la structure du jeu et des actions menées par le joueur. (Genvo 2013c : 129)

Le chapitre 4 de cette thèse portera sur le prolongement de cette définition de l'expressivité et plus largement de la discursivité des jeux vidéo. Cela étant, l'objectif de Genvo reste similaire à celui de Bogost, tout en apportant une réponse ouvrant de nouvelles perspectives d'études sur les façons dont des jeux vidéo peuvent suggérer des problématiques sociales, psychologiques, etc.

C'est pourquoi il a été envisagé tour à tour de ne pas avoir de corpus défini, puis de présenter un mélange de jeux dit « triple A » comme la série *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2017), tout en incluant ponctuellement des jeux dits indépendants, dans le sens où leur studio de développement n'est ni *first party* (comme les équipes de Nintendo développant pour Nintendo) ni *second party* (comme Naughty Dog, Santa Monica qui appartiennent à Sony). Cela permettait d'intégrer de la sorte des jeux sur lesquels l'auteur de cette thèse a pu travailler durant ses années de recherches : *Undertale*, *The Witness* (Thekla Inc, 2016)¹⁰⁷ ou encore *Death Stranding*, etc. Or il semble complexe de justifier la cohérence de cet ensemble de jeux selon l'argument que des ressemblances de famille reposent sur « l'existence de caractéristiques multiples qui ne sont pas partagées dans tous les cas et qui ne sauraient être “capturées” dans une définition unique. » (Bosa, 2015 : 64) La difficulté de rassembler ces jeux très différents les uns des autres, sans caractéristiques explicitement communes, est alors la même que celle qu'exprimait déjà Ludwig Wittgenstein à propos des jeux plus généralement :

Considérons par exemple les processus que nous nommons les « jeux ». J'entends les jeux de dames et d'échecs, de cartes, de balle, les compétitions sportives. Qu'est-ce qui leur est commun à tous ? — Ne dites pas : il faut que quelque chose leur soit commun, autrement ils ne

¹⁰⁷ Voir Giner, 2018

se nommeraient pas « jeux » — mais voyez d'abord si quelque chose leur est commun. — Car si vous le considérez, vous ne verrez sans doute pas ce qui leur serait commun à tous, mais vous verrez des analogies, des affinités, et vous en verrez toute une série. Comme je l'ai dit : ne pensez pas, mais voyez ! Voyez, par exemple, les jeux sur damiers avec leurs multiples affinités. Puis passez aux jeux de cartes : ici vous trouverez beaucoup de correspondances avec la classe précédente, beaucoup de traits communs disparaissent, tandis que d'autres apparaissent. (Wittgenstein, 1953, § 66, cité par Bosa, 2015 : 64)

Or, les jeux expressifs, au-delà d'une « morale non moralisante » (Genvo, 2018 : 21), rendent l'exercice de formalisation d'un corpus complexe. C'est pour cette première raison que le choix s'est alors porté sur les *mothertales* : ces jeux présentent l'avantage d'avoir des auteurs et autrices explicites dans leurs sources d'inspiration. La section suivante permettra de mieux appréhender ces objets.

2.3. pour une définition des mothertales

« *Mothertales* » est donc un terme qui a pour la première fois été employé dans le but de faire référence à cinq jeux spécifiques : la trilogie *Mother*, *Undertale* et *Deltarune*. Autrement dit, l'usage du terme a précédé une définition claire de ses frontières. Ainsi, dans cette partie, il va être question de la définition de ces objets vidéoludiques que sont les *mothertales* car à l'instar de toute construction, il est possible de leur accoler plusieurs acceptions. L'objectif de cette sous-partie est donc de déterminer celle qui sera la plus appropriée pour ce travail de recherche. Cela permettra aussi de balayer plus largement ce qui potentiellement aurait pu faire partie de ce corpus, mais qui ont été exclus pour de multiples raisons, la première étant le temps imparti à ce travail.

Bien que cette thèse se réfère à son corpus en le nommant par un mot-valise composé à partir des titres des jeux qui le composent, elle n'a pas l'intention de produire un travail exhaustif sur la définition de ce genre étant donné que selon l'argument de David Clearwater : « s'il est possible de peindre une description détaillée et convaincante d'un

genre particulier, nous ne devons pas considérer cette description comme une liste concrète des caractéristiques que chaque œuvre individuelle doit posséder » (Clearwater 2011 : 14, traduction de l'auteur¹⁰⁸). Cette recherche n'étant pas une réflexion sur les genres vidéoludiques, elle n'a pas non plus pour objectif de soutenir une perspective essentialiste et particulièrement à l'égard des *mothertales* qui sont avant tout liés à l'usage que certains chercheurs et chercheuses (Barnabé, 2019a) en font et non pas sur des caractéristiques fondamentalement différenciantes.

Thomas H. Apperley, dans un article de 2006, invite les chercheurs et chercheuses à classer les jeux en fonction de leurs formes d'interactivités afin (1) de proposer des genres vidéoludiques qui ne sont pas l'extension de genres déjà présents dans d'autres médias et (2) de proposer des genres vidéoludiques fondamentalement distincts les uns des autres :

En déplaçant l'emphase faite sur l'imbroglio de la terminologie visuelle, narrative et interactive à vers des genres d'interactivité, je suggère la création d'un espace qui permet au chercheur d'examiner les jeux d'une manière qui peut les classer en fonction de leurs similitudes sous-jacentes plutôt que de leurs différences visuelles ou narratives superficielles. Ce changement marque la fonction et le rôle uniques des jeux vidéo dans les médias contemporains. (Apperley 2006 : 22, traduction de l'auteur¹⁰⁹)

L'utilisation du mot-valise *mothertales* n'a donc pas pour objectif de figer une définition qui pourrait s'appliquer en dehors du contexte de cette recherche doctorale. Par ailleurs, étant donné que la définition repose sur l'usage, elle peut faire référence à un corpus plus ou moins grand. Au sens élargi, les *mothertales* font référence aux jeux de rôle qui s'inscrivent en marge de ce qui peut sembler être un jeu de rôle typique comme *Final Fantasy* ou *The Elder Scrolls* dans un certain imaginaire collectif. Cette inscription à la

¹⁰⁸ Texte original : « While it is possible to paint a detailed and convincing description of a particular genre, we should not think of that description as a concrete list of characteristics that every individual work must possess » (Clearwater 2011:14)

¹⁰⁹ Texte original : « By shifting the focus of genre in video games from the imbroglio of visual, narrative, and interactive terminology to a specific focus on genres of interactivity, I suggest that a space is created that allows the scholar to examine games in a way that can classify them according to their underlying similarities rather than their superficial visual or narrative differences. This shift marks the unique function and role of video games within contemporary media » (Apperley 2006:22)

marge peut se faire selon des paramètres variés : *Undertale* propose à son audience d'éviter de gagner des points d'expérience afin d'améliorer son avatar, son personnage. *Mother 1* et *Earthbound*, quant à eux, installaient leurs récits dans des décors contemporains et urbains, ce qui pour l'époque de sortie des jeux était significativement nouveau. Les *mothertales* mettent aussi l'emphase sur l'usage de métalepses, qui ici font davantage référence à des « transgressions narratives » (Allain, 2018), ainsi que sur l'émergence de métadiscours à propos de l'audience dans sa situation de jeu et dans les relations qu'elle peut avoir avec les personnages non-joueur. Par exemple, *Earthbound* brise le quatrième mur en mimiquant des apostrophes à l'audience. Au début du jeu, un policier de la ville de Onett dit à Ness la phrase suivante : « dans des moments pareils, les gamins comme toi devraient jouer à des jeux Nintendo » (figure 19). Dans *Undertale*, le personnage de Sans se tourne vers l'audience lorsqu'il prononce une blague (figure 20). Fanny Barnabé, concernant *Undertale*, note que les personnages non-joueurs font allusion à l'obtention de la meilleure fin et leur peur que l'audience « ruine » cette fin en recommençant le jeu (2017 : 40).



Figure 19 : « dans ces moments, les gosses comme toi feraient mieux de jouer à la nintendo », un conseil, pour une fois utile de ces personnages en jeu.



Figure 20 : « hey, vas-y doucement. J'ai une tonne de travail aujourd'hui. Une squele-tonne de travail. » Exemple de jeux de mots partagés par Sans¹¹⁰.

Enfin, les *mothertales* semble favoriser aussi l'émergence d'une réflexivité de la part de l'audience orientée vers sa situation et ses propres relations sociales, *Undertale* apostrophe directement l'audience sur son positionnement moral et éthique par exemple (figure 21). Dans *EarthBound*, Shigesato Itoi s'adresse directement à l'audience joueuse lorsque celle-ci a la possibilité de déclencher des séquences dont le rythme dénote du reste de l'expérience (figure 22).



Figure 21 : « si tu as une sorte de pouvoir spécial... Ne serais-tu pas responsable de faire le bon choix ? » Sans s'adressant à l'audience joueuse par le biais de Frisk, l'avatar. Le pouvoir spécial évoqué par Sans est la capacité à pouvoir effacer une partie sauvegardée ou charger une précédente sauvegarde.

¹¹⁰ Les captures d'écran de la fenêtre du jeu sont tirées du *Undertale Text Project*. URL : <https://drive.google.com/drive/folders/0B6gS2LPXdIc5ZlI6YzVna3dZQms?resourcekey=0-35JJ-M1ML8ZMBj4XNZ1NPQ&usp=sharing>

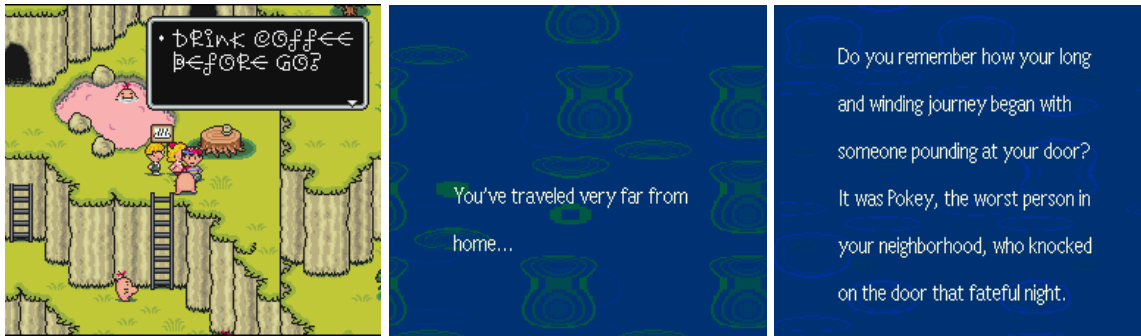


Figure 22 : L'un des moments de pause durant lesquels Shigesato Itoi s'adresse directement à l'audience joueuse à la vallée Saturne.

Enfin, par l'ensemble de ces procédés, les *mothertales* invitent leurs audiences à interroger leurs rapports aux réalités sociologiques puisque les jeux de ce corpus sont une forme d'expression procédurale qui sont selon Doris Rusch est :

un outil formidable pour améliorer notre compréhension des processus sociaux, mentaux et psychologiques qui sous-tendent nos croyances, nos comportements et nos relations avec le monde qui nous entoure. Cependant, le pouvoir de l'expression procédurale dépend de la compréhension qu'a le joueur du système modélisé. (Rusch 2009 : 8, traduction de l'auteur)¹¹¹

Pour le cas des *mothertales*, l'emploi « d'expression procédurale » est préférable plutôt que celui de rhétorique procédurale (Bogost, 2007), car elle permet d'intégrer l'audience dans la construction d'une signification partagée. Cela s'inscrit donc dans l'intention que de proposer un travail inscrit dans un socio-constructivisme vidéoludique.

Pour résumer, les caractéristiques qui sont attribuées aux *mothertales* dans leur acception au sens large sont les suivantes :

- Ce sont des jeux de rôle atypiques qui situent leur action dans des mondes contemporains et qui détournent les codes ancrés dans des contextes spécifiques de production et de diffusion du ou des genres dans lesquels ils s'inscrivent.

¹¹¹ Texte original : « Procedural expression is a terrific tool to enhance our understanding of the social, mental and psychological processes that underlie our beliefs, behaviors and relationships towards the world around us. However, the power of procedural expression depends on a player's comprehension of the modeled system. If it is unclear what the game is about, e.g. because its graphical surface is obscure, the potential insights the rules convey are lost. » (Rusch, 2009 : 8)

- Ce sont des jeux de rôle qui font émerger des discours (vidéoludiques) et des métadiscours (sur le fait même de jouer par exemple), notamment par l’usage de métalepses, d’apostrophes, etc.
- Ce sont des jeux de rôle qui font un usage de l’expression procédurale de sorte que leurs audiences développent une nouvelle compréhension des processus sociaux, mentaux et psychologiques.

Les parangons de ce genre sont la trilogie *Mother* et le diptyque *Undertale/Deltarune*, mais l’acception large intègre aussi *Lisa : The painful RPG* déjà mentionné (Dingaling, 2014), *OneShot* (Degica Games, 2016), *HeartBound* (Pirate Software, à venir¹¹²), *OFF* (Mortis Ghost, 2008), *Hylics* (Mason Lindroth, 2015), *She dreams elsewhere* (Studio Zevere, à venir) ou encore *OMORI* (Omocat, 2020). La sous-section suivante permet d’aborder plus en détail les liens que les *mothertales* ont entre eux.

La présente définition reste finalement relativement vague quant à la forme, l’esthétique ou encore le *gameplay* que peuvent ces jeux, certaines caractéristiques vidéoludiques renforcent l’idée d’une ressemblance de famille. C’est par exemple le cas des écrans de combats, qui au-delà de leur esthétique, présentent des caractéristiques similaires : le point de vue de l’audience, face-à-face à l’ennemi ou encore la relative absence des personnages contrôlés par l’audience (figure 23)¹¹³. Par ailleurs, visuellement, le corpus mobilisé dans cette thèse présente aussi des séquences ludiques relativement similaires pour ce qui est de l’exploration et des dialogues.

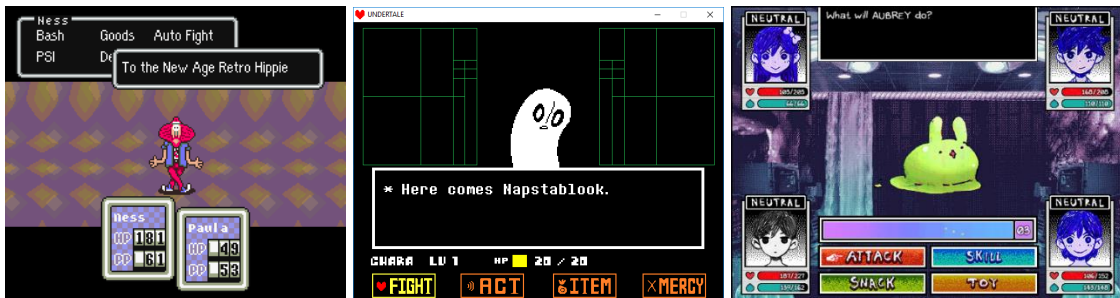


Figure 23 : À gauche, une scène de combat de *EarthBound*. Au centre, un combat de *Undertale*. À droite, un combat de *Omori*.

¹¹² Probablement 2020 ou 2021.

¹¹³ Il convient de noter que *Deltarune* prend plus de libertés à cet égard.

Cela étant, l'une des critiques légitimes à la notion de *mothertale* porte sur les délimitations ou autrement résumé : sur ses frontières sémantiques. La série *Persona* (Atlus, 1996) revient régulièrement dans les discussions, car elle fait partie des sources d'inspiration de Toby Fox (Bogos, Fox, 2013)¹¹⁴. Étant donné que le terme employé réfère à des jeux dont certains tirent référence des jeux *Persona* (et *Shin Megami Tensei* dont ils sont issus), l'acception au sens large convient de facto à ces autres jeux. Par ailleurs, la série *Mother* et le diptyque *Undertale/Deltarune* ont chacun des communautés particulièrement prolifiques en termes de créations dérivées. Que cela soit des hacks réalisés à partir d'*EarthBound* ou d'univers alternatifs pour *Undertale*. À titre d'exemple, l'utilisatrice Katia27, dans un message publié sur le forum [https : //undertale-france.xooit.org/](https://undertale-france.xooit.org/) et datant de 2016, a référencé plus d'une cinquantaine d'univers alternatifs au récit canon d'*Undertale*. Cela étant, cette thèse se restreint à l'usage du terme uniquement pour nommer le corpus mobilisé étant donné que cela permet au présent travail d'opérer rapidement des distinctions entre le corpus et d'autres jeux.

Dans les sections suivantes, cette thèse va exposer les liens qui peuvent être observés à propos des jeux mobilisés. Ensuite, cette thèse présentera les motifs et thèmes que les jeux abordent. Ce faisant, cela permettra de constater les multiples façons dont ce corpus interroge l'état de l'art et plus largement, la problématique de cette thèse. Étant donné le statut atypique des jeux composant le corpus, ce chapitre intègre également une section présentant dans les grandes lignes les expériences vidéoludiques.

2.4. Des ressemblances des familles ou un espace interdiscursif pour les mothertales ?

Les *mothertales* sont donc un corpus de jeux vidéo s'étalant sur plus de trente années (*Mother 1*, 1988, *Deltarune*, 2018)¹¹⁵. De fait, une définition sur leur structure n'est pas suffisante pour également considérer ce corpus comme cohérent, là où des études

¹¹⁴ URL : Bogos, S., Fox, T. (2013). *Undertale Dev* : « *Every Monster Should Feel Like an Individual* » / *The Escapist* [The Escapist]. <https://v1.escapistmagazine.com/news/view/125361-Undertale-Dev-Every-Monster-Should-Feel-Like-an-Individual>

¹¹⁵ Étant donné que seul le premier chapitre de *Deltarune* est sorti et que la suite n'a pas encore de date officielle.

consacrées à une seule licence peuvent être plus aisément justifiées. Par ailleurs, la définition proposée dans la section précédente peut sembler trompeuse tant elle semble difficilement applicable. Cependant, il s'agit aussi d'une opportunité de révéler la cohérence de ce corpus dans la façon qu'il a d'interroger les complexités discursives présentées dans le chapitre premier, et ce, tout en se montrant créatif dans la formalisation de cette cohérence. La présente section a donc pour objet de révéler cette cohérence en abordant les façons dont les jeux forment un système qu'il convient de représenter.

2.4.1. Difficultés à mettre en avant une cohérence vidéoludique au sein des *mothertales*

Un premier travail d'analyse comparée peut amener à mettre en avant les ressemblances que les *mothertales* ont entre eux. Tout d'abord, les *gameplays* et les visuels semblent suivre un certain sentier. Ce sont des jeux de rôle où sont incarnés des enfants d'une dizaine d'années et amenés à parcourir des environnements variés de sorte à accomplir des prophéties (pour la trilogie *Mother* et *Deltarune*) ou pour s'évader (dans *Undertale*). En somme, il s'agit là d'une prémisse relativement typique des jeux vidéo, ce qui n'en fait pas quelque chose de distinctif pour le corpus. Même les récits ne permettent pas de véritablement tisser solidement des liens entre les œuvres.



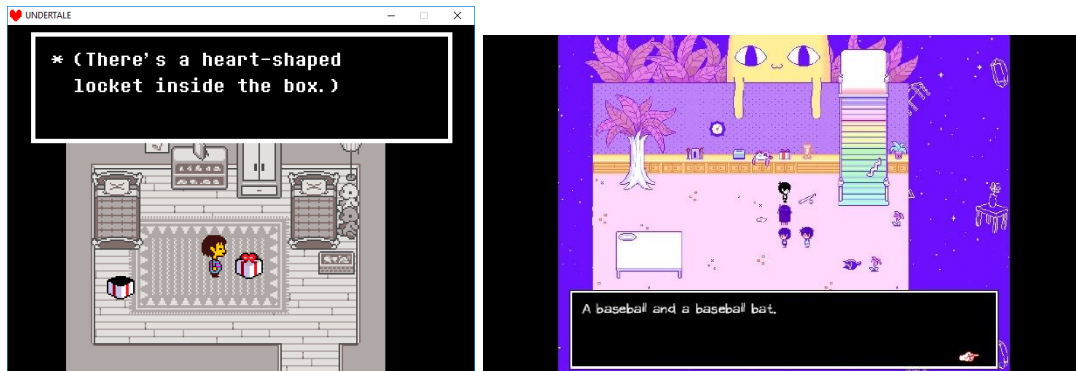


Figure 24 : de gauche à droite, de haut en bas : Mother 1, Earthbound, Mother 3, Undertale et Omori. Contrairement aux quatre précédents, le cadeau dans Omori n'est qu'un élément de décors¹¹⁶.

Pourtant, des détails sont susceptibles de signifier un système de références entre les œuvres. La mise en parallèle de ces détails est d'ailleurs une stratégie observable dans les communautés respectives de ces jeux vidéo afin de conforter les liens qu'ils entretiennent. Il est possible de trouver des messages à ce sujet sur Reddit ou sur *starmen.net* qui vont permettre de comparer les interfaces¹¹⁷, les thèmes abordés¹¹⁸, les mécaniques¹¹⁹. Dans la diégèse, cela va par exemple être signifié par un usage d'*assets* similaires. Par exemple, les cadeaux blancs enroulés de rubans rouges sont des tropes récurrents à ces jeux (figure 24). Par ailleurs, les séquences de combats sont similaires. Pour chacun des jeux du corpus (et même les jeux en dehors du corpus), on retrouve une interface mettant l'emphase sur le monstre plutôt que sur l'équipe ou l'avatar (figure 25). Pour 4 jeux des 5 du corpus, les avatars sont d'ailleurs absents. La mise à mort des antagonistes n'est pas non plus toujours signifiée explicitement. Dans la trilogie *Mother*, il n'est pas formellement stipulé que les

¹¹⁶ L'ensemble des images est extrait de sessions de jeux sauf pour *Mother 1*. URL : <http://walkthrough.starmen.net/earthbound0/marycastle.php> (Consulté le 23/10/2021).

¹¹⁷ https://www.reddit.com/r/Undertale/comments/a4zp2/anyone_noticed_the_similarity_between/ (Consulté le 23/10/2021).

¹¹⁸ https://www.reddit.com/r/Undertale/comments/3n9e5u/spoilers_post_all_similarities_to_earthbound_here/ (Consulté le 23/10/2021).

¹¹⁹ <https://forum.starmen.net/forum/RadDog/undertale/Earthbound-Undertale-Similarities-and-References> (Consulté le 23/10/2021).

ennemis décèdent suite à une rencontre avec les protagonistes. Par exemple, dans *EarthBound* lorsque Ness se bat contre des animaux, ceux-ci deviennent « apprivoisés ». Dans *Mother1*, ils deviennent silencieux.



Figure 25 : « La hyèneB devient silencieuse » & « le chien fugueur a été apprivoisé » (traduction de l'auteur).

Si ces éléments semblent nourrir une argumentation qui pourrait être perçue comme fragile (ce que cette thèse ne défusse pas), il est cependant pertinent de supposer que ces assemblages de détails participent tout de même à structurer les interprétations que les communautés font des jeux et qui peuvent les amener à développer une autre stratégie : définir l'ensemble par l'usage d'un certain champ lexical commun. Dans une conférence diffusée en ligne sur la chaîne YouTube *The Escapist* (cumulant plus d'un million d'abonné·e·s et faisant office de référence anglo-saxonne réalisant des essais et des critiques sur les jeux vidéo), les intervenants Yahtzee Croshaw et Jack Packard discutent l'excentricité (*quirkiness*) des jeux comme *Undertale* et *Earthbound* (2021)¹²⁰. Pour eux, cette excentricité doit également être présente dans les mécaniques. Ils prennent alors pour exemple notable le fait que les barres de vies dans *Earthbound* fonctionnent à la façon de machine à sous : une perte de points de vie n'est donc pas instantanée, mais entraîne une réduction progressive. Cette fonctionnalité fait que si l'audience joueuse résout le combat avant d'avoir pris l'ensemble des dégâts, alors, les dégâts restants ne sont pas appliqués. Cette mécanique se retrouve dans *Mother 3*. Dans *Undertale*, des dégâts peuvent être subis pendant les phases de *menuing*¹²¹ (figure 26). *Deltarune* relie la capacité d'éviter les

¹²⁰ The Escapist. (2021). *Undertale, EarthBound and The Appeal of Quirky Games / Slightly Something Else*. <https://www.youtube.com/watch?v=FUTMlgufgU> (Consulté le 22/10/2021)

¹²¹ Le moment où l'audience joueuse effectue l'ensemble des choix sur les actions à venir pendant le tour de jeu.

attaques des ennemis au remplissage d'une barre permettant aux membres de l'équipe d'effectuer des actions spéciales. Tous ces aspects excentriques, ou du moins atypiques, des jeux de rôle définissent en partie ce que des membres des communautés considèrent comme *quirky*.



Figure 26 : à gauche, un combat dans *EarthBound* et à droite le combat contre Sans dans *Undertale*. Les os sur les boutons d'actions infligent des dégâts à l'audience joueuse.

C'est à travers ce regroupement qu'une ressemblance des familles émerge. Bastien Bosa, s'appuyant sur Ludwig Wittgenstein, définit ce concept comme un modèle « basé sur les idées d'entrecroisement et de chevauchement ». De fait, les *mothertales* sont suffisamment différents pour être considérés distinctement tout en partageant un nombre suffisant de ressemblances pour les réunir. Si les exemples peuvent sembler ici insuffisants, il est important de noter que l'exercice pourrait être bien plus exhaustif. Des initiatives de la part des communautés de ces jeux viennent régulièrement conforter cela. Sur le réseau social Reddit, on peut alors trouver des *posts* qui actualisent régulièrement ces similarités¹²², ce qui aboutit également à des traits d'humour métadiscursif (figure 27). Cependant, malgré cette argumentation, ce propos peut rester fragile, c'est pourquoi il peut être intéressant d'envisager différemment les relations qu'entretiennent ces jeux.

¹²² crazyredd88. (2015, octobre 2). [Spoilers] Post all similarities to EarthBound here! [Reddit Post]. r/Undertale.

www.reddit.com/r/Undertale/comments/3n9e5u/spoilers_post_all_similarities_to_earthbound_here/

DragonFlayer. (2021, octobre 20). List of unique, subversive, meta, quirky or strange games that play off interesting twists on their mechanics, rules, narrative and/or themes. [Reddit Post]. r/earthbound.

www.reddit.com/r/earthbound/comments/qc49sg/list_of_unique_subversive_meta_quirky_or_strange/



Figure 27 : un post humoristique à propos des ressemblances entre les quirky RPG games¹²³.

2.4.2. Les *mothertales*, un système interdiscursif

Une façon de résoudre la difficulté de regrouper ces jeux est de mettre en exergue un ensemble de phénomènes qui révèlent les façons dont ces jeux se répondent les uns les autres. C'est en ce sens qu'une étude des intertextualités permet cela. Julia Kristeva a fait

¹²³ (Case 1) *Je vais prendre...*

(Case 2) *Un RPG inspiré d'Earthbound avec un titre en un seul mot et des fins multiples,*

(Case 3) *un protagoniste silencieux qui traverse des événements traumatisants, mais qui possède des amis merveilleux à ses côtés,*

(Case 4) *Comme c'est original*

(Case 5) *avec un peu d'horreur psychologique saupoudrée de beaucoup d'humour noir*

(Case 6) *Audacieux aujourd'hui, n'est-ce pas ?*

Queen_Ann_III. (2021, septembre 16). *Some tropes I've noticed (more in comments)* [Reddit Post]. r/shitpostbound.

www.reddit.com/r/shitpostbound/comments/pp8xt7/some_tropes_ive_noticed_more_in_comments/ (Consulté 23/10/2021)

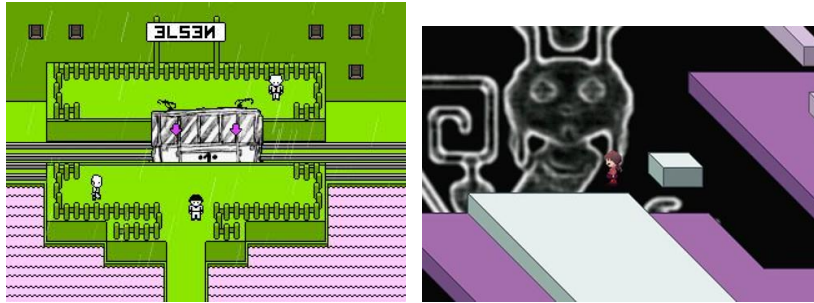
partie des premier·e·s chercheurs et chercheuses, notamment avec Mikhaïl Bakhtine à définir la notion d'intertextualité. Cette notion est introduite dans les recherches francophones en 1967 (Gignoux, 2006) et Kristeva la définit en énonçant que : « le mot (le texte) est un croisement de mots (de textes) où on lit au moins un autre mot (texte). [...] Tout texte se construit comme mosaïque de citations, tout texte est absorption et transformation d'un autre texte. À la place de la notion d'intersubjectivité s'installe celle d'intertextualité » (1969, 145). Les *mothertales*, de par les références qu'ils partagent, permettent d'observer ces intertextualités et donc les relations qu'ils entretiennent au sein d'un même système.

Afin de mener ce travail, une première piste est de mobiliser un ensemble de traces qui servent ici de paratextes. Dans ce cadre, la notion de paratexte dépasse l'ensemble des éléments contenus au sein d'un objet livre. Sur Internet, « le paratexte devient interface et l'interface est un lieu d'action, un monde ou, encore mieux, le monde où nous agissons. Le paratexte devient donc environnement, notre environnement » (Vitali-Rosati, 2015). Dans la pensée de Marcello Vitali-Rosati, il est nécessaire de penser le Web comme étant un environnement assurant une continuité entre l'ensemble des objets qu'il contient. Le paratexte prend alors une définition bien plus lâche puisque tout peut être paratexte : une notice, un article de blog, un témoignage, etc. Cette perspective permet de penser un objet culturel - les *mothertales* - et son environnement lui faisant référence comme étant reliés : « Tout est texte et le paratexte devient un outil de gestion opérationnelle du monde. Il n'y a donc plus -ou presque plus- de hors-texte et, dans tous les cas, pas sur le Web » (Vitali-Rosati, 2015). Révéler les façons dont les auteurs citent directement leurs sources d'inspiration à travers l'usage de paratexte est donc une méthode que cette thèse mobilise pour légitimer ce corpus. Les *mothertales* (pris ici dans son acception large et donc dépassant le corpus de cette thèse) présentent l'avantage que leurs auteurs et autrices ont laissé de nombreuses traces à ce sujet. De fait, au-delà des ressemblances qu'une audience faisant preuve d'une certaine littératie à l'égard du corpus serait en mesure d'observer¹²⁴, cet exercice sert donc à révéler l'intertextualité, non pas à partir des œuvres elles-mêmes,

¹²⁴ Ce qui positionne l'audience comme étant un registre de connaissances

mais à partir des paratextes qui, dans le contexte contemporain, prennent la forme d'un labyrinthe ouvert qu'il convient de cartographier dans une certaine mesure¹²⁵.

Si les liens entre au sein de la trilogie *Mother* sont assez explicites, cette méthode met également en exergue les façons dont *Undertale* et *Deltarune* tirent leurs inspirations de la trilogie, et ce, soit par des observations¹²⁶, soit par des commentaires de Toby Fox laissés à travers des documents tels que des interviews¹²⁷ ou plus simplement des tweets¹²⁸ : « *MOTHER 3* a été un jeu très influent pour moi. Si je n'y avais pas joué, je n'aurais jamais créé le combat de Toriel ni aucun des autres combats de boss du jeu » (Fox, 2021, traduction de l'auteur). D'autres traces (Zavarise, 2018)¹²⁹ permettent de connecter *Undertale* à d'autres jeux tels que *OFF* (Mortis Ghost, 2008) ou *Yume Nikki* (Kikiyama, 2004), jeux qui servent également de références à d'autres jeux, comme *Omori* (figure 28),¹³⁰ déjà évoquées plus haut.



¹²⁵ Cette thèse aura l'occasion d'éclairer cette métaphore (qui fait référence au labyrinthe en rhizome d'Umberto Eco entre autres) dans le chapitre 6 lorsqu'il sera question de penser les situations communicationnelles dans le cadre de la ludologie socioconstructiviste.

¹²⁶ *Undertale* is an EarthBound Inspired Indie RPG. (2013, juin 2). *The Escapist*. <https://www.escapistmagazine.com/undertale-is-an-earthbound-inspired-indie-rpg/>

¹²⁷ *Undertale* creator on the games that served as inspiration, changes during development, and more. (2018, octobre 27). *Nintendo Everything*. <https://nintendoeverything.com/undertale-creator-on-inspiration-changes-during-development-and-more/>

¹²⁸ Fox, T. (2021). *MOTHER 3* was a really influential game to me. If I hadn't played it, I never would have created the Toriel battle, or, well, any of the other boss battles in the game. It also probably influenced how I try to re-use motifs in my songs, now that I think about it... Twitter. Consulté 24 octobre 2021, à l'adresse <https://twitter.com/tobyfox/status/1384674744264499202>

¹²⁹ Zavarise, G. (2018, septembre 21). Ten years later, *OFF* lives ON. *Rock, Paper, Shotgun*. <https://www.rockpapershotgun.com/ten-years-later-off-lives-on>

¹³⁰ En l'occurrence, il s'agit de *Yume Nikki* qui a servi d'inspiration à *Omori*, en particulier lorsqu'il s'agit de *Dark Space*, un espace fortement inspiré de la proposition de *Yume Nikki*.

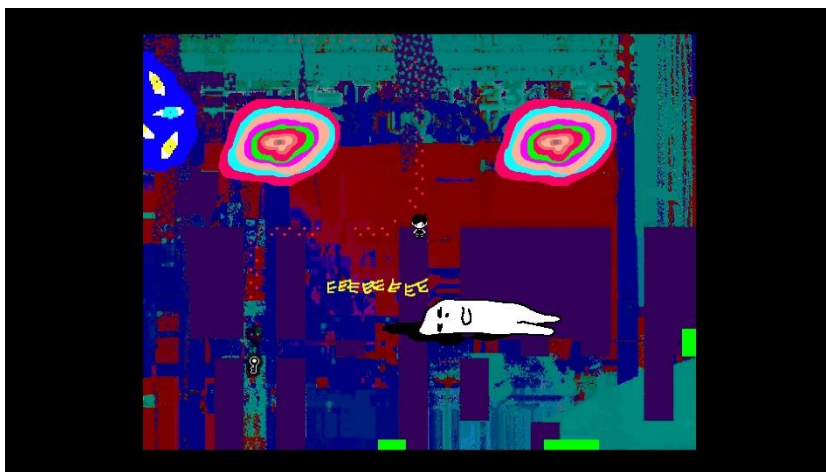


Figure 28 : OFF¹³¹, Yume Nikki¹³² et Omori.

De manière générale, ce travail de thèse a permis de mettre en exergue, par l'observation journalière de son corpus et des communautés de jeu afférant, une certaine coutume des *mothertales* au sens large à clairement identifier leurs références. C'est pourquoi dans la même perspective, il est possible de relier un ensemble de jeux et de leur donner ainsi une cohérence. Dans le cadre de cette thèse, 25 jeux ont ainsi pu être associés au corpus de cette thèse (figure 29). Il est possible de retrouver l'explicitation en détails de cette figure dans le chapitre suivant (sous-section 3.6), mais ce qu'il est pertinent de constater ici, c'est davantage la façon dont la modélisation du corpus cartographie un espace interdiscursif.

¹³¹ URL : <http://gaarabis.free.fr/index.php?catid=1> (consulté le 25/10/2021)

¹³² URL : https://store.steampowered.com/app/650700/Yume_Nikki/ (consulté le 25/10/2021)

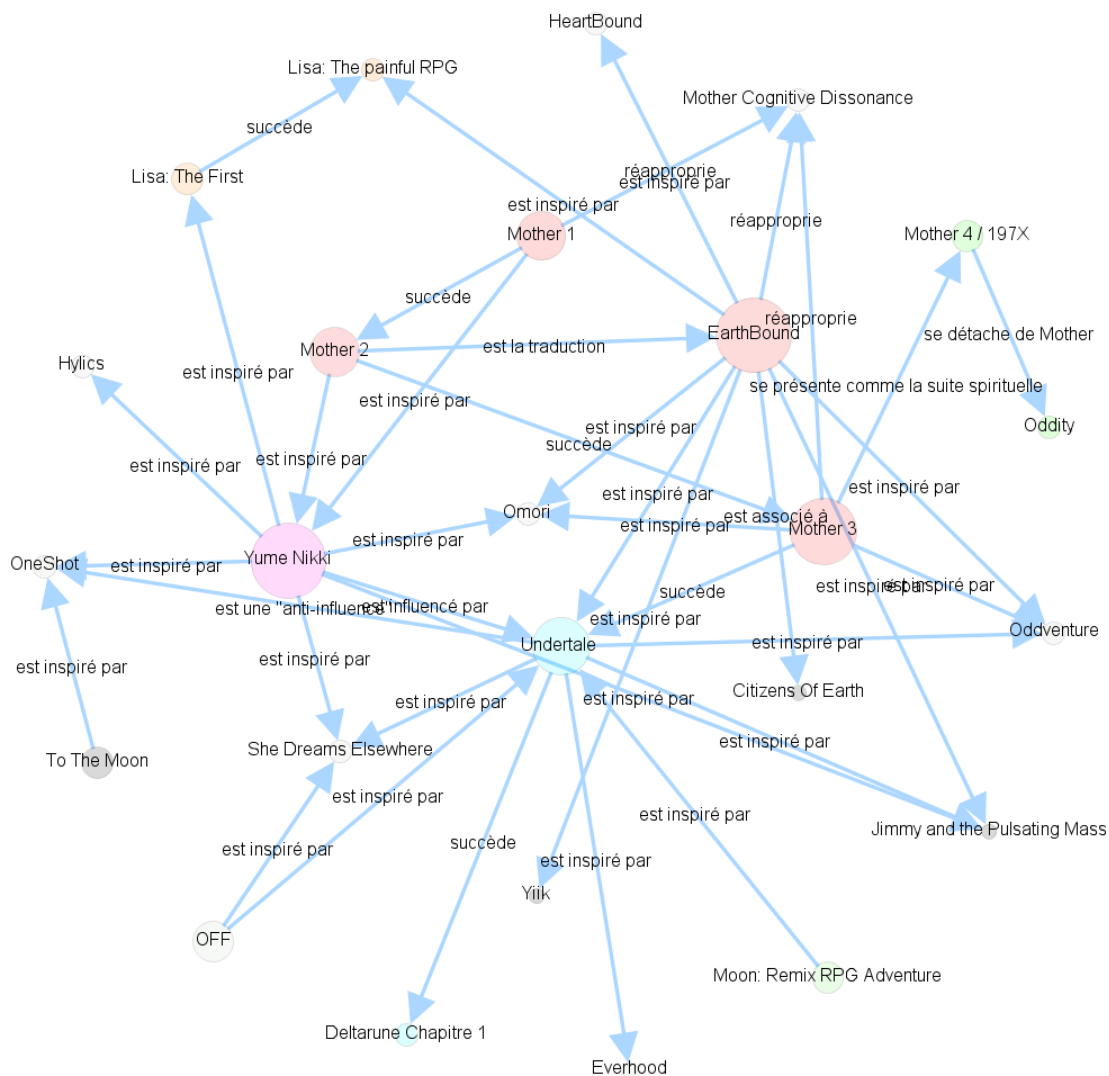


Figure 29 : Représentation de l'espace interdiscursif des motheriales¹³³.

Patrick Charaudeau définit l'espace d'interdiscursivité¹³⁴ comme étant « celui où circulent des discours en tant qu'ils sont porteurs de savoirs sur le monde dont les uns sont purement descriptifs et les autres des jugements » (Charaudeau, 2006 : 31). Ainsi, cette façon de formaliser un corpus permet le soutien d'une étude qui peut être comparative. Au-delà de rassembler des œuvres dont les ressemblances ne semblent pas suffisantes, formaliser un espace interdiscursif sous la forme d'un réseau est une étape nécessaire à la résolution de la problématique de ce travail doctoral, à savoir : l'étude de la co-construction

¹³³ Lecture : le lien entre Deltarune et Undertale se lie : «Deltarune Chapitre 1 succède à Undertale», « OneShot est inspiré par To The Moon », etc.

¹³⁴ Cette thèse ne fait pas de différence entre « espace interdiscursif » et « espace d'interdiscursivité ».

et de la circulation des discours vidéoludiques. Cela permet également d'adresser une observation que Charaudeau fait dans la conclusion de son article pour la revue Tranel :

L'interdiscursivité est omniprésente dans tous les actes de communication, mais elle n'est pas toujours montrée comme dans les citations. Elle est constituée de multiples strates discursives qui sont potentiellement présentes, dont une partie est activée par chaque situation de communication en fonction des instructions discursives qu'elle comporte et une autre par la sujet interprétant en fonction de ses propres références. C'est au repérage de ces strates que doit se livrer l'analyste pour construire ces « avenues de sens » dont parle Roland Barthes. (Charaudeau, 2006 : 38)

Cette dernière citation de Charaudeau est particulièrement heuristique dans le sens où elle est structurante pour la poursuite de cette thèse. L'étude des discours vidéoludiques peut passer par la formalisation d'un réseau d'actants. Dans le cas du corpus, seuls pour l'instant les jeux ont servi à cette formalisation. Celle-ci permet ensuite de faire un repérage des discours et des façons dont ceux-ci évoluent à travers un certain nombre de strates. Contrairement à une seule perspective temporelle, cette formalisation en réseau permet également de situer l'état d'un discours dans une partie d'un réseau. Avant de passer à une étude des situations de communication, il est pertinent de répondre à l'invitation de Charaudeau en faisant un premier repérage de ces strates. Si les jeux sont présentés en détail ci-après, la section 2.6 s'attachera à présenter quelques discours circulant au sein de l'espace interdiscursif évoqué plus haut.

2.5. Présentation détaillée du corpus

2.5.1. De Mother 1 à Mother 3

La trilogie *Mother* a été écrite par Shigesato Itoi pour les consoles de Nintendo. Le premier opus, *Mother* (1989) ou *EarthBound Beginnings* a été développé par les studios HAL Laboratory et Ape (dont une partie devint par la suite Creatures Inc., le studio développant la série *Pokémon*). *Mother 2* (1994 pour la version japonaise et 1995 pour la version anglaise) ou *EarthBound* (nom qui sera privilégié par la suite) fut le produit

également de cette collaboration entre Ape et HAL Laboratory. Le dernier, *Mother 3* (2006, sans traduction anglaise officielle), fut développé une première fois par HAL pour la version Nintendo 64 puis par 1-UP studio, alors nommé Brownie Brown¹³⁵ et qui arrive pour le développement de la version *Gameboy Advance*¹³⁶.

Selon de nombreux témoignages et documents laissés, il apparaît que les développements de ces trois jeux ont à chaque fois souffert de nombreux problèmes. La traduction de *Mother 1*, réalisée à la fin des années 1980, n'est arrivée qu'à la réédition du jeu sur la console Wii U en 2015¹³⁷. Le développement de *EarthBound* a longtemps piétiné, à tel point que le jeu a failli être annulé, et ce, à plusieurs reprises, jusqu'à l'arrivée de Satoru Iwata, alors président de HAL et futur président-directeur général de Nintendo¹³⁸. Enfin, le développement de *Mother 3* s'est étalé sur plus de dix années, entre 1994 et 2006. Une première version, *EarthBound64*, devait originellement sortir sur la Nintendo 64, mais l'équipe ne parvint pas à obtenir ce qu'elle désirait. Cette version fut donc annulée en 2000¹³⁹ et non pas uniquement à cause des problèmes de développement, mais aussi à l'échec de Nintendo et son support disque pour la Nintendo 64. Si le jeu arborait une esthétique en trois dimensions, celle-ci fut abandonnée pour du *pixel art* étant donné que le jeu fut finalement publié sur *GameBoy Advance* en 2006.

¹³⁵ "Shigesato Itoi Tells All about Mother 3 (Part Two)". Nintendo Dream. Translation. August 2006. p. 7. Archived from the original on September 1, 2014. Retrieved August 31, 2014.

¹³⁶ Itoi, S., Chewy, & Tomato. (2006). Exclusive Itoi Interview, an English translation of a Nintendo Dream magazine article. http://mother3.fobby.net/interview/m3int_08.html

¹³⁷ Parish, J.,(2014). "Daily Classic: 25 Years Ago, Mother (aka EarthBound Zero) Skewered JRPGs, and America". USgamer. Gamer Network. Archived from the original on October 11, 2014. Retrieved October 11, 2014.

¹³⁸ "Interview with Shigesato Itoi". Weekly Famitsu (in Japanese): 21–23. September 2, 1994.

¹³⁹ Itoi, Shigesato (August 22, 2000). "『MOTHER 3』の開発が中止になったことについての" [About the development of "MOTHER 3" has been canceled]. 1101.com. Translation. Translated introduction. Archived from the original on August 31, 2014. Retrieved August 30, 2014.



Figure 30 : « No crying until the ending » ou « pas de pleur avant la fin », traduction par Starmen.net d'un spot publicitaire pour Mother 1.¹⁴⁰

Dès le premier jeu, Shigesato Itoi entend faire de ses jeux des expériences émotionnellement fortes. En témoigne le slogan publicitaire de premier opus : « *no crying until the ending* » (figure 30). Cela explique aussi pourquoi les personnages principaux contrôlés par l'audience sont principalement des enfants dans les deux premiers opus. Un autre élément significativement différenciant est le lieu de son action qui s'inspire des États-Unis des années 1980, même si le jeu ne fait pas figure de précurseur par rapport à cela (*Megami Tensei*, développé par Atlus et sorti en 1987, se déroule également dans un contexte contemporain également). *EarthBound* se déroule en 199X tandis que *Mother 3* déroule son récit dans une période postapocalyptique sans qu'il n'y ait plus de précision. Les sous-parties suivantes résument les récits de chacun des jeux.

¹⁴⁰ Starmen.Net Youtube. (2007). *MOTHER Commercial (subtitled)*. <https://www.youtube.com/watch?v=yQUN7QAnMp0>

Il semble aussi important de mentionner que pour la rédaction de ces résumés, de nombreux documents produits par la communauté de *Mother 1*¹⁴¹, *EarthBound*¹⁴² et *Mother 3*¹⁴³ ont été mobilisés.

2.5.1.1. Résumé de *Mother 1*

Au début du XXe siècle, un jeune couple marié disparaît : George et Maria. Deux années après, George réapparaît, sans Maria, et démarre une recherche sur les PSI (pour *psionics*) qui sont les pouvoirs psychiques dans l'univers de la trilogie. On apprend plus tard que George et Maria ont été enlevés par une espèce extra-terrestre et devinrent les parents adoptifs de Giygas alors enfant (ayant aussi pour nom Giegue ou « ギューグ », *Gyiyg* en japonais). Alors que Maria embrasse son rôle de mère adoptive, George étudie sans y être autorisé les PSI. Renvoyé sur Terre pour cette raison, il se dédie à leur étude le reste de sa vie. Les extra-terrestres, furieux, décident de venir récupérer les informations dérobées par George pendant sa captivité. C'est alors Giygas, contre son gré, qui est ordonné de récupérer cette connaissance dérobée une fois devenu adulte. 80 années passent et une armée dirigée par Giygas envahit alors la planète de *Mother*. Des enfants, par la force des choses, se dressent contre cette invasion. Ninten, l'avatar de l'audience, est l'arrière-petit-fils de George. Il se lance dans cette aventure suite à un événement surnaturel survenu dans sa ville originelle de *Podunk* (aussi nommée *Mother's Day* dans la version japonaise)¹⁴⁴ dans le pays d'*America*¹⁴⁵. Son père le missionne alors d'enquêter sur les phénomènes paranormaux se produisant. Au cours de ses péripéties, Ninten (et donc l'audience) rencontre Lloyd, Ana et Teddy qui rejoignent l'équipe des protagonistes.

¹⁴¹ *EarthBound Beginnings*. (s. d.). EarthBound Wiki. Consulté 1 août 2020, à l'adresse

https://earthbound.fandom.com/wiki/EarthBound_Beginnings

Earthbound Beginnings (NES) Playthrough—NintendoComplete—YouTube. (s. d.). Consulté 1 août 2020, à l'adresse

https://www.youtube.com/watch?v=xTouuqUL_MU&t=2944s

STARMEN.NET - MOTHER / *EarthBound Zero*. (s. d.). Consulté 1 août 2020, à l'adresse <http://starmen.net/mother1/>

¹⁴² STARMEN.NET - MOTHER 2 / *EarthBound*. (s. d.). Consulté 6 août 2019, à l'adresse <http://starmen.net/mother2/>

¹⁴³ *Mother 3*. (s. d.). EarthBound Wiki. Consulté 2 août 2020, à l'adresse https://earthbound.fandom.com/wiki/Mother_3

STARMEN.NET - MOTHER 3. (s. d.). Consulté 7 août 2020, à l'adresse <http://starmen.net/mother3/>

¹⁴⁴ Il est important que les noms de villes font référence à la traduction présente dans *EarthBound Beginnings* qui est la réédition sur Wii U de la première traduction de *Mother 1*. Dans la réédition de 2003 de *Mother 1 et dont la version anglophone repose sur une traduction non officielle*, les noms de villes sont différents.

¹⁴⁵ *America*. (s. d.). EarthBound Wiki. Consulté 1 août 2020, à l'adresse <https://earthbound.fandom.com/wiki/America>

Au fur et à mesure de l'aventure, Ninten va réunir huit morceaux d'une même mélodie sur demande de la reine Mary, personnage rencontré à *Magicalant* et amnésique. Cette quête qui devient la quête principale du jeu permet à l'audience, à travers Ninten et l'équipe de voyager vers les villes de *Youngtown*, *Snowman*, *Merrysville* et *Ellay*¹⁴⁶ et ce, tout en aidant d'autres personnages non-joueurs moins importants dans le récit. Une fois les huit morceaux de la mélodie obtenue, il est révélé que la reine Mary est en réalité Maria, mère adoptive de Giygas. La mélodie est en fait la berceuse qu'elle chantait à Giygas petit. Une fois infiltrée dans le camp ennemi (une caverne du *Mt Itoi*¹⁴⁷ dans le jeu), l'équipe arrive devant Giygas qui pendant tout le jeu est à l'origine des méfaits qu'elle parvint à contrer. Ultimement, il apparaît alors bien plus nuancé. Il propose à Ninten de l'épargner à condition que ce dernier l'accompagne dans son vaisseau étant donné que sa famille l'a beaucoup aidé. Il s'agit là d'un moment clef de l'intrigue puisque cela révèle que Giygas est capable d'exprimer des sentiments, de l'empathie et que ses souvenirs avec Maria étaient relativement heureux.



Figure 31 : Ana chantant la mélodie à huit notes¹⁴⁸.

Cela étant, Ninten refuse, s'en suit alors un combat entre l'équipe et Giygas. L'audience doit alors « check » (une action pour obtenir des informations sur l'adversaire en combat) Giygas pour comprendre qu'il est impossible de le battre par la force brute¹⁴⁹. C'est pourquoi l'équipe tente de chanter à dix reprises la berceuse, mais chacune des

¹⁴⁶ Référence probable à L.A. pour Los Angeles.

¹⁴⁷ En référence à Shigesato Itoi

¹⁴⁸ Il s'agit du nom de la berceuse que la reine Mary, mère adoptive de Giygas, chantait.

¹⁴⁹ À ajouter

tentatives échoue. Ce n'est qu'à la onzième tentative que l'équipe parvint à chanter la mélodie composée des huit morceaux (figure 31). Incapable de supporter la mélodie et les souvenirs liés, Giygas est battu et fuit en jurant de se venger.

2.5.1.2. Résumé d'*EarthBound*

EarthBound se déroule durant la décennie suivant *Mother 1* : en 199X. Ness, avatar de l'audience, est un jeune garçon dont l'âge est similaire à celui de Ninten au moment de *Mother 1*. Il est réveillé par l'impact d'une météorite aux abords de sa ville natale : Onett. Parti investiguer le lieu de l'impact, l'audience remarque que son accès est bloqué par la police (figure 32), célèbre pour bloquer les accès des routes et créer des barrages routiers inutiles (Giner, 2020). Plus tard dans la nuit et une fois les policiers partis, Pokey Minsch (nommé Porky dans *Mother 3*), le plus âgé de la fratrie voisine, requiert l'aide de Ness pour partir à la recherche de Picky, le cadet. Celui-ci était caché derrière un buisson, juste à côté de la météorite. Une fois retrouvés, les trois enfants se rapprochent de cette dernière et c'est ainsi que Buzz Buzz, un insecte venu du futur (dix années pour être précis) et ressemblant à un scarabée, apparaît. S'en suit une tirade de sa part qui révèle que Ness est l'enfant élu qui parviendra à battre Giygas qui a sombré dans la folie. Celui-ci est devenu, entre *Mother 1* et *EarthBound*, « le destructeur cosmique universel ». Selon la prophétie de Buzz Buzz, Giygas détruira l'univers entier et seuls Ness aidé de Paula, Jeff et Poo parviendront à l'en empêcher. Pour ce faire, Ness doit se rendre dans les huit sanctuaires, éparpillés à travers les pays du monde d'*EarthBound* (*Eagleland*, *Chommo* et *Foggyland*) afin de retrouver les huit fragments d'une mélodie¹⁵⁰. Chacun de ces sanctuaires est décrit comme un lieu permettant à Ness de se lier à la planète. C'est ainsi qu'il développe ses pouvoirs dans le récit en plus de l'expérience amenée par les combats rencontrés.

¹⁵⁰ La *eight-melody* de *EarthBound* est distincte de la *eight-melody* de *Mother 1*. *Mother 3*, contrairement au deux premiers opus n'en contient pas, mais possède dans son OST la *sixteen-melody* qui remixe les deux premières *eight-melodies* ainsi que *Love Theme*. 16 Melodies (Beginning)—MOTHER 3. (2012, octobre 11). <https://www.youtube.com/watch?v=YfCA4qAitNU>
EarthBound Sound Stone—All 8 Your Sanctuary Melodies. (2011, avril 14). <https://www.youtube.com/watch?v=T2VNNoeAMJ7U>
Eight Melodies Eight Locations. (2013, janvier 15). <https://www.youtube.com/watch?v=ZUBI6MMXuQk>

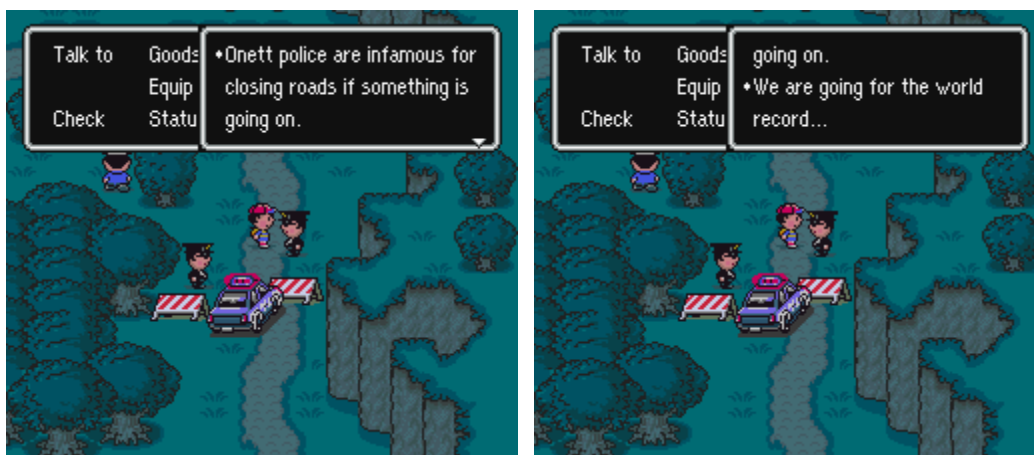


Figure 32 : la police de Onett bloquant la route pour le record du monde.

Au fur et à mesure de son périple, Ness est amené à traverser de nombreuses villes ayant chacun leur lot de problèmes et constituant un ensemble de péripéties inévitables pour l'audience. À chaque ville, Ness va donc faire face à des antagonistes variés : le gang des *Shark* à *Onett*, la secte *Happy* à *Twoson* et à *Happy Happy village*, l'homme d'affaires Geldegarde Monotoli à *Fourside*¹⁵¹. Si Giygas reste l'antagoniste principal du jeu, il influence une partie des autres vilains à travers un objet : la statue *Mani Mani* qui sert de catalyseur. On apprend aussi que Pokey, jaloux de Ness, devient en quelque sorte un subalterne de Giygas et finit par utiliser ce dernier à ses propres fins. On le retrouve derrière le gain de pouvoir de la secte et le kidnapping de Paula, mais aussi en tant que conseiller de Geldegarde Monotoli. Par ailleurs, il est aussi justifié dans le jeu que si Ness et ses amis sont sans cesse attaqués, c'est aussi à cause du pouvoir de Giygas¹⁵².

Si dans *Mother 1*, Giygas n'était que le chef de l'invasion extra-terrestre, il est devenu dorénavant l'idée même du Mal. Pokey, que l'on rencontre une dernière fois avec Giygas lors du combat final, va jusqu'à le définir comme suivant : « non, Giygas n'est plus le maître du Mal. Il est devenu l'incarnation du Mal lui-même... qu'il ne peut pas contrôler seul. Il est la puissance du Mal. » (Traduction de l'auteur)¹⁵³ ou encore : « son propre esprit

¹⁵¹ Ne sont pas abordées ici les autres villes du jeu qui sont *Winters*, *Summers*, *Scaraba* (dans le pays de *Foggyland*), et *Dalaam* (dans le pays de *Chommo*) ainsi que d'autres localités du jeu.

¹⁵² Afin de ne pas ajouter plus de détail, l'information est précisée dans cette note : plus tard dans le jeu, l'audience apprend que Giygas agit depuis le passé où il se cache, et ce, bien avant les événements de *Mother 1*.

¹⁵³ Texte original : «No, Giygas is no longer the wielder of Evil. He has become the embodiment of Evil itself... which he cannot control on his own. He is the Evil Power.»

Giygas—WikiBound. (s. d.). Consulté 2 août 2020, à l'adresse <https://wikibound.info/wiki/Giygas>

a été détruit par son incroyable pouvoir. Quel tout puissant idiot ! Oui, c'est ce qu'il est ! Heh heh heh heh... et vous... vous serez... juste un autre repas pour lui ! » (Traduction de l'auteur)¹⁵⁴. De la même façon que dans *Mother 1*, la force brute et la violence ne permettent pas de remporter la victoire contre un ennemi dont les attaques dépassent la compréhension de la réalité (figure 33). Contrairement à la berceuse dans *Mother 1*, ce sont les prières de Paula, dont l'ultime est destinée à l'audience (brisant le 4e mur¹⁵⁵). Une fois la victoire remportée, Pokey prend la fuite. Ness et son équipe se séparent. L'épilogue permet ultimement à l'audience de parcourir le monde d'*EarthBound* une dernière fois avant le générique de fin.



Figure 33 : à gauche, l'attaque de Giygas dans *Mother 1*, au centre, la forme du Giygas dans *Earthbound*, à droite, son attaque.

¹⁵⁴ Texte original : « *His own mind was destroyed by his incredible power. What an all-mighty idiot! Yep, that's what he is! Heh heh heh heh... and you... you will be... just another meal to him!* »

Giygas. (s. d.). EarthBound Wiki. Consulté 2 août 2020, à l'adresse <https://earthbound.fandom.com/wiki/Giygas>

¹⁵⁵ Sans que ce soit l'unique fois dans le jeu que cela se produise.

2.5.1.3. Résumé de *Mother 3*

Si les deux premiers opus pouvaient former un diptyque cohérent et abouti, *Mother 3* propose d'explorer une dernière fois le monde de *Mother* afin de répondre à une ultime et dernière question non résolue à la fin d'*EarthBound*. En effet, à la fin du deuxième opus de la série, Pokey prend la fuite. *Mother 3* permet alors de découvrir ce qui lui advint. Par ailleurs, il est intéressant de mentionner les références de Shigesato Itoi pour ce dernier récit qui place en son centre la relation fraternelle et antagoniste de Lucas, avatar de l'audience, et de Claus, homme de main de Pokey (dorénavant nommé Porky dans la traduction non officielle faite par les fans)¹⁵⁶ : *La Trilogie des Jumeaux* d'Ágota Kristóf (Roguska, 2017). Elle est composée des œuvres suivantes : *Le Grand Cahier* (1986)¹⁵⁷, *La Preuve* (1988)¹⁵⁸ et *Le Troisième Mensonge* (1992)¹⁵⁹. Contrairement aux deux premiers épisodes de la série, Pokey est dorénavant l'antagoniste principal. À la suite de sa rencontre avec Giygas, il obtint les moyens de voyager dans le temps. Il est révélé qu'il fit un grand usage de cela, ce qui eut pour effet de dérégler son développement biologique. Il est présenté comme un enfant dont le corps a extrêmement vieilli à cause de ces voyages temporels.

Contrairement aux deux premiers jeux, *Mother 3* agence son récit en chapitres. Par ailleurs, si dans *Mother 1* et *EarthBound*, l'audience ne contrôle qu'un seul avatar (Ninten et Ness)¹⁶⁰, *Mother 3* propose à son audience d'incarner Lucas (enfant et personnage principal) pendant la majeure partie du jeu qui contient 8 chapitres, mais aussi Flint (au chapitre 1, le père de Lucas et Claus), Duster (au chapitre 2, fils d'un ancien du village et voleur en situation de handicap) et Salsa (au chapitre 3, un singe devenu esclave de la *pigmask army*).¹⁶¹

¹⁵⁶ Par la suite, je ferai usage de *Pokey* pour faire référence au personnage d'*EarthBound* et de *Porky* pour le personnage de *Mother 3*. Cela étant, il s'agit bien du même personnage dans le récit de la trilogie.

¹⁵⁷ How Ágota Kristóf's Novel Trilogy Inspired MOTHER 3 (Part I) : The Notebook. (2020, mars 2). <https://www.youtube.com/watch?v=O0TDZNFiShA&t=536s> (consulté le 01/09/2023)

¹⁵⁸ How Ágota Kristóf's Novel Trilogy Inspired MOTHER 3 (Part II) : The Proof. (2020, mars 22). <https://www.youtube.com/watch?v=nR-KQqchKQE> (consulté le 01/09/2023)

¹⁵⁹ How Ágota Kristóf's Novel Trilogy Inspired MOTHER 3 (Part III) : The Third Lie. (2020, mars 22). <https://www.youtube.com/watch?v=Ffz9ourDdJo> (consulté le 01/09/2023)

¹⁶⁰ Dont les noms font référence à Nintendo et Super Nes.

Ninten. (s. d.). *EarthBound Wiki*. Consulté 2 août 2020, à l'adresse <https://earthbound.fandom.com/wiki/Ninten> "Weekly Famitsu – June 19, 1992". Retrieved September 29, 2013.

¹⁶¹ Épelé de la sorte dans la traduction réalisée par les fans et sur laquelle se repose ce travail doctoral.

Sur l'île de *Nowhere Islands* à une période mal située après les événements d'EarthBound, Lucas et Claus passent leurs vacances chez leur grand-père avec leur mère Hinawa. Leur retour des vacances est perturbé par l'invasion de la *pigmask army* du Pig King (à savoir Porky Minch). L'invasion se fait à la fois de front avec l'armée qui incendie la forêt de l'île et par l'infiltration de personnages ayant prêté allégeance à Porky. C'est le cas par exemple de Fassad, lieutenant de l'armée. Si durant la période de paix précédant l'invasion, les habitants des *Nowhere Islands*, et particulièrement du village de Tazmily où se trouve la famille de Lucas, semblaient vivre de manière relativement anarchiste et proche de la nature, la *pigmask army* apporte des technologies nouvelles, implante un système social basé sur l'usage d'une monnaie et procède à des expérimentations manipulant génétiquement la faune et la flore de l'île.



Figure 34 : d'un état sans force de l'ordre à son apparition.

Cela étant, le jour de l'incendie, Lucas et Claus perdent leur mère qui meurt tragiquement. Claus, encore en deuil, part chercher le coupable¹⁶². Il disparaît également. Flint, deuxième personnage que l'audience incarne et père des jumeaux, part à son tour. Même s'il est aidé de Duster, troisième avatar de l'audience, il ne parvient pas à le retrouver et Claus est porté disparu. Trois années passent et la *pigmask army* est dorénavant bien installée sur l'île, faisant de cette dernière un état relativement policier alors qu'avant son arrivée, il n'y avait jamais eu de crime (la prison n'ayant jamais été occupée, figure 34). Au-delà de l'asservissement plus ou moins consenti de la population de l'île, il semble que la *pigmask army*, dirigée maintenant par le *Masked Man* (qui n'est autre que Claus ayant

¹⁶² À ce moment du récit, il s'agit d'un Drago, un animal aux allures d'un t rex.

subi des modifications corporelles et devenu un lieutenant de Porky) est à la recherche des sept aiguilles¹⁶³. Il s'agit d'un élément clef de l'intrigue qui, dans le jeu, maintient un dragon¹⁶⁴ endormi. Si les sept aiguilles sont retirées, le dragon se réveille et s'en suivra un cataclysme. Il est aussi dit que seules les personnes pouvant utiliser PK Love (une attaque PSI que Lucas et Claus maîtrisent) peuvent retirer ces aiguilles et que celle qui en retirera le plus grand nombre verra ses souhaits exaucés (bons dans le cas de Claus, mauvais dans le cas de Lucas). Le récit est alors construit autour de ce dilemme à plusieurs solutions : soit c'est Lucas, au cœur bon, qui retire les aiguilles et auquel cas la destruction du monde aboutit à son renouveau positif ou optimiste, soit c'est le *Masked Man* et dans ce cas, une incertitude existe. Étant donné les modifications corporelles qu'il a subies, soit il peut avoir conservé son cœur gangrené par la méchanceté auquel cas le renouveau du monde semble destiné pour le pire, soit ne plus avoir du tout de cœur, ce qui effraie les *Magypsies* car cela signifierait la disparition pure et simple du monde. Il semble que la théorie énonçant que Claus n'ait plus de cœur soit la version canon si l'on en croit la traduction d'une interview d'Itoi donnée au magazine *Nintendo Dreams* : « je suis sûr que la même chose serait arrivée, sauf qu'à la fin, tout, même le souffle de vie lui-même, s'éteindrait. Même le dragon » (traduction de l'auteur, d'après Itoi, 2006)¹⁶⁵.

À l'instar des héros de *Mother 1* et d'*EarthBound*, l'audience à travers Lucas va parcourir l'espace explorable de *Mother 3*. Ce faisant, elle révèle les manigances du *Pig King* et en aidant des personnages non joueurs, et ce, avec la quête des sept aiguilles en trame de fond. Cette trame est donc similaire à l'usage des mélodies que l'audience obtient dans les deux premiers épisodes de la série. Ultimement, Lucas et son équipe composée de Boney (son chien), Kumatora (une princesse) et Duster arrivent à *New Pork City*¹⁶⁶, une ville verticale (Languillon-Aussel, 2017) et « hors-sol » (Dumont, 2016). Après s'être infiltrée dans l'*Empire Porky Building*, l'équipe finit par défier Porky, qui s'enferme dans l'*absolutely safe capsule* plutôt que d'accepter la défaite et dont il ne pourra plus jamais

¹⁶³ Seven Needles. (s. d.). EarthBound Wiki. Consulté 2 août 2020, à l'adresse https://earthbound.fandom.com/wiki/Seven_Needles

¹⁶⁴ Le *Dark Dragon* fut scellé par les magypsies, une tribu d'êtres magiques et non-binaires.

¹⁶⁵ Itoi, S., Chewy, & Tomato. (2006). Exclusive Itoi Interview, an English translation of a Nintendo Dream magazine article. http://mother3.fobby.net/interview/m3int_08.html

¹⁶⁶ Qui fait explicitement référence à New York City.

sortir, et ce, jusqu'à la fin des temps¹⁶⁷. Avant de pouvoir ôter la dernière aiguille, Lucas affronte un dernier ennemi : le *Masked Man* qui révèle alors pour la première fois son visage et s'en suit un dernier combat fratricide. Après avoir retrouvé ses esprits, il se suicide. Lucas ôte la dernière aiguille et le cataclysme se déclenche. Durant l'épilogue, il est révélé que les habitants des *Nowhere Islands* semblent s'en sortir, même si ce n'est pas le cas de la *pigmask army*. Cela étant, la fin du jeu est ouverte à l'interprétation.

Ce dernier résumé permet de conclure cette sous-section. Avant de passer au diptyque *Undertale/Deltarune*, il est important de mentionner l'étrangeté de ces récits qui provient notamment de ruptures de registres et des sujets abordés. Si les récits brièvement résumés ici semblent incohérents ou aberrants, c'est précisément à cause de leurs agencements qui, de l'aveu de leur auteur, jouent sur des alternances de rythmes, de tonalités et d'enjeux. Le slogan des publicités pour *Mother 3* transcrit cela : « étrange, drôle et déchirant »¹⁶⁸. Cela permet de mentionner d'une nouvelle façon le paradoxe discursif mentionné en introduction et c'est pourquoi il est aussi intéressant de les interroger aux prismes de leurs discursivités. S'inspirant largement de cette trilogie, les jeux de Toby Fox sont aussi des œuvres qui ne semblent pas respecter des conventions d'écriture des genres dans lesquels ils s'inscrivent, à savoir les jeux de rôle. La sous-section suivante permet de les aborder.

2.5.2. De Undertale à Deltarune

Undertale (2015) et *Deltarune* (2018) sont les deux premiers jeux créés par Toby « Radiation » Fox dont les inspirations remontent à la trilogie *Mother* mais aussi à d'autres jeux de rôle. Il mentionne, dans un entretien donné à *The Escapist* (2013)¹⁶⁹, s'être également inspiré de la série *Shin Megami Tensei* (Atlus, 1992, abrégée SMT) et notamment du système de SMT permettant aux avatars de l'audience de discuter avec les monstres rencontrés et de les recruter. Le système de combat mélange alors des phases

¹⁶⁷ Ce qui est également une perspective tragique de l'aveu de Shigesato Itoi.

Itoi, S., Chewy, & Tomato. (2006). Exclusive Itoi Interview, an English translation of a Nintendo Dream magazine article. http://mother3.fobby.net/interview/m3int_08.html

¹⁶⁸ Texte original : « Strange, Funny, and Heartrending »

¹⁶⁹ Bogos, S., & Fox, T. (2013). Undertale Dev : « Every Monster Should Feel Like an Individual » | The Escapist [The Escapist]. <https://v1.escapistmagazine.com/news/view/125361-Undertale-Dev-Every-Monster-Should-Feel-Like-an-Individual>

d'actions durant lesquelles l'audience peut attaquer (*fight*), agir (*act*), utiliser un objet (*item*) ou gracier (*mercy*) et des phases de défense dont le *gameplay* s'apparente davantage à un *bullet hell*, un sous-genre du *shoot'em up* dans lequel l'action est mise sur l'évitement de projectiles. Bien que Fox tire son inspiration d'un grand nombre de jeux, il lui arrive d'en révéler quelques-unes en fonction de l'actualité du jeu vidéo. Par exemple, en 2020 et suite à l'annonce de la réédition sur console *Switch* du jeu *Moon : Remix RPG Adventure* (Love-De-Lic, 1997), Fox rédigea une série de tweets évoquant la façon dont ce jeu fut une source pour la création de *Undertale* (McWhertor, 2020)¹⁷⁰. Enfin, lors d'une conférence organisée au *Fangamer Camp 2015*, Fox évoque notamment son intention en tant que créateur de vouloir maintenir cette alternance de registres, caractéristique de la série *Mother*, dans ses propres jeux :

EarthBound est très drôle et bizarre. C'est ce que je veux faire, mais il y a aussi ce sous-texte qui est tout aussi sérieux et sincère. Dans les interviews, Itoi disait toujours quelque chose comme « j'écris toutes ces lignes et je les fais lire aux gens à haute voix et j'ai 40 ou 50 lignes drôles ou loufoques et ensuite j'ai une ligne déchirante à l'intérieur ». Et pour tout vous dire, je pense que j'écris toutes ces lignes drôles juste pour pouvoir avoir cette seule ligne déchirante. Et donc cette sensibilité, je m'y réfère beaucoup et je pense que c'est la chose la plus importante sur *Earthbound* que j'ai en quelque sorte essayé de maintenir (Fox, 2015, traduction de l'auteur)¹⁷¹

En plus de ses inspirations, il semble important de mentionner que Fox n'a jamais été un créateur isolé. La création d'*Undertale* est aussi fortement liée à la communauté autour de *Mother* et en particulier de ses hacks (Dalleu, 2016 ; 2018). En effet, Toby Fox a longtemps gravité au sein de la sphère des hackers de *EarthBound* créant lui aussi des hacks avant *Undertale*. Par exemple, il obtint une certaine réputation pour deux hacks, répertoriés

¹⁷⁰ McWhertor, M. (2020, juillet 30). Influential 'anti-RPG' Moon coming to Nintendo Switch. Polygon. <https://www.polygon.com/2020/7/30/21348138/moon-anti-rpg-nintendo-switch-release-date-undertale>

¹⁷¹ Texte original : « *Earthbound is very funny and weird. So I want to do that but it also has this underlying current of like seriousness to it and like it's very sincere. In interviews, Itoi always said something like 'I write all these lines and I make people read them out loud and I'll have like 40 or 50 funny or goofy lines and then I'll have one heartbreaking line in there'. And to tell you the truth I think I write all those funny lines just so I can have that one heartbreaking line. And so that sensibility, I relate to that a lot and I think that's the most important thing about Earthbound that I've sort of tried to maintain* »
Toby Fox Camp Fangamer Interview (Part 2). (2015). Consulté 14 septembre 2019, à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=zWQoQFsiqmc>

sur starmen.net : *Arn's Winter Quest* (2006) et *Radiation's Halloween Hack* (2008). Il a aussi contribué à des œuvres faisant elles aussi référence à *EarthBound*. Par exemple, il produit quelques morceaux de musiques pour le webcomic *Homestuck* d'Andrew Hussie¹⁷², pour le hack *Mother : Cognitive Dissonance* ou encore pour l'album collectif *I Miss You - EarthBound 2012* (Collectif d'artistes, 2012)¹⁷³.

Toutes les traces présentées jusque-là ne servent pas uniquement à présenter sommairement les contextes de productions de chacun des jeux. Cela permet aussi de constater la dimension collective de ces œuvres, œuvres dont l'historicité permet de constater à quel point Shigesato Itoi et Toby Fox ont dès le départ pu se reposer leurs réseaux respectifs. Que cela soit Itoi qui alla chercher Nintendo pour se faire aider dans la création ou Fox qui faisait partie des communautés autour des sites comme starmen.net ou earthboundcentral.com. Aussi et de manières anachroniques, il semble possible de considérer Itoi et Fox comme des « zinesters ». Marion Coville, reprenant la définition d'Anna Anthropy les définit de la façon suivante : « regroupé-e-s sous l'appellation “zinesters” en référence à la création de fanzines, ces amateurs et amatrices créent sur leur temps libre sans but commercial, mais avec l'envie de partager un message ou une expérience » (Coville 2014 : 9). Fox fait d'ailleurs régulièrement référence, non sans humour, à son manque de compétence et l'amateurisme qui caractérisent ses œuvres (figure 35). Bien qu'Itoi et Fox s'inscrivent clairement dans un but en partie commercial, leurs intentions de partager des messages ou des expériences qui s'inscrivent en dehors des cadres du « récit dominant de l'usage des jeux vidéo (chronophage, coûteux, masculin, blanc, occidental, hétérosexuel, etc.) [qui] confère à cette catégorie sociale le pouvoir et le privilège d'être visible et permet de définir comme « autre » ou « marginal » tout autre usage des technologies » (Coville 2014 : 13). Que cela soit pour la série *Mother* ou le diptyque *Undertale/Deltarune*, chacun de ces jeux permet de constater des récits qui minimisent la violence ou la rendent caduque, axant la résolution des conflits notamment sur le dialogue et l'empathie. Dans les sous-parties suivantes, ce travail doctoral va s'attacher à résumer les récits des jeux de Toby Fox.

¹⁷² Fox, T. (2010). *MeGaLoVania*, by *Homestuck*. <https://homestuck.bandcamp.com/track/megalovania-2> (consulté le 01/09/2023).

¹⁷³ Collectif. (2012). *I Miss You—EarthBound 2012*, by Various Artists. <https://sleepytimejesse.bandcamp.com/album/i-miss-you-earthbound-2012>

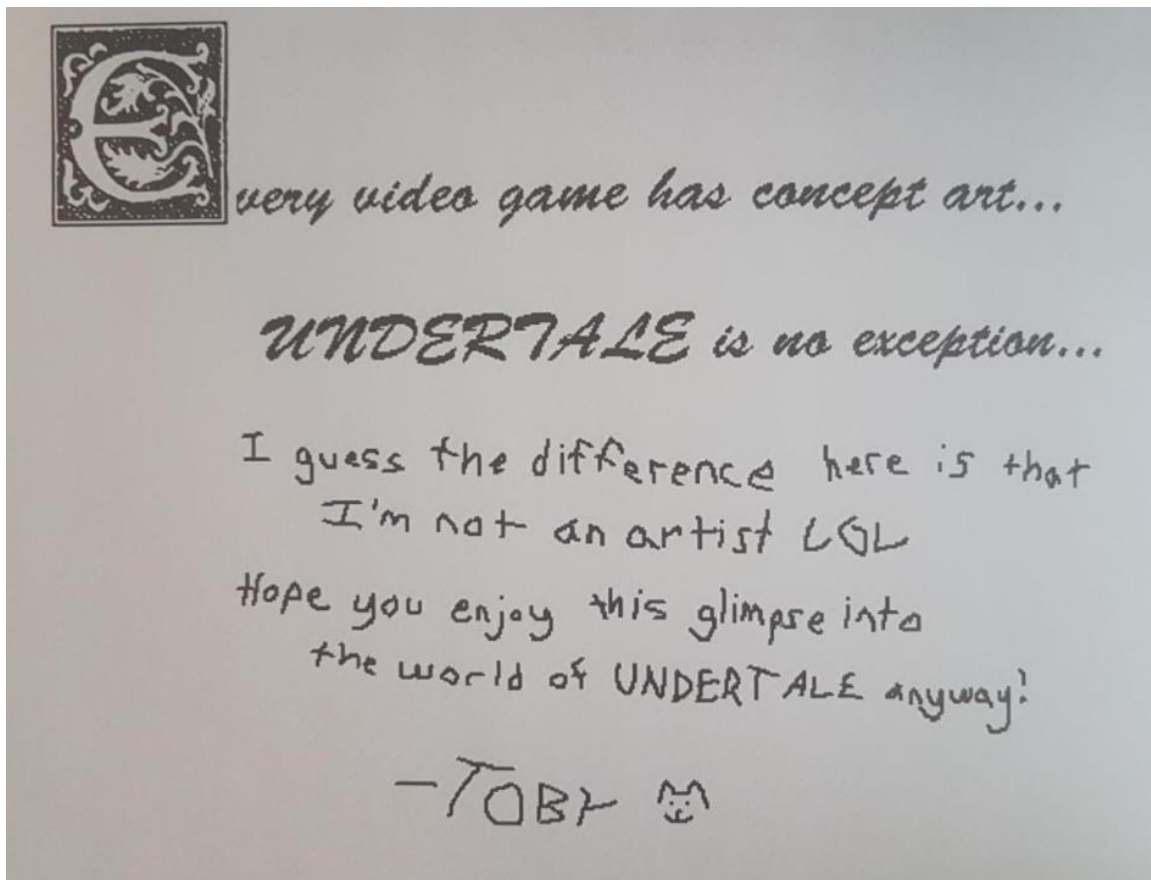


Figure 35 : « Tout jeu vidéo a des concept arts... je suppose que la seule différence est que je ne suis pas un artiste LOL, j'espère que vous aimerez quand même cet aperçu dans le monde d'UNDERTALE ! TOBY »

2.5.2.1. Résumé de Undertale

Undertale est un jeu de rôle qui s'appuie sur les mécaniques typiques du genre (exploration d'un monde, combats au tour par tour, gestion d'un inventaire, de l'expérience, etc.), mais aussi d'autres genres vidéoludiques comme le *bullet hell* pour les phases de défense lors d'un combat et les phases de « jeux de romance » (Andlauer, 2019)¹⁷⁴. Si cette thèse ne se concentre pas ici sur les particularités du *gameplay* (car cela sera abordé dans le chapitre 6), il est tout de même important de mentionner que *Undertale* propose plusieurs routes (une *true pacifist*, une *pacifist*, plusieurs *neutral* et une

¹⁷⁴ Dans sa thèse sur ce genre de jeux, Laetia Andlauer préfère ce terme à « *dating simulator* ». Pour elle, « Le terme « jeu de romance » s'il est parfois utilisé, reste peu commun ; toutefois, il semble le plus adapté pour désigner et penser ces objets dans ce travail. Au sein de ces jeux, il s'agit en effet d'incarner un personnage et de développer une histoire d'amour. Plusieurs protagonistes peuvent ainsi être « séduits », mais la romance ne se déroule généralement qu'avec l'un d'entre eux à la fois. » (Andlauer, 2019:109)

genocide) que l'audience joueuse peut emprunter en fonction de ses choix et des événements qu'elle va expérimenter. Ce travail doctoral aura l'opportunité de revenir sur chacune d'elles. Cela étant, celles-ci peuvent être résumées comme suit :

1. *True pacifist* : Il s'agit d'une variation de la route *pacifist* durant laquelle l'audience n'a tué aucun monstre, est devenue amie avec l'ensemble des personnages principaux et a exploré les secrets d'une zone supplémentaire du jeu (le *true lab*).

2. *Pacifist* : route durant laquelle l'audience joueuse ne tue personne et de fait, a systématiquement épargné l'ensemble des monstres rencontrés (boss inclus).

3. *Neutral* : route durant laquelle l'audience tue certains monstres, en épargne d'autres, tel un comportement typique d'une audience joueuse de jeux de rôle. Il s'agit de ce qui peut être considéré comme l'expérience standard du jeu de rôle qu'*Undertale* questionne à travers son *game design*.

4. *Genocide* : l'audience joueuse abat systématiquement les monstres rencontrés et provoque activement les combats jusqu'à avoir tué l'ensemble des monstres d'une zone, ce qui est signifié par le message « mais personne ne vint »¹⁷⁵ (figure 36). Dans un autre contexte, il serait possible de parler de *grinding*. Cette notion « fait référence à la répétition d'une action ou d'une série d'actions dans un jeu vidéo afin d'obtenir une récompense. De cette façon, le *grinding* est une méthode mathématiquement optimale pour obtenir des récompenses dans le jeu, mais le joueur sacrifie la variété du jeu » (King, Delfabbro, 2009 : 67, traduction de l'auteur)¹⁷⁶.



Figure 36 : « mais personne ne vint », message obtenu après avoir « tué » l'ensemble des monstres d'une zone dans le jeu Undertale.

¹⁷⁵ Texte original : « *but nobody came* »

¹⁷⁶ Texte original : « *Grinding refers to the repetition of an action or series of actions in a video game in order to obtain a reward. In this way, grinding is a mathematically optimal method of acquiring in-game rewards, but the player is sacrificing variety of game play* » (King et Delfabbro, 2009 : 67)

Undertale déroule son récit dans un monde où les humains et les monstres se sont affrontés lors d'un conflit à un moment non précisé de l'Histoire. Les humains sortirent victorieux de ce conflit et cloîtrèrent les monstres dans « le souterrain »¹⁷⁷ tandis qu'ils restèrent à la surface. Une barrière magique empêche dorénavant les monstres de sortir. Bien des années après ce conflit, à une période mal située après 201X¹⁷⁸, un·e jeune humain·e, Frisk, gravit le mont Ebott¹⁷⁹ pour des raisons inconnues. Tombant dans une crevasse, l'enfant arrive dans « les ruines » où iel rencontre Flowey, une fleur sadique et l'antagoniste principal du jeu, puis Toriel, personnage non-joueur, qui devient pendant le temps passé dans les ruines une mère adoptive pour l'enfant.

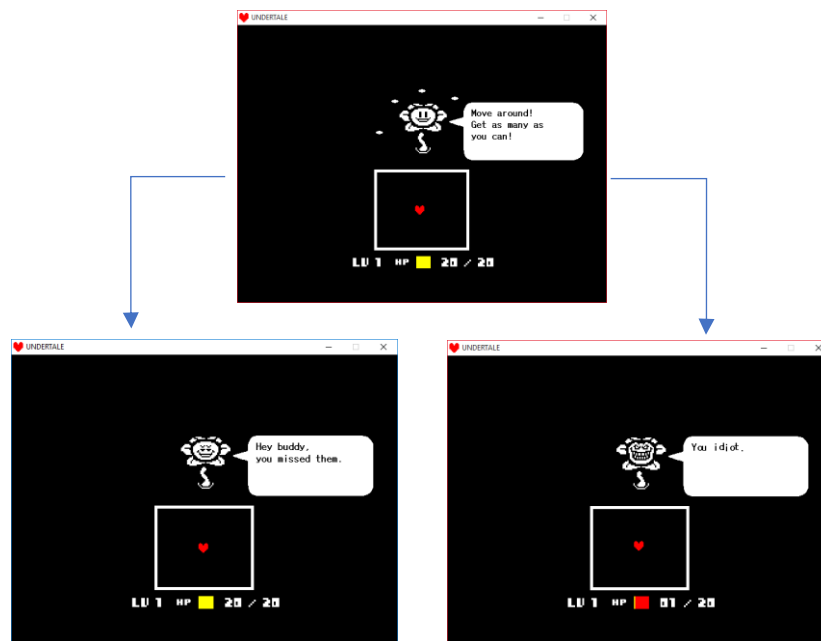


Figure 37 : l'embranchement des petites pastilles blanches d'amour. En bas à gauche, si l'audience joueuse les évite, à droite si elle les « attrape ».

Les premières séquences du jeu sont l'occasion pour Fox de subvertir les attentes de l'audience. Lors de la rencontre avec Flowey, celui-ci nous demande de recevoir ses « *white love pellets* » qui ne sont en réalité que des projectiles. Soit l'audience les

¹⁷⁷ *The Underground* dans le texte original.

¹⁷⁸ En 201X, le premier·e humain·e tombe dans l'*underground*. Il s'agit de Chara tandis que l'audience incarne Frisk. Selon la communauté, les événements du jeu se déroulent approximativement une centaine d'années plus tard.

The Pre-UNDERTALE Timeline. (s. d.). nochocolate.tumblr.com. Consulté 16 septembre 2020, à l'adresse <https://nochocolate.tumblr.com/post/142636312485/peppermintbee-the-pre-undertale-timeline>

¹⁷⁹ Qui est une référence probable au mont Itoi dans *Mother 1*, puisqu'Ebott correspond à la prononciation inverse de Toby.

réceptionne, soit elle les évite, conduisant Flowey à s’énervier (figure 37). Toriel arrive et sort l’audience-joueuse de ce conflit. Par la suite, celle-ci nous fait traverser les ruines dont les fonctions ludiques sont celles d’un didacticiel. Lors d’un entraînement au combat, Toriel demande explicitement à l’audience de préférer la possibilité de résoudre les conflits pacifiquement. Cela est représenté par la fonction « act » lors des combats (figure 38). Par la suite, les ruines vont être le théâtre d’une série de péripéties comprenant, entre autres, un test d’abandon de la part de Toriel¹⁸⁰, une rencontre avec une pierre parlante, un combat avec un fantôme dépressif, la possibilité d’acheter des viennoiseries à une association d’araignées et enfin, l’accueil de Toriel dans sa maison.



Figure 38 : le combat contre Lesser Dog. À chaque fois que l’audience « agit », elle peut le caresser. Ce faisant, le cou de l’animal s’allonge (gauche : version PC, droite : version switch).

Ultimement, on comprend que Frisk/l’audience souhaite retourner à la surface. Cependant, Toriel l’en empêche au prétexte de la dangerosité du Souterrain. Après l’avoir vaincue (soit en la tuant, soit en l’épargnant), Frisk et l’audience arrivent à dans la région

¹⁸⁰ En référence à « tutoriel ».

Snowdin composée d'une forêt et d'un village. C'est là que l'on fait la connaissance des frères squelettes : Sans et Papyrus¹⁸¹. Si Sans se présente comme étant plutôt désinvolte, Papyrus souhaite quant à lui capturer un·e humain·e dans le but de devenir célèbre. La traversée de la forêt est alors l'occasion de déjouer, sans difficulté véritable, les pièges de Papyrus qui pour la plupart sont simples ou se retournent contre leur créateur. À l'instar de ce que fut la maison de Toriel, la ville de *Snowdin* est le lieu du combat contre Papyrus qui fait office de « boss ». Une fois vaincu, toujours avec la possibilité de l'épargner, l'audience peut alors explorer successivement les régions des chutes (*Waterfall*) et de *Hotland* qui seront elles aussi le théâtre de péripéties plus ou moins loufoques. L'audience est poursuivie par Undyne, qui dirige la garde royale des monstres, durant la traversée de *Waterfall* jusqu'à un dernier combat contre elle. À *Hotland*, Frisk et l'audience traversent le laboratoire d'Alphys - scientifique royale et Otaku (Azuma, 2008) qui partage sa passion pour l'anime *Mew : Kissy Cutie*¹⁸² -, et sont contraints de participer aux émissions de télé-réalité de Mettaton, un robot programmé pour le divertissement et la chasse à l'humain, ce qui dans l'univers d'*Undertale* est typique. Enfin, l'audience parcourt le cœur de ce qui semble être un réacteur (*The Core*).

Une fois la capitale des monstres atteinte (*New Home*), Frisk et l'audience arrivent devant le roi Asgore. Durant cette ultime séquence, les monstres rencontrés transmettent l'histoire de la famille Dreemur, la famille royale composée d'Asgore, de Toriel et de leurs enfants : Asriel (un monstre) et Chara (le·a premier·e humain·e tombé·e dans le Souterrain en 201X) :

Il y a longtemps, un·e humain·e est tombé·e dans les ruines. Blessé·e par sa chute, l'humain·e a appelé à l'aide. Asriel, le fils du roi, a entendu l'appel de l'humain. Il le·a ramena au château. Au fil du temps, Asriel et l'humain sont devenus comme des frères et sœurs. Le roi et la reine ont traité l'enfant humain comme leur propre enfant. Le souterrain était rempli d'espoir. Puis... Un jour... L'humain·e est tombé très malade. L'humain·e malade n'avait qu'une seule requête. Voir les fleurs de son village. Mais il n'y avait rien à faire. Le jour suivant. Le jour suivant. ...

¹⁸¹ En référence aux polices d'écriture.

¹⁸² Un animé dans la diégèse du jeu.

L'humain·e est mort. Asriel, accablé de chagrin, absorba l'âme de l'humain·e. Il s'est transformé en un être d'une puissance incroyable. Avec l'âme humaine, Asriel franchit la barrière. Il a porté le corps de l'humain·e jusqu'au coucher du soleil. Il est retourné au village des humains. Asriel atteignit le centre du village. Là, il trouva un lit de fleurs dorées. Il y porta l'humain·e. Soudain, des cris retentirent. Les villageois avaient vu Asriel tenir le corps de l'humain·e. Ils pensaient qu'il avait tué l'enfant. Les humains l'ont attaqué avec tout ce qu'ils avaient. Il a été frappé coup après coup. Asriel avait le pouvoir de tous les détruire. Mais... Asriel n'a pas riposté. En s'agrippant à l'humain·e... Asriel a souri et s'est éloigné. Blessé, Asriel est rentré en titubant. Il est entré dans le château et s'est effondré. Sa poussière s'est répandue dans le jardin. Le royaume tomba dans le désespoir. Le roi et la reine avaient perdu deux enfants en une nuit. Les humains nous avaient une fois de plus tout pris. Le roi décida qu'il était temps de mettre fin à nos souffrances. Chaque humain qui tombe ici doit mourir. Avec suffisamment d'âmes, nous pouvons briser la barrière pour toujours. Ce n'est plus très long. Le roi Asgore nous laissera partir. Le roi Asgore nous donnera de l'espoir. Le roi Asgore nous sauvera tous. Tu devrais sourire aussi. N'es-tu pas excitée ? N'es-tu pas heureux·se ? Tu vas être libre. (traduction de l'auteur)¹⁸³

Ce long récit, énoncé par une foultitude de monstres (figure 39), permet de remettre un peu de contexte à la fois à propos de la quête de Frisk (revenir à la surface) ainsi qu'à propos de l'objectif des monstres. Cette zone du jeu révèle aussi que hormis Frisk et Chara, d'autres enfants humains sont arrivés·e·s dans le Souterrain et que Asgore conserve leurs âmes en attendant d'en avoir une dernière, celle de Frisk, avant de franchir la barrière. Une

¹⁸³ Texte original : « A long time ago, a human fell into the RUINS. Injured by its fall, the human called out for help. ASRIEL, the king's son, heard the human's call. He brought the human back to the castle. Over time, ASRIEL and the human became like siblings. The King and Queen treated the human child as their own. The underground was full of hope. Then... One day... The human became very ill. The sick human had only one request. To see the flowers from their village. But there was nothing we could do. The next day. The next day. ... The human died. ASRIEL, wracked with grief, absorbed the human's SOUL. He transformed into a being with incredible power. With the human SOUL, ASRIEL crossed through the barrier. He carried the human's body into the sunset. Back to the village of the humans. ASRIEL reached the center of the village. There, he found a bed of golden flowers. He carried the human onto it. Suddenly, screams rang out. The villagers saw ASRIEL holding the human's body. They thought that he had killed the child. The humans attacked him with everything they had. He was struck with blow after blow. ASRIEL had the power to destroy them all. But... ASRIEL did not fight back. Clutching the human... ASRIEL smiled, and walked away. Wounded, ASRIEL stumbled home. He entered the castle and collapsed. His dust spread across the garden. The kingdom fell into despair. The king and queen had lost two children in one night. The humans had once again taken everything from us. The king decided it was time to end our suffering. Every human who falls down here must die. With enough souls, we can shatter the barrier forever. It's not long now. King ASGORE will let us go. King ASGORE will give us hope. King ASGORE will save us all. You should be smiling, too. Aren't you excited? Aren't you happy? You're going to be free. »

fois le combat contre Asgore arrivant à sa fin, l'audience est surprise par Flowey qui châtie Asgore (différemment en fonction des routes suivies). S'en suit un dernier combat contre la fleur. Une fois battue, Frisk parvient à retrouver la surface.

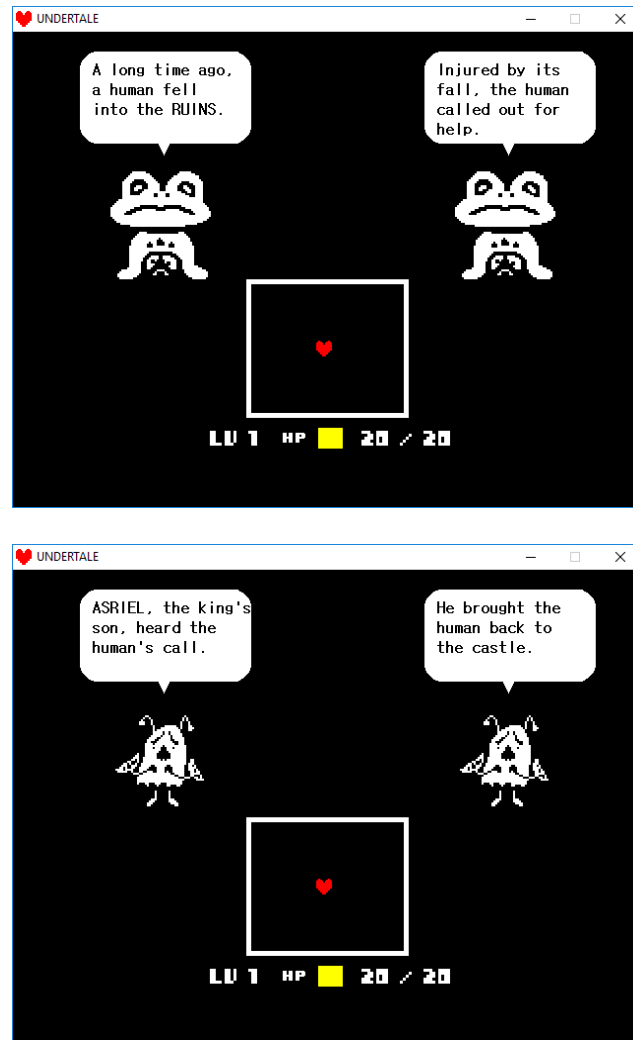


Figure 39 : les deux premières rencontres avec les monstres nous narrant « l'Undertale ».

Le récit d'*Undertale* est particuliers à raconter de par son incongruité et ses aberrations. Son *lore* est également complexe et sujet à de nombreuses théories et interprétations. Cela étant, c'est surtout l'intrication de ses mécaniques et de son récit qui lui donne un intérêt. Comme l'énonce Peter Mawhorter *et al* :

l'intrigue de *Undertale* tourne autour de l'agressivité du joueur : le joueur s'inspire-t-il des autres jeux pour attaquer tous les « monstres » qu'il rencontre, ou utilise-t-il plutôt l'option inhabituelle de « Pitié » du jeu pour éviter la violence ? (Mawhorter et al, 2018 : 48)¹⁸⁴

Les chapitres suivants seront l'occasion d'approfondir ce point. Par ailleurs, Timothy Day et Jichen Zhu notent les façons dont *Undertale* subvertit les attentes de l'audience et ce faisant, suscite son agentivité (Day, Zhu, 2017). Si ce résumé reste relativement succinct¹⁸⁵, c'est parce que les chapitres de cette thèse vont interroger les manifestations de la discursivité du jeu et les façons dont l'agencement ludique est analysé comme un agencement discursif dans le sens où le jeu et l'audience font émerger un discours tenant compte à la fois des éléments composant le jeu et l'expérience telle qu'elle est vécue par l'audience.

2.5.2.2. Résumé de *Deltarune*

Deltarune est le second jeu développé par Toby Fox. Cela étant, contrairement à *Undertale*, Fox opta pour un format entre l'épisodique et la sortie complète du jeu. Ainsi, en 2018, seul le premier chapitre du jeu est mis en ligne, et ce, gratuitement et avant la sortie du jeu complet¹⁸⁶. Même si, Fox réutilise un très grand nombre d'*assets* (des éléments que le code informatique du jeu va solliciter dans le but de créer par exemple un décor, des dialogues ou encore des événements), le monde de *Undertale* et de *Deltarune* sont distincts, et ce, malgré la ressemblance troublante de certains personnages et des relations qu'ils et elles peuvent avoir entre eux. Ainsi, monstres et humains semblent vivre en relative harmonie. Contrairement à *Undertale*, *Deltarune* nous permet de voir que ceux-ci sont organisés socialement et la cohabitation ne semble pas poser de problème. Si l'on va principalement rencontrer des monstres dans le jeu, notre avatar est quant à lui bien humain. Cette thèse se concentre principalement sur les deux premiers chapitres du jeu étant donné sa publication, à la forme sérielle, est encore inachevée à ce jour. D'emblée, le

¹⁸⁴ Texte original : « *Undertale's plot revolves around the player's aggression: does the player take their cue from other games and attack every "monster" they come across, or do they instead use the game's unusual "Mercy" option to avoid violence?* »

¹⁸⁵ Pour un résumé plus détaillé, voir Müller, A. K. (2017).

¹⁸⁶ Au moment de l'écriture, le jeu n'a pas encore été publié intégralement. C'est peut-être à corriger.

jeu est adressé à l'audience d'*Undertale*, en témoignent les paratextes accompagnant cette dernière.

La vidéo promotionnelle énonce notamment : « pour les joueurs et joueuses ayant complété *Undertale* », phrase qui suppose que l'audience a au moins suivi la *true pacifist route* voire la *genocide*. Tout au long du jeu, de nombreuses références sont faites à *Undertale*. On retrouve par exemple Toriel en tant que mère de Kris (et passionnée par les escargots à l'instar de Toriel dans *Undertale*), l'avatar de l'audience dont le nom est l'anagramme de Frisk, avatar dans *Undertale*. Certaines lignes de dialogues font explicitement référence et peuvent être considérées comme intertextuelles, c'est-à-dire qui font référence à d'autres œuvres ainsi qu'à leurs transformations lors de leurs remédiations (Kristeva, 1969 ; Genette, 1982). Par exemple, au début du jeu, l'audience peut déclencher la ligne de dialogue suivante : « *it's a beautiful day outside* » en allant à la fenêtre. Il s'agit là d'une référence directe au combat que l'on peut avoir avec Sans qui prononce exactement les mêmes mots dans le précédent jeu de Fox (figure 40).

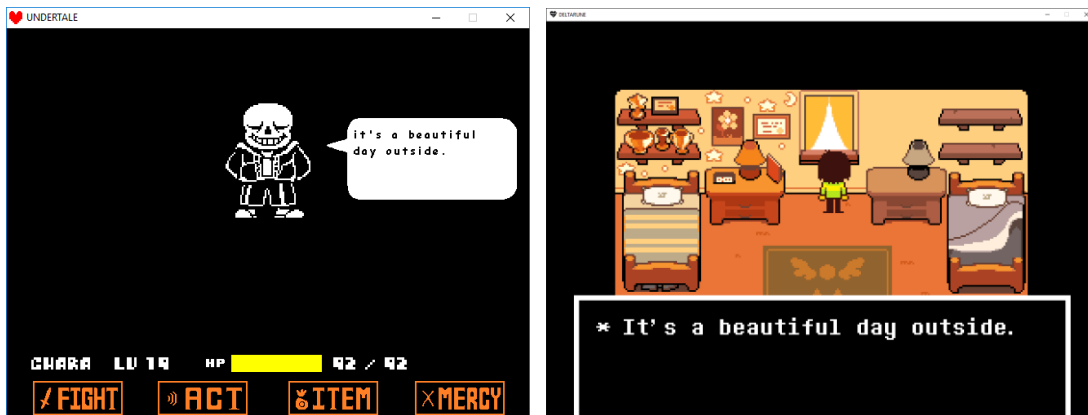


Figure 40 : « *it's a beautiful day outside*. »

Le premier chapitre commence avec le réveil de Kris, par Toriel. Après un bref panorama en voiture de la ville, *Hometown*, on apprend que son frère aîné est à l'université. Kris n'est pas particulièrement bien intégré·e au sein de sa classe. Il semble aussi être le·a souffre-douleur de Susie, une jeune monstre qui au début du jeu est présentée comme une délinquante. Cela étant, elle devient par la suite l'un des protagonistes de l'équipe. Ces

deux personnages étant arrivé·e·s en retard en classe, ils se retrouvent à devoir faire équipe pour un projet d'école, mais doivent d'abord aller chercher des craies dans la réserve pour que l'enseignante, Alphys, démarre son cours. Dans la réserve, Kris et Susie sont téléportés dans le *dark world*. À l'instar d'*Undertale* (avec la surface et le souterrain) donc, le monde de *Deltarune* est aussi construit dans une certaine dualité : le *light world* et le *dark world*¹⁸⁷. Ce n'est pas sans rappeler non plus de nombreux jeux reposant sur cette dualité dont, par exemple, les itérations de la série *The Legend Of Zelda* en sont des exemples fréquents. Là-bas, ils rencontrent Ralsei (anagramme d'Asriel) qui est présenté comme le prince de l'obscurité. Celui-ci raconte alors la légende suivante :

Depuis des millénaires, la lumière et l'obscurité vivaient en équilibre, apportant la paix dans le monde. Mais si cette harmonie venait à se briser... Une terrible calamité se produirait. Le ciel sera noir de terreur et la terre va craquer de peur. Alors, son cœur battant... La Terre rendra son dernier souffle. Alors seulement, brillante d'espoir... Trois HÉROS apparaîtront à la fin du monde. Un·e humain·e, un·e monstre, et un prince des ténèbres. Eux seuls peuvent sceller les fontaines Et bannir le paradis des anges. Ce n'est qu'alors que l'équilibre sera rétabli ; et le monde sauvé de la destruction. Aujourd'hui, la fontaine des ténèbres - le geyser qui donne à cette terre sa forme - il se tient au centre du royaume. Mais récemment, une autre fontaine est apparue à l'horizon... Et avec lui, l'équilibre entre la lumière et l'obscurité commence à basculer. (traduction de l'auteur)¹⁸⁸

Kris, Susie et Ralsei forment ce trio et leur mission est donc de restaurer l'équilibre entre la lumière et l'obscurité en détruisant la seconde fontaine, celle « de l'Est » dans le monde de l'obscurité. Durant leurs aventures, le groupe rencontre Lancer, fils de King¹⁸⁹. Le jeu révèle que s'il y a fort longtemps, le pays de l'obscurité était gouverné par quatre

¹⁸⁷ Avec potentiellement un troisième monde où vivraient les anges de la légende.

¹⁸⁸ Texte original : « *For millenia, light and dark have lived in balance, bringing peace to the world. But if this harmony were to shatter... A terrible calamity would occur. The sky will run black with terror and the land will crack with fear. Then, her heart pounding... The earth will draw her final breath. Only then, shining with hope... Three heroes appear at worlds' edge. A human, a monster, and a prince from the dark. Only they can seal the fountains and banish the angel's heaven. Only then will balance be restored, and the world saved from destruction. Today, the fountain of darkness - the geyser that gives this land form - stands tall at the center of the kingdom. But recently, another fountain has appeared on the horizon... And with it, the balance of light and dark begins to shift.* »

¹⁸⁹ Ces personnages font référence au valet et au roi de pique d'un jeu de cartes à jouer.

rois, dont King, il est actuellement dirigé par les Chevaliers, un ordre au-dessus des rois. King a pour mission de protéger la seconde fontaine, ce qui en fait l'un des premiers antagonistes du jeu. Une fois King renversé et la fontaine scellée, Kris et Susie retournent dans le monde de la lumière, laissant l'audience libre d'explorer la ville de *Hometown* afin de révéler quelques intrigues secondaires et autres détails à propos des personnages non joueurs¹⁹⁰.

Undertale, son prédécesseur, interroge fondamentalement la question des choix comme uniquement du fait de l'audience : « le jeu semble à première vue être un jeu de rôle normal avec quelques mécanismes intéressants, mais la façade des mécanismes standard des RPG (jeux de rôle) cache un scénario plus profond basé sur la moralité qui met les joueurs au défi de réfléchir plus profondément aux "monstres" aléatoires qu'ils combattent » (Mawhorter *et al.*, 2018 : 50, traduction de l'auteur)¹⁹¹. De fait, c'est par l'agentivité de l'audience qu'*Undertale* participe à la co-construction d'un discours sur l'empathie ou encore le pacifisme. Or, l'intérêt certain que dégage *Deltarune* pour ce travail de thèse, c'est l'émergence d'un discours co-construit sur la prémisse que les avatars sont impuissants et donc n'ont aucune agentivité.

Dans le premier chapitre du jeu *Deltarune*, qui vient de sortir, vous vous donnez la peine de personnaliser votre personnage juste pour que le jeu vous dise que peu importe le nom que vous choisissiez, ou ce que votre personnage aime manger, ou même sa couleur préférée... l'implication est que ce sont les comportements du joueur qui comptent, et non pas l'apparence du personnage à l'écran. Les choix que les joueurs font sont ce qui fait ou défait le jeu. Dans son prédécesseur, *Undertale*, l'ensemble de votre scénario et des dialogues des PNJs change en fonction de votre style de jeu. Vaincrez-vous ou épargnez-vous votre adversaire ? Devenez-vous ami ou ignorez-vous les appels à l'aide ? L'histoire

¹⁹⁰ Un boss caché se trouve notamment dans la prison du « château de cartes » (la dernière zone du *dark world* dans ce chapitre) : Jevil.

¹⁹¹ Texte original : « *the game appears at first to be a normal roleplaying game with some interesting mechanics, but the facade of standard RPG (role-playing game) mechanics hides a deeper morality-based storyline which challenges gamers to think more deeply about the random "monsters" they are fighting. Players face different challenges and receive different endings depending on whether they play the game passively or aggressively. These paths allow for the game to be a straightforward example of what happens when players with different play styles are forced to make the same choice.* » (Mawhorter *et al.*, 2018:50)

(et même la fin) évolue avec vous au fur et à mesure que vous jouez.
(Sawyer, 2020 : 58, traduction de l'auteur)¹⁹²

Si le jeu est à ce jour encore inachevé, sa proposition permet d'interroger les formes de ses discursivités au prisme des problématiques. *Deltarune* semble adopter une approche plus fine en interrogeant la façon dont la responsabilité est répartie entre l'audience joueuse, son avatar, et le studio à travers l'expérience proposée. De fait, il propose un contrepoint à *Undertale* qui permettra d'interroger une même problématique, notamment en l'occurrence la violence et le pacifisme, au prisme de leurs différentes persuasivités.

2.6. Les discours des *Mothertales*

À travers les sections précédentes (2.4 et 2.5), ce travail doctoral a pu être un espace focalisé sur un corpus peu étudié dans les études francophones des jeux vidéo. Les raisons proviennent principalement d'une importation limitée (*Mother 1* et *Earthbound* ne sont accessibles légalement que via les consoles Nintendo 3DS, WiiU et Switch) ou inexistante (*Mother 3*). Pour l'ensemble des jeux et malgré une communauté constatable, il n'existe pas de traduction officielle en français¹⁹³, ce qui génère une barrière non négligeable à l'accès à ces jeux. Par ailleurs, tout comme ce fut le cas pour les jeux *Mother* (Mandelin, 2016), la traduction d'*Undertale* et de *Deltarune* est également complexe, car elle nécessite de nombreuses reformulations afin de prendre en compte la variété des jeux de mots et autres transpositions de références culturelles. Le mémoire de recherche de Pauline Burny permet entre autres d'explorer ces problématiques (Burny, 2018).

Ainsi, les sections précédentes ont permis d'introduire les raisons de penser ces jeux comme un corpus : ils peuvent être agencés sous la forme d'un espace interdiscursif. Pour être plus précis, et si l'on considère un espace interdiscursif pour la circulation de plusieurs discours. Cette présente section permet d'aborder plusieurs discours circulants entre les

¹⁹² Texte original : « *In the newlyreleased first chapter of the game Deltarune, you go through the trouble of personalizing your character just for the game to tell you it doesn't matter what name you choose, or what your character likes to eat, or even its favorite color... the implication is that the player's behaviors are what matter—not what the character looks like on the screen. The choices players make are what make or break the game. In its predecessor, Undertale, your entire storyline and NPC dialogue changes based on your play style. Do you defeat or spare your foe? Do you befriend or ignore pleas for help? The story (and even ending) evolves with you as you play.* » (Sawyer, 2020:58)

¹⁹³ À ce jour et malgré la sortie relativement récente d'*Undertale*, il n'existe qu'une traduction japonaise selon le site officiel.
URL : <https://undertale.com/help/> (consulté le 29/10/2021)

mothertales (communautés incluses). L'objectif est double : pouvoir dans un premier temps construire des objets qui serviront d'études de cas dans les chapitres suivants de cette thèse et mettre en exergue, dans un second temps, les façons dont les *mothertales* questionnent les études des discours vidéoludiques telles que présentées dans le chapitre premier.

2.6.1. Les discours récurrents à travers les *mothertales*

Avant d'introduire les discours qui serviront aux études de cas de ce travail doctoral, il est nécessaire d'adresser deux constats. Tout d'abord, cette section ne vise pas à atteindre une exhaustivité particulière. Les discours ont été construits en fonction de leur trivialité dans les essais, analyses et autres productions communautaires¹⁹⁴. Ces constructions sont soumises à des questions d'ordre méthodologique abordées dans la sous-section 2.6.2. Ensuite, si la définition de référence des discours reste celle de Reboul¹⁹⁵, il est nécessaire de commencer à s'en écarter pour observer les façons dont ceux-ci présentent un sens et une unité malgré des variations d'un jeu à un autre¹⁹⁶. Pour les besoins de cette thèse, trois discours sont identifiés : (1) [la banalité du Mal],¹⁹⁷ (2) [socialités fictionnelles et responsables], (3) [actualisation du jeu de rôle]. Bien que ces discours se recoupent, les façons de les titrer permettent à ce travail doctoral de leur donner des angles spécifiques.

Encadré 1 : Conventions d'écriture autour des discours identifiés.
--

Dans le cadre de ce travail doctoral, la notion de discours est employée pour faire référence à de nombreux « systèmes de formation », « productions ayant un sens ou une unité » et autres objets construits. De fait et étant donné la pervasivité nécessaire de ces usages, il est nécessaire d'instaurer une convention d'écriture lorsque cette thèse fait émerger des discours en tant qu'objet d'étude. Pour ce faire, les crochets, lorsqu'ils ne font pas partie d'une citation, sont employés en tant que marqueurs pragmatiques pour signifier que l'objet est considéré comme un discours, et donc comme un objet d'étude. L'usage
--

¹⁹⁴ Ce travail doctoral reconnaît cependant qu'il peut potentiellement y avoir une infinité d'espaces interdiscursifs, et donc de discours.

¹⁹⁵ « toute production langagière, orale ou écrite, parlant d'un certain sujet, présentant un sens et une unité » (2001:238)

¹⁹⁶ Le chapitre 3 aborde cette question de la transformation du discours dans sa circulation.

¹⁹⁷ Dans le cadre de cette thèse, les crochets signalent les discours nommés et construits.

des accolades sert dans le cadre de cette thèse à clairement identifier des objets comme faisant partie et servant un discours.

2.6.1.1 [la banalité du Mal]

Comme la présentation détaillée du corpus a permis de le constater, à travers les personnages de Giygas, Porky Minch ou de Flowey et d'autres ennemis secondaires, les *mothertales* interrogent les relations qui se nouent avec ces ennemis, leur position volontaire ou involontaire dans un système de perpétuation du Mal. Au-delà d'apporter des antagonistes qui n'ont que pour fonction de stopper les personnages principaux, leurs représentations et les lignes de dialogues associées sont des éléments signifiant pour interroger les raisons (ou l'absence de raison) de leurs décisions, comportements, etc.

La [banalité du Mal] fait bien entendu référence au concept philosophique d'Hannah Arendt (élevé en discours ici) qui lors des procès de Jérusalem au début des années 1960, concluait à la banalité dans laquelle un système (nazi en l'occurrence pour Arendt) devient par la force des choses maléfiques (Arendt, 1997). Dans *Mother 1*, les actions de George (le vol des PSI) mettent en branle une guerre entre la Terre et le peuple de Giygas. Ce dernier n'est pas non plus présenté comme étant fondamentalement « méchant »,¹⁹⁸ mais plutôt comme un exécutant pris entre son peuple d'origine et celui de sa mère adoptive. Dans *Earthbound*, la statue Mani Mani est un objet révélant et faisant émerger le Mal en chacun des humains. Elle permet par exemple au chef de secte, M. Carpainter, de contrôler les membres de son culte. Au-delà de cela, c'est également la perspective systémique du Mal qui apparaît puisqu'elle ne fait que révéler des comportements possibles et qui peuvent être exécutés par toutes et tous.

Dans *Earthbound* et dans *Mother 3*, les forces de l'ordre sont présentées au mieux comme inutiles (la police de Onett par exemple) ou comme des entités destructrices ne remettant jamais en cause les décisions prises par sa hiérarchie, au point d'en causer la fin du monde (dans *Mother 3*). Dans *Undertale*, le personnage d'As Gore est d'abord présenté comme un meurtrier (d'enfants en l'occurrence) avant d'être révélé comme étant un ancien

¹⁹⁸ Il propose d'ailleurs à Ninten de l'accompagner et ce faisant de sauver ce dernier dans la destruction de la Terre.

père aimant et contraint de commettre des crimes pour le supposé bien de son peuple et ce, doté d'une certaine sensibilité (figure 41). Ainsi donc, c'est donc cette conception du Mal, de sa complexité et de sa banalité, qui est discutée au sein de l'espace interdiscursif des *mothertales*.



Figure 41 : « J'ai tellement envie de dire : "veux-tu une tasse de thé ?" », un exemple de la sensibilité d'Asgore.

2.6.1.2 [socialités fictionnelles et responsables]

L'une des particularités des *mothertales* concerne leurs façons de briser le « quatrième mur ». Si cette notion peut sembler désuète puisque les jeux vidéo reposent sur les modalités d'actions que les joueurs et joueuses ont sur un univers fictionnel, elle permet au moins de constater les façons dont ces jeux intègrent les audiences dans leurs incorporations dans ces œuvres. Gordon Calleja définit le phénomène d'incorporation, dans le cadre d'une expérience vidéoludique, de la façon suivante :

Je propose donc la métaphore de l'incorporation pour rendre compte du sentiment d'habitation de l'environnement virtuel à deux niveaux simultanés. Au premier niveau, l'environnement virtuel est incorporé dans l'esprit du joueur comme faisant partie de son environnement immédiat, dans lequel il peut naviguer et interagir. Au second niveau, le joueur est incorporé (dans le sens de l'incarnation) dans un seul endroit

de l'environnement virtuel, maintenu de manière systémique à n'importe quel moment. (Calleja 2011 : 179, traduction de l'auteur)¹⁹⁹

Dans la trilogie *Mother*, l'audience joueuse est nommée. Des personnages non-joueurs y font référence dans *Mother 1*, dans *Earthbound*, elle intervient dans le combat final, et la séquence post combat final permet aux PNJs de directement (et de manière fictionnelle) s'adresser à l'audience. Dans *Undertale* et *Deltarune*, l'audience joueuse est positionnée comme fondamentalement responsable des routes qu'elle emprunte. Dans chacun des jeux de l'espace interdiscursif, les socialités sont structurées de sorte que l'audience joueuse et certains personnages fictionnels soient considérés comme étant sur un même plan²⁰⁰. Cette thèse définit la socialité comme la caractéristique d'un être social et de ses liens avec d'autres individus ou entités. En biologie, cela va faire référence, pour les être multicellulaire, à tout un ensemble de comportements entre les individus d'une même espèce (Martens, 2020). En sciences humaines, la notion fait également référence à l'interaction (Rawls, 2002 : 142). Enfin, la socialité peut renvoyer à l'individu dans un groupe et donc aux interactions avec d'autres individus répondant à « un principe d'individuation dégagé de la collectivité sociale », car irréductibles « aux relations qui s'établissent dans le cadre des institutions sociales » (Hayat, 2009 : 130)²⁰¹.

Les *mothertales* sont des expériences interrogeant les socialités qu'une audience joueuse peut développer avec des personnages fictionnels. Cela prend la forme d'adresse à l'audience brisant la distinction entre la diégèse et ce qui lui est en dehors. La série *Mother* demande plusieurs fois à l'audience de se nommer dans le jeu²⁰², la séquence de fin de *Mother 3* est composée de lignes de dialogues provenant des personnages secondaires du jeu et adressée directement à l'audience ayant donné plus tôt son nom. *Undertale* prolonge cela en responsabilisant les audiences. À la fin de la *true pacifist run* (qui est la trajectoire la plus heureuse que le jeu peut prendre), le personnage de Flowey demande explicitement à l'audience joueuse de ne pas recommencer une nouvelle fois le jeu étant donné que les

¹⁹⁹ Texte original : « I therefore propose the metaphor of incorporation to account for the sense of virtual environment habitation on two, simultaneous levels. On the first level, the virtual environment is incorporated into the player's mind as part of her immediate surroundings, within which she can navigate and interact. Second, the player is incorporated (in the sense of embodiment) in a single, systemically upheld location in the virtual environment at any single point in time. » (Calleja 2011:179)

²⁰⁰ Le chapitre suivant aura l'opportunité de revenir sur cela lorsque le principe de symétrie.

²⁰¹ Hayat, P. (2009). Emmanuel Levinas : Une intuition du social. *Le Philosophoire*, 32(2), 127-137.

²⁰² Cette thèse aborde ce sujet dans la sous-section 3.6.2.

personnages sont enfin heureux (figure 42). *Deltarune* propose de manière similaire la façon dont cette responsabilité semble distribuée entre l'audience joueuse et l'avatar qu'elle incarne. De fait, à travers les situations composant les jeux, il est possible de constater un espace interdiscursif dans lequel sont discutées les socialités avec des personnages fictionnels, et ce au prisme de la responsabilité des audiences. Chaque jeu a alors permis de réactualiser le discours.



Figure 42 : « donc s'il te plaît, laisse-les partir. Laisse Frisk être heureux*se ».

2.6.1.3 [actualisation du jeu de rôle]

Comme cela a pu être observé, les jeux du corpus s'inscrivent dans une certaine discussion par rapport au genre du jeu de rôle. La série *Mother* se déroule dans une époque relativement contemporaine notamment à cause d'une certaine ignorance d'Itoi à propos de l'Europe médiévale sur laquelle se repose les canons du genre comme *Final Fantasy* et *Dragon Quest* (Harding, 2018)²⁰³. Dans un entretien donné à *The Escapist*, Toby Fox expliquait vouloir « donner à chaque monstre l'impression d'être un individu. Si vous y réfléchissez, tous les monstres des jeux de rôle sont les mêmes... Ils vous attaquent, vous

²⁰³ Harding, A. (2018). *Shigesato Itoi (Part 2) : Mother, Earthbound, Giygas and... Fishing?* (2018, novembre 20). Switchaboo. <https://www.switchaboo.com/shigesato-ittoi-part-2-mother-earthbound-giygas-and-fishing/>

vous soignez, vous les attaquez, ils meurent. Il n'y a pas de sens à cela » (Fox, *in* Bogos, 2013, traduction de l'auteur)²⁰⁴.

Ce qu'il semble important de mettre en exergue ici, c'est que l'existence même des jeux du corpus est due à une intention plus ou moins formalisée de discuter l'idée du jeu vidéo de rôle. En ce sens, les *mothertales* peuvent être perçus comme des écarts à une strate ludique particulière qui serait celle du parangon du jeu de rôle japonais plus ou moins imaginé par les audiences. Genvo, s'appuyant sur Deleuze, définit les strates ludiques comme étant des périodes durant lesquelles des agencements particuliers permettent de rassembler dans une même famille, un même genre, un ensemble de jeux vidéo (Genvo, 2013). En tant que discours, l'[actualisation du jeu de rôle] permet d'envisager chacun des jeux du corpus comme des énoncés ou plutôt des actualisations venant interroger les frontières du genre. C'est pourquoi il est possible de parler de discours vidéoludiques qui actualisent une définition particulière des jeux de rôle. Genvo se livre avec Blanchet à un exercice similaire dans la façon que les jeux d'aventure français ont eu d'actualiser les jeux d'aventure *point and click* étasuniens (2020).

Dans un article de 2014, David Javet observe les façons dont les séries *Pokémon* (Nintendo, 1996), *Yakuza* (Sega, 2005) et *Yokai Watch* (Level 5, 2012) effectuent des actualisations du jeu de rôle : par la mobilité et la collection d'animaux pour le premier, une localisation extrême pour le second et un imaginaire « techno-magique » pour le dernier (Javet, 2014). En revanche, la série *Mother* actualise l'idée du jeu de rôle par un registre d'émotions et un ancrage contemporain et *Undertale* et *Deltarune* par la responsabilité de leurs audiences. À travers l'espace interdiscursif des *mothertales*, c'est donc tout un discours à propos du jeu de rôle qui est négocié, discuté. Il s'agit alors d'un discours particulier dans le sens où il ne concerne pas les jeux directement, mais plutôt la façon dont ils s'inscrivent dans un genre vidéoludique.

²⁰⁴ Texte original : « *I feel that it's important to make every monster feel like an individual. If you think about it basically all monsters in RPGs are the same ... They attack you, you heal, you attack them, they die. There's no meaning to that.* » Bogos, S., & Fox, T. (2013). *Undertale Dev* : « *Every Monster Should Feel Like an Individual* » | *The Escapist* [The Escapist]. <https://www.escapistmagazine.com/undertale-dev-every-monster-should-feel-like-an-individual/> (consulté le 27/05/2022).

2.6.2. Notes sur les discours en tant qu'objets construits

Si à ce stade du travail doctoral, les discours vidéoludiques présentés peuvent sembler irréfutables (Popper, 1973 ; Reysen, 2016), il est important de rappeler la perspective constructiviste des discours puisque ceux-ci sont présentés comme des évidences construites « avec confiance, mais sans prétention excessive » (Jeanneret, 2019 : 28). Ce semblant d'évidence est issu d'une pratique et d'une veille quotidiennes sur le corpus. Les chapitres 3 et 4 auront l'opportunité de questionner ces discours et leurs formes, tandis que les chapitres 5 et 6 permettront de formaliser directement les situations communicationnelles desquelles ils peuvent être le résultat. Pour l'instant, il est important d'énoncer que les discours présentés ici ont la même fonction que des hypothèses venant répondre à une problématique : ce sont des objets, réfutables, issus d'une pratique de recherche quotidienne qui servent par la suite de base à l'élaboration d'une étude des discours reposant sur une méthodologie se focalisant sur l'observation et la qualification des situations de communication présentes dans le jeu et hors le jeu²⁰⁵.

Par ailleurs, il est également important de rappeler le caractère situé des discours présentés ici en tant qu'objets construits puisque ce ne sont pas par ces termes que les communautés de fans leur font référence, d'où une certaine différence entre les discours tels qu'ils sont présentés ici et les façons dont ils circulent au quotidien. Il s'agit surtout pour cette thèse d'appréhender simplement des objets qui, de par leur essence, sont difficilement appréhendables de manière exhaustive. Cependant, il reste intéressant de présenter la méthodologie ayant permis à la sélection de ces discours et des façons dont ils sont formulés.

Deux hypothèses servent de point de départ à cette méthodologie. La première concerne une propriété de la théorie de l'acteur-réseau, plus largement abordée dans le troisième chapitre, et s'appuie sur les propos de Bruno Latour lorsqu'il énonce qu'il s'agit d'une activité de traçage : « il y a un acteur dont la définition du monde trace, délimite, décrit, classe, répertorie, enregistre, marque ou étiquette une trajectoire qu'on appelle un

²⁰⁵ Dans le chapitre 3, cette thèse mobilisera davantage la notion de réseau discursif pour faire référence à cet « en jeu et hors le jeu ».

réseau » (Latour 1996 : 378, traduction de l'auteur)²⁰⁶. En l'occurrence, dans le cadre de cette thèse, l'acteur correspond à son auteur, Esteban Giner. La seconde hypothèse fait référence quant à elle à la façon qu'Yves Jeanneret a d'appréhender depuis une perspective sémio-communicationnelle un objet dans un contexte particulier :

Le sémiologue doit tenir compte de l'ensemble de ces pratiques de la sémio, non pas forcément pour les analyser toutes, mais pour définir sa place propre dans un processus dont il n'est qu'un acteur. Cela ne signifie pas que la description qu'il a produite n'est pas valide. [...] Le sémiologue cherche à décrire le fonctionnement effectif des dispositifs médiatiques tout en prenant en compte les projections, les représentations et les illusions que ceux-ci créent. (Jeanneret, 2019 : 10-12)

Pour Jeanneret, l'activité du sémiologue (dans le cas de ce travail de thèse : du ou de la ludologue) ne se distingue pas par une analyse portant sur les signes (ou ici le *game design*, les éléments d'un jeu, etc.), mais par une pratique « plus intense et plus raisonnée » (Jeanneret 2019 : 7). Ainsi donc, la sélection des discours vidéoludiques étudiés est issue d'une pratique particulière du corpus, celle de l'acteur dans le réseau identifié comme Esteban Giner, dans un contexte social particulier rendu possible par une veille quotidienne à propos de ces jeux vidéo, des sujets discutées au sein de diverses communautés pérennes dans une certaine mesure (comme le cadre des *subreddits* d'*Undertale* ou *Earthbound* sur le site Reddit) ou ponctuelles (lorsque par exemple un *hashtag* devient tendance à une date précise de l'année comme les anniversaires des jeux, la sortie d'une suite, ou d'une actualité, etc.). [La banalité du Mal], les [socialités fictionnelles et responsables] et l'[actualisation du jeu de rôle] sont donc des objets formulés comme tels par un acteur observant un objet d'étude dans le réseau et l'activité de traçage liée. Il est de fait nécessaire de reconnaître que les termes employés pour qualifier ces discours sont posés par ce seul acteur dans le cadre de ce document qu'est ce travail de thèse, mais ils retranscrivent un état de l'art de discours qui s'actualisent par les co-constructions (échanges, productions amateurs, fanfictions, essais, controverses, etc.) de la foultitude d'acteurs interagissant

²⁰⁶ Texte original : there is an actor whose definition of the world outlines traces, delineates, describes, files, lists, records, marks or tags a trajectory that is called a network" (Latour 1996:379)

entre eux. Par exemple, le discours [la banalité du mal] a été formalisé en tant que tel car il encapsule certaines interprétations du ludologue ayant joué aux jeux (Giner, 2021) ainsi que des essais disponibles sur des médias sociaux, des discussions au sein des communautés de fans ou des articles publiés sur des sites réputés (Destructoid, 2009)²⁰⁷ ou ayant une audience plus restreinte (Withaterriblefate, 2018)²⁰⁸.

Autrement dit, c'est par un travail d'interprétation dû à une pratique personnelle, mais située et d'une accumulation de traces structurantes pour le réseau (ou l'espace interdiscursif) permettant de constater des similarités avec d'autres interprétations, permettant au passage d'avoir une visualisation de leur réception que les discours vidéoludiques sont formalisés au premier abord. Ils dépendent d'une pratique d'agrégation de traces qui, liées, forment un espace interdiscursif (et plus tard un réseau). Si seuls quelques documents, disponibles grâce à Internet, sont mobilisés pour illustrer ce travail ici, c'est parce que l'objectif n'est pas une exhaustivité qu'il faudrait également définir étant donné l'aspect de rhizome de l'Internet. Cependant, ce n'est pas un problème puisque ce travail de thèse pose l'hypothèse que les discours étant co-construits, ils peuvent également être pensés comme des espaces de contingences desquels de nouveaux discours peuvent apparaître. De fait, l'enjeu ne porte pas sur le fait de déterminer si ce sont des interprétations légitimes, mais si l'argumentation logique utilisée permet de les définir en tant qu'objets faisant référence à une multitude de variations circulant au sein du réseau²⁰⁹. Enfin, un dernier élément qui semble pertinent de mentionner concernant particulièrement le discours [la banalité du mal] est que son nom fait explicitement référence à Hannah Arendt, mais également à des travaux plus récents en études des jeux vidéo. Dans ses travaux sur l'éthique des jeux vidéo, Miguel Sicart définit ces derniers comme des infosphères dans lesquelles les agents (l'audience joueuse, etc.) sont en mesure de prendre des décisions mettant « en jeu » leur propre morale. Il emploie alors l'expression de « banalité du mal simulé » comme métaphore des jeux vidéo (Sicart, 2009). Dans les

²⁰⁷ Giygas : A psychoanalysis of evil Itself. (2009, octobre 18). *Destructoid*. <https://www.destructoid.com/giygas-a-psychoanalysis-of-evil-itself/>

²⁰⁸ Gorynski, M. (2018, mars 23). Better the Devil You Notice : The Enemies of EarthBound. *With A Terrible Fate*. <https://withaterriblefate.com/2018/03/23/better-the-devil-you-notice-the-enemies-of-earthbound/>

²⁰⁹ Voir le chapitre 3 de cette thèse.

chapitres suivants, ce travail doctoral aura la possibilité d'entrer dans le détail méthodologique de la construction de chacun de ces discours.

2.6.3. Comment les *mothertales* interrogent les études des discours vidéoludiques ?

Dans le premier chapitre de ce travail doctoral, il était question des difficultés de diverses disciplines des sciences humaines à appréhender les questions autour des discours, des jeux vidéo comme support de discours et particulièrement leurs caractéristiques discursives. Tout cela permet d'étayer ce qui fut appelé, par souci de simplicité, la complexité discursive des jeux vidéo. Les *mothertales* s'inscrivent également dans cette complexité. Si certains de leurs éléments peuvent révéler les façons dont les jeux s'inscrivent au sein de diverses questions sociales, aucun des jeux n'est clairement identifié par une idéologie ou par l'appartenance à un bord politique. Par exemple, d'un côté, il est possible de supposer les positions de Toby Fox à travers quelques-unes des traces qu'il laisse. Cependant, cela ne signifie pas que son audience arrive pour autant à définir clairement les intentions du jeu sans controverse. C'est pourquoi il est possible de révéler des discussions interrogeant, selon les termes de ces groupes, l'appartenance du jeu à mouvement des *social justice warriors*²¹⁰. Le subreddit r/KotakuInActions, un groupe de discussion permettant aux personnes s'identifiant au mouvement du *gamergate* d'échanger, a accueilli cette controverse (figure 43) alors que dans un tweet maintenant supprimé, Fox écrivait que : « entendre "UNDERTALE m'a donné envie d'être plus gentil" ou "UNDERTALE m'a aidé à traverser une période sombre" a plus de valeur que n'importe quel prix ou *award*. » (*in* Isaac, 2015, traduction de l'auteur).

²¹⁰ Sans aller dans le détail, les *social justice warriors* sont un outil rhétorique permettant de réunir sous un mot-valise : « les féministes, les chevaliers blancs et les mâles bêta - qui ruinent le secteur en se plaignant de tropes sexistes et d'une mauvaise représentation. » (Stuart, 2015, traduction de l'auteur)

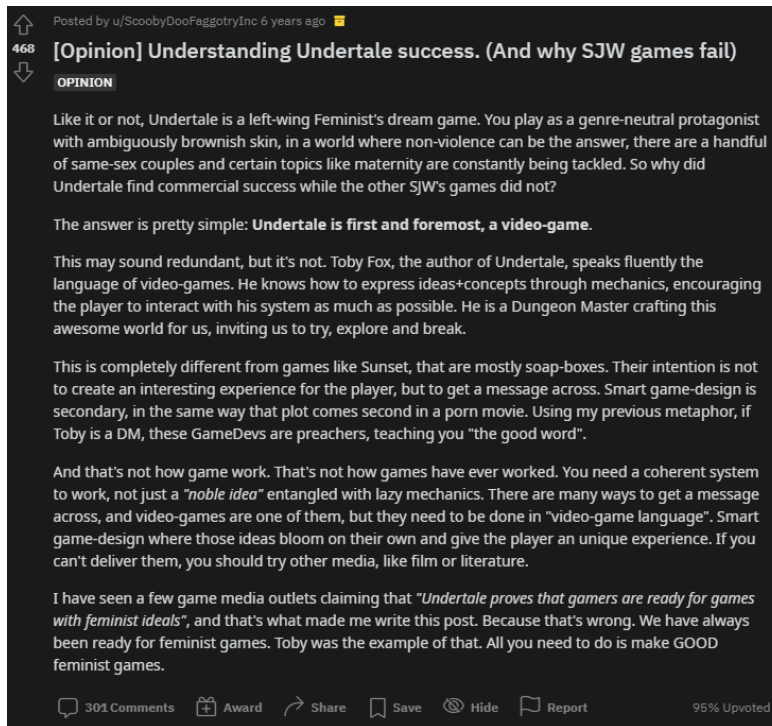


Figure 43 : un billet sur le subreddit r/KotakuInActions discutant les aspects « sjw » de Undertale²¹¹.

Cette complexité rend difficile la question de l'influence que peut avoir le jeu sur ses audiences, joueuses ou non. De fait, et si l'on s'appuie sur les termes de l'industrie, il est impossible de définir ces jeux comme des *games for changes* ou même des jeux à impact. En réponse au billet du subreddit (figure 43), il est possible de lire : « Je suis gay, alors quand j'ai réalisé que Tony avait le béguin pour Jeff [dans *Earthbound*, ndlr] à l'âge adulte, je me suis senti bien, comme dans Undertale. J'imagine que l'idée que les personnages soient des personnages et que l'amour soit simplement de l'amour sans la politique d'identité qui l'accompagne est très importante. » (Compte supprimé, traduction de l'auteur)²¹². Ce témoignage cristallise une certaine difficulté pour une partie des audiences à naviguer entre l'idée de catharsis et celle de l'apprentissage social. Cela est d'autant plus difficile qu'autant Fox qu'Itoi semblent vouloir surtout laisser les audiences s'exprimer sur la signification de leurs créations. Dans un entretien pour *The Existential Gamer*, Fox énonçait : « en ce qui concerne la moralité d'*Undertale*, mon opinion n'est pas très pertinente. Je serais intéressé par ce que vous en pensez, cependant » (in Feeld, 2015,

²¹¹ URL : https://www.reddit.com/r/KotakuInAction/comments/3umu2h/opinion_understanding_undertale_success_and_why/ (consulté le 13/11/2021)

²¹² URL : https://www.reddit.com/r/KotakuInAction/comments/3umu2h/comment/cxgnffg/?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3 (consulté le 13/11/2021)

traduction de l'auteur)²¹³. Par ailleurs, si *Undertale* et *Deltarune* ont été des succès immédiats, autant cela n'a en revanche pas été le cas pour la trilogie *Mother* en dehors du Japon. Pour cette dernière, c'est dans une période longue que les communautés se sont structurées et ont commencé à produire, théoriser, s'approprier les jeux. Cela étant, toutes ces pratiques permettent de supposer que les discours vidéoludiques débordent du jeu et doivent donc être étudiés avec des outils permettant d'appréhender ces complexités discursives. Assurément, il convient d'énoncer également que cette conclusion semble atteignable sans le corpus spécifique des *mothertales*. Ceux-ci sont mobilisés et considérés ici comme une invitation à penser une proposition théorique, certes orientée par le corpus, mais qui sera également applicable à d'autres problématiques, d'autres jeux et d'autres discours en dehors de l'étude des jeux. Ce faisant, ce travail doctoral rejoint la conclusion de Genvo lorsqu'il écrit :

Cette possibilité de mobiliser des savoirs issus du jeu comme socle d'une approche scientifique, dont les fondations sont encore à construire, réside en grande partie sur l'acceptation et la reconnaissance de la valeur heuristique du jeu comme modalité singulière de rapport au monde. (Genvo 2020b : 17)²¹⁴

2.7. Conclusion de chapitre - L'héritage des *mothertales*

Ce second chapitre a été l'occasion de présenter les jeux du corpus de thèse. En définissant un objet de recherche propre à ce travail doctoral, les *mothertales*, cela permet d'envisager un corpus relativement étendu de jeux vidéo qui, ultimement, sont des jeux avec un « grand cœur », sincères, et « premier degré » dans les intentions de leurs auteurs. De fait, ce travail doctoral s'approprie les propos de Clyde Mandelin, traducteur non officiel de *Mother 3* et auteur d'un ouvrage sur la localisation d'*EarthBound*, lorsqu'on lui pose la question « qu'est-ce que *EarthBound* ? » : « chaque fois que l'on me demande ce qui rend *EarthBound* spécial, je ne peux que donner la vague réponse "il a du cœur". J'ai

²¹³ Texte original : « *UNDERTALE's morality, my opinion is kind of irrelevant. I'd be interested in what you think about it, though.* »

²¹⁴ Genvo, S. (2020). Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo. L'exemple des trajectoires et perspectives développées au Centre de recherche sur les médiations. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 20, Article 20. <https://doi.org/10.4000/rfsic.9511>

l'impression que tout dans le jeu est rempli de l'âme de la créativité - il suffit d'être à l'écoute pour l'apprécier » (Mandelin, 2016 : 28, traduction de l'auteur)²¹⁵.

Ici, la définition de cet objet reste un sujet de controverses, notamment à propos des limites relativement arbitraires qu'elle pose. C'est pourquoi il a été nécessaire de formaliser les *mothertales* en tant qu'espaces interdiscursifs plutôt que de se reposer sur un ensemble de ressemblances des familles. Cela étant, la présentation des contours de chacun des récits de ces jeux, des intrigues et des mondes dans lesquels se déroulent les *mothertales* ainsi que de trois discours parmi l'ensemble des discours observables dans l'espace interdiscursif permet de mettre en perspective des interrogations autour des façons dont les disciplines appréhendent les questions autour des jeux vidéo en tant que discours. Si la raison première de ce chapitre fut de prendre le temps de présenter mes objets, cela a aussi permis de formaliser une certaine historicité de ces jeux qui finalement restent encore peu explorés dans le milieu académique à défaut de communautés particulièrement actives.

Plusieurs raisons peuvent expliquer cette absence d'intérêt académique pour les jeux de la série *Mother*. *EarthBound* est le seul sorti de manière coordonnée avec les versions japonaises et sa campagne publicitaire est aujourd'hui considérée comme désastreuse. Son slogan était, rétrospectivement, tout aussi discutable : « *This game stinks* » (figure 44). De fait, l'Europe n'a jamais pu officiellement jouer à ces jeux avant 2015 et leurs sorties sur Wii U. *Mother 3* quant à lui n'est toujours pas officiellement sorti en dehors du Japon. La version jouée dans le cadre de cette thèse est la traduction faite par les fans²¹⁶. Enfin, malgré cette absence, il est nécessaire de reconnaître que des travaux émergent sur ces jeux depuis quelques années, notamment au niveau francophone (Giner, 2017 ; Séraphine, 2018b ; Barnabé, 2019a).

²¹⁵ Texte original : « *Whenever anyone asks me what makes EarthBound special, I can only offer the vague response "it's got heart". I feel like everything in the game is filled with the soul of creativity - you just need to be tuned into it to appreciate it.* » (2016:28)

²¹⁶ <http://mother3.fobby.net/>

As if life didn't stink enough already. Now you've got to be prepared for EarthBound™—the first Role-Playing Game with B.O. • Imagine the horror—in the aftermath of a terrible meteor strike (or was it an evil alien invasion?), burping, belching, gaseous monsters roam the streets of your home town. • Your only chance to survive and avoid their nasty smells is to learn the

Because This Game Stinks.

powers that can counteract their deadly forces. Luckily, every day that you manage to stay alive, your powers improve. As you venture into the neighboring towns, you make some friends, including a girl who has amazing psychic powers, a boy-genius capable of repairing anything broken, and a prince from an exotic eastern land. These friends help you take control of your

Find one of the burger joints, scratch here, breathe deep, and sniff some tasty grub. It'll replenish your strength. Don't forget the salt.

The most brutal thing about this guy is his stench. Scratch here if you dare. Yuck! You'll find him in the Zombie camp, behind the waterfall. Hey, plug your nose before the fight.

Scratch here and die in. You might find something that'll help you, if you survive the smell.

A nightclub certainly isn't one of the usual stops in a game. Not to the stink. Scratch here and impress your friends.

Don't scratch here if you're hungry. Call for delivery whenever and whenever you're feeling tired.

Just passing through? The 128-page Player's Guide, free with every game, will prove a strong ally as it helps you find your way around any town.

newfound strengths. • And help you'll need. If you thought the dark, creepy dungeons and evil spells of other role-playing games were tough to overcome, just wait until you have to deal with the heinous stench of monsters roaming the countryside. • To make it easier to press the start button, a \$10 coupon is attached. When the game arrives, a free Player's Guide will be included to help you find your way around town. Inside the Guide are six Ident-A-Smell playing cards that give you a brutal whiff of some of the characters, as well as tips about everything from PSI Powers to Items. • But even with all the powers, friends, and tips in the world, it isn't gonna be easy. That's because you, Ness, a mere thirteen-year-old boy, are the only one who has a fighting chance of finding and defeating Giygas, an interstellar warrior who is out to destroy the entire universe. • And to be perfectly honest, the odds are against you.

Nintendo

©1995 APJ/Originals Inc/Nintendo

Figure 44 : : Page publicitaire montrant la stratégie commerciale de Nintendo aux États-Unis²¹⁷.

À l'opposé, les communautés de fans autour des *mothertales* ont été très prolifiques, et ce, depuis la création notable de starmen.net en 1999 par Reidman (Reid Young, créateur de la boutique fangamer.com) et Tomato (déjà cité dans cette thèse par son vrai nom : Clyde Mandelin). La communauté *EarthBound* (qui inclue aussi les deux autres opus de la série) est relativement célèbre pour quelques faits d'armes en plus des localisations, des contenus créés et disponibles en ligne et les nombreux *hacks* et jeux inspirés par la trilogie. On peut, entre autres, mentionner la pétition pour la sortie internationale de *Mother 3* qui réunit alors plus de 31 000 signatures et qui fut remise à Nintendo²¹⁸. De manière équivalente, *Undertale* vit sa communauté instantanément grandir, et ce, dès le lancement de son projet de financement participatif via le site kickstarter.com. Si initialement le projet avait un objectif de 5 000 \$, il termina avec 51 124 \$ reçus²¹⁹. Tout comme les jeux *Mother*, le nombre de productions créées et partagées sur Internet est important. À titre d'exemple, les mots-clefs « *Undertale remix* » aboutissent à plus de 125 000 résultats de vidéos sur le

²¹⁷ *EarthBound's Marketing Campaign* « *EarthBound Central*. (s. d.). Consulté 29 octobre 2021, à l'adresse <https://earthboundcentral.com/2009/01/earthbound-marketing-campaign/>

²¹⁸ Caron, Frank (October 28, 2008). "Mama's boys: the epic story of the Mother 3 fan translation". *Ars Technica*. Archived from the original on June 28, 2014. Retrieved June 28, 2014.

²¹⁹ *UnderTale*. (s. d.). Kickstarter. Consulté 7 août 2020, à l'adresse <https://www.kickstarter.com/projects/1002143342/undertale>

moteur de recherches Google²²⁰. Les mots-clefs « *Undertale theory* » donnent plus de 19 300 résultats vidéo²²¹.

Ainsi donc, il ressort de ce chapitre une complexité dans l'appréhension des discours relatifs aux *mothertales*. C'est cette complexité qui a amené ce travail à interroger plus en détail la nécessité de mettre en place un appareil théorique flexible pour l'étude des discours vidéoludiques, et ce, dans la médiasphère actuelle. Ce terme définit « la sphère de circulation des traces et des individus techniquement déterminés par les modes de transport dans l'espace et dans le temps prévalant à un moment donné de l'histoire. » (Debray, Merzeau, 2005 : 1). Ce chapitre a permis d'appréhender dans ses grandes caractéristiques ce qui sera nommé dans les chapitres suivants un réseau discursif. Ce faisant, cela a explicité pourquoi ces jeux sont particulièrement heuristiques lorsqu'il s'agit d'interroger les façons qu'ont les discours vidéoludiques d'être co-construits puis de circuler aujourd'hui.

²²⁰ « undertale remix »—Google Search. (s. d.). Consulté 7 août 2020, à l'adresse https://www.google.com/search?rlz=1C1GCEA_enFR853FR853&biw=1280&bih=575&tbm=vid&ei=8nstX4r8NZKqa760ldAP&q=%22undertale+remix%22&oq=%22undertale+remix%22&gs_l=psy-ab.3..0110.9779.10855.0.11997.2.2.0.0.0.0.76.138.2.2.0...0...1c.1.64.psy-ab..0.2.138...0.ft5_4ISL_B8

²²¹ La dernière consultation de ces chiffres date du 01/08/2023.

Conclusion à la première section

ancrer l'étude des discours dans l'étude des réseaux

Il serait encore possible de poursuivre l'exercice et de retracer les façons dont les disciplines académiques ont appréhendé les discours. De la même façon, il serait possible de rédiger plus longuement sur le corpus de sorte à amener toujours plus d'interrogations à partir de l'héritage laissé par ces jeux.

Dans le cadre de cette thèse, qui contribue par défaut à légitimer cet héritage, ces jeux seront donc interrogés au prisme des sections suivantes. Ces sections se focaliseront sur l'assemblage d'un ensemble théorique et pratique permettant de contribuer aux disciplines mentionnées dans le premier chapitre tout en se suffisant à lui-même en tant que ludologie socio-constructiviste. Par l'étude des discours, formalisé en tant que réseaux, ce travail doctoral soutient la thèse qu'il est possible de résoudre les complexités discursives des jeux vidéo par la mise en place d'un travail théorique s'attachant à révéler les discours plausibles, les situer et les qualifier plutôt qu'à s'inscrire dans une recherche d'un discours légitime ou véritable.

La section suivante va précisément porter sur la défense d'une ludologie socio-constructiviste. Les chapitres la composant permettront d'étendre la notion d'espace interdiscursif afin de penser les jeux, leurs discours, communautés et toutes productions médiatiques liées comme des réseaux discursifs. Cela permettra de détailler plus concrètement la circulation des discours entre les jeux et leurs communautés afférentes en fonction de leurs diverses pratiques. Le chapitre 3 sera l'occasion d'interroger leurs discursivités dans le cadre de la ludologie socio-constructiviste défendue dans ce travail doctoral. Le chapitre 4 portera sur la notion de « discours vidéoludique », fondateur pour ce travail doctoral et pour l'étude plus générale des discours vidéoludiques et comment ce type de discours est un seuil entre les réalités vidéoludiques et les réalités sociales des autres participants des écosystèmes discursifs.

Section 2

Pour une ludologie socio-constructiviste orientée par les mothertales

Introduction à la deuxième section

ludologie socio-constructiviste et discours vidéoludiques

Si la section précédente ne peut prétendre à une exhaustivité, elle permet cependant de constater les avantages et inconvénients des approches qui ont pu être mentionnées à l'égard de l'étude des discours. D'un côté, les disciplines adoptant une approche centrée sur les audiences doivent régulièrement rediscuter l'identité d'objet culturel et médiatique des jeux vidéo étant donné que cela va dépendre d'un échantillon plus ou moins représentatif d'une population. C'est la critique qu'Aubrey Anable adresse lorsqu'elle énonce qu'il est plus facile de considérer les jeux autrement que comme des formes de représentations (2018). Certaines disciplines sont animées par des controverses méthodologiques sur la rigueur scientifique des travaux qu'elles produisent. Par exemple, la psychologie sociale fait face à des controverses méthodologiques propres aux conditions d'expérimentations et de reproduction de ces expérimentations. C'est pourquoi cette discipline met en exergue le besoin de préenregistrer leurs propositions de recherche, en soumettant leur protocole, avant de proposer une publication à une revue (Drummond *et al.*, 2020). Il en va de même pour les exigences quant à la solidité des preuves apportées par les travaux de ces disciplines, solidité qui souffre d'une crise de reproductibilité²²² (Ioannidis, 2005). De l'autre côté, les approches centrées sur les jeux en tant qu'objets culturels sont également sujettes à des écueils typiques : non prise en compte de la diversité des audiences, d'où la nécessité de faire appel à des concepts comme le « joueur-modèle » de Genvo, mais également à l'approche régulièrement auto-ethnographique des études des discours en jeu et qui n'est pas forcément systématiquement explicitée dans les travaux.

Les *Mothertales* adressent également de multiples façons ces problématiques comme cela a pu être évoqué. Tout d'abord, ce sont des jeux dont les communautés vont aisément prendre position pour signaler l'impact qu'ont eu ces jeux sur leurs vies individuelles. Ce sont de fait des témoignages qui nuancent les conclusions de travaux reposant sur des

²²² Note de l'auteur : la crise de la reproductibilité est un sujet qui m'a particulièrement passionné dans mes lectures en psychologie sociale, discipline pour laquelle je suis à la fois critique et admiratif (en témoignent bon nombre d'articles que je lui consacre sur mon carnet de recherches. Approfondir une histoire de ce sujet n'est cependant pas un enjeu du présent travail de recherche.

échantillons de joueurs et joueuses. Or, ce qui semble être observable, c'est que c'est le concours de plusieurs expériences et acteurs au sein d'un contexte pragmatique qui co-construit des effets plus ou moins variables. Cependant, la notion « d'effet », comme celle « d'impact », est en soi un sujet de controverses et ce, sans que cela soit l'objet d'étude de la ludologie socio-constructiviste puisque celle-ci ambitionne davantage d'étudier les configurations d'une situation communicationnelle afin d'inférer les co-constructions plausibles qui peuvent en surgir.

L'objectif de cette section est donc double. Dans un premier temps, le chapitre 3 présentera les appuis théoriques de la LSC pour ensuite la forger en tant que proposition théorique inscrite dans la science de l'information et de la communication ainsi qu'au champ des études des jeux vidéo. Cela étant, ce chapitre sera également le creuset de questions plus fondamentales sur la notion même de « discours ». C'est pourquoi le chapitre 4 permettra dans un second temps de travailler cette notion de sorte à proposer une définition qui s'encastre dans les propositions de la LSC.

Chapitre 3

Penser les discours vidéoludiques et leurs circulations

3.1. Introduction de chapitre - Pour une théorie socio-constructiviste des discursivités vidéoludiques

Bien que certains documents médiatiques comme des vidéos d'analyse fassent office d'agents structurant les discours des jeux, l'étendue des interprétations et des productions par les fans empêchent de considérer une homogénéité des discours. Les univers alternatifs (UA) d'*Undertale* sont à ce sujet particulièrement éclairants puisqu'en tant que productions, ils viennent prolonger ou renégocier l'œuvre originelle pour ensuite acquérir une certaine légitimité au sein de la communauté. C'est particulièrement le cas de l'UA *Afertale*, une fanfiction créée par TheCrayonQueen²²³, qui propose d'explorer une alternative du récit d'*Undertale* où Sans s'injecte de la Détermination²²⁴ après un combat contre Frisk²²⁵ afin de rester en vie. Devenu Geno, celui-ci est devenu un personnage apprécié par les fans qui à leur tour créent de nouvelles productions à partir de cette première fanfiction. Il intègre notamment l'*Undertale Recovery Coalition* dans l'UA *Undertale : End of the Multiverse*²²⁶.

De fait et afin d'adresser les critiques mentionnées dans la précédente section, cette thèse propose une théorie socio-constructiviste des discours vidéoludiques, aussi appelée ludologie socio-constructiviste. Celle-ci doit permettre l'étude des jeux vidéo compris à la fois en tant que discours et en tant qu'énoncés tout en étant flexibles afin d'intégrer les nombreuses variations de ces discours. De fait, il semble également plus juste de parler d'une théorie socio-constructiviste des discursivités vidéoludiques plausibles. Il est également à noter que l'adjectif « plausibles » ne fait pas référence ici à une certaine

²²³ URL : <https://loverofpiggies.tumblr.com/post/133172875595/i-have-a-very-bad-idea-for-a-comic-or-is-it-a>

²²⁴ La Détermination avec un D majuscule fait référence dans cette thèse à la *Détermination* dans *Undertale* : une caractéristique propre des humains (que les monstres ne possèdent donc pas) à persévérer. La Détermination fait partie de l'essence même des humains dans le jeu.

²²⁵ Combat qui se déroule normalement lors d'une route génocidaire, et ce, en guise d'ultime boss.

²²⁶ URL : https://undertale-end-of-the-multiverse.fandom.com/wiki/UnderTale:_End_of_the_Multiverse_Wiki

binarité réductrice (soit il y a présence d'un discours, soit il n'y a pas). Au contraire, il s'agit d'exprimer les potentialités des discours en tant qu'objets co-construits, et ce, dans toutes leurs variations pouvant circuler ou non dans un réseau.

Ce chapitre a donc pour objectif de présenter les cadres de cette théorie. Afin d'explicitier ce qui est entendu par la LSC, il sera nécessaire d'expliquer les raisons d'un ancrage de cette théorie dans une perspective matérialiste : perspective qui permet d'asseoir les jeux vidéo, leurs éléments et leurs mécaniques comme des agents participant à la construction d'un discours. Ensuite, le projet d'une ludologie socio-constructiviste sera présenté en détail. Enfin, il sera nécessaire de conceptualiser la circulation de ces discours au sein d'écosystèmes d'agents de sorte aussi à éviter les écueils d'un relativisme qui viendrait supposer que tout discours serait égal par ailleurs. La dernière section permettra de conclure ce chapitre en uniformisant cette proposition théorique que les chapitres suivront poursuivront.

3.2. Considérer la matérialité des réalités vidéoludiques

Depuis le début des années 2010, il y a dans les études des jeux et des jeux vidéo ce que Thomas Apperley et Darshana Jayemanne appellent un tournant matérialiste (Apperley, Jayemanne, 2012). Derrière cette notion qui renvoie à une histoire très longue dans les sciences qu'elles soient humaines, positives ou autres, se trouve la prise en compte de la matérialité du jeu et ce, que cela soit en termes de relations humain-machine, de plateformes comme les consoles et les supports de jeux, de contextes de production et enfin, de contextes dans lesquels un jeu est joué.

Ce travail de thèse intègre également cette perspective puisque la façon dont il formalise la co-construction d'un discours vidéoludique (compris pour le moment comme une interprétation négociée d'une réalité vidéoludique) prend en compte l'ensemble des

paramètres évoqués par Apperley et Jayemanne : les études ethnographiques, les *platform studies*²²⁷ et le *digital labour*²²⁸ et plus généralement les contextes de production.

Cela étant, les questions de recherches posées dans ce travail de thèse, ainsi que le corpus des *Mothertales* invite à prolonger cette perspective matérialiste pour intégrer également les diégèses des réalités vidéoludiques explorées par des audiences. Ici, « réalité vidéoludique » correspond à la réalité, au monde fictionnel, qui existe de par la mise en action d'un code informatique sur une machine et qui se révèle par l'action d'une audience. De fait, il est possible d'attribuer une certaine matérialité à ces univers fictionnels,²²⁹ et ce, peu importe que leur réalisme s'appuie sur les technologies les plus récentes, qu'ils soient technologiquement anciens comme *EarthBound* ou qu'ils jouent avec les contraintes d'un moteur particulier et des compétences de développement du studio comme c'est le cas pour *Undertale*²³⁰.

C'est pourquoi dans ce cadre, il est nécessaire de considérer que l'immatériel peut être doté d'une matérialité. L'inverse est déjà considéré à travers certaines notions comme les mèmes qui sont l'équivalent culturel des gènes biologiques (Dawkins, 2003[1976]) ou comme des « unités culturelles plutôt numériques, qui se propagent par imitation, ce qui est facilité par les plateformes de curation grâce à la fonction “remix” ou “recaption” » (Goudet, 2016 : 3). De fait, les réalités vidéoludiques existent grâce à une certaine

²²⁷ Ian Bogost et Nick Montfort, éditeurs de la série éponyme d'ouvrage qui leur sont dédiés, définissent les *platform studies* comme un ensemble de travaux se focalisant sur les relations entre les programmes informatiques (*softwares*), le matériel permettant de l'exécuter ou de l'activer (*hardwares*) et les créations produites avec cet ensemble. *Platform Studies, a book series published by MIT Press, Ian Bogost and Nick Montfort, series editors.* (s. d.). Consulté 5 janvier 2023, à l'adresse <http://platformstudies.com/>

²²⁸ Antonio Casilli définit le *digital labor* de la façon suivante : « Par digital labor, nous désignons les activités numériques quotidiennes des usagers des plateformes sociales, d'objets connectés ou d'applications mobiles. Néanmoins, chaque post, chaque photo, chaque saisie et même chaque connexion à ces dispositifs remplit les conditions évoquées dans la définition: produire de la valeur (appropriée par les propriétaires des grandes entreprises technologiques), encadrer la participation (par la mise en place d'obligations et contraintes contractuelles à la contribution et à la coopération contenues dans les conditions générales d'usage), mesurer (moyennant des indicateurs de popularité, réputation, statut, etc.) » (Casilli, Cardon, 2015)

²²⁹ Chose tout à fait critiquable puisqu'ultimement, j'attribue de facto une matérialité à des choses immatérielles, non pas uniquement parce qu'elles nécessitent quelque chose de matériel pour exister, mais parce qu'elles peuvent intrinsèquement être étudiées au prisme d'une certaine matérialité fictionnelle.

²³⁰ - (*It's a snowball*)

- (*It's actually a snowdecahedron*)

Il s'agit-là de deux lignes de dialogues du jeu *Undertale* (Fox, 2015) qui, par leur existence, créent un effet de réel et un rappel à la matérialité de cette réalité vidéoludique explorée par une audience. Celle-ci incarne Frisk, et lorsqu'il interagit avec cette boule de neige, le jeu nous confirme qu'il s'agit effectivement et symboliquement d'une boule de neige avant de nous rappeler aux contraintes matérielles de production : bien que symbolisant une boule, il s'agit géométriquement d'un décaèdre.

matérialisation de leurs univers fictionnels. Christine Browaeys écrit, lorsqu'elle parle de la matérialité digitale, que

la matérialisation consiste à utiliser une matière en vue de donner forme à une abstraction. Elle consiste, par exemple, à prendre des données numériques et à les traduire pour les restituer sous une forme donnée, comme l'image (visualisation) ou le son (audition) (Chatonsky, 2015). La matérialité elle-même peut être considérée comme un flux, un processus et des connexions. (2019 : 15)

C'est dans cette perspective qu'il est possible de penser une matérialité des mondes fictionnels. Dans ce travail de recherche, ce qui est donc soutenu, c'est qu'attribuer une certaine matérialité aux phénomènes présents dans une réalité vidéoludique, dans une diégèse, est une hypothèse particulièrement efficace pour expliquer certains actions et comportements des audiences. Cela fait écho aux propos de Patrick Schmoll qui en 2017 écrivait : « L'attachement aux “ cyber-choses”, dont font partie les personnages de jeux vidéo, commence à susciter l'intérêt des sciences humaines et sociales, en écho aux inquiétudes naissantes du politique » (2017 : 82). Corroborant cette logique de l'attachement aux cyber-choses, Nansong Zhou énonce que les relations parasociales, c'est-à-dire dans ce contexte celles avec des personnages fictionnels, sont une source du sens construit par les joueurs et joueuses d'un jeu vidéo dans un contexte social précis (Zhou, 2021). Par ailleurs, il serait plus pertinent de parler de formes d'attachements tant les interactions et relations parasociales peuvent être diverses.

Les *Mothertales* jouent particulièrement sur un attachement associé à une forme de responsabilité, notamment pour directement interpeller l'audience. C'est pourquoi la matérialité vidéoludique est un concept pertinent dans le cadre du discours [socialités fictionnelles et responsables]. Par exemple, *Flowey*, antagoniste dans *Undertale*, demande expressément à l'audience de ne plus rejouer au jeu afin de protéger ses personnages des futures tentations de l'audience joueuse. Ness et ses camarades adressent une prière à destination de l'audience, nommée par son prénom, afin de les aider contre Giygas, le boss de fin. Dans leur article sur ce qu'ils nomment le paradigme d'assistance, Carl Therrien et

Mikael Julien observaient un « changement de paradigme, à partir d'une interpellation antagonisante jusqu'au design d'une expérience coopérative » (Therrien, Julien 2015 : 17) expliquant l'évolution des jeux vidéo dans leur façon de structurer leurs défis. Pour eux, les *game designers* ont professionnalisé l'accompagnement de l'audience-joueuse de sorte qu'elle soit plus ou moins aidée lors des difficultés rencontrées. Il est intéressant de fait de constater que les personnages d'*EarthBound* mettent en récit et symbolise l'inverse : une aide apportée par l'audience-joueuse, en dehors de la diégèse, mais agissant sur celle-ci par son contrôleur, aux personnages fictionnels.

De fait, cette matérialité fait également écho à certains débats sur les distinctions entre fictionnel et réel : puisque les relations entre audience et objet fictionnel sont réelles et peuvent se traduire matériellement par l'expression d'émotions, alors il est possible d'attribuer une matérialité à ces objets fictionnels, par inférence. Cette conception s'inscrit également en accord avec de précédents travaux comme ceux de Guillaume Baychelier qui associe la matérialité plastique à matérialité simulée des corps monstrueux dans des jeux vidéo (Baychelier, 2016). Comme lui, ce travail doctoral mobilise la matérialité comme clef de lecture. Enfin, cela permet d'asseoir les jeux vidéo comme discours et comme énoncés puisqu'intégrer cette matérialité permet d'éviter un débat sur l'identité du jeu vidéo, en tant qu'activité ou médium.

James Deetz écrit que « la culture matérielle est généralement considérée comme étant plus ou moins synonyme d'artefacts, le vaste univers d'objets utilisés par l'humanité pour faire face au monde physique, pour faciliter les relations sociales et pour améliorer notre état d'esprit » (Deetz 1996[1977] : 34, traduction de l'auteur)²³¹. Finalement, prolonger l'étude des cultures matérielles au sein même des mondes vidéoludiques ne semble pas aberrant dans cette perspective. Cela permet d'interroger fondamentalement les *assets*, l'évolution de leurs représentations et leurs significations partagées. Ultimement, cela est une hypothèse qui apparaît comme nécessaire à la proposition d'une théorie socio-

²³¹ Texte original : « *Material culture is usually considered to be roughly synonymous with artifacts, the vast universe of objects used by humankind to cope with the physical world, to facilitate social intercourse, and to benefit our state of mind.* »

constructiviste des discours vidéoludiques comme celle qui est défendue dans ce travail de thèse.

3.3. La matérialité des mothertales

Dans *Undertale*, Toriel est considérée comme le boss de la fin du didacticiel. C'est également le boss qui clôture la zone « des Ruines », zone dans laquelle il ne sera plus possible de revenir, et ce, jusqu'à la toute fin de la *true pacifist route*. Toriel est un personnage particulier dans *Undertale* car il s'agit d'une figure de mère (adoptive) aimante. Une fois arrivé·e chez elle, l'audience-joueuse peut simuler des moments d'une famille (recomposée) heureuse : discussions, repos, voir une personne chérie déposer une part de tarte au pied du lit (figure 45).



Figure 45 : Une part de tarte laissée par Toriel pendant le repos de Frisk.

Cependant, tout change à partir du moment où l'audience se montre insistante à vouloir poursuivre son aventure. Toriel, protectrice, force l'audience-joueuse à se battre contre elle en guise d'ultime test avant de pouvoir poursuivre l'aventure. Il s'agit d'un événement particulièrement éprouvant. Comme l'évoque Nele Van De Mosselaer, tout est fait pour que l'audience éprouve des remords au cas où Toriel viendrait à mourir (2019). Au fur et à mesure que le combat progresse, le comportement de Toriel évolue (figure 46). Elle va par exemple détourner le regard, ce qui est efficace étant donné que les combats se font en face à face et que les monstres ont de nombreux « regards caméra » adressés à l'avatar, et

donc l'audience. Si cette dernière perd trop de points de vie, les attaques de Toriel vont éviter délibérément le cœur représentant l'âme de Frisk lors des séquences de *bullet hell*.²³² Tout cela fait qu'il est finalement difficile de perdre ce combat. Les seules issues sont soit la mort de Toriel, soit son acceptation de notre pitié (« *mercy* »).

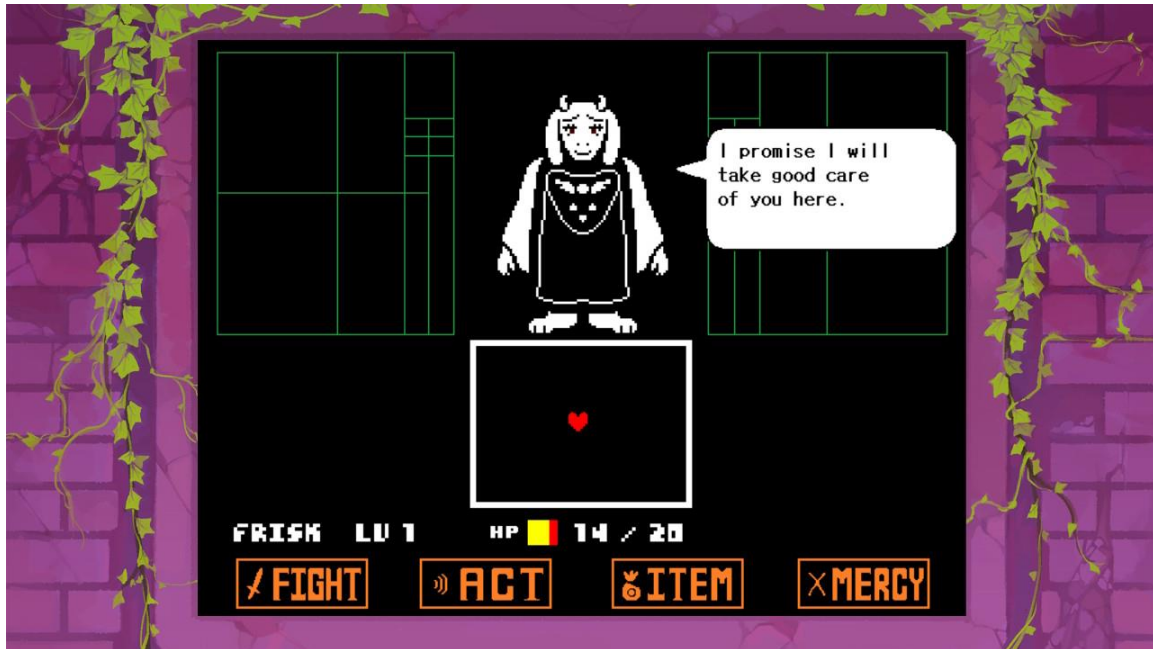


Figure 46 : Toriel promettant de bien s'occuper de l'audience-joueuse au cas où elle resterait habiter dans les ruines.

Dans le premier cas, le cœur de Toriel se fend en morceaux, renforçant l'aspect tragique et le sentiment de remords que l'audience peut alors ressentir. Après le combat, Flowey, l'antagoniste principal du jeu, énonce clairement qu'il est possible d'épargner Toriel. De fait, l'audience a la possibilité de revenir sur ses pas en chargeant la partie au dernier point de sauvegarde, avant le combat contre Toriel. Si à la deuxième tentative, l'audience-joueuse parvient enfin à épargner Toriel²³³, Flowey tiendra ces propos :

Intelligent. Vrrrrraiment très intelligent. Tu penses que t'es vraiment intelligent, n'est-ce pas ? Dans ce monde, c'est tuer ou être tué. Donc tu as pu jouer selon tes propres règles. Tu as épargné la vie d'une seule personne. Hee hee hee... Mais n'agis pas de façon aussi arrogante. Je sais ce que tu as fait. Tu l'as assassinée. Et puis tu es revenu en arrière, parce

²³² Des séquences durant lesquelles le jeu se fait par l'évitement de projectiles.

²³³ Pour ce faire, il suffit de choisir «mercy» systématiquement bien après que les lignes de dialogues de Toriel donnent l'impression qu'il s'agit d'une boucle d'inter-réaction ne menant à aucune issue.

que tu le regrettais. Ha ha ha ha. . . Espèce d'idiot naïf. (Traduction de l'auteur)²³⁴

Cet exemple, très concret, permet d'illustrer la matérialité vidéoludique comme un outil permettant de penser les discours, mais également les émotions non pas en cloisonnant la fiction du contexte pragmatique, mais bien en mettant en perspective les intrications de la réalité vidéoludique (fictionnelle) et de la réalité sociale dans laquelle le jeu est joué. Mosselaer écrit :

À ce moment, non seulement le monde fictif du jeu, mais également ses règles, sont complètement bouleversées du point de vue du joueur. Le personnage fictif Flowey fait référence aux actions du joueur que celui-ci n'a pas perçu comme faisant partie du monde fictif, et le fait que le joueur pense que les règles du jeu liées à la réinitialisation et à la suppression des données de sauvegarde pouvaient le libérer de sa culpabilité, simplement tournée en dérision. (Mosselaer, 2019 : 203, traduction de l'auteur)²³⁵

Assurément, il est nécessaire de réaffirmer ici qu'il n'est pas question de vérifier un aspect tangible et préhensible matériellement des personnages, d'objets, d'environnements ou encore d'actes fictionnels. Au contraire, il est important de rappeler que, dans cette thèse, l'emploi de la notion de matérialité vidéoludique est un des outils permettant de dépasser une distinction entre ce qui ressort du fictionnel et ce qui ressort du réel. Lors d'un exemple choisi, Janet Murray racontait la façon dont des élèves participant à l'une de ses expérimentations avaient été marqués par l'usage d'un téléphone. Dans celle-ci « programme vidéo-interactif » incluait une séquence dans laquelle les apprenants pouvaient composer des numéros de téléphone. Si l'un permettait d'accéder à la suite du programme, les autres (faux) numéros composés renvoyaient alors à l'enregistrement d'une messagerie vocale authentique signalant que le numéro était hors service.

²³⁴ Texte original : « *Clever. Verrrryyy clever. You think you're really smart, don't you? In this world, it's kill or be killed. So you were able to play by your own rules. You spared the life of a single person. Hee hee hee.. But don't act so cocky. I know what you did. You murdered her. And then you went back, because you regretted it. Ha ha ha ha. . . You naïve idiot.* »

²³⁵ Texte original : « *In this moment, not only the fictional world of the game, but also its rules, are completely overturned from the player's perspective. Fictional character Flowey refers to player actions that the player did not perceive as part of the fictional world at all, and the player's thought that the game rules related to resetting and deleting data could free them from guilt was simply mocked.* »

l'histoire était principalement racontée dans des segments vidéo bien dirigés et que les élèves ont trouvé agréables. Cependant, le téléphone était l'un des éléments les plus populaires de l'histoire. Cela s'explique par le fait qu'il agissait comme un objet virtuel fonctionnel et qu'il a contribué à la réalisation d'un objectif spécifique. En bref, il est devenu réel par son utilisation. (Murray, 2016 : 108, traduction de l'auteur)²³⁶

Tout comme l'exemple précédemment évoqué du combat contre Toriel dans *Undertale*, la matérialité vidéoludique définie dans cette thèse repose donc sur l'existence de relations entre des agents non fictionnels comme les audiences participantes ou non participantes et des agents fictionnels comme des personnages fictifs à l'instar de Toriel, Flowey dans *Undertale* ou de Ness et ses ami·e·s dans *EarthBound*, ou tout autre objet ou acteur (des animaux, des personnages non joueurs, des objets matériels, etc.). Une particularité du corpus de cette thèse est que les jeux qui le composent rendent ces liens particulièrement visibles et interprétables par l'audience. S'il s'agit là d'un argument soutenu dans cette thèse, il semble également applicable à tout autre objet considéré comme étant un jeu vidéo. Sans revenir sur le cas d'*Undertale*, il y a des moments où chacun des jeux joue sur une simultanéité des propos adressés à l'avatar et à l'audience. Par exemple, dans *EarthBound*, si l'audience décide de parler à une petite souris dans la ville de Threed, il est alors écrit dans la boîte de dialogue : « (Vous êtes très gentil de prendre le temps de parler à une souris. Cette souris vous aime.) » (figure 47, traduction de l'auteur).



Figure 47 : une souris affectueuse

²³⁶ Texte original : « the story was mostly told in well-directed video segments, which the students found enjoyable, but the telephone was one of the most popular features of the story. This was because it behaved as a functional virtual object and because it became part of the accomplishment of a specific goal. In short, it became real through use. »

De fait, lorsque cette thèse mentionne l'idée d'une matérialité vidéoludique, cela doit aussi faire écho à des relations qui ne sont pas forcément qualifiées de sociales ou parasociales. La notion de « relation parasociale » a été employée par Donald Horton et R. Richard Wohl pour définir la relation apparente (en face à face) entre une audience spectatrice d'un média de masse comme la télévision et les individus présents dans ce média de masse (acteurs et actrices, *performers*, présentateurs et présentatrices, etc.) (Horton, Wohl, 1956 : 215). Elle est employée ici pour définir les relations entre les audiences joueuses et les personnages fictionnels des jeux vidéo.

De fait, ces relations, sociales, parasociales ou autres, peuvent aussi être perçues comme émotionnelles. Dans un article de 2021, le chercheur Kevin Veale soutient la notion de matérialité affective. Pour lui, la dynamique produisant une matérialité est que le sens d'un texte (élargi ici à tout média) est produit lorsqu'une audience s'engage dedans. Pour lui, la matérialité affective est « une approche critique pour comprendre comment un engagement avec des structures textuelles façonne l'expérience affective des récits médiatisés par ces structures textuelles » (Veale 2021 : 2, traduction de l'auteur)²³⁷. Vaele exprime également que les jeux vidéo ont un intérêt particulier à être étudiés étant donné que leurs façons de susciter un engagement reposent sur une responsabilisation des joueurs et des joueuses, chose que les *mothertales* exploitent de manière explicite lorsque les personnages s'adressent directement aux audiences joueuses ou quand ils rendent explicites la responsabilité ressentie des audiences joueuses pour les personnages ou les diégèses.

La fin de *Mother 3* est particulièrement évocatrice de cela puisque suite à la destruction apparente du monde, un écran noir s'affiche et l'audience peut alors se déplacer dans ce qui semble être un espace navigable tout en rencontrant les personnages non-joueurs qu'elle a croisés durant son périple. Ceux-ci révèlent que malgré toutes les apparences, iels vont bien et que l'audience joueuse peut quitter l'expérience en étant rassurée. Dans tous les cas, celle-ci peut revenir à la rencontre des personnages fictionnels (figure 48).

²³⁷ Texte original : « Affective materiality is a critical lens for understanding how engaging with textual structures shapes the affective experience of the stories mediated by those textual structures, and thus ways that textual structure can be applied as a storytelling tool. » (Veale 2021 : 2)



Figure 48 : des messages d'encouragements à la fin de Mother 3

Dans le second chapitre, il a été montré que les *mothertales* peuvent être formalisés en réseaux de jeux vidéo inspirés et inspirants d'autres jeux. L'un des intérêts de ce corpus est que les éléments mêmes du corpus facilitent cette modélisation tant les références et les inspirations sont soit apparentes dans le *game design* des jeux, soit mentionnées de manière explicite. À travers ce réseau de jeux, il est possible de révéler des façons multiples que la matérialité vidéoludique peut se manifester. Par ailleurs, le corpus invite également à ne pas conceptualiser cette matérialité de manière binaire : il s'agit d'un large spectre de manifestations dont il semble difficile d'en faire un panorama exhaustif.

Pour étayer ce propos, il est intéressant de faire un pas de côté pour évoquer le cas de *Moon : The Remix RPG* (Love-De-Lic, 1997, 2020). La proposition du jeu est particulièrement intéressante pour révéler la façon dont la matérialité des jeux vidéo s'exprime à travers une forme de responsabilisation de l'audience joueuse. Pour cela, le récit commence par le lancement d'un jeu vidéo par un enfant sur sa « *gamestation* ». Dans ce jeu, pastiche des jeux de rôle japonais du début des années 1990, l'enfant incarne un héros qui abat des monstres pour augmenter son niveau. Or, la partie de l'enfant est

interrompue par sa mère lui demandant d'aller dormir. S'exécutant, l'enfant ne perçoit pas que le jeu continue de fonctionner et il finit par se faire « aspirer » dans son univers. Ici, l'audience contrôlait donc un avatar (l'enfant) qui contrôlait le héros. Cet enchâssement de diégèses prend une nouvelle tournure lorsque l'on comprend qu'une fois aspiré dans le jeu, l'avatar (et donc l'audience) arrive après les actions du héros. S'en suit une aventure durant laquelle l'avatar doit réparer les méfaits du Héros, notamment en retrouvant les âmes des monstres qu'il a tués et obtenir de l'amour en retour²³⁸. Que cela soit au niveau du récit dans sa globalité, mais aussi dans des actions plus anodines, le jeu interroge son audience quant à sa façon de se comporter avec des personnages fictionnels. Par exemple, plusieurs PNJs vont faire la remarque que l'avatar outrepassse ses droits en franchissant le pas des maisons ou de certaines boutiques. Notamment, lorsqu'il essaie d'aller dans la cuisine d'un boulanger, son propriétaire lui demande de sortir tout en faisant remarquer l'indécence de l'audience (figure 49).



Figure 49 : un PNJ faisant une remarque suite à un comportement déplacé de l'audience : « pourquoi espèce de... entrer dans les maisons des gens comme si de rien n'était » (traduction de l'auteur).

²³⁸ La progression du jeu est notamment basée sur un système de gain d'amour, similaire à un système basé sur des points d'expérience.

Dans ce dernier exemple, la matérialité évoquée se fait au prisme de ce que Veale nomme la narration métamédiatique puisque tout comme pour *Undertale*, l'expérience de *Moon* s'appuie sur les connaissances et les habitudes des joueurs et joueuses de jeux de rôle pour mieux les interroger.

La narration métamédiatique est celle où notre familiarité avec les modes d'engagement à travers différentes formes de médias est utilisée comme un outil de narration en établissant des attentes particulières sur la façon dont le texte sera négocié, afin de les subvertir (Veale 2021 : 10, traduction de l'auteur)²³⁹.

Pour conclure, ce qui ressort de l'ensemble des exemples évoqués dans cette section, c'est que le concept de matérialité vidéoludique est un outil permettant de penser à la fois les façons dont les jeux vidéo peuvent mettre en relation leurs audiences avec les façons dont des discours peuvent émerger par la rencontre d'une foultitude d'agents actant au sein de ce qui peut être formalisé sous la forme d'un réseau (voir le chapitre 6).

Par ailleurs, sans pouvoir être exhaustif dans ce travail, il est intéressant de noter que les *mothertales* mettent en exergue certains facteurs justifiant l'usage de la notion de matérialité : les liens affectifs (l'exemple de Toriel est évocateur de cela) et une certaine équivalence de l'audience avec les personnages fictionnels, équivalence qui est mise en récit pour des formes de narrations métamédiatiques.

Enfin, cette matérialité est également une hypothèse nécessaire pour discuter les façons dont jouer à des jeux vidéo suscite (1) une forme de responsabilité de la part des audiences, responsabilité également permise par l'engagement, (2) des relations sociales et parasociales à l'égard des objets fictionnels, (3) des rapports émotionnels et poétiques. Ce sont ces paramètres qui agissent comme interface entre l'objet « jeu vidéo » et les audiences joueuses ou non-joueuses et c'est cette rencontre qui permet par la suite la co-construction des discours vidéoludiques, discours qui vont alors influencer les paramètres initiaux (figure 50), d'où l'intérêt de faire émerger une ludologie socio-constructiviste telle que défendue dans la section suivante.

²³⁹ Texte original : « *Metamedia storytelling is where our familiarity with modes of engagement across different media forms is used as a storytelling tool by setting up particular expectations for how the text will be negotiated, in order to subvert them* » (Veale 2021:10)

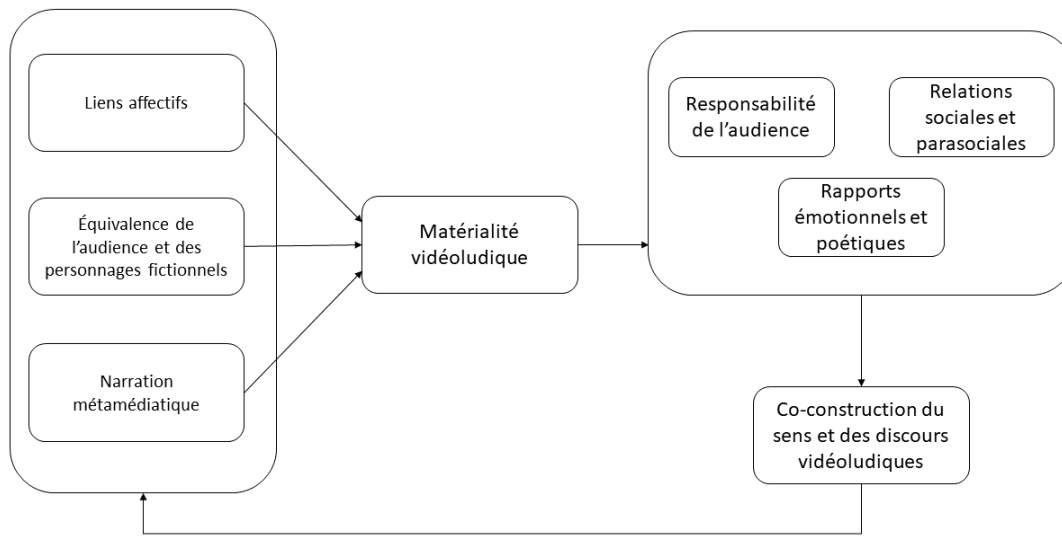


Figure 50 : Représentation de la matérialité vidéoludique et de son rôle dans la co-construction du sens et des discours.

3.4. Définir la ludologie socio-constructiviste

Dans un essai vidéo, le vidéaste Super Eyepatch Wolf partage une représentation heuristique de ce qu'est devenu *Undertale*, cinq années après sa sortie. Il énonce que le jeu est devenu « l'une des forces les plus massives et déconcertantes d'internet » (2020)²⁴⁰. Pour justifier cette hypothèse, il fait référence aux univers alternatifs ainsi qu'aux mêmes et aux comportements des fans en ligne. Sa problématique est également intéressante : « comment l'internet a pris ce tout petit jeu et l'a transformé en l'un des phénomènes en ligne les plus aimés et les plus détestés ? »

Il est en effet connu que les fans du jeu se sont fait remarquer par plusieurs faits d'armes. Notamment, suite à un concours organisé par le site *Gamefaqs*, la communauté se coordonne via *Reddit* afin de faire élire le jeu comme étant le meilleur de tous les temps, devant la série *Zelda* ou encore *Metal Gear Solid* (Polygon, 2015)²⁴¹. Cela peut sembler aberrant si l'on compare un peu les licences. Cet exemple, parmi d'autres, illustre l'une des

²⁴⁰ Super Eyepatch Wolf. *What The Internet did To Undertale*. 2020. YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=FFIs6LsV0a4&ab_channel=SuperEyepatchWolf.

²⁴¹ URL : <https://www.polygon.com/2015/12/16/10323192/undertale-gamefaqs-best-game-ever> (consulté le 18/04/2021)

façons qu'une communauté organisée autour d'un jeu se l'approprie et est créatrice de significations nouvelles. En l'occurrence, ce type d'actions peut être associé à une défense plus ou moins soutenue et plus ou moins à prendre au premier degré, du discours selon lequel *Undertale* serait effectivement le meilleur jeu de tous les temps²⁴². De fait, l'élaboration de significations nouvelles passe par de nombreuses productions, analyses, *fanfictions*, *hacks*, comportements plus ou moins coordonnés, etc. Il en va de même pour les autres jeux du corpus. Par exemple, suite à l'annonce qu'il n'y aurait pas de suite à *Mother 3* (Kotaku, 2015)²⁴³, un groupe d'internautes décident de se lancer dans la création d'un *fan game* qui se présente comme une suite directe du dernier opus de la série.²⁴⁴ D'abord nommé *Mother 4*, le projet a pris une telle ampleur qu'il est devenu autonome, et ce, sous le nom d'*Oddity*²⁴⁵.

De fait, s'il est légitime de parler d'un jeu vidéo, d'un discours originel et de discours-modèles ou de ceux promus par le studio ou l'éditeur, le contexte actuel de l'acte de jouer à un jeu vidéo rend également légitime de considérer une multitude de discours effectifs plus ou moins légitimés par des communautés de jeu, d'où l'intérêt d'une conception socio-constructiviste à l'égard des discours vidéoludiques. Le cas des *mothertales* rend compte de la nécessité d'appréhender les discours par ce prisme. Le foisonnement créatif autour de ces jeux participe à une simultanéité de discours qui peuvent alors sembler contradictoires, comme lorsqu'une *fan fiction* met en relations des personnages différemment du récit *canon* ou d'une autre *fan fiction*.

Cette simultanéité des discours évoquée ici peut faire écho à la proposition théorique des fictions quantiques d'Alexis Blanchet qui écrivait :

Nous proposons d'appeler « fiction quantique », cette capacité de la fiction industrielle à présenter aujourd'hui différentes variations autour d'un univers unique en offrant, au sein d'un même média ou au travers

²⁴² En l'occurrence, il serait très difficile de pouvoir retracer les intentions véritables de chaque individu composant la communauté. On peut supposer que si un groupe a agi de manière candide, d'autres l'ont fait pour le potentiel même que cela pouvait représenter, etc.

²⁴³ URL : <https://kotaku.com/why-there-will-be-no-mother-4-1744150757> (consulté le 18/04/2021)

²⁴⁴ Le site officiel, qui n'est plus à jour aujourd'hui, est clair à ce propos : «Mother 4 is a free, fan-made sequel to the cult-classic video game series, Mother.» URL : <http://www.mother4game.com/about.html>

²⁴⁵ URL : https://www.youtube.com/watch?v=-CBwIXnbUuY&ab_channel=O197X (consulté le 18/04/2021)

de différents médias, plusieurs développements et chutes possibles, différentes focalisations, différentes expériences d'un même lieu imaginaire. (Blanchet 2010 : 220)

Cependant, il ne s'agit pas d'adopter une perspective radicale qui mettrait à niveau équivalent l'ensemble des discours vidéoludiques. Le constructivisme en a déjà porté la critique.

Dans le paradigme épistémologique constructiviste radical, l'élaboration de connaissances ne vise pas à développer des théories du réel tel qu'il peut être en lui-même. Il s'agit exclusivement de mettre en ordre et d'organiser un monde constitué par l'expérience humaine." (Avenier, 2011 : 380)

Il n'est pas question ici d'adopter un relativisme absolu qui réduirait « la connaissance humaine à une expérience purement subjective en faisant fi de l'impact que le milieu peut avoir sur la formation de la pensée et de l'être, tend à aboutir à un relativisme stérile et à contredire le principe de pertinence auquel nous souscrivons » (Bryon-Porter, 2011 : 20). Au contraire, le socio-constructivisme défendu dans cette thèse, qui est donc « situé²⁴⁶ », cherche à créer des ponts entre perspectives structuralistes et communicationnelles. L'usage de « situé » ici est double. D'un côté, cela incarne une dimension spatiale et temporelle aux discours : ceux-ci peuvent être cartographiés sur un réseau. De l'autre, cela fait directement référence à la notion de *situated knowledge* qui selon Dona Haraway positionne les connaissances comme étant le produit d'une position au sein d'un système de production de connaissances notamment scientifiques (Haraway, 1988). Les discours sont alors envisagés à la fois comme connaissances et façons de structurer des connaissances. Les considérer comme situés permet d'inscrire ce travail à la fois dans la continuité du constructivisme, mais également du matérialisme.

Paraphrasant Guillaume Grandjean, cette thèse s'intéresse à la manière dont les discours sont structurés, c'est-à-dire construits, pour entrer en situation de communication

²⁴⁶ Dans le sens des « connaissances situées », selon Donna Haraway et sur lesquelles cette thèse revient plus tard.

avec le joueur ou la joueuse, c'est-à-dire pour l'autoriser et le cas échéant, l'encourager ou le contraindre à interagir avec lui²⁴⁷. La nuance sur laquelle s'appuie cette thèse est cependant que les discours sont davantage co-construits par une infinité d'acteurs en réseau et ayant des responsabilités différentes dans ces co-constructions.

Ce que révèle les communautés de jeu²⁴⁸ des *mothertales*, c'est que l'acte de jouer se situe à la croisée de temporalités multiples, simultanées ou asynchrones. Par exemple, le fait de jouer à *Undertale* peut susciter d'aller également voir des vidéos sur le jeu, des *streamers* jouer également en parallèle au jeu, etc. Comme le soulignent certaines personnes de leur audience, l'interprétation du jeu permettant la mise en perspective d'un discours peut également n'émerger que bien longtemps après le moment effectif de jeu.

3.4.1. D'une ludologie sémio-pragmatique à une ludologie socio-constructiviste

De fait, si cette thèse soutient la perspective des études des structures ludiques et s'inspire de propositions comme celle de Grandjean (2020)²⁴⁹, l'étude des discours en tant que constructions socialement situées considère également les situations de communication comme étant bien plus complexes. Elles sont « brouillonnes » dans le sens où celles-ci prennent en compte non pas quelques acteurs communiquant, mais potentiellement des foules, créant un certain bruit pouvant mettre en exergue ou nuire à l'élaboration d'un discours. Par exemple, à la sortie de *Undertale*, des fans se montraient particulièrement toxiques lorsque certains vidéastes décidaient de jouer d'une certaine façon plutôt qu'une autre. C'est le cas par exemple de Markiplier (35,3 millions d'abonné·e·s)²⁵⁰ qui abandonna sa série de vidéos consacrées au jeu à cause du harcèlement dont il a été victime de fait qu'il ne « jouait pas de la bonne façon » selon ces fans particulièrement toxiques à ce moment pour le vidéaste (Spencer, 2017)²⁵¹.

²⁴⁷ Guillaume Grandjean écrit quant à lui : « la manière dont l'espace est structuré, c'est-à-dire construit, pour entrer en situation de communication avec le joueur ou la joueuse, c'est-à-dire pour l'autoriser et le cas échéant, l'encourager ou le contraindre à interagir avec lui. » (2020 : 63).

²⁴⁸ Notion qui fait référence au *play communities*

²⁴⁹ Voir les chapitres 4 et 5.

²⁵⁰ Au 02/08/2023

²⁵¹ Spencer, C., (2017). The Undertale Drama. *Kotaku*. URL : <https://kotaku.com/the-undertale-drama-1798159975> (consulté le 22/05/2021).

Pris sous l'angle de situations de communication, les *mothertales* permettent de constater qu'il n'est plus possible de les restreindre à des situations d' « encodage / décodage » (Hall, 1993). Si l'étude des structures des situations de communication est effectivement au cœur de l'approche défendue ici, l'ancrage socio-constructiviste permet de considérer ces situations au sein d'un réseau d'acteurs dans lequel finalement, le jeu n'est plus qu'un acteur parmi la multitude d'autres (voir section 3.6). C'est à partir de ce moment que l'ancrage socio-constructiviste prend tout son sens puisque ce travail de thèse envisage les discours comme des co-constructions issues de situations de communication qui peuvent être analysées en termes de structures et ce, au sein même de structures plus larges que sont les réseaux. Il s'agit donc dans cette thèse de proposer une ludologie flexible permettant d'intégrer de nombreuses approches de manière interdisciplinaire de sorte à éviter les écueils adressés à une ludologie tentant de réifier les jeux vidéo ou de les essentialiser. En ce sens, il est possible de s'appropriier les propos de Genvo qui, en 2008, écrivait que :

la ludologie doit être définie comme la discipline qui étudie le jeu, dans la signification la plus large de ce terme. Ainsi, il ne s'agirait pas uniquement de limiter la ludologie à l'étude des jeux compris comme structures, mais de prendre en considération l'ensemble des analyses qui se portent sur les phénomènes ludiques en général. Et dans ce cadre, la ludologie se doit d'être interdisciplinaire. (Genvo 2008b : 100) ²⁵²

Dans cette citation, Genvo plaide pour considérer les phénomènes ludiques comme multidimensionnels, ce qui nécessite alors également des approches pouvant répondre à cette complexité. Rémi Cayatte abonde également dans ce sens lorsqu'il alerte sur les recherches qui n'analysent les jeux vidéo qu'au prisme de la discipline dans lesquelles elles s'inscrivent, ce qui peut concerner également une ludologie dont la définition serait particulièrement restrictive. « La conséquence possible de cette approche est le risque potentiel que les jeux vidéo étudiés trouvent comme “prisonniers” d'une analyse qui ne prend en compte qu'une seule facette de ce médium, que cela soit celle des éléments formels d'un jeu, ou celle de la façon dont le jeu est consommé, pour n'en citer que deux. »

252

(Cayatte, 2016 : 24). Afin de tenir compte de cette précaution, cette thèse considère la ludologie comme une forme de sémiologie - comprise ici comme « *l'analyse concrète d'objets particuliers* » (Jeanneret, 2019 : 105) - appliquée aux jeux vidéo. L'ambition de la ludologie socio-constructiviste défendue ici est de dépasser ce risque par la mobilisation d'outils et de théories de disciplines diverses (sociologie, littérature, sciences de l'éducation, psychologie) et ce, dans le but de nourrir une approche communicationnelle de l'étude des discours vidéoludiques.

Pour cela, il semble nécessaire de prolonger le sémio-pragmatisme d'Algirdas Julien Greimas et plus particulièrement la sémiotique narrative greimassienne qui est selon Sébastien Genvo « une théorie de l'action qui permet de mettre au centre de la réflexion les compétences qu'un acteur doit acquérir pour réaliser un objectif qu'il se projette (cela revient à prendre en compte l'axe syntagmatique de la structure) » (Genvo 2008b : 23). La sémio-pragmatique appliquée aux jeux vidéo postule que le sens d'une expérience vidéoludique émerge de la rencontre entre une structure, son éthos et un joueur-modèle²⁵³ qui selon Genvo correspond au profil de joueur compétent pour appliquer les stratégies interprétatives qui sont attendues de lui²⁵⁴.

De fait, la ludologie sémio-pragmatique, comprise ici comme une perspective d'étude des jeux (et des jeux vidéo dans le cadre de cette thèse), revient à une méthodologie de recherche inscrite en science de l'information et de la communication. L'un des points communs des théories s'inscrivant dans ce courant est de penser les jeux comme des situations de médiations. Depuis Stuart Hall, des chercheurs et chercheuses que l'on peut relier à la sémio-pragmatique ont eu à cœur de modéliser les jeux vidéo sous la forme de situation de communications. En 1999, Éric Bruillard écrivait que

du côté de l'utilisateur, manipuler un dispositif informatique consiste à déclencher des actions en interprétant des illusions construites. Une sorte de cycle perception/action se déroule, la machine assurant les traitements demandés par les actions déclenchées par l'utilisateur et restituant un état

²⁵³ Par souci d'inclusivité, cette thèse remplace la notion de «joueur-modèle» par celle d'« audience-modèle » ou « audience-modèle joueuse ».

²⁵⁴ Dans ce sens, le joueur-modèle n'est donc pas pour Genvo un joueur effectif, mais davantage la représentation hypothétique d'une audience joueuse effectuant les comportements attendus.

par le déclenchement des actions suivantes (Bruillard, 1999 : 200, cité par Kellner, 2000).

Ce cycle de « perceptions/actions » permet notamment à Catherine Kellner d'interroger les jeux vidéo comme situation communicationnelle : « par ses caractéristiques originelles, le jeu crée une médiation avec le monde particulière dans laquelle peut s'inscrire l'enfant et que l'on peut chercher à mettre au service d'une réelle construction de savoir » (Kellner 2000 : 130). Dans la foulée de ce travail, Sébastien Genvo élabore un modèle sémiotique de la jouabilité (2006 : 200)²⁵⁵. Cette dernière notion est comprise ici comme « ce qui, sur le plan purement structural, fait d'une situation un jeu potentiel » (Henriot, 1989 : 217). Ce modèle sémiotique permet à Genvo d'établir les façons dont un système peut être « reconnu (ou non) comme potentiellement ludique » (Genvo, 2006 : 200). Le modèle sémiotique du *gameplay* qu'il aborde plus tard modélise une situation de communication entre d'un côté : une structure (le *game*) et de l'autre : les audiences joueuses (le *play*). Cela lui permet de représenter les façons dont les structures sont à même de proposer des « modalités de potentialisation » et des « modalités d'actualisation » (2006 : 232).

Si l'on considère une certaine ressemblance des familles aux théories qui peuvent être inscrites dans une ludologie sémio-pragmatique, il apparaît que celles-ci tendent à systématiquement formaliser une communication entre le jeu et son audience-joueuse.²⁵⁶ Rémi Cayatte, par la formalisation du lien cybernétique entre d'un côté l'expérience-cadre et de l'autre les procédures, prolonge le travail de Genvo (2018). Le modèle de Cayatte, retravaillé par Giner, et le continuum persuasif-expressif permettent d'appréhender les façons dont les stratégies discursives et interprétatives génèrent des controverses entre le jeu et l'audience sur la détermination d'un message (Giner, 2019).

Grandjean formalise les situations de communications entre l'espace du jeu et l'espace de l'audience joueuse (2020 : 65). Chacune de ces théories présente la situation de

²⁵⁵ Pour ce modèle, Genvo s'appuie notamment sur le modèle sémiotique de Gonzalo Frasca (2001).

²⁵⁶ Si la présentation de ces modèles théoriques peut sembler succincte ici, c'est parce que le chapitre 4 permettra de revenir en détail sur les modèles évoqués tout en forgeant une proposition communicationnelle propre.

communication qu'est le jeu vidéo comme étant le fait d'une articulation, inscrite dans un contexte pragmatique, entre une structure (ou une expérience-cadre) et des usages. Une deuxième similitude porte aussi sur l'objet étudié puisqu'il ne s'agit pas de faire directement des études de réceptions ni des contextes de productions. À partir de boîtes à outils, de canevas et de cadrages théoriques, la ludologie sémio-pragmatique s'intéresse à l'objet « jeu vidéo » et l'analyse à partir des outils théoriques de la science de l'information et de la communication. C'est également le cas de cette thèse qui s'attarde non pas directement sur les audiences des *mothertales* (en menant des entretiens ou en diffusant des questionnaires), mais sur les discours vidéoludiques, les objets ainsi que les traces laissées sur les réseaux (comme des essais vidéo) et qui participent à la structuration des communautés et la circulation des discours au sein de réseaux de réseaux.

3.4.2. Ancrer la ludologie socio-constructiviste dans les sciences de l'information et de la communication

Ainsi l'approche soutenue dans cette thèse s'ancre la science de l'information et de la communication tout en intégrant également des outils, théories et concepts d'autres sciences humaines et en particulier la sociologie et les sciences de l'éducation. Déjà en 2000, Kellner observait certaines limites à un tel ancrage unique :

la perspective communicationnelle que nous adoptons a besoin ici de s'enrichir de diverses approches qui donnent chacune un éclairage différent sur le jeu et qui, toutes, vont apporter leur contribution à la construction des outils dont nous avons besoin. Le jeu est une notion particulièrement transversale et c'est en l'examinant sous différents angles que nous pourrons puiser un certain nombre d'éléments de définition que nous voulons les plus riches possibles et qui vont devenir pour nous opérationnels dans les analyses communicationnelles que nous allons réaliser. (Kellner, 2000 : 81)

Les *mothertales*, de par leurs contextes de productions atypiques, mais aussi par les phénomènes d'appropriation observables chez les audiences (joueuses ou non) et de communication, nécessitent de solliciter des outils théoriques d'autres disciplines. En

particulier, cette thèse propose une approche communicationnelle qui sollicite la sociologie pour penser les discours vidéoludiques circulant au sein de réseaux d'acteurs, les sciences de l'éducation pour ce qui est de penser la co-construction du discours lors de situations de communications et le *game design*, compris ici comme un champ disciplinaire regroupant des théories et des techniques permettant de créer et de penser les jeux. L'hypothèse soutenue est que « solliciter ponctuellement d'autres champs disciplinaires n'a pas forcément pour conséquence de perdre de vue la perspective communicationnelle. Ce qui pourrait paraître comme des détours inutiles si l'on s'en tient à un niveau très localisé, constitue au contraire un enrichissement de la recherche dans sa globalité. » (Kellner, 2000 : 399)

Dans la sous-partie suivante, les principes et concepts clefs de la ludologie socio-constructiviste défendue dans cette thèse sont présentés et soutenus. Cela permettra ensuite de forger exhaustivement la définition de « discours vidéoludique » mobilisé dans ce travail de recherche (voir chapitre 4).

3.5. Fondements et principes d'une ludologie socio-constructiviste

Au-delà d'un débat typique entre narratologie et ludologie, les sciences du jeu ont également réinterrogé les positions des auteurs et des audiences ainsi que leurs rôles respectifs dans la création d'une œuvre ou d'un récit. Les modèles formalisant les situations de communication et inspirés de l'encodage/décodage de Stuart Hall tendent à territorialiser ces rôles de sorte que chacun-e des participant-e-s (à la situation de communication) puisse avoir sa place, son rôle et une agentivité distincte de celle des autres. Par exemple, dans le modèle de Cayatte (2018), l'expérience-cadre mise en place par le studio auteur du jeu doit fournir un récit et un système de jeu tandis que les procédures (et donc les audiences joueuses) ont pour charge d'actualiser les récits par des pratiques de jeu, par leur *play*. L'exemple de ce modèle est évocateur d'une approche formaliste de théoriser la situation de communication.

Ces approches ont tout de même anticipé les critiques relatives à des ludologies qui pourraient être trop simplificatrices de la réalité complexe d'un phénomène ludique. Markus Montola écrit : « chaque fois que des choses comme les règles du jeu, les états du jeu et les mondes du jeu sont discutées comme des structures formelles et systémiques, elles sont comprises comme étant précises, stables et intemporelles » (Montola, 2012 : 301, traduction de l'auteur)²⁵⁷. C'est pour adresser cela que Genvo propose de penser les jeux comme des agencements en perpétuelle mutation et que les relations entre contextes sociaux (ou sociétés) et jeux peuvent être perçues comme une dialectique (Barnabé, Bazile, Cayatte, 2019). L'histoire des *mothertales* et de la façon dont ces jeux ont fini par gagner, en occident, une communauté non négligeable révèle davantage un processus complexe composé d'une foule d'agents dont les rôles changeants ne peuvent être résumés à de simples statuts d'encodeurs ou de décodeurs. Dans l'avant-propos de l'ouvrage de Clyde Mandelin, Marcus Lindlom, traducteur ayant assuré la localisation étasunienne de *EarthBound*, énonce :

Et c'est absolument grâce à cet amour, et à celui des membres de la communauté, qu'EarthBound a survécu et prospéré au fil des ans. [...] L'amour et le dévouement que Clyde, l'équipe de Starmen.net et la communauté des fans ont mis dans le jeu au fil des ans ont été écrasants [...] et ils ne cessent de me surprendre par leur dévouement à EarthBound. [Le mérite du succès durable d'EarthBound revient en fin de compte aux fans et aux superfans qui ont montré un tel intérêt pour le monde et l'histoire imaginés par Itoi-san". (Lindblom, in Mandelin, 2016 : 19).

Comme évoqué dans le précédent chapitre, les fans et les « superfans » ont joué un rôle central dans la diffusion des *mothertales* auprès du grand public, et particulièrement en Occident où les jeux de la trilogie *Mother* ont connu de nombreuses difficultés pour devenir accessible. En particulier, l'accès à *Mother 3* en occident est une étude de cas permettant de constater la complexité de formaliser la situation de communication. Si le jeu sort effectivement au Japon de manière officielle en 2006, la traduction non officielle

²⁵⁷ Texte original : « whenever things like game rules, game tates, and game worlds are discussed as formal and systemic structures, they are understood as being precise, stable, and timeless »

en anglais commence pour l'équipe de Clyde Mandelin, avec notamment le soutien de Reid Young (cofondateur de Starmen.net), la même année. Cette traduction finit par sortir dans sa première version en 2008 sous la forme d'un patch téléchargé plus de 100 000 fois la première semaine (Parkin, 2008)²⁵⁸. Cet exemple est significatif pour illustrer la façon que les acteurs ont en réalité la possibilité de changer de rôle. De simples joueurs et joueuses interprétant un jeu, l'équipe menée par Mandelin a également joué un rôle dans la co-création du sens de par la remédiation du japonais vers l'anglais de l'intégralité du jeu. Dans un communiqué de presse sorti en 2016, Jumpman (coordinateur de la traduction française) énonce que :

La traduction française [...] par une équipe de fans francophones à l'origine de ce communiqué repose sur les outils publiés par l'équipe anglophone, et se base également dans une certaine mesure sur la version anglaise du jeu. Elle est le fruit de 10 mois de travail (à partir de juillet 2015), et a été réalisée par une équipe de quatre personnes, consacrée à traduire 6 500 dialogues et des textes annexes, à retoucher les textes intégrés aux décors, à développer des outils de traduction, à effectuer des modifications (hacks) dans les mécanismes internes du jeu et à communiquer aux fans l'évolution du projet. (Jumpman, 2016)²⁵⁹

Il serait possible de continuer à complexifier la situation de communication en incluant toujours plus d'actants à cet ensemble de situations de communication parfois synchrones, parfois asynchrones, et ce, avec des particularités liées au contexte géographique et culturel de chacun·e des actants (figure 51) avec des profils variés en termes de compétences, de littératie vidéoludique et de transmission et remédiation des discours et des connaissances.

²⁵⁸ Parkin, (2008). You Say Tomato : A Pro on Fan-Translating Nintendo's Mother 3. *Gamasutra*. Consulté 6 août 2021, à l'adresse https://www.gamasutra.com/view/feature/132284/you_say_tomato_a_pro_on_php

²⁵⁹ Jumpman, (2016). Communiqué de presse : MOTHER 3 traduit en français par des fans dès le 20 avril. URL : <http://mother3vf.free.fr/index.php/annonces/communiquede-presse-mother-3-traduit-par-des-fans-des-le-20-avril/>

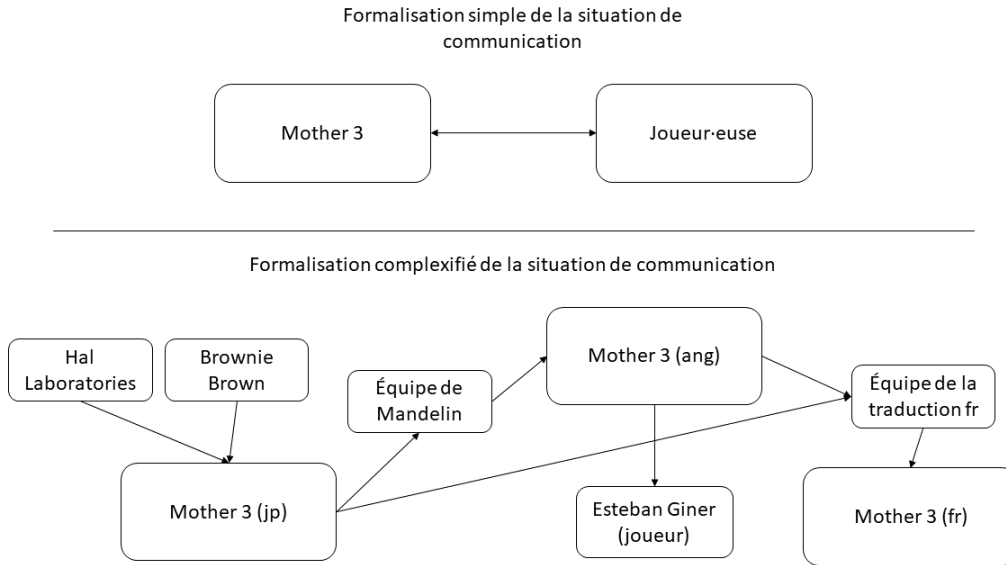


Figure 51 : : Exemples de formalisations simples et complexifiées de la situation de communication asynchrone entre le jeu et son audience.

Les schémas ci-dessus sont loin de représenter de manière exhaustive les phénomènes observables qu’il serait nécessaire d’inclure dans un souci de précision scientifique. Cependant, il en émerge une observation : complexifier la modélisation d’une situation de communication, quelle qu’elle soit (synchrone, asynchrone, en distanciel, par intermittence, etc.), amène à l’envisager sous la forme d’un réseau d’acteurs. Dans son *Apostille au Nom de la rose*, Umberto Eco distingue trois formes de labyrinthes pour conceptualiser l’organisation des connaissances : le labyrinthe classique ou unicursal (selon le terme employé par Giuseppe Lovito, 2013), le labyrinthe maniériste dont la sortie est unique et enfin le labyrinthe en réseau, aussi appelé rhizome, car il « est fait de telle sorte que chaque chemin peut se connecter à chaque autre chemin. Il n’a pas de centre, pas de périphérie, pas de sortie parce qu’il est potentiellement infini. L’espace de la conjecture est un espace en rhizome » (Eco, 1987 : 39). S’il est fait référence à Eco maintenant, c’est parce que les discours (des *mothertales*) peuvent être perçus comme des objets co-construits au sein d’une situation de communication en rhizome. Le socio-constructivisme tel qu’il est défendu dans cette thèse part de premier constat.

De manière encore plus explicite, ce qui ressort des observations à propos des *mothertales*, c'est qu'il existe une foule d'acteurs - au-delà du studio, du jeu et des audiences joueuses - qui participent à la co-construction des discours, des interprétations et des représentations à propos du jeu et de ses éléments dans l'imaginaire collectif. Cette conception en réseau permet de dépasser une ludologie formaliste. Cependant, les *mothertales* sont également un point de départ permettant de nourrir les approches étudiant les jeux vidéo et leurs impacts tels qu'évoqué dans le premier chapitre en proposant une sémiologie prenant de résoudre les écueils observés. C'est pourquoi lorsque cette thèse fait mention de socio-constructivisme vidéoludique ou de ludologie socio-constructiviste, il est nécessaire d'établir qu'il s'agit d'une sémiologie socio-constructiviste. Celle-ci repose sur un certain nombre d'hypothèses présentées et de principes dans la sous-section suivante.

3.5.1. Principes d'une ludologie socio-constructiviste orientée par les *mothertales*

Dans la conclusion à *Sous couleur de jouer*, Henriot énonce que :

« construction » est le terme qui convient. Le jeu, dit Michel Crozier, est un « construit humain » (Crozier-Friedberg, 98). La suite des décisions prises par le joueur actualise et renouvelle sa décision première qui est de jouer : il sait à chaque instant que ce qu'il fait s'inscrit dans le cadre d'un jeu. Métaphoriquement devenue hyène affamée, la petite fille fera seulement semblant de mordre. Mais cette suite de décisions constitue également la mise en œuvre d'un dessein particulier, qui est de jouer à ce jeu-là. Le procès ludique est donc fait, dans sa totalité, d'une décision prise et maintenue. (Henriot, 1989 : 285-286).

Le projet de Henriot était de proposer une définition de ce qu'est le jeu. Celui de la ludologie socio-constructiviste s'inscrit dans cette perspective par la mise en place d'outils servant une méthodologie d'analyse des discours vidéoludiques. Comme cela a été exploré plus tôt, les *mothertales* sont un corpus intéressant, car ils offrent la possibilité d'observer avec une certaine aisance des phénomènes de co-création des connaissances, des significations et de ce qui est central dans cette thèse : des discours vidéoludiques. Une recherche exploratoire peut rapidement constater des phénomènes de circulation des

discours issus entre autres d'interprétations et de réappropriations, ce qui peut mettre en difficulté certaines disciplines dont les cadres méthodologiques ne permettent pas d'observer ces saillances.

Également, afin de proposer un cadre d'analyse ludologique ancré dans les sciences de l'information et de la communication suffisamment flexible pour intégrer un vaste spectre de phénomènes tout en facilitant le dialogue interdisciplinaire, il est nécessaire d'accepter que plusieurs phénomènes puissent avoir plusieurs états : un jeu vidéo peut avoir un impact considérable sur la vie d'une personne sans qu'une étude quantitative puisse aboutir à une conclusion de la sorte. En plus d'être flexibles donc, ces éléments théoriques doivent intégrer un principe de superposition (pour emprunter cette métaphore à la mécanique quantique). C'est pour répondre à ces nécessités qu'une perspective socio-constructiviste apparaît comme nécessaire dans ce travail de thèse.

Dans son ouvrage de 1995 à propos du socio-constructionnisme²⁶⁰, Vivien Burr fait reposer le socio-constructivisme sur quatre piliers centraux que l'on peut reformuler de la façon suivante (1995) :

- Une prise en compte des spécificités culturelles, géographiques et historiques ;
- Une posture critique visant à interroger les connaissances ;
- Les connaissances sont soutenues par un ensemble de processus sociaux ;
- Le fait que les connaissances et les actions fonctionnent ensemble.

Ces piliers sont un socle nécessaire pour la façon dont les discours vidéoludiques sont considérés comme des interprétations co-construites des réalités vidéoludiques. Cependant, il convient de compléter cette liste de sorte à positionner la ludologie socio-constructiviste par rapport à l'étude des discours vidéoludiques, et ce, de sorte à soutenir des ancrages disciplinaires pluriels.

²⁶⁰ Même si les deux mouvements partagent un grand nombre de points communs et d'hypothèses similaires, il est possible de faire une distinction entre socio-constructionnisme et socio-constructivisme dans le sens où le premier se focalise sur les artefacts construits tandis que le second observe davantage les interprétations et les apprentissages. Dans l'intégralité de cette thèse, seule la notion de socio-constructivisme est employée, et ce, dans un souci de symétrie entre les actants d'un réseau discursif.

3.5.2. Une conception en réseau des écosystèmes discursifs

Premièrement, il est nécessaire de considérer les discours comme des objets²⁶¹ co-construits par des actants humains (comme les audiences) et non humains (comme les personnages fictionnels, les plateformes, etc.) circulant au sein d'un réseau reliant l'ensemble de ces éléments. Cette conception « en réseaux de réseaux » de ce qui est appelé dans cette thèse un écosystème discursif est tirée de la théorie de l'Acteur-Réseaux (l'ANT) de Michel Callon et Bruno Latour. Pour ce dernier, l'usage de la métaphore du réseau est un substitut au rhizome (1996 : 371). Son avantage est de pouvoir naviguer à travers plusieurs échelles de grandeur, et ce, afin d'observer la co-construction des discours. Un jeu vidéo peut être pensé à la fois comme un réseau et comme un nœud d'un réseau plus grand. Un discours peut être construit juste par l'interaction d'un jeu et d'un·e joueur·euse ou être construit par une foultitude de nœuds. Par ailleurs, un réseau n'a pas pour objectif d'être exhaustif (car potentiellement, il est infini). Lorsque cette thèse propose de conceptualiser la co-construction d'un discours sous la forme d'un réseau, cela revient à, pour citer Latour, « une activité de traçage de réseau » (1996 : 379), « l'acteur » faisant référence à la personne traçant le réseau :

il n'y a pas un réseau et un acteur qui pose le réseau, mais il y a un acteur dont la définition du monde dessine, trace, délimite, décrit, classe, répertorie, enregistre, marque ou étiquette une trajectoire qui s'appelle un réseau. (Latour, 1996 : 379, traduction de l'auteur)²⁶²

Dans une certaine mesure, la façon dont les jeux vidéo du corpus ont été représentés dans le chapitre deux (et la façon dont chacun prend inspiration et inspire) est en soi un premier réseau permettant de conceptualiser une réalité sourcée et observée par l'auteur de cette thèse. De fait, un réseau permet également d'observer les façons dont un discours peut évoluer dans le temps ainsi que les rapports de forces et de pouvoirs entre les actants (qui peuvent être observés en tant qu'influences comme cela a été montré avec le réseau

²⁶¹ Dans la section suivante, il sera précisé que les discours sont des « quasi-objets » dans le sens où ce sont, pour reprendre les propos de Bruno Latour, des actants qui circulent au sein d'un acteur-réseau et qui se transmettent donc d'actant en actant qui agissent comme des nœuds du réseau. (Latour, 1996)

²⁶² Texte original : « *there is not a net and an actor laying down the net, but there is an actor whose definition of the world outlines, traces, delineates, describes, files, lists, records, marks or tags a trajectory that is called a network.* »

des *mothertales*). Ainsi, plus qu'un discours vidéoludique figé, un réseau représente ses trajectoires potentielles. De même, le réseau permet d'identifier les actants nécessaires desquels un discours dépend pour pouvoir circuler. C'est ce que Michel Callon nomme « la dépendance au sentier ». Pour lui, « les réseaux sont une grammaire des forces et des rapports de forces qui se traduisent par des formes qui parfois "s'irréversibilisent", au moins pour un certain temps » (Callon, Ferrary, 2006 : 39).

Ainsi donc, la ludologie socio-constructiviste envisagée ici n'a pas pour intention de discerner un discours légitime, considéré comme vrai, d'un discours illégitime, considéré comme faux. Au contraire, le réseau permet de s'extraire de cette problématisation binaire en interrogeant la multiplicité des discours contradictoires au sein d'un réseau, leurs trajectoires respectives, leurs aires de développement réunissant une partie ou l'ensemble des acteurs et enfin leur circulation par le biais d'actants humains et non-humains. Cependant, il ne s'agit pas, comme précédemment énoncé, de s'inscrire dans un relativisme absolu. Au contraire, formaliser les discours sur des réseaux permet de les situer et de mesurer leur importance afin de faire ressortir ce qui est commun de ce qui est plus isolé. Cela permet également de suivre les controverses émergentes entre les actants et aboutissant à de nouveaux discours issus d'appropriations parfois extrêmes²⁶³. En somme, plutôt que de proposer une sémiologie formaliste qui propose une structure rigide à la situation de communication permettant d'identifier - avec un abus de langage ici - une « bonne interprétation » d'une « mauvaise interprétation », le réseau interroge davantage la trivialité (Jeanneret, 2008) des discours vidéoludiques²⁶⁴.

Ultimement cette activité de traçage de réseau, comme la nomme Latour, est une méthodologie permettant de prolonger la pensée de Jacques Henriot.

Lorsqu'on cherche à définir le jeu à l'aide de la notion de *point de vue*,
on se trouve conduit à jouer, pour ainsi dire, comme avec les touches

²⁶³ Et qui peuvent faire émerger par exemple des interprétations complètement contraires à une intention originelle. Certains univers alternatifs d'*Undertale* adoptent directement ce parti pris de vouloir renégocier une interprétation typique du jeu de Toby Fox pour pouvoir faire émerger de nouvelles réponses à des problématiques abordées par le jeu.

²⁶⁴ La trivialité fait ici référence à la théorie d'Yves Jeanneret à propos de la circulation des objets culturels. Le chapitre consacré à la définition des discours vidéoludiques permettra d'explicitier cela plus en détail.

d'un clavier, en mettant l'accent tantôt sur ce que la situation présente d'aléatoire, tantôt sur ce que la thématique renferme d'arbitraire. On module ainsi les contours d'une figure aux variables coordonnées. (Henriot, 1989, 297)

Si la métaphore du réseau semble aussi pertinente, c'est parce qu'en plus du jeu, l'acteur mobilisant cette activité cherche également à identifier un ensemble d'actants et d'objets, comme les discours, au-delà du jeu. À travers le cas des *Mothertales*, il est alors possible d'identifier les façons dont les studios, les auteurs, les audiences ainsi que leurs productions (fanfictions, théories, plateformes sociales, etc.) permettant une analyse fine de ce qui peut être nommé une trajectoire discursive à propos d'un objet (une interprétation particulière du jeu) se déplaçant sur le réseau (voir 6.5 et 6.6). Les acteurs sont alors des intermédiaires dans la circulation de ces objets qui, par des formes de médiations et de remédiation, participent à leur diffusion et leur transformation.

3.5.3. Une symétrie des actants

Suivant cette représentation en réseau, l'un des premiers travaux de la ludologie socio-constructiviste est d'identifier les actants faisant partie du réseau ou plus largement de l'écosystème discursif étudié. Pour Latour,

un « acteur » dans l'ANT est une définition sémiotique - un actant -, c'est-à-dire quelque chose qui agit ou à qui l'activité est accordée par d'autres. Elle n'implique aucune motivation particulière des acteurs individuels humains, ni des humains en général. Un actant peut littéralement être n'importe quoi, pourvu qu'on lui accorde d'être la source d'une action. (Latour 1996 : 373, traduction de l'auteur)²⁶⁵

L'intérêt de cette définition des actants est qu'elle permet d'en identifier un grand nombre aux caractéristiques variées et de tracer les liens qui les relient. C'est ce qui a été fait pour le réseau des *mothertales* dans une certaine mesure où il est possible de voir les

²⁶⁵ Texte original : « an "actor" in ANT is a semiotic definition - an actant -, that is something that acts or to which activity is granted by others. It implies no special motivation of human individual actors, nor of humans in general. An actant can literally be anything provided it is granted to be the source of an action » (Latour 1996:373)

façons dont un jeu a inspiré un autre du même réseau. Par ailleurs, la ludologie socio-constructiviste applique également le principe de symétrie généralisée qui énonce que tous les actants doivent être mis sur un même plan analytique (Callon, 1984). L'intérêt de ce principe est que cela permet de mettre sur un plan d'égalité des acteurs humains et non humains afin d'observer les trajectoires discursives des discours. C'est pourquoi lorsque cela n'est pas précisé, il est préférable de parler d'actants de sorte à intégrer tout ce qui est la source d'une action dans le réseau. De même, il convient d'être assez souple avec l'étendue des actions possibles par les actants de sorte à ne pas restreindre le traçage du réseau. À partir du corpus de cette thèse, il est possible d'identifier plusieurs types d'actants afin de donner une vue plus générale de l'écosystème des *mothertales* :

- Les *mothertales* sont des actants non humains constitués d'éléments formalisables également sous la forme de réseaux.
- Les clusters sociaux sont des actants non humains permettant à des actants majoritairement humains de se retrouver et de participer à l'élaboration de connaissances, à leur archivage, etc. Starmen.net en est un exemple.
- Les éléments techniques et fictionnels comme des personnages ou des musiques et qui peuvent « déborder » de leur média originel de par les différentes actualisations que d'autres actants peuvent exercer sur eux. Un exemple de cela peut par exemple être le personnage de Sans qui a été réexploité dans de nombreux univers alternatifs. Un autre exemple peut être la musique «*Sanctuary Guardian*» de *EarthBound* qui originellement était utilisée pour des combats de boss, mais qui aujourd'hui est également associé aux mêmes «What ? How ?»²⁶⁶.
- Les productions médiatiques (sous forme d'artefacts textuels, vidéo, audio, vidéoludiques, etc.) créées par d'autres actants du réseau. Cela intègre par exemple l'ouvrage de Clyde Mandelin sur la traduction d'*EarthBound* ainsi que des jeux hacks, des fanfictions faisant partie des univers alternatifs, potentiellement des mêmes, etc.
- Un ensemble d'actants moraux comme des associations, des studios ou encore des collectifs.

²⁶⁶ Dont un exemple peut être vu à cette URL : <https://youtu.be/01wYUOcmDIE> (consulté le 08/08/2021).

- Un ensemble d’actants humains comme les créateurs originels, des audiences joueuses, des créateurs et des créatrices de contenus qui par la suite sont diffusés sur des réseaux et des audiences non joueuses qui peuvent être en lien avec l’un des précédents actants mentionnés.
- Tout autre type d’actants permettant à l’acteur-réseau de modéliser la trajectoire d’un objet.

Ce qui peut sembler paradoxal, c’est que finalement le principe de symétrie invite à mettre sur le même plan analytique les jeux vidéo étudiés avec d’autres actants (dont ses composants, mais aussi ce qui l’entoure). Autrement dit, il n’ont pas obligatoirement - et dans tous réseaux - une place incontournable ou centrale pour l’étude de (leurs) discours (voir 6.6). C’est le cas de certains jeux vidéo comme *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016). Selon Ryan Green, le développeur du jeu, le studio a entretenu des relations complexes avec les *let’s play*, ici étant des séries de vidéo permettant de suivre le jeu sans y jouer et donc l’acheter. À travers ce simple exemple, il est possible d’observer que les actants du type des productions médiatiques, vu des millions de fois selon Green²⁶⁷, ont considérablement contribué à la diffusion du jeu alors que celui-ci ne s’est vendu qu’entre 20 000 et 50 000 unités en 2021 selon l’agrégateur d’informations Steam Spy²⁶⁸. Cela étant, ce n’est pas pour autant qu’il faut les considérer comme plus importantes que le jeu initial. C’est davantage l’ensemble qu’il faut observer avec attention.

Une seconde interrogation à résoudre concerne également la distinction entre un actant humain et une production médiatique que cet actant a pu créer. Ce cas concerne par exemple à la fois Toby Fox ayant créé *Undertale*, les vidéastes Arin Hanson et Dan Avidan de la chaîne YouTube *GameGrumps* et leur *let’s play* du jeu, les différent·e·s chercheurs et chercheuses déjà mentionné·e·s dont les travaux portent sur les jeux du corpus, cette présente thèse ainsi que son auteur. L’objectif de cette distinction est de tenir compte de l’évolution des actants dans une temporalité. Si certaines productions médiatiques peuvent

²⁶⁷ URL : https://www.gamasutra.com/view/news/268919/That_Dragon_Cancer_dev_on_a_difficult_relationship_with_Lets_Plays.php (consulté le 09/08/2021)

²⁶⁸ Page du jeu consulté le 09/08/2021. URL : <https://steamspy.com/app/419460>

être pensées comme des artefacts qui traduisent un état à un instant T, d'autres actants continuent d'évoluer dans le temps. Or, d'autres actants du réseau peuvent continuer à maintenir un lien avec un actant non humain dont l'auteur s'est détaché.

Cependant, cette distinction peut sembler contre-intuitive lorsqu'il s'agit de dissocier clairement des actants qui sont assimilés dans d'autres travaux. C'est le cas par exemple de la relation audience joueuse et avatar qui dans la ludologie socio-constructiviste se retrouve formalisée par une relation entre l'avatar évoluant au sein de la diégèse et l'ensemble des actants joueurs et joueuses. Dans le cas des *mothertales*, les audiences contrôlent les avatars, mais sont également distinctes et ce, que cela soit par leur nomination explicite au cours de l'aventure, des événements brisant le quatrième mur ou encore par une forme de narration métamédiatique. La formalisation en réseau permet de représenter l'avatar comme "servant de médiation entre le joueur et l'objet jeu, l'avatar est l'un des principaux vecteurs de cette réflexivité intrinsèque des œuvres vidéoludiques" (Barnabé, Delbouille, 2018 : 4). Cela permet également d'interroger la construction identitaire au prisme de ce lien joueur-avatar et les variations résultant de la pluralité des profils composant l'ensemble des audiences joueuses. Enfin, cela permet également de cristalliser certains jeux de pouvoir qui s'opèrent au sein de la relation joueur-avatar dans le sens où la co-construction ne se fait pas seulement par les procédures qu'un·e joueur·euse met en place en incarnant l'avatar. Cette co-construction se fait de manière réciproque et la ludologie socio-constructiviste permet de tenir compte de phénomènes déjà identifiés comme « l'effet Proteus » qui signifie que l'avatar et sa caractérisation agissent comme un amorçage invitant l'audience à adopter certains comportements plutôt que d'autres.

En l'état actuel des connaissances, on peut donc considérer que l'amorçage peut influencer l'individu exposé à un personnage virtuel et que les effets comportementaux sont intensifiés par le processus d'autoperception, dans le cas où l'individu incarne le personnage. (Guegan, 2017 : 11)

Dans son texte fondateur à propos de la théorie de l'Acteur-Réseau (SAR)²⁶⁹, Callon énonce que « La SAR se distingue des autres approches constructivistes par le rôle actif qu'elle fait jouer aux entités produites par les sciences et les techniques dans l'explication de la société en train de se faire. » (Callon, 2013 : 267) C'est pourquoi il est nécessaire de mettre en place un protocole permettant d'évaluer l'importance d'un élément - et sa trivialité - en fonction des autres éléments du réseau. Cependant, cette ludologie socio-constructiviste invite le·a sémiologue à décentrer son regard des objets typiques de la ludologie pour davantage mettre en avant les actants participant à la circulation d'un discours.

3.5.4. Une co-construction des discours et des connaissances

Dans le premier chapitre de cette thèse, les théories de l'apprentissage social ont été abordées. La ludologie socio-constructiviste s'appuie sur leurs apports pour (1) formaliser les jeux vidéo en tant que situation de communication et (2) penser la co-construction des discours que cette thèse considère comme des connaissances²⁷⁰. L'adjectif « socio-constructiviste » employé dans cette thèse est également un marqueur reliant la ludologie aux sciences de l'éducation. Cette sous-section permet d'aborder cette relation et les façons dont les sciences de l'éducation nourrissent la ludologie socio-constructiviste.

D'un point de vue des sciences de l'éducation, le socio-constructivisme peut faire référence au moins à trois auteurs : Jean Piaget, Lev Vygotski et Albert Bandura. Piaget élabore deux concepts importants du constructivisme : l'assimilation (le fait d'ajouter de nouvelles informations à des schémas de pensées existants) et l'accommodation (le fait de modifier un schéma de pensées en fonction de nouvelles informations). Le fait de jouer à un jeu vidéo ou d'être en interaction avec des actants du réseau amène ces deux phénomènes. Vygotski positionne l'apprentissage comme un processus d'accompagnement des individus : c'est dans l'interaction que se construisent et se

²⁶⁹ Michel Callon traduit dans ce texte *Actor-Network Theory* par sociologie de l'acteur-reseau. Cette thèse utilise les deux nominations pour faire référence également à la même chose.

²⁷⁰ Il serait possible de débattre de la distinction entre discours et connaissances. Cependant, à l'instar de Johannes Angermüller qui énonce que les discours sont des objets qui peuvent faire référence à des savoirs, cette thèse considère également les connaissances comme étant des discours.

développent les compétences et les savoirs (Vygotski, 1934). Bandura, plus récent, a formalisé une théorie de l'apprentissage social. Celle de Bandura énonce que les individus (il observe à ce moment des enfants) apprennent en modélisant ce qu'ils et elles observent (1971). Comme le résume Vittorio Marone :

La théorie constructiviste de l'apprentissage soutient que les individus, par l'expérience et l'interaction avec des personnes, des objets et des situations, construisent activement la plupart de leurs connaissances, plutôt que de simplement les acquérir (Bredo, 1997). Le constructivisme suppose que l'apprentissage est un « processus de construction de sens, et non de transmission de connaissances » et une "activité consciente guidée par des intentions et des réflexions. (Jonassen & Land, 2000, p. v). (Marone 2016 : 6)²⁷¹

Dans le cadre de ce que Marone nomme le *playful constructivism*, la construction d'un message peut se faire via plusieurs interfaces. Selon lui, les jeux vidéo peuvent être analysés depuis trois perspectives afin de qualifier dans quelle mesure ils peuvent servir de contexte à la création de connaissances : le système ludique (play), le design et la participation (au sens de la *participatory culture* de Jenkins). Son objectif en proposant cela est de prendre en compte les façons dont les jeux vidéo constituent des environnements propices à l'exploration et l'apprentissage à l'intérieur et à l'extérieur de leurs limites.

La culture de la participation définit une culture dans laquelle une personne n'est pas seulement consommatrice, mais aussi productrice de biens, services, contenus, etc. (Jenkins, 1992). Dans ce cadre, les jeux vidéo peuvent être considérés comme des espaces d'affinités. Jean Paul Gee définit ces espaces de la façon suivante :

tout au long de l'évolution et de l'histoire de l'humanité, la plupart des activités d'enseignement et d'apprentissage ne se sont pas déroulées au sein d'institutions formelles, mais dans ce que j'aime appeler des "espaces d'affinité", c'est-à-dire des cadres sociaux et culturels peu

²⁷¹ Texte original : « *The learning theory of Constructivism holds that individuals, through experience and interaction with persons, objects, and situations, actively construct most of their knowledge, rather than just acquiring it (Bredo, 1997). Constructivism assumes that learning is a "process of meaning-making, not of knowledge transmission" and a "conscious activity guided by intentions and reflections" (Jonassen & Land, 2000, p. v). » (Marone 2016:6)*

structurés dans lesquels le travail d'enseignement tend à être partagé par de nombreuses personnes, dans de nombreux endroits, qui sont liées par un intérêt ou une passion commune. (Gee, 2018 : 8, traduction de l'auteur)²⁷²

Les espaces d'affinités sont aussi une réponse à propos des interrogations autour des potentiels pédagogiques des jeux vidéo. S'il n'est pas question de la portée pédagogique des jeux vidéo dans cette thèse²⁷³, il est cependant observable que les communautés s'organisent de sorte à co-construire et partager les discours, et donc les connaissances sur le jeu :

Dans les espaces d'affinité de jeu, les participants développent des compétences et des connaissances culturelles (Wallace, 1988) liées à un jeu numérique spécifique, ou aux jeux numériques et à la conception de jeux en général. En posant des questions et en y répondant, en partageant des histoires, en créant des instructions de jeu étape par étape et des tutoriels vidéo, et en proposant des solutions alternatives aux problèmes liés aux jeux, les utilisateurs construisent généralement un référentiel de ressources et de connaissances qui dépasse de loin le manuel d'utilisation d'un jeu numérique ou les informations fournies sur le site Web d'un développeur. (Marone 2016 : 12, traduction de l'auteur)²⁷⁴

Il est possible ici de parler d'intelligence collective ici, mais ce qui importe encore une fois, c'est le fait que les connaissances soient co-construites socialement. Ce phénomène est d'autant plus constatable lorsqu'il est davantage question des discours. Tout jeu est susceptible d'avoir un wiki étoffé pourvu qu'une communauté de fans soit suffisamment grande et passionnée. C'est le cas par exemple aussi pour la série *Mother* qui possède plusieurs sites de références comme starmen.net et la série *Undertale/Deltarune* qui

²⁷² Texte original : « *throughout the course of human evolution and history, most teaching and learning has happened not within formal institutions but inside what I like to call "affinity spaces," loosely organized social and cultural settings in which the work of teaching tends to be shared by many people, in many locations, who are connected by a shared interest or passion* »

²⁷³ Il est possible de renvoyer cette problématique aux travaux de Gaël Gilson dont la thèse, soutenue en 2021, porte sur la littérature vidéoludique (Gilson, 2021).

²⁷⁴ Texte original : « *In gaming affinity spaces participants build cultural competence and knowledge (Wallace, 1988) related to a specific digital game, or digital games and game design in general. By asking and answering questions, sharing stories, creating step-by-step game walkthroughs and video tutorials, and proposing alternative solutions to game-related problems, users commonly construct a repository of resources and knowledge that far exceeds any user manual of a digital game or the information provided on a developer's website.* »

possède une communauté de fans particulièrement active. Entre l'expérience du jeu, cadrée en partie par le studio ou l'éditeur d'un côté, et les espaces non contrôlés par ces derniers (car ayant été créés et produits par une ou des communautés), il se dessine un continuum d'espaces d'affinités regroupant des situations dans lesquelles des apprentissages et des connaissances peuvent être co-construits, de manière formelle ou informelle (la sous-section 4.4.2 aura l'opportunité de revenir sur ce sujet). En tout état, cette perspective permet aussi d'envisager les connaissances comme existantes au sein même des discours de joueurs et joueuses, ce qui permet d'encadrer l'ensemble dans la théorie de l'acteur-réseau et plus particulièrement des controverses desquelles émergent ces connaissances et donc ces discours.

Une approche située et socio-constructiviste des jeux numériques pour l'apprentissage et la créativité suppose que non seulement la connaissance existe dans les esprits individuels et socialement négociés, mais qu'elle existe également dans le discours entre les individus, les relations sociales qui les lient, les artefacts physiques qu'ils utilisent et produisent, et les théories, modèles et méthodes qu'ils utilisent pour les produire. (Marone, 2016 : 14, traduction de l'auteur)²⁷⁵

Ainsi donc, chaque nœud d'un réseau est susceptible d'être un espace d'affinités pour un ensemble d'actants, et c'est de leurs rencontres que les discours sont co-construits. Si cette co-construction fait implicitement référence aux théories de l'apprentissage social, il convient de résoudre un dernier point avant de poursuivre sur la définition des discours. Étant donné que la ludologie socio-constructiviste prend appui sur la sémio-pragmatique, elle fait également référence aux joueurs et joueuses comme étant des actants disposant d'un répertoire de connaissances et de compétences, d'où l'usage de la notion de joueur-modèle que Genvo définit en se basant les réflexions d'Umberto Eco : « dans le cas du joueur-modèle, c'est donc à la fois la question des compétences requises pour faire l'exercice des possibles qui se pose, mais aussi celle de l'évolution de ces compétences par

²⁷⁵ Texte original : « A situated and socialconstructivist approach to digital games for learning and creativity assumes that not only does knowledge exist in individual and socially negotiating minds, but it also exists in the discourse among individuals, the social relationships that bind them, the physical artifacts that they use and produce, and the theories, models, and methods they use to produce them. »

la pratique » (Genvo, 2013 : 139). Une conclusion réductrice de cette hypothèse (le joueur ou la joueuse ont un répertoire) serait qu'en l'absence de ce répertoire, ou alors d'un répertoire qui ne serait pas assez développé, la co-construction du discours et des connaissances ne serait pas possible. Cette conclusion s'inscrit dans la perspective maturationniste déjà critiquée dans le chapitre premier.

Dans le cadre de cette perspective maturationniste, il faudrait considérer le répertoire de connaissances et de compétences, non pas comme un outil permettant de dessiner en creux ce qui serait désirable de la part de l'audience-joueuse pour la continuation du jeu, mais comme un stock effectif et quantifiable suffisamment développé pour pouvoir inférer une co-construction des discours, où un discours particulier. Par exemple, il faudrait que l'audience soit déjà connaissanceuse de *EarthBound* pour observer les façons dont *Undertale* y fait référence. Cette logique pose un problème fondamental pour l'étude des discours vidéoludiques (en plus d'être réductrice de la notion de répertoire de connaissances et de compétences) puisqu'à tout moment, un discours peut être défaussé au prétexte qu'il ne circule pas.²⁷⁶

S'inspirant des travaux de Vygotsky, la ludologie socio-constructiviste rejette l'idée que le développement précède l'apprentissage et donc la co-construction des discours et des connaissances²⁷⁷. Si Vygotsky énonçait l'inverse possible (l'apprentissage précède le développement), la ludologie socio-constructiviste énonce que les deux phénomènes peuvent apparaître simultanément et que dans tous les cas, un actant connecté au réseau sera en mesure de participer à la co-construction d'un plausible discours, pourvu qu'il soit connecté à d'autres actants faisant déjà circuler un discours.

De fait, la ludologie socio-constructiviste n'a pas pour objectif de discerner les discours légitimes des surinterprétations, mais doit être en mesure de qualifier leurs trajectoires et leur trivialité dans le réseau. Le chapitre suivant porte précisément sur le fait

²⁷⁶ Échantillon qui ne sera toujours que représentatif de lui-même, mais pas forcément représentatif d'une population donnée.

²⁷⁷ Il n'est pas question ici d'écrire que l'hypothèse maturationniste ne tient dans aucune circonstance. Au contraire, il s'agit de la resituer. Il n'est pas remis en cause ici par exemple la nécessité du développement biologique des choses qui doit précéder un apprentissage, comme cela peut être le cas chez les enfants en bas âge par exemple. Il est plutôt question de discuter cette hypothèse dans le cadre spécifique des études des jeux vidéo.

de forger cette définition des discours vidéoludiques dans le cadre de la LSC. La sous-section suivante permet de mettre en pratique l'ensemble des propos évoqués jusqu'à présent.

3.6. Les réseaux de la colère : retracer la circulation du discours de [la banalité du mal] dans le réseau des *Mothertales*

Si les *mothertales* sont au cœur de ce travail doctoral, le choix d'en faire l'orientation de la ludologie socio-constructiviste défendue ici ne fut pas une évidence dès le début de cette recherche. En effet, l'intention originelle de cette thèse portait sur les façons dont un jeu vidéo pouvait susciter à ses audiences des discours particuliers. Le titre originel de la thèse reflétait cela : « l'impact de l'éthos vidéoludique et du système de règles sur le comportement des joueurs en dehors de l'aire intermédiaire d'expérience du Jeu : le cas des Jeux expressifs ». Or, c'est en investissant l'hypothèse d'une formalisation des discours et de leur co-construction en réseau que les *mothertales* furent véritablement considérés. Comme cela a pu être constaté dans le second chapitre de ce travail doctoral, les *mothertales* sont un petit corpus dont la définition restrictive ne retient que les cinq jeux étudiés ici, mais dont une définition plus ouverte permet d'élaborer un réseau de jeux dont les auteurs et autrices ont des inspirations et des références communes. Cela rend le réseau particulièrement dense en liens et ce, malgré le nombre restreint de jeux identifiés. L'espace interdiscursif représenté dans le chapitre 2 évoque cette conclusion (voir figure 29, section 2.4).

Cependant, il convient de proposer une analyse de ce réseau augmentée d'une étude de la circulation d'un discours. En effet, la présentation du réseau des *mothertales* dans le chapitre précédent permet effectivement de modéliser les liens entretenus entre chacun des jeux le composant, mais il est possible d'obtenir une lecture plus fine, et ce, à partir des outils de l'analyse des réseaux qui peuvent être mobilisés pour un travail ludologique. En effet, jusqu'à présent, c'est la notion d'espace interdiscursif qui avait été employé pour décrire cette figure. La problématique de la présente sous-section est donc de formaliser un réseau pertinent pour l'étude des discours et d'élaborer des observations à leurs égards à

partir de ce réseau. Pour ce faire, cette sous-section se concentre sur [la banalité du mal]. Le premier objectif sera d'illustrer l'étude macro en réseau des discours vidéoludiques à partir de ce cas²⁷⁸. Le second porte sur l'intérêt de mobiliser les sciences de l'informatique et des mathématiques dans l'étude des discours et de déployer certains de leurs outils au service de la ludologie socio-constructiviste.

3.6.1. Complexifier l'étude du réseau des *mothertales*

Les réseaux sont des outils particulièrement versatiles et mobilisés de différentes manières dans le cadre de ce travail doctoral et selon des méthodologies différentes. Par exemple, l'espace interdiscursif des *mothertales* a été créé à partir d'une base de données structurées identifiant les « nœuds »²⁷⁹ (en l'occurrence des jeux vidéo) et les « liens » qu'ils entretiennent (citations, influence, inspiration, etc.). Cependant, il s'agit d'un travail potentiellement conséquent qui n'est pas systématiquement nécessaire, et ce, en fonction des questions de recherches qui animent la formalisation d'un réseau. À ce sujet, le chapitre 4 mobilise des réseaux à un stade plus exploratoire à propos d'un discours issu du jeu *Celeste* (Matt Makes Games, 2018), mais permettant tout de même d'appréhender une certaine réalité (sous-section 4.1 et chapitre 6). C'est pourquoi il peut être intéressant en tout premier lieu de considérer les réseaux déployés dans cette thèse comme étant des formalisations proches des graphes de connaissances. Faisant référence à Thomas Gruber (1993), Marie Puren et Pierre Vernus définissent ces derniers comme étant des ensembles « de descriptions interconnectées d'entités – objets, personnes, événements, concepts ou situations – qui peuvent être enrichies par des informations acquises à posteriori et être intégrées à des ontologies » (Puren et Vernus, 2021 : 8).

Ainsi, l'espace interdiscursif des *mothertales* permet dans un premier temps d'illustrer les liens qu'ont les jeux du corpus entre eux. Pour l'obtenir, il a fallu encoder un ensemble d'informations récupérées à partir d'une veille réalisée sur les réseaux et clusters

²⁷⁸ En notant tout de même que cette première itération reste simple en comparaison des études en réseau développées dans le chapitre 6.

²⁷⁹ Si cette thèse conserve le terme de nœud, il est aussi possible de faire usage de la notion de « sommet » pour définir ces éléments du réseau.

principaux de diffusions d'informations à propos des jeux faisant référence à la trilogie *Mother*. Par exemple, le site internet www.mother4ever.net organise depuis 2020 des *MotherDirect*. Il s'agit d'un événement annuel diffusé sur la chaîne YouTube du site qui diffuse un ensemble d'informations à propos de la trilogie *Mother*, des jeux dont les auteurs et autrices indiquent s'inspirer des équipes coordonnées par Itoi et de créations au service des diverses communautés (comme l'ajout d'une nouvelle traduction réalisée par des fans). Pour chacun des liens, le travail fut de réunir au moins une source attestant le lien et sa nature telle qu'énoncée par la source. Par exemple, si *Undertale* s'inspire de *Earthbound*, il s'agit également d'une « anti-influence » de *OneShot* selon leurs auteurs et autrices (Degica Games, 2018)²⁸⁰. L'identification de traces est donc l'un des premiers objectifs pour le ou la ludologue souhaitant formaliser un réseau.

Le travail d'encodage fut réalisé dans Gephi, un logiciel conçu pour l'analyse de réseaux. Cette base de données fut soumise à un premier algorithme de spatialisation (celui de Fruchterman-Reingold), car il permet une appréhension simple des petits réseaux²⁸¹. Par ailleurs, la taille des nœuds ne correspond pas à une réalité scientifique. C'est pourquoi cette spatialisation ne permet pas ni de distinguer des clusters ni d'observer l'importance d'un nœud dans le réseau. Pour l'étude de cas que représentent les *mothertales*, il est donc nécessaire de travailler les données de sorte à pouvoir observer la circulation d'un discours dans un réseau. Pour cela, il est intéressant de procéder à deux étapes : mesurer la centralité intermédiaire de chacun des nœuds et procéder à une visualisation permettant une clusterisation plus explicite du réseau. Ces étapes permettent d'aboutir respectivement de la figure 29 à la figure 52. L'enjeu central de cette étude de cas est d'illustrer comment le traitement de données relatives à un réseau discursif permet de révéler de nouvelles analyses et conclusions.

La centralité intermédiaire évalue le nombre de fois où un nœud se trouve être le point de passage le plus court entre deux autres nœuds sur les réseaux. *Yume Nikki* est par exemple le point de passage le court entre *Hylics* et *Undertale*. En somme, cette mesure

²⁸⁰ Degica Games. (2018, mars 25). *Oneshot Livestream*. <https://www.youtube.com/watch?v=p4PMRnDoHmU> (consulté le 01/09/2023).

²⁸¹ Un « petit » réseau pour cet algorithme correspond à un réseau ayant moins de 1000 nœuds, ce qui est loin du cas des *mothertales*.

permet de faire émerger les nœuds par lesquels transfèrent les informations. Dans le corpus, cela vient confirmer les hypothèses suggérées à partir du précédent chapitre : *EarthBound* (*Mother 2* inclus), *Mother 3* et *Undertale* sont au cœur du réseau. Par contre, cela fait également émerger des surprises : *Mother 1* et *Deltarune* sont finalement bien moins influents. Enfin, *Yume Nikki* semble plus important qu'anticipé. Cependant, cette surprise est atténuée par les explications historiques : *Mother 1* est resté un jeu longtemps confiné au Japon, officiellement du moins, et *Deltarune* est un jeu dont seuls les deux premiers chapitres sont sortis²⁸².

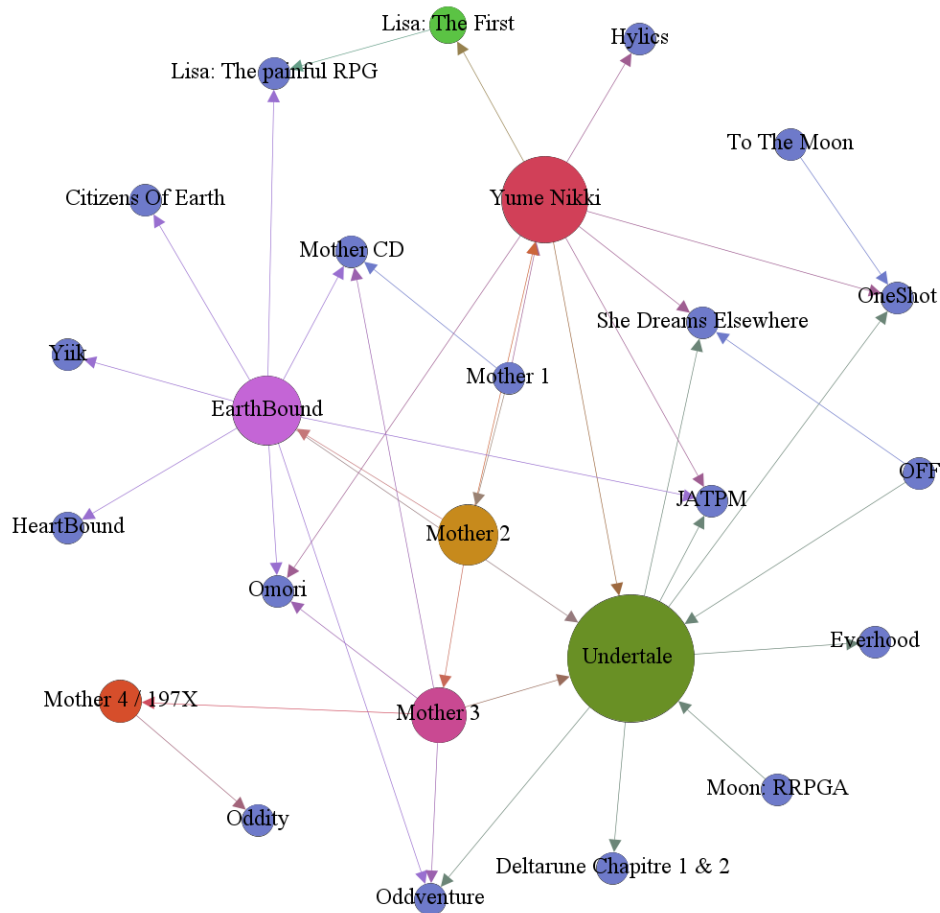


Figure 52 : le réseau des mothereales avec une emphase sur les nœuds dont la centralité intermédiaire est la plus importante.

²⁸² Au moment de l'écriture, soit en 2022.

La mise en exergue des liens entre ces jeux permet également de formaliser des trajectoires d'éléments de discours, ou de circulation d'un discours entre ces nœuds. Par exemple, l'un des éléments caractéristiques du discours sur [la banalité du mal] concerne les rapports de violence et la façon dont cette violence est exprimée à travers les diverses situations de communications comprises dans le moment de jeux. Cette observation a été faite de manière participante, mais soutenue par des travaux académiques ou des essais structurant les différentes communautés de chacun des jeux²⁸³. Si l'on observe le réseau, il est par exemple intéressant de voir comment ces rapports de violences se déploient et servent d'inspiration. Par exemple, la trajectoire {*Moon : RRPGA => Undertale => Deltarune Chapitre 1 & 2*}²⁸⁴ fait émerger des étapes, des évolutions et des bifurcations à chacun des nœuds (figure 53, tableau 1), révélant l'évolution d'un discours vidéoludique.



Figure 53 : Haut gauche, dans *Moon : RRPGA*, il est nécessaire d'attraper les monstres pour sauver leur âme. Haut droite, la présence de la touche « Act » permet d'éviter le combat au profit d'une solution pacifiste. En bas, l'audience-joueuse par le biais de Kris (l'audience-joueuse) ne respecte pas le consentement de Noelle à commettre une action qu'elle redoute : « regarde ce qu'il se passe si je lance un sort dont je ne connais même pas les effets ! »

²⁸³ Voir les sous-sections 2.4, 2.5 et 2.6 à ce sujet.

²⁸⁴ Les trajectoires sont distinctes du reste du texte par des accolades.

Tableau 1 : Evolution de [l'expression de la violence], énoncé contribuant à [la banalité du mal], au cours de la trajectoire { <i>Moon</i> : <i>RRPGA</i> => <i>Undertale</i> => <i>Deltarune</i> Chapitre 1 & 2}		
Expression de la violence dans <i>Moon</i> : <i>RRPGA</i>	Expression de la violence dans <i>Undertale</i>	Expression de la violence dans <i>Deltarune</i> chapitre 1 & 2
Les comportements violents sont commis par le « héros », qui n'est pas le protagoniste. Ce dernier a pour mission d'aider les personnages non joueurs dans le besoin et à qui le héros a fait du tort. L'audience joueuse n'a pas la possibilité d'exercer une quelconque forme de violence.	L'audience joueuse a un espace de contingence pour exercer des formes de violences à travers les combats, mais la séquence de didacticiel recommande plutôt d'opter pour des résolutions pacifistes. La violence est également exprimée à travers des cinématiques et des changements d'ambiance lors de l'exploration.	L'audience joueuse a un espace de contingence pour exercer des formes de violences. Par ailleurs, elle peut aller jusqu'à obliger les membres du groupe à adopter des comportements violents, ce qui donne lieu à discussion. La violence est également exercée à l'égard de l'avatar même.

À travers ce court exemple, il est donc possible d'entrevoir également un discours et ses variations. Ces dernières résultent également de la façon dont les audiences joueuses s'approprient l'expérience-cadre et les situations de communications. S'il fallait résumer, il serait possible de conclure au fait que dans la partie du réseau mentionné, [la banalité du mal] est un discours co-construit notamment à partir de situations de jeu mettant l'accent sur des combats suggérant une posture réflexive, ce qui peut directement interroger par exemple les aspects individuels de la banalité du mal (dans le sens où les individus, au sein d'un système, réalisent des actions à un niveau micro). Le tableau 1 permet également de constater les variations possibles de ce discours. *Moon* : *RRPGA* empêche tout combat et donc assume une intention persuasive à ce sujet en limitant l'espace de contingence de l'audience-joueuse, tandis qu'*Undertale* laisse le choix possible. Là où le premier pose une limite fondamentale, le second permet de faire l'expérience de la banalité du mal en l'exerçant sur des monstres. Cela amène alors des façons de formuler différemment les problèmes autour de [la banalité du mal] et donc une co-construction plausiblement différente. *Deltarune* poursuit cette direction en déplaçant encore une fois l'espace de

contingence : cette fois, l'audience est en mesure de forcer les personnages non joueurs à exécuter des actions qui sont non consenties dans la fiction même (en témoignent les propos de Noëlle en l'occurrence, figure 53). Ces trois jeux questionnent la banalité du mal de trois manières différentes et surtout, interrogent où il faut la situer :

- Pour *Moon : RRPGA* : les interrogations peuvent se situer dans la conception même du jeu. La banalité du mal se trouve alors dans la relation entre le studio créateur et l'objet jeu qui impose, par son expérience-cadre, un espace de contingences.

- Pour *Undertale* : les interrogations peuvent se situer entre l'audience-joueuse et les PNJs supposés ennemis. La banalité du mal se situe alors entre le rapport entre l'audience-joueuse et les éléments fictionnels.

- Pour *Deltarune* : les interrogations peuvent se situer entre l'audience-joueuse et les PNJs alliés obligés d'obéir à la première, ce qui instaure également un nouveau rapport de force. La banalité du mal se situe alors dans la façon dont une audience-joueuse peut obliger des éléments fictionnels (comme des PNJs) à adopter des comportements violents sur d'autres éléments fictionnels.

3.6.2. Regrouper les objets pour mieux observer la circulation des discours vidéoludiques

Ainsi donc, au sein de la petite section du réseau présentée en 3.6.1, il est possible d'entrevoir des variations de la banalité du mal qui sont sujettes à co-construire des variations de [la banalité du mal]. Celle-ci est discutée, entre autres, au prisme de l'action individuelle dans le système. Cependant, il convient de s'interroger afin de révéler s'il s'agit également de variations de discours présentes dans l'ensemble du réseau ou s'il ne s'agit que de variations finalement localisées. Pour cela, il devient alors nécessaire de travailler un réseau qui organise en groupe les nœuds qui le définissent. L'algorithme « Force-Atlas 2 », créé par Mathieu Jacomy *et al* (2014), permet une plus grande clarté et fait émerger des clusters. Cette nouvelle présentation permet dans une certaine mesure de tester si les variations de [la banalité du mal] se réunissent et si d'autres variations sont à faire émerger. Selon leurs auteurs, cet algorithme « simule un système physique afin de

spatialiser un réseau. Les nœuds se repoussent comme des particules chargées, tandis que les bords attirent leurs nœuds, comme des ressorts. Ces forces créent un mouvement qui converge vers un état d'équilibre. Cette configuration finale devrait faciliter l'interprétation des données » (Jacomy *et al.*, 2014 : 2, traduction de l'auteur)²⁸⁵. Une fois l'algorithme de spatialisation appliqué, il est possible d'obtenir la figure 54.

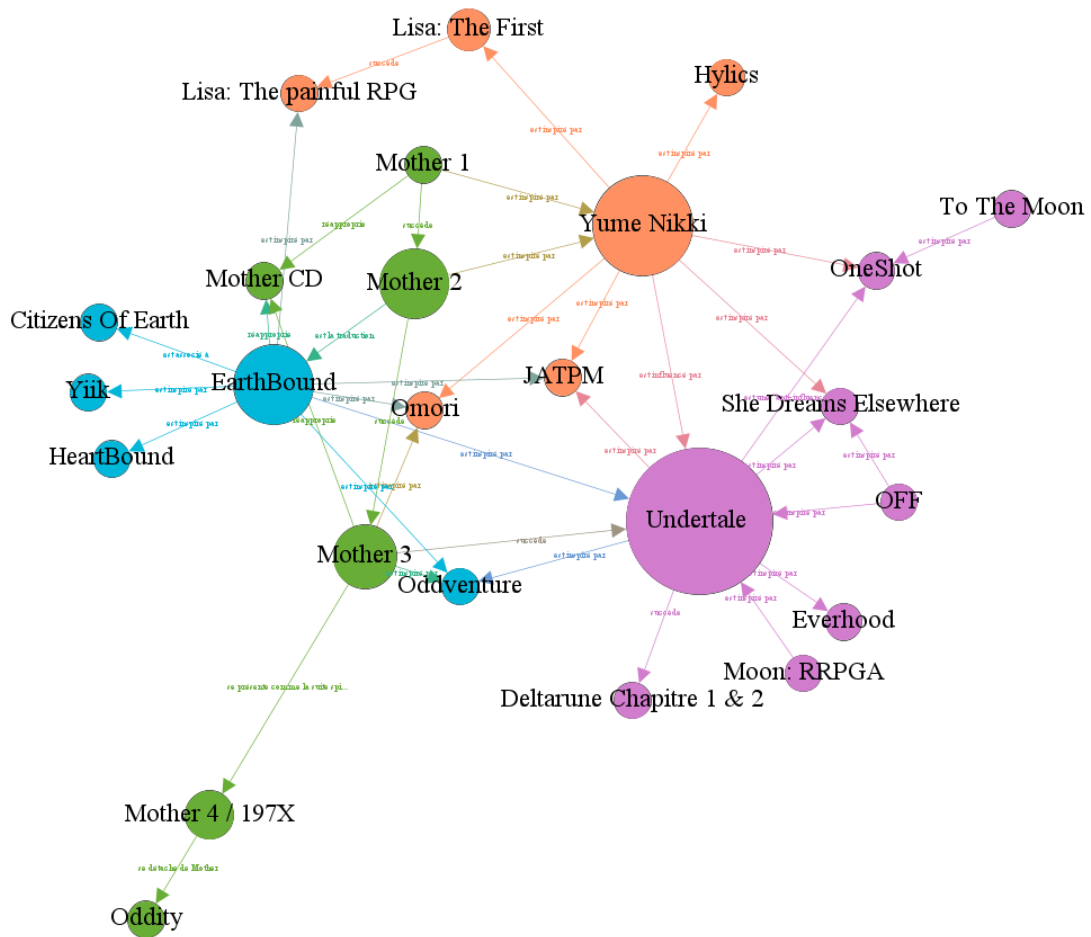


Figure 54 : le réseau des motheriales, une fois clustérisé.

²⁸⁵ Texte original : « it simulates a physical system in order to spatialize a network. Nodes repulse each other like charged particles, while edges attract their nodes, like springs. These forces create a movement that converges to a balanced state. This final configuration is expected to help the interpretation of the data » (Jacomy *et al.*, 2014:2)

À travers le traçage du réseau et de l'application de l'algorithme « ForceAtlas2 », il y a donc des clusters (signifiés par des couleurs distinctes) qui émergent. Ceux-ci ont été regroupés en fonction de leur modularité. Il s'agit d'une statistique qui « place les nœuds individuels dans un groupe agrégé ou un cluster sur la base de caractéristiques communes » (Cherven, 2015 : 197, traduction de l'auteur)²⁸⁶. Pour Gephi, les caractéristiques communes sont observables à travers le nombre de liens qu'un nœud possède avec un autre. Ensuite, le réseau est partitionné à partir de la modularité en quatre clusters principalement organisés autour des jeux *Undertale* (violet), *Earthbound* (bleu), *Yume Nikki* (orange) et la trilogie *Mother* (vert)²⁸⁷. Autrement dit, la modularité réunit les nœuds en fonction des liens qu'ils entretiennent avec d'autres nœuds du réseau. Par exemple, le nœud *She Dreams Elsewhere* est rattaché au cluster violet, car il entretient plus de relation avec les nœuds de ce cluster que de relations avec le cluster orange.

C'est à partir de ce premier travail que celui du sémiologue peut prendre le relais afin d'apporter des hypothèses portant sur les variations des discours et d'étudier la circulation de ces éléments de discours. Cette étape permet éventuellement de formaliser les trajectoires des trajectoires qui se reposent (dans le cas présent) sur des formes de réappropriations, détournements, etc.

En premier lieu, il convient de signaler que les différentes étapes menées jusque-là ne contredisent pas l'analyse sémiologique menée. Au contraire, le cluster violet, organisé autour d'*Undertale*, contient des jeux dont les expériences semblent porter sur la moralité des actions individuelles au sein d'un système (quel qu'il soit). Cela réunit les jeux déjà mentionnés, mais intègre également *To The Moon* (dans lequel on revisite la mémoire d'une personne au bord de mourir) ou encore *Oneshot* qui interroge également la relation entre le monde fictif et l'audience-joueuse contrôlant Niko²⁸⁸. De fait, [la banalité du mal] est un discours qui se co-construit en interrogeant notamment la relation audience-avatar-diégèse, notamment par la contingence laissée à l'audience-joueuse d'avoir des

²⁸⁶ Texte original ; « *the modularity class places individual nodes into aggregated group or cluster based on shared characteristics* »

²⁸⁷ Par la suite, seuls la trilogie originelle et *Mother: Cognitive Dissonance* seront abordés étant donné que *Mother 4* est un jeu abandonné et *Oddity* est en cours de développement.

²⁸⁸ S'il est possible de considérer Niko comme étant l'avatar de l'audience, l'intrigue révèle davantage un autre type de relation puisque l'une des prémisses du jeu est qu'il identifie clairement une distinction entre l'audience et Niko, tous deux intégrés au récit.

comportements moralement et socialement discutables.²⁸⁹ Il convient alors d'interroger si la même observation peut être faite dans les autres clusters.

Si l'on prend le cluster vert maintenant (en incluant également *Earthbound*), il contient également des jeux qui consciencient leurs audiences.



Figure 55 : expressions d'empathie à travers la trilogie Mother (gauche : le père de Lloyd demande à l'audience de prendre soin de son fils, un personnage du groupe ; centre : le joueur prie pour le succès des personnages principaux ; droite : les personnages fictionnels exprimant de l'empathie à l'égard du joueur).

Cependant, cette dernière n'est intégrée que lorsqu'il s'agit de fournir de l'aide aux personnages de ces fictions ou alors pour témoigner d'une forme d'empathie réciproque (figure 55). Contrairement au précédent cluster, il n'est pas possible pour l'audience d'être considérée de manière néfaste pour la diégèse. De fait, [la banalité du mal] n'est pas un discours co-construit à partir des mêmes configurations et des mêmes éléments de discours. Cependant, les jeux de ce cluster représentent par moment [la banalité du mal] comme étant plus fondamentalement un système.

²⁸⁹ Sans forcément préjuger ici d'un alignement moral particulier.

3.6.2.1. [La banalité du mal] dans *Mother 1* et *Earthbound*

Dans *Mother 1* et *Mother 2*, une partie des ennemis sont tout simplement des choses ou des personnes typiques. Dans *Earthbound*, certains corps de métiers sont présentés comme étant oppressifs et répressifs. En particulier, les forces de police, au-delà de l'aspect potache présenté dans le chapitre précédent, abusent de leur fonction et de leur position dans le système. Ainsi, une séquence du jeu illustre la police de Onett (la première ville du jeu) commettant des violences à l'égard Ness (avant que cela se retourne contre elle ; figure 56) et celle de Fourside semble être au service du maire véreux Monotoli. À son sujet, un des personnages non-joueurs citoyen de la ville énonce : « Autrefois, M. Monotoli n'était qu'un agent immobilier ordinaire et peu attrayant. Maintenant, il a le pouvoir de contrôler les forces de police. Je ne pense pas que la ville de Fourside soit meilleure qu'avant » (traduction de l'auteur)²⁹⁰.

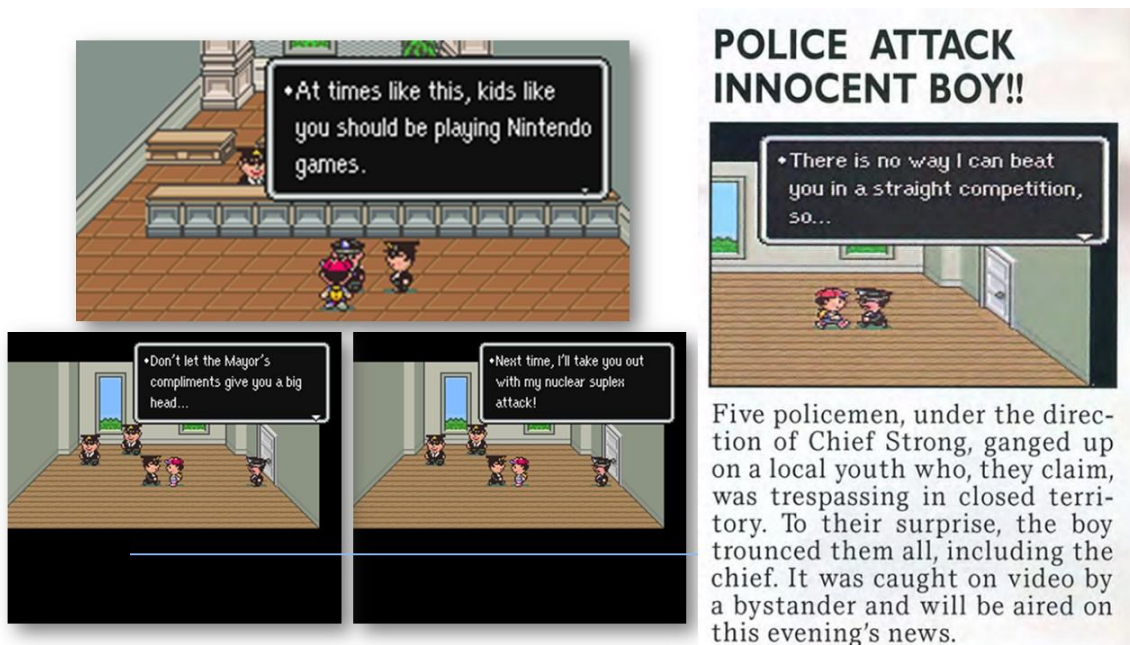


Figure 56 : à gauche, des captures d'écran illustrant les violences policières ; à droite, un extrait du guide officiel de *Earthbound* sorti avec le jeu et ayant documenté l'événement et présenté dans une colonne d'un journal fictif : le *Onett Times* (Nintendo, 1995 : 16).

Par ailleurs, si *Mother 1* positionne Giygas (Giegue) comme l'antagoniste principal, *Earthbound* ajoute une complexité supplémentaire en faisant également de cette entité corruptrice une victime du propre système l'ayant également corrompu. Tel qu'expliqué

²⁹⁰ Texte original : « In the old days, Mr. Monotoli was just a regular, unattractive real estate agent. Now he has the power to control the police force. I don't think the city of Fourside is better than before. » (Nintendo. *EarthBound*, 1994)

par le jeu, Giygas corrompt depuis le passé les personnages non joueurs dans le présent, et ce, à travers la statue *Mani Mani*. Cette expansion possiblement superfétatoire du Lore rend les personnages non-joueurs prêts à adopter des comportements méchants (d'où le fait que certains ennemis du jeu comme le maire Monotoli ou le chef de la secte *happy happy*, monsieur Carpainter, se repentent une fois battus par les personnages principaux). Cependant, entre le premier et le deuxième épisode de la série, Giygas sombre dans la folie. C'est ce qu'énonce Porky (deuxième antagoniste du jeu et voisin de Ness) avant de prendre la fuite (figure 57). Ces derniers propos de sa part révèlent un aspect tragique de la vie de Giygas. Après avoir perdu son combat contre Ninten dans *Mother 1* et incapable de gérer les émotions que lui a enseignées sa mère d'adoption Marie, il acquiert un pouvoir destructeur qui lui fait perdre l'esprit. Dès lors, il participe à la propagation du mal de manière routinière sans but quelconque, la destruction du monde ne semble effectivement plus quelque chose de réfléchi une fois ces informations obtenues, mais seulement une conclusion inhérente à l'existence même de Giygas. En étant plus direct encore, il serait intéressant de poursuivre cette interprétation du personnage en dressant des parallèles avec les observations d'Hannah Arendt lors des procès de Jérusalem (1997). Dans son essai, elle constatait son étonnement vis-à-vis du contraste quasi paradoxal entre les horreurs commises par le Nazisme et les personnes nazies jugées pour avoir commis ces exactions. Arrivée à la fin du jeu, il est possible pour l'audience-joueuse d'adopter une posture réflexive qui peut interroger les façons dont un système devient mauvais sans pour autant que ses éléments le conscientisent.





Figure 57 : « son esprit même a été détruit par son incroyable pouvoir. Un idiot tout puissant ! Ouais, voilà ce qu'il est ! Heh heh heh heh... et vous... vous serez... juste un hors-d'œuvre pour lui ! » (traduction de l'auteur)

Cette interprétation de l'œuvre, et donc de l'un de ses discours, reste ouverte à débat. Il convient donc d'avancer une observation servant ici de limite à l'exercice. Autant dans *Mother 1* que dans *Earthbound*, il serait erroné d'arrêter leur propos uniquement à la co-construction de [la banalité du mal] tant les jeux se montrent bien plus versatiles dans leurs situations de communication que ce que laissent entendre ces quelques paragraphes. Le chapitre 4 de ce travail doctoral sera l'occasion d'aborder plus en détail encore les stratégies entreprises par les jeux pour orienter la co-construction de ce discours et des autres mentionnés dans cette thèse. De fait, il est important de mentionner que la perspective en réseau proposée par la LSC intègre tout type de média comme pouvant contribuer à l'actualisation d'un discours vidéoludique. Ces derniers, malgré l'adjectif les associant explicitement aux jeux vidéo, peuvent alors être considérés comme des objets transmédiés. Pour rappel, Werner Wolf définit la transmédiabilité comme :

La *transmédiabilité* concerne les phénomènes qui ne sont pas spécifiques à un média particulier et/ou qui sont examinés dans le cadre d'une analyse comparative des médias dans laquelle l'accent n'est pas mis sur un média source particulier. N'étant pas spécifiques à un média, ces phénomènes apparaissent dans plus d'un média. (Wolf, 2011 : 4, traduction de l'auteur)²⁹¹

²⁹¹ Texte original : « transmediality concerns phenomena which are non-specific to individual media and/or are under scrutiny in a comparative analysis of media in which the focus is not on one particular source medium. Being non-media specific, these phenomena appear in more than one medium. »

Plus particulièrement, la sous-section 4.5 permettra notamment d’aborder cela plus en détail. Cependant, il est également intéressant de mettre en perspective cette limite par rapport à d’autres nœuds du cluster. En effet, *Mother : Cognitive Dissonance* (Otherhand, 2009) est un jeu créé par une équipe de fans souhaitant approfondir le Lore de la trilogie avec leurs apports, inscrivant ainsi le jeu dans une forme d’appropriation.

3.6.2.2. [La banalité du mal] dans *Mother : Cognitive Dissonance*

Dans *Mother : Cognitive Dissonance*, l’audience-joueuse incarne des extra-terrestres dont l’objectif est d’empêcher Giygas à accéder au pouvoir absolu. Ce dernier supprime la compassion et les autres sentiments qu’il a pu développer au contact de sa mère adoptive humaine grâce à une compétence PSI²⁹². Ainsi, il crée Niue, une manifestation physique de ces émotions (figure 58).



Figure 58 : Giygas (à gauche) et Niue (à droite), tels que représentés sur les pages du wiki dédié au jeu.²⁹³

²⁹² Pour rappel, il s’agit d’un équivalent de la magie dans l’univers de *Mother*.

²⁹³ Giegue. (s. d.). *Mother: Cognitive Dissonance Wiki*. Consulté 11 mai 2022, à l’adresse <https://cogdis.fandom.com/wiki/Giegue>
Niue. (s. d.). *Mother: Cognitive Dissonance Wiki*. Consulté 11 mai 2022, à l’adresse <https://cogdis.fandom.com/wiki/Niue>

À travers ce bref résumé du récit proposé par *Mother : Cognitive Dissonance* (abrégé CogDis par la suite), il est possible d'entrevoir les processus par lesquels une communauté peut prolonger un discours, tout en le modifiant, et ce, sans pour autant inscrire cette actualisation dans un rapport de force dont l'enjeu porterait sur la prévalence d'une variation par rapport à une autre. Au contraire, en proposant un récit comblant l'ellipse entre *Mother 1* et *Mother 2/Earthbound*, CogDis fait circuler le discours à propos de [la banalité du mal] d'une façon particulière et non exclusive dans le sens où cette circulation ne s'inscrit pas dans une logique impérialiste liée à la prévalence d'une variation sur les autres. Celant étant, tout en modifiant le discours par des particularités propres, CogDis vient également renforcer l'idée que Giygas est également une victime du mal qu'il crée par ses actions et qu'il a subi au sein d'une organisation sociale ne possédant pas d'émotions positives comme l'empathie. Au fur et à mesure du jeu, sa santé mentale décroît jusqu'à la perte totale de la raison, bouclant ainsi la trajectoire de Giygas tel qu'il apparaît dans *EarthBound*.

Ce cas précis du réseau est particulièrement intéressant, car il illustre les interactions entre ce qui relève du « canon » et du « fanon ». Comme l'écrivait Janet Murray :

Nous construisons des récits alternatifs au fur et à mesure, nous attribuons les rôles des personnages à des acteurs ou à des personnes, nous interprétons les voix des personnages dans nos têtes, nous ajustons l'importance de l'histoire en fonction de nos intérêts et nous assemblons l'histoire dans les "schémas cognitifs" qui constituent nos propres systèmes de connaissances et de croyances. (Murray, 2016[1997] : 107, traduction de l'auteur)²⁹⁴

La notion de fanon fait référence à « un univers alternatif ou une relecture d'un texte médiatique par des fans. Les éléments ou extrapolations de l'histoire créée par les fans peuvent être intégrés au "canon" même si, ce qui est considéré comme un canon en soi peut rester subjectif au sein du fandom » (Liebler, Chaney, 2007 : 6, traduction de l'auteur)²⁹⁵.

²⁹⁴ Texte original : « We construct alternative narratives as we go along, we cast actors or people into the roles of the characters, we perform the voices of the characters in our heads, we adjust the emphasis of the story to suit our interests, and we assemble the story into the "cognitive schemata" that make up our own systems of knowledge and belief. »

²⁹⁵ Texte original : « Fanon is described as an alternate universe or retelling of a media text by fans. Elements or extrapolations of the fan-created story may be pulled into the "canon" even though, what is considered to be canon itself can remain subjective within fandom. »

De fait, ce cas particulier dans le réseau est également éclairant sur les façons qu'un discours peut circuler et bifurquer d'une production canon (produite par l'entité autrice reconnue) vers une production fanon (produite par une communauté) et comment les deux peuvent être amenées à interagir. Une recherche encore plus fine serait également en mesure de révéler de nouveaux liens non suspectés au moment du traçage du réseau afin d'observer cette circulation. Par exemple, bien que cela n'apparaisse pas, il est possible de supposer un lien entre CogDis, production fanon, et *Undertale*, production canon. En effet, Toby Fox apparaît dans les remerciements spéciaux du jeu²⁹⁶ et l'une des musiques qu'il a créées pour son *fangame Earthbound Halloween Hack* (Fox, 2008) puis réutilisées dans *Undertale*, «Megalovania», est présente dans CogDis²⁹⁷. Ces va-et-vient mettent en exergue le fait que l'usage d'une formalisation en réseau permet une étude des discours appuyée par un ensemble d'éléments interconnectés et dépendants les uns des autres.

3.6.2.3 [La banalité du mal] dans Mother 3 : conclure sur l'expression complexe d'une colère

Si les jeux précédemment cités n'explicitent pas clairement le système propageant le mal, *Mother 3* propose une expérience-cadre qui permet de dresser des parallèles clairs entre la réalité vidéoludique et les réalités sociales des audiences. En l'occurrence, le jeu propose une structure en chapitre dont la temporalité est clairement définie. Cela permet d'appréhender le passage du temps et les phénomènes de causalités entre un événement et ses diverses répercussions. Dans le chapitre deux, on apprend l'introduction d'une monnaie dans le village de Tazmily par le personnage non-joueur de Butch à qui on lui a acheté ses cochons. Comme cela a déjà été mentionné dans le chapitre deux, le village de Tazmily avait alors une organisation sociale plutôt anarchiste²⁹⁸.

²⁹⁶ URL : <http://cogdis.tazmily.com/> (consulté le 11/05/2022).

²⁹⁷ *Megalovania (Clash with a doctor Mix)*. (s. d.). Mother: Cognitive Dissonance Wiki. Consulté 11 mai 2022, à l'adresse [https://cogdis.fandom.com/wiki/Megalovania_\(Clash_with_a_doctor_Mix\)](https://cogdis.fandom.com/wiki/Megalovania_(Clash_with_a_doctor_Mix))

²⁹⁸ Voir le point 2.5.1.3 de ce travail doctoral.



Figure 59 : Le développement urbain du village de Tazmily après l'insertion d'une monnaie et des happy box.

Or, l'introduction de cette monnaie, couplée la mise à disposition de *Happy Box* (des objets ressemblant à des télévisions) sont les artifices qui engendrent un processus de transformation du village. Les maisons et l'urbanisme suggèrent alors que la ville est passée d'une organisation collective et équitable à une organisation plus libérale et individualiste : apparition de chaussées pour des systèmes de mobilités individuelles et une individualisation des maisons entre autres (figure 59). Si l'audience décide d'explorer un peu plus le village, elle peut se rendre dans l'ancienne bâtisse de Wess alors devenue un établissement insalubre d'hébergement des personnes âgées²⁹⁹, ou encore se faire reprocher le fait de promener son chien au lieu de travailler (figure 60).



²⁹⁹ Dans une certaine mesure, il est intéressant de noter qu'au-delà des discours étudiés, *Mother 3* contribue dans une certaine mesure, en tant qu'énoncé, à un discours plus large sur les représentations en jeu de la vieillesse. Gabrielle Lavenir et Nicolas Bourgeois ont pu étudier les façons dont les pratiques des jeux vidéo pouvaient devenir également stigmatisantes (2017). Il serait intéressant de prolonger leurs réflexions avec les représentations en jeu et comment celles-ci peuvent nourrir des discussions à l'échelle des sociétés sur la place des personnes âgées.



Figure 60 : Haut gauche : « une ‘ère de l’argent’ va bientôt commencer » ; haut droite : un des pensionnaires dans sa chambre insalubre ; bas : « même les enfants travaillent à l’usine de nos jours, tu sais » (traductions de l’auteur).

Contrairement aux précédents jeux de la série, *Mother 3* propose un découpage temporel clairement identifié à travers son chapitrage. C’est pourquoi son *game design* rend davantage explicites des liens de causalités entre l’inclusion d’une monnaie - représentant des valeurs capitalistes et libérales - et l’évolution de la ville, de son urbanité et finalement des mentalités de ses habitants. Cependant, à l’issue de ces quelques paragraphes, *Mother 3* présente donc les éléments permettant de conceptualiser [la banalité du mal], et ce, par l’exercice de la violence symbolique qu’il met en jeu. En effet, Pierre Bourdieu définit ce concept de la façon suivante :

La violence symbolique est cette coercition qui ne s’institue que par l’intermédiaire de l’adhésion que le dominé ne peut manquer d’accorder au dominant (donc à la domination) lorsqu’il ne dispose, pour le penser et pour se penser ou, mieux, pour penser sa relation avec lui, que d’instruments de connaissance qu’il a en commun avec lui et qui, n’étant que la forme incorporée de la structure de la relation de domination, font apparaître cette relation comme naturelle ; ou, en d’autres termes, lorsque les schèmes qu’il met en œuvre pour se percevoir et s’apprécier ou pour apercevoir et apprécier les dominants (élevé/bas, masculin/féminin, blanc/noir, etc.) sont le produit de l’incorporation des classements, ainsi naturalisés, dont son être social est le produit. (Bourdieu, 1997 : 199)

Ainsi, au-delà de simplement mettre en récit un système oppressif, *Mother 3* met également en scène (à travers son récit et ses diverses situations de jeu) les façons dont cette coercition volontaire se déploie. Après avoir exploré la ville de Tazmily, l’audience-

joueuse a l'occasion de parcourir ce qui semble être une usine d'extraction de matière première et de production, un laboratoire opérant des modifications corporelles, un complexe d'autoroutes, un club de nuit ou encore une ville qui semble entièrement déconnectée du reste de l'environnement. Assurément, mobiliser la « violence symbolique » comme clef de lecture de *Mother 3* permet de mettre en exergue une interprétation particulière du jeu qui ne doit pas être considérée comme n'étant la seule, ni même celle qui circule le plus au sein des audiences du jeu.

Cependant, elle permet de pointer une direction que peut emprunter la co-construction du discours à propos de [la banalité du mal]. En effet, pour aboutir à cela, il est nécessaire de faire l'hypothèse que l'actant participant à cette co-construction soit connaisseur dans une certaine mesure de la notion proposée par Bourdieu. Ce qui est le cas pour ce travail doctoral, mais qui ne peut être sociologiquement considéré comme étant une caractéristique partagée au sein de tous les actants composant les audiences de jeu. Il serait alors possible d'aisément rejeter cette interprétation pour un motif quelconque. C'est pourquoi, la mise en place d'un réseau permet de dépasser cette limite puisque pour que cette variation de [la banalité du mal] circule, il suffit qu'un actant médiatise cette co-construction puis que celle-ci ait une opportunité de se voir réappropriée tout en réactualisant le réseau ou l'une de ses parties, de ses clusters.

3.6.3. Discuter les limites de l'étude de cas pour envisager ses potentiels futurs

Il serait possible de poursuivre l'exercice sémiologique de sorte à toujours préciser les symboles se révélant derrière chacun des éléments des jeux et plus généralement derrière chaque élément du réseau. À propos de ce dernier, il est également important de rappeler l'aspect situé d'un tel exercice. En effet, LSC mobilise les réseaux non pas dans le but de représenter de manière exhaustive la réalité, mais dans l'objectif d'amener des éléments de réponses à des questions précises de recherche. En l'occurrence, il était question ici d'appréhender [la banalité du mal] et d'observer la façon dont le corpus propose un ensemble de co-constructions considérées comme des variations discursives de ce discours. Cette étude de cas partage donc des conclusions issues d'un réseau au tracé particulier :

celui des liens entre les jeux du corpus étendu des *mothertales*. Si une première critique concerne l'absence d'autres actants humains (les studios et auteurs et autrices des jeux) et non-humains (plateformes, médias sociaux ou autre artefact structurant), le réseau et son traitement ont permis de faire émerger, par le traitement ludologique de quelques-uns de ses actants un spectre de variations de ce qui pourrait être considéré comme étant une discoursivité transdiégétique, notion qui « permet de considérer également la circulation d'un discours entre la diégèse, la ludiégèse, l'extradiégèse, le réseau discursif mais également d'autres diégèses, d'autres jeux » (Giner, 2021b : 24).

En l'occurrence, l'usage d'outils de traçage (comme Gephi) démontre l'intérêt de mobiliser les réseaux comme outil au service de l'étude des discours vidéoludiques. Par le traitement du réseau des *mothertales*, ce travail doctoral a eu la possibilité dans le cadre de cette sous-section de chapitre, non pas de prouver l'existence d'un discours, mais d'être en mesure d'appréhender ses variations. Ainsi, le cluster organisé autour d'*Undertale* a permis de mettre en exergue la façon dont ces jeux interrogent directement les aspects moraux des acteurs agissant au sein d'un système oppressif tandis que le cluster autour de la série *Mother* propose des expériences illustrant des formes de violences symboliques permises par les systèmes même, en tant que systèmes. Tracer un réseau permettant d'appréhender ces distinctions permet par la suite de formuler de nouvelles questions et hypothèses de recherches si l'étude des discours s'accompagne d'études de réception. De fait, si le travail du ludologue³⁰⁰ fait aboutir des interprétations situées, le travail du sociologue permettrait de considérer effectivement la réception et la co-construction effective des discours. Par exemple, à l'issue de ce premier travail, il pourrait être intéressant de constituer des échantillons de populations de sorte à par la suite élaborer dans quelles mesures et dans quelles formulations les audiences peuvent évoquer les interrogations morales individuelles et la violence symbolique telle qu'elle est évoquée dans les jeux du réseau. En ce sens, la LSC remplit sa fonction d'appareil théorique des sciences de l'information et de la communication au service d'autres disciplines des sciences humaines.

³⁰⁰ Considéré ici comme un sémiologue dont l'objet d'étude est fondamentalement les jeux vidéo.

Cependant, il convient également de formaliser les limites d'un tel exercice. La première concerne la question de l'exhaustivité du réseau ainsi que le choix des éléments constituant son tracé. En effet, il aurait été plausible de proposer un réseau plus complet en intégrant un nombre de nœuds plus grand. Plusieurs méthodes auraient potentiellement pu permettre d'adresser cela comme le *web scraping*. Le *scraping* est une technique consistant « à faire télécharger par un programme le contenu HTML, d'en analyser la structure, et, muni d'une connaissance fine de cette structure, d'en extraire l'information souhaitée » (Bottini et Julliard, 2017 : §28). Si cette limite peut être adressée à l'égard du nombre très restreint d'actants dans le réseau étudié, le *scraping* de sites spécifiques comme les wikis dédiés aux jeux ou des bases de données à l'instar de *mobygames.com* dont l'objectif est de « cataloguer méticuleusement toutes les informations pertinentes - crédits, captures d'écran, formats et informations sur la sortie - concernant les jeux électroniques (ordinateur, console et arcade) » (Moby Games, sd, traduction de l'auteur)³⁰¹. De même, le réseau travaillé ici ne comporte que 25 nœuds, ce qui est bien en deçà des capacités de traitement possibles par le couplage du *scraping* à Gephi. L'obtention d'un réseau plus complexe aurait permis de faire émerger de nouveaux résultats, à défaut de ne plus forcément concerner les *mothertales* directement (voir chapitre 6).

Une seconde limite est qu'en l'état, le réseau ne permet pas d'observer clairement les phénomènes de diffusion. Dans ce contexte, la diffusion est « le processus ou l'état de quelque chose qui se reprend, et ce, de manière plus large » (Cherven, 2015 : 119, traduction de l'auteur)³⁰². L'exemple qui caractérise cela dans le réseau des *mothertales* concerne des similarités plausiblement présentes dans les jeux *Mother : CogDis* et *Undertale* sans pour autant que cela figure clairement par un lien du fait de l'absence d'information plus explicites à ce sujet. Par ailleurs, dans le cadre de ce travail doctoral en sciences de l'information et de la communication (et plus spécifiquement encore : en ludologie), les liens directs ne sont pas nécessaires à la circulation d'un discours. C'est pourquoi, quelles que soient la taille et la complexité du réseau, il semble plus à propos de considérer que :

³⁰¹ Texte original : « *To meticulously catalog all relevant information - credits, screenshots, formats, and release info - about electronic games (computer, console, and arcade)* ».

Moby Games, « *Design Goals and Manifesto* » Mobygames.com. <https://www.Mobygames.com/info/faq1#a1> (consulté le 18/05/2022)

³⁰² Texte original : « *Diffusion is the process or state of something spreading more widely.* »

si le contact joue un rôle dans le processus de diffusion, il ne s'agit pas forcément du même type de contact direct que celui impliqué par la contagion. Par exemple, le comportement au sein d'un réseau d'amis Facebook peut certainement permettre un processus de diffusion par le partage et la transmission d'une publication particulière. Aucun contact physique direct n'est nécessaire pour que ce processus réussisse. (Cherven, 2015 : 119, traduction de l'auteur)³⁰³

Une troisième limite provient de la méthodologie même de réseau qui positionne chacun de ces éléments comme des « boîtes noires ». Si l'expression peut manquer de scientificité, il est possible pourtant de l'explicitier en rappelant que les jeux vidéo sont également des réseaux en soi, ou du moins, ils sont les artefacts issus d'un réseau d'actants ayant contribué à leur création ou à sa maintenance. Autrement dit et pour paraphraser l'exemple de la voiture pris par Michel Callon (2013 : §11)³⁰⁴, en jouant à un jeu, une audience-joueuse ne fait pas que prendre sa manette en main. Elle s'appuie sur les services d'un système d'exploitation comme celui de *Playstation* ou d'un logiciel servant de client comme *Steam*. Elle démarre toutes une série de requêtes transmettant un ensemble d'informations produites lors de sa session de jeu, requière potentiellement l'usage de serveur à distance et hébergé par des acteurs autres que le studio développeur, va potentiellement bénéficier ou être empêchée par d'autres joueurs et joueuses³⁰⁵, etc. De fait, il n'est pas encore question, à cette étape de la LSC, de pouvoir analyser finement la discursivité (persuasive ou expressive) et les stratégies discursives mises en place par les jeux vidéo directement. Il est seulement possible de penser la persuasivité d'un discours au prisme de son influence telle qu'identifiée dans le réseau. Cependant, cela reste également un exercice limité tant cette influence peut s'expliquer par des facteurs indépendants de ces stratégies ou du *game design*. Par exemple, *Earthbound* et *Mother 3* n'ont pas la même

³⁰³ Texte original : « while contact plays a role in the process of diffusion, it might not be the same sort of direct contact implied by contagion. For instance, the behavior within a network of Facebook friends can certainly enable a diffusion process through sharing and forwarding a particular post. No direct physical contact is required for this process to succeed. »

³⁰⁴ Il écrit : « Est « inscrit » dans l'automobile, dans l'artefact technique lui-même, un utilisateur autonome doté de la capacité de décider où il va, de circuler comme il veut et quand il veut [Akrich, 1992]. L'autonomie du conducteur tient paradoxalement au fait que l'automobile n'est qu'un élément dont le fonctionnement est dépendant d'un large réseau sociotechnique. Il faut des infrastructures routières avec leurs services de maintenance, des sociétés d'exploitation des autoroutes, l'industrie automobile, le réseau des garagistes et des distributeurs d'essence, une fiscalité spécifique, des auto-écoles, un code de la route, des agents de la circulation, des centres techniques pour contrôler la sécurité des véhicules, des lois, etc... » (Callon, 2013:§11)

³⁰⁵ Comme lorsque des joueurs et des joueuses activent les modes en ligne dans des jeux comme *Death Stranding* ou *Elden Ring* où les parties peuvent respectivement être augmentées (par l'apparition de structures) et envahies (aboutissant généralement à une bagarre).

importance dans le réseau et cela peut s'expliquer sans mobiliser un réseau : le premier est sorti dix années avant le second et en anglais tandis que le second n'a jamais bénéficié d'une traduction officielle.

Enfin, une dernière limite porte sur la focalisation même de ce réseau sur les jeux vidéo du corpus alors qu'il aurait été possible, dans le cadre d'une tout autre problématique, d'intégrer une plus grande diversité des actants. En effet, l'activité même de tracer un réseau à partir d'une quantité d'informations ne peut atteindre l'exhaustivité, d'où la première limite de l'exercice. Or, il aurait par exemple été intéressant de tracer également le réseau des productions médiatiques à propos des jeux du corpus (texte, articles, vidéo essais, etc.) participant au processus de co-construction du ou des discours. Il aurait également été possible dans une démarche plus exploratoire de recenser les *fangames* ou les univers alternatifs d'*Undertale*. Ces derniers font un usage soutenu de références intertextuelles. Par exemple une variation d'un des personnages issus d'un univers alternatif peut être amenée à interagir avec d'autres de ses variations d'autres univers. Geno est par exemple une variation de Sans (figure 61). Dans le *fanon* d'*Undertale*, il existe également des personnages catégorisés en tant que Out!Codes.³⁰⁶ Ceux-ci sont des « personnages qui restent activement en dehors de leur univers alternatif ou qui sont d'une manière ou d'une autre actifs dans un ou plusieurs multivers sans que quelqu'un ou quelque chose les limite à un seul » (New Undertale AU Fanon, sd, traduction de l'auteur)³⁰⁷. Ink!Sans est un exemple de « protecteur » qui, dans une perspective méta-narrative au fanon, protège les univers alternatifs des « destructeurs » comme Error!Sans. Tracer les relations entre ces univers alternatifs permettrait d'ouvrir un nombre certain de problématiques portant sur la solidité d'un fanon par rapport aux liens entretenus par les œuvres produites par sa communauté. Autrement dit, il y a une possible application permettant d'explorer la mobilisation de notions comme celles des liens forts et des liens faibles (Granovetter, 1977) appliquées à l'étude d'artefacts culturels³⁰⁸. Cette limite semble déceptive puisque ce n'est pas dans ce travail doctoral que cette direction est empruntée.

³⁰⁶ La typologie des noms référant aux univers alternatifs est organisée de la façon suivante : « (nom de l'UA)!(nom du personnage) ». Cela permet d'identifier clairement chacune des créations s'insérant dans le fanon d'*Undertale*.

³⁰⁷ Out!Codes. (s. d.). New Undertale Fanon AU Wiki. Consulté 19 mai 2022, à l'adresse <https://undertale-au-fanon.fandom.com/wiki/Category:Out!Codes>

³⁰⁸ Il s'agit d'un projet de recherche

Cependant, il s'agit également d'une perspective de recherche à poursuivre dans des travaux futurs. Par ailleurs, c'est également une perspective qui, couplée aux outils informatiques, prolonge des travaux déjà existants et formalisant les réseaux de personnages fictionnels (Rochat, Triclot, 2017).

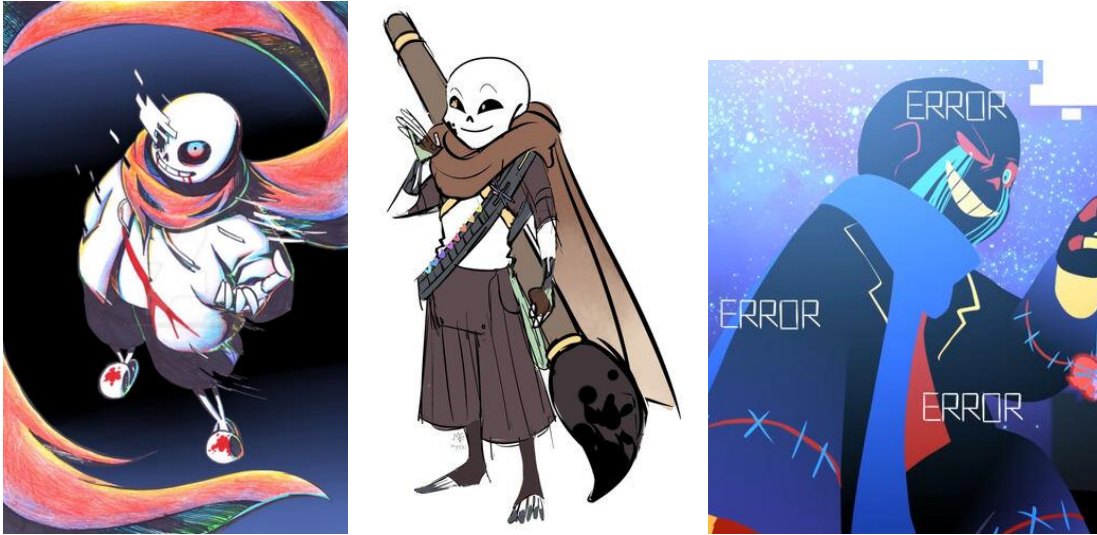


Figure 61 : Gauche, *Aftertale!Sans* (ou *Geno*), issu de l'univers alternatif *AfterTale*, créé par *CrayonQueen* ; Centre, *Ink!Sans*, gardien des univers alternatifs, sans univers alternatif d'origine ; *Error!Sans*, *Au Destroyer*, créé par *CrayonQueen*.

3.6.4. Conclure sur le réseau des *Mothertales*

Ultimement, il est nécessaire de rappeler que le réseau ne peut être dissocié de la personne qui le trace. C'est pourquoi, malgré toutes ces limites, il convient de rappeler l'intérêt de formaliser un réseau : son usage permet de soutenir avec rigueur une étude des discours appuyée par l'activité de réunir un ensemble d'artefacts servant de constats à la circulation d'un discours ou d'une de ses variations. Le réseau travaillé ici permet d'appréhender les discours et leurs variations depuis en perspective experte (des œuvres étudiées) ainsi que leur situation les uns par rapport aux autres, il est nécessaire de considérer ce travail comme une étape de la méthodologie proposée par la ludologie socio-constructiviste pour l'étude des discours vidéoludiques. Les chapitres 4, 5 et 6, respectivement à propos de la notion de discours dans le cadre de la LSC, des actants et de

la discursivité des situations de communication en jeu, permettront d'adresser les étapes suivantes et nécessaires d'une étude socio-constructiviste des discours vidéoludiques.

Malgré ses limites, cette étude de cas permet de mobiliser les notions proposées dans les sous-sections précédentes de ce chapitre. De fait, à travers le réseau des *mothertales*, il est possible d'observer les façons dont un discours circule d'une variation à une autre, et ce, par des formes de réappropriations. Dès lors, si l'ensemble du réseau propose une perspective macro sur le discours étudié, en l'occurrence [la banalité du mal], l'observation fine de chacun de ses clusters met en exergue des variations discursives. Par ailleurs, bien que restreint, ce réseau permet de dépasser la dualité imposée par des modèles tels que celui présentant le lien cybernétique (Cayatte, 2018) qui positionne la co-construction comme oscillant uniquement l'expérience-cadre et l'audience-joueuse. Cette formalisation est nécessaire pour l'étude des discours à travers l'étude des situations de communication et de leurs discursivités comme cela sera étayé dans les chapitres suivants. Cependant, le réseau permet de complexifier cela, et ce, tout en fournissant des outils et des hypothèses (1) à l'étude des discours et (2) aux disciplines qui portent davantage sur l'observation effective des discours au sein d'échantillons de communautés de jeu et de réception.

3.7. Conclusion de chapitre - Résumer la ludologie socio-constructiviste en quelques points clefs

L'ensemble des éléments apportés dans ce chapitre ont permis de proposer un cadre théorique info-communicationnel à partir de nombreux ancrages disciplinaires. Cette multiplicité des ancrages ne peut se faire sans prendre le risque de générer des confusions. Or, la ludologie socio-constructiviste est une des propositions majeures de ce travail de thèse. En tant que telle, il est nécessaire d'être en mesure de pouvoir la résumer brièvement de sorte à faciliter sa diffusion.

La ludologie socio-constructiviste part d'un constat : l'étude des discours nécessite des outils permettant de dépasser les controverses théoriques actuelles sur le statut des jeux vidéo comme discours, comme fiction ou comme expérience, sur la question des effets des

jeux vidéo et sur les définitions mêmes des jeux vidéo. Les *mothertales* ont jusqu'à présent permis de constater cette difficulté tant ces jeux, de par leur *play design*, se jouent de ces controverses.

Pour cela, l'objectif de la ludologie socio-constructiviste est de proposer une théorie flexible qui permet d'étudier les discours à toutes les échelles de grandeurs au sein d'un écosystème discursif (que cela soit dans le cadre d'une expérience singulière ou dans le cadre d'une étude sur un large échantillon) et de formuler des hypothèses à plus ou moins long terme sur la pérennisation de certains discours socialement construits par un réseau d'actants reliés à d'autres réseaux.

Afin de répondre à cet objectif, la ludologie déploie trois assises clefs pour l'étude des discours : le réseau, la symétrie des actants et la co-construction des discours vidéoludiques au sein de situations communicationnelles. Premièrement, elle énonce que les discours vidéoludiques sont des objets qui circulent au sein d'un réseau par le biais de co-constructions successives, co-constructions qui peuvent prendre la forme d'intermédiations, de remédiations, etc. Secondement, la ludologie socio-constructiviste positionne l'ensemble des actants humains et non-humains comme étant symétrique dans le sens où ils se situent sur le même plan analytique. Cela signifie qu'une production médiatique, quelle qu'elle soit, peut être présente sur un réseau et être en lien avec un actant humain et relié à un autre actant qui pourrait être un objet fictionnel. Dernièrement, la ludologie socio-constructiviste positionne l'apprentissage soit comme précédant le développement, soit comme étant parallèle au développement. Cette hypothèse oblige le ou la ludologue à explorer les raisons de la circulation ou de la non-circulation d'un discours au-delà d'une réponse simple comme en évoquant le développement insuffisant d'un registre de compétences ou d'une littératie particulière.

À partir de ces outils, le ou la sémiologue a plusieurs possibilités qui lui permettent d'évaluer la trivialité d'un discours au sein d'un réseau³⁰⁹, de qualifier les objectifs discursifs des actants à propos d'un discours et d'étudier les stratégies discursives et

³⁰⁹ Exercice qui va être poursuivi dans la suite de ce chapitre.

interprétatives qu'ils mettent en place pour atteindre ces objectifs³¹⁰. Ainsi, la ludologie socio-constructiviste a pour ambition de s'extraire des débats sur la légitimité d'un discours vidéoludique par rapport à un autre pour davantage se concentrer sur son aspect « situé » au sein d'un réseau discursif. Cela étant, il convient également de rappeler l'importance de ne pas considérer le réseau comme une fin en soi, mais fondamentalement comme une étape de l'analyse des discours. En ce sens, la LSC réapproprie les conclusions de Martin Grandjean, lorsqu'il écrit :

L'analyse de réseau n'est donc jamais la dernière étape. Sa visualisation encore moins. Comme dans une encyclopédie en ligne dont les caractéristiques structurelles doivent attirer l'attention des contributeurs sur des notices à améliorer, ou dans un fonds d'archives où la position particulière d'un acteur amène le chercheur à retourner dans les documents concernés, le réseau n'est qu'une manière d'appréhender globalement un objet dans lequel il s'agit ensuite de se replonger précisément, dans un jeu d'échelle macro/micro aux possibilités nombreuses. Il n'en demeure pas moins que l'étude de la forme des relations entre des éléments individuels (que ce soient des pages web ou des personnes dans un réseau social) est porteuse de nouvelles perspectives épistémologiques (Mercklé, 2011, 104-105), pour autant que le contenu de ces relations et l'individualité même des éléments qui composent le réseau n'en soit pas complètement évacués. (Grandjean, 2014 : 17)

L'étude de cas que fut le réseau des *Mothertales* a été l'occasion d'étayer cette perspective, et ce, en mobilisant également les humanités numériques. Cela permet de constater sa pertinence, mais également les variations discursives présentes au sein même du réseau des *mothertales*. Étant donné la place que prend la notion de « discours vidéoludique » dans cette thèse et bien que la notion ait déjà été explorée, le chapitre suivant permet de forger une définition exhaustive du concept, cette fois encadrée dans la ludologie socio-constructiviste.

³¹⁰ Les objectifs discursifs et les stratégies mises en place par les actants seront explorés dans le quatrième chapitre de cette thèse.

Ce n'est qu'après cette étape définitoire que la ludologie socio-constructiviste sera en mesure de répondre également à l'ambition de proposer une méthodologie des éléments constituant le réseau (en particulier les actants jeux vidéo) de sorte à appréhender les stratégies discursives et interprétatives nécessaire à la co-construction des discours vidéoludiques.

Chapitre 4

Jouer avec les discours vidéoludiques

4.1. Introduction de chapitre - Les discours vidéoludiques selon la ludologie socio-constructiviste

Jusqu'à présent, les discours ont été abordés de multiples façons et au prisme de nombreux auteurs et autrices. Cependant, et tenu compte l'ambition de ce travail doctoral, leur définition doit avoir pour objectif d'être un pilier fondamental de la ludologie socio-constructiviste, et ce, au-delà de son orientation par les *mothertales*. Par ailleurs, cette définition doit permettre une distinction entre discours vidéoludiques, discours et énoncés (les deux dernières notions ayant déjà été abordées dans la section 1.5). Ce chapitre est donc incontournable, car il répond à l'objectif de forger une définition pour la mise en place d'une méthodologie et d'outils permettant l'étude des jeux vidéo et des situations de communications liées depuis la perspective de la ludologie socio-constructiviste. En quelque sorte, il s'agit d'une étape « pivot » entre la partie théorique de la LSC et les méthodologies qu'elle défend.



Figure 62 : Madeline (à gauche) rencontrant l'un des premiers personnages non-joueurs du jeu : Granny.³¹¹

³¹¹ Source : *Celeste*. (2018). Game UI Database. Consulté 6 janvier 2023, à l'adresse <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=53>

Pour illustrer le spectre de phénomènes que cette définition doit prendre en compte, le récent cas du jeu *Celeste* (Matt Makes Game, 2018) est intéressant à observer (figure 62). Dès la sortie du jeu, son discours a tout de suite porté sur des questions de santé mentale. L'une des raisons évidentes de cette direction a été ses éléments de récits et la structure même de l'expérience. Dans ce jeu où Madeline s'est fixé comme objectif de gravir une montagne, elle finit par rencontrer une antagoniste qui est l'incarnation de ses peurs. Cependant, ce n'est qu'en 2020 que l'auteurice du jeu n'a pris conscience du sous-texte *queer* du jeu :

J'ai mentionné plus tôt que je ne savais pas que Madeline était transgenre pendant le développement de *Celeste*, et que j'en avais l'intuition lorsque nous avons fait *Farewell*. Cela s'est fait progressivement. Au fur et à mesure que le temps passait après le lancement, ma compréhension personnelle de Madeline est passée de "peut-être qu'elle est trans" à "ok elle est définitivement trans". (Thorson, 2020)³¹²

Cette prise en compte du discours *queer* a notamment été orientée par le contenu supplémentaire téléchargeable *Farewell* en 2019 qui montrait Madeline avec un drapeau trans et un drapeau LGBTQIA+ sur son bureau (figure 63)³¹³. Pourtant, cela ne s'est pas non plus construit sans débat avec les communautés de réception. Au premier abord elles pourraient sembler relativement homogènes pour un·e observateur·ice non averti·e. L'hypothèse que le discours ne viendrait que de l'auteurice du jeu pourrait aussi être avancée. Or, des productions médiatiques permettent de constater que ce discours a également émergé depuis les communautés de réception. Dans un billet d'opinion publié sur le site internet *syfy.com* et partagé plus de 500 fois³¹⁴, Laura Dale adresse et constate la controverse suscitée et prend également position :

la façon dont la révélation de la transidentité de Madeline a été traitée allait provoquer des débats et des discussions. [...] Les modérateurs du wiki de *Celeste* ont rapidement pris une position ferme contre le fait que

³¹² Thorson, M. (2020, novembre 6). Is Madeline Canonically Trans? *Medium*. <https://maddythorson.medium.com/is-madeline-canonically-trans-4277ece02e40>

³¹³ URL : https://www.reddit.com/r/celestegame/comments/d1ymq3/hey_i_have_a_theory/

³¹⁴ Au moment de sa consultation.

Madeline soit un personnage trans. Ils estiment qu'elle pourrait simplement porter ces drapeaux pour être une alliée des homosexuels et des trans. Elle ne dit jamais qu'elle est trans avec des mots, et le-a créateur-ice est resté-e silencieux-se sur son statut trans lorsqu'on lui a posé des questions à ce sujet. (Dale, 2019, traduction de l'auteur)³¹⁵



Figure 63 : lors de la cinématique de fin, il est possible de voir un drapeau trans, LGBT ainsi qu'une boîte de comprimés d'œstrogènes.

Ce cas d'étude est intéressant, car il illustre une façon dont un discours se construit dans le temps. Une lecture simplifiée de cette suite d'événements pourrait laisser penser que tout s'est finalement agencé d'une manière linéaire et en observant uniquement quelques traces laissées par l'auteurice du jeu (figure 64).

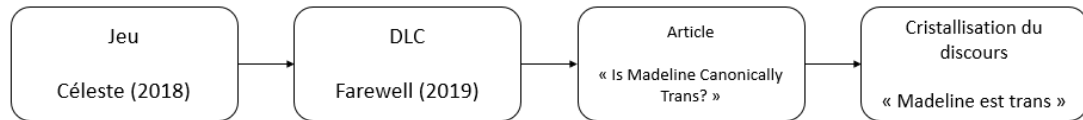


Figure 64 : représentation simplifiée depuis une perspective auctoriale de la construction du discours [Madeline est trans].

³¹⁵ Texte original : « the way Madeline's trans reveal was handled was going to cause debate and discussion. [...] Moderators on the Celeste Wiki quickly took a firm stance against Madeline being a trans character. Their stance was that she might just have those flags to be an ally to gay and trans people. She never says she's trans with words, and the creator has remained radio silent on her trans status when asked about it, so many refuse to accept it as canon. »

Dale, L. (2019, décembre 10). *Celeste's creator's silence on their trans protagonist isn't great representation*. SYFY WIRE. <https://www.syfy.com/syfywire/celestes-creators-silence-on-their-trans-protagonist-isnt-great-representation>

Or, une formalisation de la sorte du discours pose au moins deux problèmes fondamentaux. Le premier est que cela représente la construction d'une manière linéaire comme si un seul et unique sentier pouvait mener à une telle conclusion, ce qui masque la réalité des débats à propos des interprétations du jeu et les façons dont les communautés peuvent également, par leurs *feedbacks*, nourrir aussi les réflexions des auteurs et autrices à propos de leurs créations. Secondement, cela positionne l'auctorialité, le statut de l'auteur ou de l'autrice, comme étant le ou la seule actant à pouvoir déterminer la signification et donc le discours d'un jeu, ce qui rend caduque toute analyse info-communicationnelle puisque formalisant les jeux vidéo comme des situations de communication³¹⁶.

Cependant, la ludologie socio-constructiviste défendue ici formalise la co-construction des discours sous la forme de réseaux composés d'actants humains et non humains. Le discours *queer* de *Celeste* en est un exemple puisque comme cela a été constaté, le propos [Madeline est une femme trans] ne s'est pas fait de manière évidente et explicite (figure 64). Au contraire, c'est en identifiant des actants qu'il est possible de s'apercevoir que (1) la temporalité dans laquelle un discours se formalise n'est pas irrévocablement linéaire et unique et (2) au sein même d'un espace formalisé par un réseau, il est possible d'observer de convergences et des divergences qui aboutissent à une controverse jusqu'à ce que le discours se fige, ou se cristallise pour un moment donné (figure 65). C'est ce type de formalisation qui permet d'observer la co-construction progressive d'un discours qui se fige finalement par la résolution d'une question ou d'un problème par une controverse. Si le chapitre précédent a pu illustrer la formalisation de réseaux à partir d'outil informatique précis comme Gephi, un graphe de connaissance suffit dans ce nouveau cas, d'où la flexibilité permise par la LSC, et ce, en fonction des problématiques de recherches et des enjeux liés à ces problématiques.

³¹⁶ Même s'il est possible de reconnaître qu'une auctorialité de la sorte a de nombreux intérêts pour l'étude des discours lorsqu'elle souhaite formaliser par exemple l'évolution d'un propos chez un·e auteur·ice d'œuvre en œuvre.

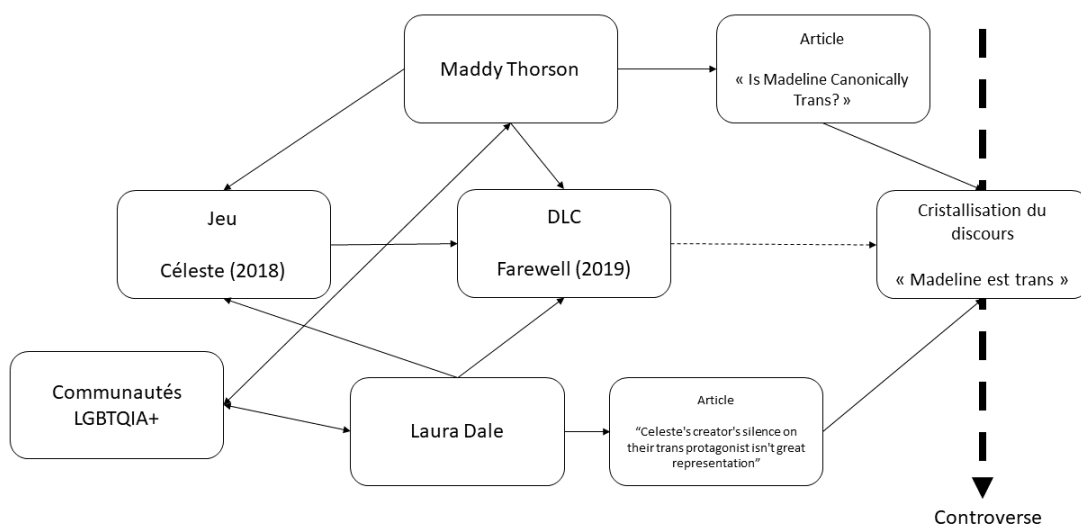


Figure 65 : Une formalisation non exhaustive en réseau du discours [Madeline est trans]. Les flèches pleines représentent des liens explicites et les flèches en tiret représentent des liens implicites.

Autrement dit, ce qui ressort de cette étude de cas est que les discours vidéoludiques peuvent être formalisés comme étant des objets à la fois complexes et co-construits : (1) complexes, car ils s’inscrivent dans des phénomènes de convergences et de divergences et (2) co-construits, car mobilisant des actants dont les actions et productions actualisent volontairement ou involontairement l’état du discours à un instant précis dans le temps. L’approche en réseau permet dans ce cas de révéler et d’analyser plus finement le contexte pragmatique. Dans une certaine mesure, cette thèse transpose et inscrit dans un réseau d’actants les propos de Martin Ringot à propos de la narration vidéoludique lorsqu’il conclut que :

Là où la narration était conditionnée par le récit, c’est maintenant le récit qui se trouve être l’un des outils de la narration d’un monde fictionnel, en fut-il le seul vecteur de transmission aux narrataires. Il serait dès lors intéressant de voir en quoi ce dispositif narratif [le jeu vidéo, ndlr], qui met à disposition du joueur un monde essentiellement téléologique (tout dans ce monde étant utile à l’individu qui le traverse) permettrait de repenser la narration de manière générale et transmédiatique. Ce qu’opère la narration vidéoludique par l’enquête simule en effet ce qui se joue dans

la narration transmédiat. La multiplication des sources d'acquisition des informations liées au monde fictionnel ainsi que le contrôle limité de l'ordre dans lequel ces informations sont reçues par les narrataires est un mécanisme systématique dans ce genre de dispositif particulier. (Ringot 2020 : 14)

Pour Ringot, « la narration n'est plus tant un ensemble d'informations délivrées au narrataire par le biais d'un récit, que l'organisation dans un environnement donné d'une base de données constituant un monde à découvrir et à comprendre » (Ringot, 2020 : 13). Ses propos font échos à la ludologie socio-constructiviste puisqu'elle étend son objet d'étude à un réseau d'actants dépassant le seul jeu vidéo. Formaliser un réseau discursif revient donc à organiser un environnement en identifiant les sources transmédiat d'acquisition et de distribution des connaissances (Montola présente ces dernières comme des processus sociaux). Ce faisant, il est alors possible d'identifier la co-construction progressive d'un discours par le traçage d'une ou de plusieurs de ses trajectoires. Pour paraphraser Jeanneret, l'analyse sémio-communicationnelle proposée par la ludologie socio-constructiviste est en l'occurrence à la fois l'analyse de situations communicationnelles, d'actants dont des dispositifs médiatiques et de pratiques³¹⁷ organisés au sein d'un réseau. Par ailleurs, il est également important de rappeler le caractère situé des discours, ce qui est formalisé par le fait que les actants du réseau et leurs relations avec les autres actants. Autrement dit, l'étude des discours vidéoludiques se fait au prisme d'une ontologie relationnelle, où les actants n'existent que lorsqu'ils sont en relation sur le réseau (Callon, 1986) et que la définition de leurs identités ne peut se faire sans la prise en compte de ces relations (Meier et al., 2012). C'est pourquoi ce chapitre propose un ensemble de caractéristiques et de notions clefs permettant à la fois de définir les discours vidéoludiques et leur étude.

³¹⁷ Jeanneret écrivait : « L'analyse sémio-communicationnelle est en l'occurrence à la fois celle d'une situation, d'un dispositif et d'une pratique. » (Jeanneret 2019:15)

4.2. Éléments pour une définition socio-constructiviste des discours vidéoludiques

L'orientation que cette thèse, par les *mothertales*, suggère de dépasser les cadres typiques de la sémio-pragmatique, c'est-à-dire ici l'interprétation des signes dans un contexte de jeux particuliers, cadres notamment retravaillés et étendus par Genvo dans son HDR (2013) pour affirmer la dimension socio-constructiviste des discours vidéoludiques. Pour reprendre Peter Berger et Thomas Luckmann qui écrivaient que la réalité sociale est une construction sociale (1966), on peut suggérer que les discours vidéoludiques sont également des constructions sociales, constructions révélées alors par la perspective en réseau qui est au cœur de la LSC. De fait, contrairement à une définition qui ne se focaliserait que sur les énoncés et donc dans notre cas, les jeux vidéo, les expériences-cadres, les stratégies discursives mises en place par le game design, il est intéressant de faire des parallèles entre discours vidéoludiques et discours sociologiques. Pascal Fugier, en 2008, définit les discours sociologiques comme étant « des interprétations d'un morceau de réalité sociale construites à partir d'une boîte à outils conceptuels et méthodologiques » (Fugier 2008 : 2).

La ludologie socio-constructiviste s'appuie sur cette proposition pour définir les discours vidéoludiques comme étant des interprétations d'une réalité vidéoludique construites à partir d'une boîte à outils issus du *play design*, lorsqu'il s'agit de traduire une réalité sociale vers une réalité vidéoludique, et de la littérature vidéoludique, lorsqu'il s'agit de traduire une réalité vidéoludique vers une réalité sociale. Le discours vidéoludique peut alors porter sur le jeu et la façon dont il s'encastre dans la production culturelle, mais aussi faire référence à des phénomènes de sociétés, etc.

Ici, la réalité vidéoludique correspond à l'ensemble des éléments en action, visibles, audibles, interactifs ou non interactifs présents dans un objet jeu vidéo ou dans son code tandis que les réalités sociales renvoient respectivement aux contextes de production et d'expérience. Cette définition encastre *de facto* les discours dans une perspective plus étendue qu'une étude d'une structure de jeu ou de sa réception. Aussi, elle les positionne

les discours vidéoludiques non pas comme précédant l'acte de jouer, mais comme des constructions qui se font et se défont en jeu et hors le jeu au sein d'un réseau et donc d'un écosystème discursif.

Autrement dit et fonctionnant de pair avec les notions de discours et d'énoncés, les discours vidéoludiques sont ici des co-constructions issues de processus de controverses entre une expérience-cadre qui va mobiliser des stratégies discursives spécifiques, par exemple agencer une séquence spécifique d'exposition à un message précis, et une ou des audiences qui par leurs stratégies interprétatives vont s'approprier les éléments d'un jeu, en apporter d'autres, etc. (figure 66).

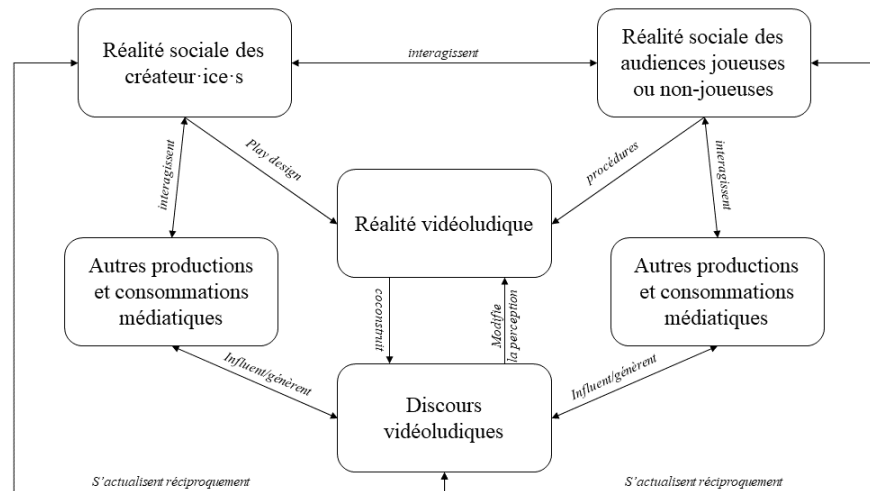


Figure 66 : processus de controverses permettant la co-construction d'un discours vidéoludique.

Ainsi donc, la LSC conceptualise les discours vidéoludiques comme le résultat de controverses au sein d'un réseau qui évoluent en même temps que ses acteurs et les écosystèmes dans lesquels elles se situent. La figure 66 illustre théoriquement ces co-constructions comme des actants en interactions avec d'autres actants humains et non-humains. De fait, si l'on peut faire l'hypothèse d'un discours-modèle, il est surtout question ici d'observer les variations d'un discours qui positionnent le jeu origine simplement comme un nœud qui s'inscrit dans un réseau plus large de productions médiatiques, de clusters agissant comme interfaces de discussions et d'acteurs qui vont, par les controverses

qu'ils génèrent, réactualiser un discours vidéoludique, en faire émerger un autre, faire d'un jeu un énoncé d'un autre discours, etc. Plus qu'une vision figée des discours, il faut donc les appréhender dans leurs façons de circuler au sein de réseaux, de systèmes de réseaux.

4.3. Caractéristiques des discours vidéoludiques et des écosystèmes discursifs

La définition des discours vidéoludiques est centrale dans cette thèse, car elle conditionne la façon dont ces objets sont considérés dans la perspective de la ludologie socio-constructiviste. L'adjectif « vidéoludique » est nécessaire pour distinguer ces objets - les interprétations co-construites des réalités vidéoludiques - des discours et des énoncés déjà largement évoqués dans cette thèse (voir chapitre 1, section 1.5) et qui peuvent faire référence à d'autres systèmes de formation (comme les corrélations entre les jeux vidéo et les comportements violents). La formalisation en réseau de la ludologie socio-constructiviste permet de penser les discours comme étant des quasi-objets. Cette notion a été employée pour la première fois par Michel Serres et fait référence aux actants circulant dans un réseau :

J'ai appelé quasi-objet ce qui circule dans un groupe et le constitue par sa circulation. [...] C'est un élément de repérage ; il révèle le réseau de relations inobservables dans une boîte noire. [...] Le quasi-objet, partie totalisante, ou élément traceur, est un intégrateur. Il peut varier dans sa forme, sa nature ou sa circulation, ainsi le groupe varie avec sa variation. Mais dans tous les cas, il est la condition première qui permet la naissance d'une forme élémentaire de société. [...] Ce quasi-objet est un marqueur de relations ; sans lui, les relations s'évanouiraient et disparaîtraient. Ils flottent dans l'immédiat. Le quasi-objet stabilise le temps. Pendant qu'il circule, le réseau est assez stable. (Serres, 2015[1983], 95, traduction de l'auteur)³¹⁸

³¹⁸ Pour des raisons d'accès au texte, c'est l'ouvrage traduit qui a été mobilisé dans cette thèse. Texte original : « *I have called what circulates in a group and constitutes it through its circulation a quasi-object. [...] It is a tracing element; it reveals the network of unobservable relations in the box. [...] The quasi-object, a totalizing part, or tracing element, is an integrator. It can vary in form, nature or circulation, so the group varies with its variation. But in any case, it is the primary condition that allows an elementary form of society to be born. [...] This quasi-object is a marker of relations; without it the relations would vanish and disappear. They float in the immediate. The quasi-object stabilizes time. While it is passing, the network is fairly stable.* »

Le discours [Madeline est trans], vu avec le cas du jeu *Céleste*, permet d'exemplifier cette notion de quasi-objet et le réseau, certes partiel, présenté permet d'appréhender sa circulation. Latour emploie également la notion lorsqu'il écrit : « un quasi-objet doit être considéré comme un actant en mouvement qui transforme ceux qui font le mouvement, parce qu'ils transforment l'objet en mouvement. Lorsque le jeton [synonyme de quasi-objet dans ce contexte, ndlr] reste stable ou lorsque les personnes qui se déplacent restent intactes, il s'agit de circonstances exceptionnelles » (Latour 1996 : 380, traduction de l'auteur)³¹⁹. De par sa nature de quasi-objet, un discours vidéoludique ne peut être défini sans être également situé par les actants le faisant circuler au sein de ce qui est nommé : un écosystème discursif. Un écosystème discursif est la notion permettant d'éviter l'usage de la notion de contexte³²⁰ en spécifiant qu'il s'agit ici d'un réseau de réseaux dans lequel un actant est situé tout en incluant également des éléments n'ayant pas été analysés comme faisant partie du réseau de réseaux.

Pour résumer, la notion de discours renvoie à la notion de quasi-objet, donc un actant circulant au sein d'un réseau et qui la condition première d'une forme de réseau. Cependant, son statut de quasi-objet reste indéterminé³²¹ dans le sens où il n'est pas possible de prédire ses évolutions, mais seulement d'évaluer sa stabilité et d'envisager des plausibilités d'évolution. C'est pourquoi il est nécessaire ici de faire la distinction entre discours vidéoludique, discours et énoncé puisque le premier peut servir de discours en tant que tel, mais également servir d'énoncés à un tout autre discours, potentiellement contradictoire avec le discours vidéoludique (figure 67). Le discours [Madeline est une femme trans] est à la fois un discours pro-LGBT, mais peut également servir en tant qu'énoncé exemplatoire à un discours oppressif comme [les militants et les féministes nuisent au jeu vidéo], discours qui est largement remis en question par Shira Chess notamment (2020), mais aussi par les divers événements associés à #metoo liés aux

³¹⁹ Texte original : « *a quasi-object should be thought of as a moving actant that transforms those who do the moving, because they transform the moving object. When the token remains stable or when the movers are kept intact, these are exceptional circumstances.* »

³²⁰ Ce faisant, cela prolonge les propos de Michel Callon lorsqu'il énonce que « le quatrième avantage de la notion de réseau, c'est qu'elle nous libère du concept de contexte, cette catégorie fourre-tout qui permet aux esprits paresseux d'expliquer sans avoir à expliquer quoi que ce soit. » (Callon, Ferrary, 2006 : 39)

³²¹ (tant que le réseau n'est pas formalisé)

cultures toxiques de l'industrie du jeu vidéo (en 2020 à Ubisoft et 2021 à Activision Blizzard). Ainsi, c'est cette alternance et superposition des identités de ces quasi-objets entre discours vidéoludiques, discours et énoncés) qui expliquent dans une certaine mesure de la complexité discursive mentionnée lors de l'introduction de cette thèse.

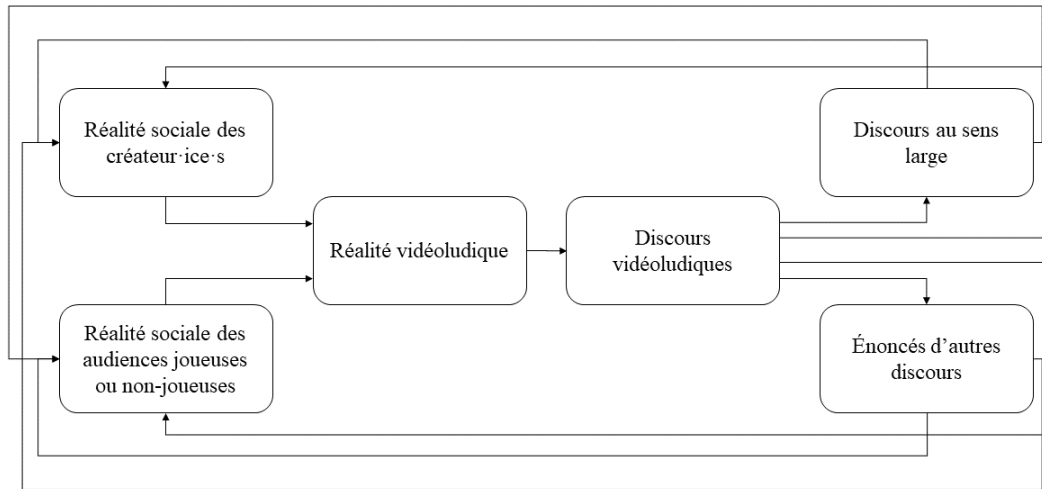


Figure 67 : Processus par lequel des discours vidéoludiques prennent de nouvelles identités.

Afin de résoudre le problème de la superposition des identités, cette thèse propose également les notions d'objectifs discursifs afin de qualifier les régimes d'expérience lors de la situation de jeu, l'utilisation d'un discours vidéoludique dans un contexte pragmatique précis ou encore les formes d'appropriations ou de détournements qui peuvent résulter de ces discours puisqu'à minima, « les détournements ont la particularité de toujours constituer un discours sur les œuvres dont ils sont issus » (Barnabé, 2017 : 17).

Ainsi donc, les discours vidéoludiques sont co-construits, situés et distincts des notions de discours et d'énoncés. En soi, les discours vidéoludiques peuvent être pensés comme des espaces de contingences dans lesquels les audiences explorent des réalités vidéoludiques, ce qui aboutit à des variations du fait des différentes stratégies discursives et interprétatives et des différents objectifs discursifs. L'ensemble participe à la construction d'un imaginaire collectif autour du jeu et de ses discours qui lui sont alors associés, ainsi qu'aux communautés les faisant circuler. C'est l'ensemble de ces éléments

en interaction qui expliquent le processus par lequel un écosystème discursif configure des discours par co-constructions successives, simultanées, contraires, etc.

De fait, la notion, proposée, d'écosystème discursif permet de dépasser la recherche d'une interprétation légitime puisque cela positionne l'ensemble des discours vidéoludiques³²², des discours et des énoncés comme étant symétriques. La notion de symétrie ici rappelle la mise au même plan analytique de ces quasi-objets. Cela ne vient pas relativiser comme si toute chose était égale par ailleurs. Au contraire, l'objectif de la ludologie socio-constructiviste est également d'être en mesure d'évaluer la trivialité d'un discours vidéoludique au prisme de deux paramètres : sa stabilité (lorsque les controverses liées semblent résolues) et sa circulation.

La notion de trivialité a été proposée par Yves Jeanneret et définit le processus par lequel des « êtres culturels » circulent. Elle désigne « le caractère fondamental des processus qui permettent le partage, la transformation, l'appropriation des objets et des savoirs au sein d'un espace social hétérogène » (Jeanneret, 2014 : 20) et impose de réenvisager les situations de communication au-delà des modèles basés sur la transmission-réception :

la notion de "transmission" suggérait l'échange d'un objet déjà constitué ; celle de "traduction" minimisait le pouvoir de transformation des échanges sociaux ; celle d'"interprétation" escamotait l'épaisseur matérielle des dispositifs ; celle de "tradition" était difficile à mobiliser en dehors de cadres idéologiques affirmés. (Jeanneret, 2008 : 8)

Résumant l'ouvrage de 2008 de Jeanneret, Jean-François Tétu écrit : « l'analyse de la trivialité exige une réflexion théorique sur la nature même des processus de communication, notamment ceux qui sont médiatisés par des objets et des dispositifs » (Tétu, 2009 : §8). La ludologie socio-constructiviste proposée revient à également à étudier les trivialités des discours vidéoludiques. C'est pour cela que l'un de ses enjeux est de

³²² Tout en considérant ici qu'un travail serait à mener sur la notion même de légitimité dans le cadre de l'étude des discours vidéoludiques.

formaliser les réseaux dans lesquels les discours circulent, les relations avec la notion de matérialité vidéoludique, les processus de controverses et les écosystèmes discursifs. Si l'encadré ci-dessous propose quelques dernières définitions et notions pratiques (encadré 2 et 3), la suite de ce chapitre revient sur l'étude des *mothertales* en tant que cas mettant en pratique les propositions théoriques qui ont été élaborées jusqu'à présent. Cela permettra également de compléter les propositions théoriques faites jusqu'alors³²³.

Encadré 2 : Notions pratiques à l'étude des discours vidéoludiques depuis la ludologie socio-constructiviste

Discours vidéoludique : l'emploi spécifique de l'adjectif «vidéoludique» permet de spécifiquement distinguer les interprétations co-construites des réalités vidéoludiques des autres discours et énoncés qui vont également être des co-constructions, mais qui peuvent concerner des sujets plus vastes et non directement reliés à un jeu spécifiquement ou même au jeu vidéo en général.

Discours-modèle, discours situé et discours initial/originel : la caractérisation des discours par la ludologie socio-constructiviste nécessite en ensemble de précautions que certains adjectifs peuvent apporter. À l'instar de ce que le lecteur-modèle et au lecteur (Eco, 1985) ou de ce que le joueur-modèle est à l'audience joueuse (Genvo, 2013), le discours-modèle est une notion permettant de s'extraire d'une référence à un discours empirique, situé et observable sur le réseau discursif. Dans cette recherche, le discours-modèle fait donc référence au discours hypothétiquement co-construit par les actants du réseau discursif ainsi que l'ensemble des stratégies discursives et interprétatives nécessaires à sa co-construction. En somme, le discours-modèle est un outil permettant de présupposer, sans avoir à prouver l'existence, d'un discours et le discours situé est l'observation pragmatique d'une de ses nombreuses variations circulant au sein d'un réseau discursif. Le discours initial ou originel quant à lui est un discours situé particulier puisqu'il s'agit du discours co-construit entre un actant et le jeu vidéo.

³²³ Les chapitres 5 et 6 permettront quant à eux de formaliser les situations de communications que sont les jeux vidéo au prisme de la ludologie socio-constructiviste et de penser une étude des discours vidéoludiques issus de l'expérience de jeu.

Discours et énoncés : comme évoqués dans le premier chapitre, les discours font référence à des « systèmes de formation » si l'on s'appuie sur l'approche foucaldienne, tandis que les énoncés sont des éléments intégrants des discours. En fonction des utilisations d'un discours vidéoludique par un actant d'un réseau, celui-ci peut avoir l'identité de discours ou d'énoncé d'un autre discours. *Exemple : le discours [Madeline est trans] déjà évoqué ici peut se suffire à lui-même comme il peut être un discours sur les transidentités et paradoxalement peut être utilisé comme un énoncé d'un discours qui lui est contradictoire.*

Réseau discursif : le réseau discursif est la formalisation par un actant d'un système de formation, comprenant des actants dont les actions font circuler un discours. Selon la ludologie socio-constructiviste défendue dans cette thèse, un discours est donc à la fois un quasi-objet circulant dans un réseau et le réseau discursif dans lequel il circule (et se transforme). En fonction de l'échelle de grandeur où se situe l'actant traceur dans son observation, un actant peut également être observé en tant que réseau. *Exemple : un jeu multijoueur peut à la fois être formalisé en tant qu'actant au sein d'un écosystème et en tant que réseau si l'observateur-ice souhaite formaliser les façons dont ses propres éléments (d'autres actants) sont en relations entre eux (deux actants joueur-euse-s par exemple).*

Écosystème discursif : un écosystème discursif est un réseau de réseaux discursifs (donc ce qui est formalisé par l'actant traçant le réseau) et il inclue également ce qui n'est pas encore tracé et qui peuvent faire référence à des notions comme le contexte, l'histoire, la culture, dans lesquels l'actant traceur se situe et situe le discours qu'il ou elle étudie.

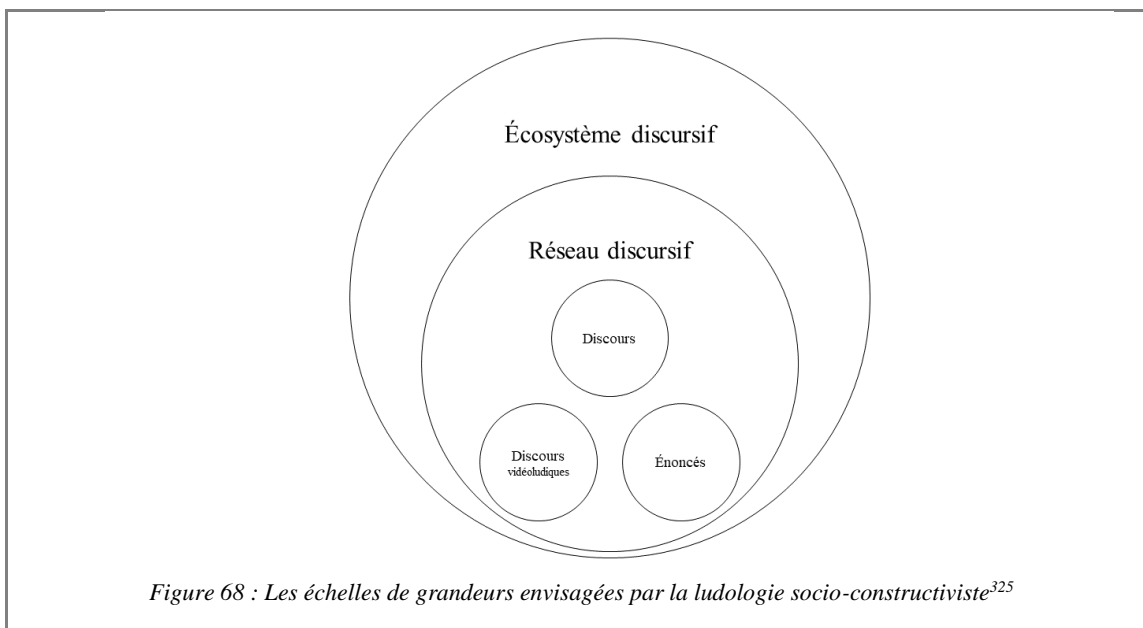
Matérialité vidéoludique : la matérialité vidéoludique est une caractéristique des jeux vidéo permettant de penser l'expérience vécue comme un phénomène matériel entraînant des conséquences sur les audiences. La matérialité vidéoludique permet également de penser les actants fictionnels d'un réseau discursif comme étant symétriques à d'autres actants. *Exemple : le personnage de Giygas qui est un actant du réseau discursif formalisant le discours de la violence à partir de EarthBound.*

Circulation des discours : la notion de circulation des discours s'appuie sur la définition proposée par Laurence Rosier et déjà employée dans ce travail doctoral : « la circulation de discours désigne des mécanismes d'appropriation, de réalisations (= réénonciations) et de remises en relation discursives relativement organisés entre des espaces discursifs (textes, genres de textes, formations discursives) par des agents de circulation » (Rosier, 2003 : 69)³²⁴. Dans le cadre de la ludologie socio-constructiviste, la notion fait donc référence à la façon dont des actants, par leurs actions sur le réseau, font circuler un discours en tant que quasi-objet.

Discursivité vidéoludique : la discursivité vidéoludique fait référence à la caractéristique des jeux vidéo à être un actant dans la co-construction d'un discours et donc au sein d'un ou de réseaux discursifs. La section 2 de cette thèse permettra d'aborder en détail cette notion, notamment à travers les concepts de persuasivité et d'expressivité.

Encadré 3 : Les échelles de grandeurs envisagées par la ludologie socio-constructiviste

³²⁴ Rosier, L. (2003). «Du discours rapporté à la circulation des discours: l'exemple des dictionnaires de critique ironique», in J.-M. Lopez-Muñoz, S. Marnette & L. Rosier (dir.), *Estudios de Lengua y Literatura francesas*, 14, 63-82.



4.4 Temporalité et spatialité de la ludologie socio-constructiviste

Jusqu'à présent, les éléments, notions et cadres théoriques proposés ont permis de donner une certaine conception de ce qui est entendu dans cette thèse comme étant une ludologie socio-constructiviste orientée par les *mothertales* et applicable au-delà de ce corpus.³²⁶ À travers les notions centrales de réseaux, d'écosystèmes et d'actants, il est possible d'appréhender l'étude des discours vidéoludiques. Cependant, et si l'on peut se permettre cette tournure, il y a un certain aspect rhizomique à la ludologie socio-constructiviste dans le sens où de nombreuses questions sont encore en suspens. Cette section a donc pour objectif d'adresser quelques-unes de ces questions sur lesquelles les chapitres 5 et 6 reviendront. Il est également nécessaire de mentionner dès à présent que la construction de la LSC est un projet méthodologique ambitieux qui dépasse probablement ce travail de thèse. Le chapitre 7 adressera particulièrement ce sujet au travers de plusieurs propositions de pistes. C'est pourquoi la métaphore du rhizome peut faire sens ici, ou plutôt, la LSC s'apparente à un labyrinthe qui ne sera pas exploré dans son intégralité dans cette présente thèse. Cette dernière a pour objectif cependant de poser ses fondations.

³²⁵ Les trois échelles de grandeur permettent également de distinguer ce qui est modélisé de ce qui ne l'est pas. L'écosystème discursif comprend ce qui n'est pas modélisé et une partie de ce qui est modélisé. Le réseau est l'enjeu principal d'une modélisation tandis que les discours, les discours vidéoludiques et les énoncés sont plutôt situés au niveau des actants.

³²⁶ Les prémisses de cette proposition théorique ont notamment émergé d'un travail sur les jeux *The Witness* (Thekla Inc, 2016) et *Nights in the Wood* (Infinity Fall, 2017).

La suite de cette sous-section adresse les problématiques spécifiquement liées aux temporalités et spatialités dans lesquelles les discours se déploient et circulent à travers des processus de co-construction. Pour cela, cette thèse reviendra sur l'importance de considérer les jeux vidéo comme des réseaux d'actants pour ensuite conceptualiser les façons dont un discours change et, ou, accumule des identités différentes en fonctions de ses contextes de formalisation et d'emplois. Cela permettra alors d'écrire sur les questions de temporalité liées au processus de co-construction. La section se terminera avec l'étude particulière des *Magypsies*, des personnages particulièrement discuté·e·s au sein de certains pans de l'audience du jeu *Mother 3*.

4.4.1. Conceptualiser les jeux vidéo et les discours vidéoludiques comme réseaux

La LSC formalise les jeux vidéo comme des réseaux d'informations, de situations et d'actants, et ce, sans véritablement définir une frontière entre ce qui fait partie du jeu de ce qui n'en fait pas partie. En ce sens, la LSC écarte donc la notion de cercle magique défini Johan Huizinga (1958) et Roger Caillois (1958) pour davantage penser les jeux comme des quasi-objets mouvants au gré d'un ensemble de connexions faisant partie d'un plus grand ensemble, d'où la métaphore de réseaux de réseaux pour penser les écosystèmes discursifs des jeux vidéo. Cette idée prolonge des travaux déjà établis en sciences de l'information et de la communication et en informatique comme lorsque Miguel Sicart s'appuie sur la définition de Luciano Floridi de l'infosphère, c'est-à-dire « un contexte constitué par l'ensemble du système d'objets d'information, y compris tous les agents et les patients, les messages, leurs attributs et leurs mutuelles » (Floridi, 2002 : 289, traduction de l'auteur), pour définir les jeux vidéo (Sicart, 2009).

Cette conception en réseau permet également d'allouer une certaine autonomie à des éléments d'un jeu qui vont contribuer, par l'appropriation des audiences, à la poursuite, au prolongement ou à la réactualisation d'un propos. En particulier lorsque cela concerne l'extraction de personnages non-joueurs de la diégèse pour les mobiliser dans de nouvelles

fictions. En témoignent par exemple les propos de Crayon Queen, autrice de l'univers alternatif *Aftrtale* qui prolonge le récit d'*Undertale* :

Quand j'ai créé Error et Fresh (des variations du personnage de Sans, ndlr), c'était deux erreurs qui ont explosé sur les réseaux. Et je me suis dit « whoa, les gens aiment vraiment ces personnages, c'est cool » et je les aimais vraiment, surtout Error. Je veux dire que je les aime tous les deux, mais Error en particulier. J'avais l'impression qu'ils avaient tellement de potentiel en dehors du simple fait d'être un personnage issu du fandom ou d'une création de fans. (Crayon Queen, 2017 : 3'15, traduction et transcription de l'auteur)³²⁷

De fait, penser les jeux vidéo comme des réseaux (inscrits dans des situations de jeu qui peuvent elles-mêmes être formalisées comme des réseaux) permet une certaine flexibilité lorsqu'il s'agit de penser les discours et leurs co-constructions puisqu'il est alors possible d'attribuer les raisons de ces co-constructions non pas au jeu en interaction avec des audiences, par exemple, mais directement entre les éléments le composant en interaction avec des audiences. Par exemple, dans le jeu *EarthBound*, un personnage répondant au nom de Brick Road se présente à l'audience comme un développeur de donjons. À travers les messages qu'il laisse à l'audience, il transmet certaines réflexions sur le *game design* (figure 69)



Figure 69 : « les objets les plus faciles à obtenir sont bien souvent décevants. » Une aide de Brick Road à l'audience-joueuse qui peut également être perçue comme une remarque sur l'activité de *dungeon developer*.

³²⁷ Texte original : « when I created Error and Fresh, they were both like mistakes that blew up and I was like "whoa people really like these characters, that's cool" and I really liked them especially Error. I mean I love them both but Error in particular. I felt like had so much potential outside of just being with a fandom character a fan character. » (3'15)
Crayon Queen. (2017, avril 19). *Aftrtale is Finished and thank you*. <https://www.youtube.com/watch?v=HdLIQeiWL0A>

Parler de co-construction de discours semble ici encore précoce, mais il est intéressant de considérer *Brick Road* à la fois comme l’incorporation de réflexions du studio signifiées à l’audience joueuse par un ensemble d’éléments en jeu et comme un personnage doté d’une certaine autonomie et qui peut continuer à être développé dans l’imaginaire collectif. De manière plus générale, cela permet également de penser que les façons dont des éléments d’un jeu peuvent être incorporés dans d’autres jeux tout en ayant un propos sur leur jeu d’origine. Dans le jeu *Super Smash Bros Ultimate* sur Nintendo Switch (2018), le jeu possède un objet particulier qui peut être équipé : « l’esprit du père de Ness » en référence au héros de *Earthbound*. Pour le représenter, le jeu utilise un téléphone noir, chose qui était déjà le cas dans *Earthbound* (figure 70). Cette intégration peut également être une référence à une théorie humoristique présente dans la communauté énonçant que le père de Ness est effectivement un téléphone.

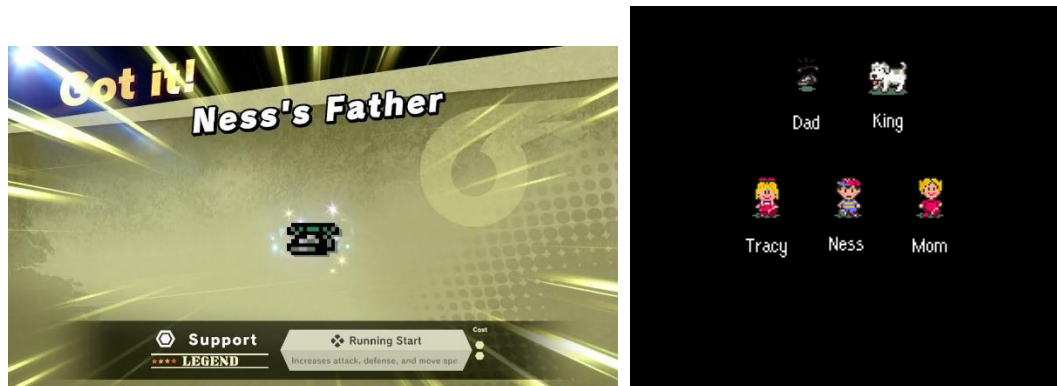


Figure 70 : Le père de Ness dans *Super Smash Bros Ultimate* (à gauche) et dans *Earthbound* (à droite).

Si les exemples évoqués ici peuvent sembler triviaux lorsqu’il s’agit de constater quelques façons dont des personnages non-joueurs apparaissent en dehors de leurs jeux d’origine, l’intérêt de la LSC est donc de pouvoir attribuer des rôles spécifiques à chacun des éléments actants (les sections 6.4 et 6.5 permettront d’élaborer ce point), particulièrement lorsqu’une controverse est mise en récit au sein d’un jeu et que chaque personnage non-joueurs ont des rôles spécifiques participant à la structuration de la controverse et donc du discours. Un exemple particulièrement évocateur peut être observé avec le jeu *Shin Megami Tensei 3 Nocturne HD* (Atlus, 2021[2003]).

Dans ce jeu postapocalyptique, l'objectif de l'audience-joueuse est de créer un Nouveau Monde basé sur une « raison », c'est-à-dire dans ce contexte un principe régissant le Nouveau Monde. Dans le jeu, trois raisons sont proposées explicitement. La première, « *Yosuga* », est la raison du plus fort. Un monde créé à partir de cette raison serait un monde de chaos et de violence. La deuxième, « *Shijima* », est une raison qui prône l'ordre, où l'humanité ne fait plus état de ses émotions. Enfin la dernière raison, « *Musubi* », valorise l'individualité avant tout et où chacun et chacune vit de manière isolée sans l'influence d'autres personnes. En plus de ces trois raisons, il est également possible de choisir de ne souscrire à aucune d'elles afin de réinstaurer un monde fait d'incertitudes. Dans le jeu, ces raisons sont incarnées respectivement par les personnages de Chiaki, Hikawa, Isamu et Yuko.

À partir de ces exemples, il est possible de percevoir les façons dont un discours sur ce que doit être [la raison d'un Nouveau Monde] se structure par la rencontre de l'audience-joueuse avec les personnages non-joueurs. Par la suite, une partie de l'audience peut être amenée à poursuivre des discussions sur ce discours vidéoludique tout en faisant référence aux personnages précédemment évoqués (figure 71), phénomène justifié dans le cadre de cette thèse au prisme de la matérialité qui leur est conférée.



Figure 71 : « pourquoi les gens détestent-ils autant Chiaki ? », le premier message d'une discussion sur 13 pages sur le site Gamefaqs³²⁸.

³²⁸ URL : <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/582958-shin-megami-tensei-nocturne/https://gamefaqs.gamespot.com/boards/582958-shin-megami-tensei-nocturne/5202123452021234> (consulté le 11/05/2022)

À travers ces propos, il est possible de prolonger la définition proposée par Thomas Malaby lorsqu'il énonce que les jeux sont « des domaines, limités dans une certaine mesure et socialement légitimes, d'une contingence façonnée qui génère des résultats interprétables » (Malaby, 2007 : 96, traduction de l'auteur)³²⁹.

4.4.2. Le changement d'identité des discours vidéoludiques et les variations discursives

L'un des apports de la LSC est la distinction entre discours vidéoludiques, énoncés et discours (dans une acception générale). L'argument énoncé est que si un discours vidéoludique est une interprétation co-construite d'une réalité vidéoludique au prisme d'une rencontre avec des réalités sociales (celles des audiences, du studio et d'autres actants), cette interprétation peut par la suite, en fonction des contextes d'énonciation, être identifiée comme un discours au sens général du terme ou comme étant un énoncé d'un discours plus large. Cependant, il convient tout de même d'élaborer à ce sujet, car l'un des risques serait de supposer que parce qu'un discours a été identifié par un actant, alors ce discours a également été identifié de la même façon par une foultitude d'autres actants au sein d'un écosystème discursif. Autrement formulé, un discours vidéoludique ne devient pas automatiquement un discours ou un énoncé par la simple action d'un actant ayant observé (et potentiellement participé à) sa co-construction. Par ailleurs, élever un objet en tant que discours vidéoludiques ne signifie pas non plus que ce discours est partagé par les actants ou leur majorité. Si les traces laissées sur les réseaux peuvent effectivement permettre de situer dans une certaine mesure les discours et leur circulation en fonction de diverses communautés de pratique, la LSC ne propose pas de remplacer un travail d'enquête sociologique par exemple.

Cependant, il convient tout de même de formaliser cela afin que la LSC puisse adresser la circulation des discours comme problématique. Pour cela, ce travail doctoral propose la

³²⁹ Texte original : « A game is a semibounded and socially legitimate domain of contrived contingency that generates interpretable outcomes. »

notion de transfert de discours ou transfert discursif. Avant de la définir, il semble nécessaire d'adresser une précaution d'usage, car cette notion peut évoquer des travaux en psychanalyse où « le discours alternativement se rapproche et s'éloigne d'un noyau significatif ou d'un ensemble de noyaux significatifs qui tentent d'effectuer une percée vers le conscient » (Green, 2002 : §1). Dans le cadre de la LSC, la notion de transfert discursif intègre l'idée qu'un discours est mouvant, mais en apportant une complexité issue des sciences de l'éducation lorsqu'elles portent sur la notion de compétence. Une définition de référence de la compétence est celle proposée par Jacques Tardif. Pour lui, une compétence est un « savoir-agir complexe reposant sur la mobilisation et la combinaison efficaces d'une variété de ressources internes et externes à l'intérieur d'une famille de situations » (Tardif, 2006 : 22). Ce travail doctoral s'approprie cette définition pour l'appliquer au discours vidéoludique dans le sens où ceux-ci sont des objets co-construits reposant également sur « la mobilisation et la combinaison efficaces d'une variété de ressources internes et externes à l'intérieur d'une famille de situations ». Autrement dit, la co-construction d'un discours vidéoludique ne signifie pas sa diffusion totale et immédiate au sein du réseau, car son transfert (son déplacement, sa reproduction auprès d'autres actants) n'est supposé possible qu'à l'intérieur d'une même famille de situations communicationnelles et des actants présentant à un moment donné des marqueurs pragmatiques similaires ou proches. C'est notamment par l'arrivée de nouveaux actants que de nouvelles connexions peuvent se produire et ainsi donner « un air de famille » à des situations communicationnelles qui, au premier abord, peuvent sembler totalement non conciliables.

De nombreux exemples peuvent servir à étayer ce propos, et ce, avec des discours qui pourraient être considérés d'importances variables et plus ou moins absurdes. Au sein du réseau discursif du jeu *Omori*, un discours intitulé ici [*Every Kel Meme is canon*] circule. Il s'agit d'un discours concernant un personnage plutôt désinvolte aux agissements chaotiques et énonçant que chaque création humoristique par la communauté le concernant est *de facto* considérée comme faisant partie du récit canon. Étant donné la façon dont une partie de la communauté autour du jeu a participé à la construction de l'identité sociale désinvolte et chaotique du personnage, cette même partie de la communauté considère qu'il

pourrait faire tout et n'importe quoi, même ce qui est représenté dans les mèmes créés par la communauté (figure 72).

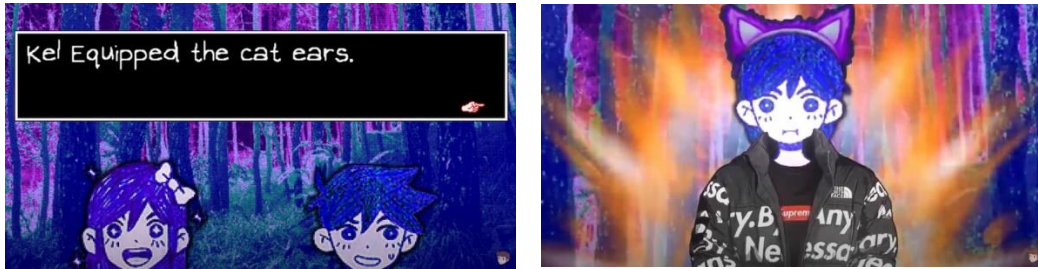


Figure 72 : un exemple de mème à propos du personnage Kel, réalisé par The Dapper Saint et partagé sur le subreddit r/omori.³³⁰

L'intérêt de présenter en premier lieu un discours tel que celui-ci est qu'il permet de mettre immédiatement en perspective les propos tenus précédemment sur la question du transfert discursif. En effet, ce discours est surtout répandu au sein d'une partie très active de la communauté autour du jeu Omori qui se réunit à travers le subreddit r/Omori. Si au sein de cet espace, le discours est typique, il serait difficile de pouvoir prétendre que c'est le cas dans d'autres espaces ou dans d'autres situations de communication n'ayant pas les marqueurs pragmatiques du subreddit mentionné. Le fait que la circulation de ce discours fonctionne aussi sur des caractéristiques humoristiques appelle également à la prudence quant à son usage. Malgré son aspect absurde, ce discours s'actualise à chaque nouvelle trace laissée par la communauté tout en constatant la difficulté de son transfert. Cela permet de percevoir aisément comment un discours est ancré socialement et pragmatiquement et cristallisé dans le temps par un ensemble de traces laissées par des pratiques discursives variées.

Un exemple plus incontournable pour ce travail doctoral concerne le discours [la banalité du mal] et un phénomène particuliers de la communauté francophone du jeu *Undertale* interagissant sur le forum de référence : Undertale-France.³³¹ Comme énoncé dans le précédent chapitre, [la banalité du mal] est un discours qui porte sur la détermination morale des actions de l'audience sur la diégèse du jeu et ses personnages. Il

³³⁰ CodyDaBeast87. (2021, mai 20). *I heard that every Kel meme is canon, so enjoy this ungodly edit from my last video.* [Reddit Post]. r/OMORI. www.reddit.com/r/OMORI/comments/ngo7ny/i_heard_that_every_kel_meme_is_canon_so_enjoy/ (consulté le 13/01/2022)

³³¹ URL : <https://undertale-france.xooit.org/index.php> (consulté le 14/01/2022).

est co-construit en partie par la proposition du jeu *Undertale* alignant les comportements de l'audience sur un axe pacifiste <=> neutre <=> génocidaire. Cet alignement fait également référence aux « routes » que peut suivre l'audience. Au cours de chacune de ces routes, un ensemble d'éléments permet de signifier des éléments de discours comme par exemple lorsque dans la salle du jugement, le personnage de Sans évalue l'audience. Si celle-ci a un niveau égal ou supérieur à 15 en suivant la route neutre (figure 73), Sans dit : « t'es une personne plutôt malveillante. Tu erres, tu cherches des gens... Les tuant pour prendre leur argent. [...] Et le pire, c'est qu'aussi cruel·le que tu sois... tu n'es pas aussi méchant·e que tu pourrais l'être. Tu es nul·le pour être cruel·le » (traduction de l'auteur)³³².



Figure 73 : un morceau de l'échange avec Sans dans le Hall du Jugement.

À la présentation de ces quelques éléments, il est possible d'appréhender dans une certaine mesure l'importance des choix moraux telle qu'elle est signifiée lors d'une situation de communication que propose l'expérience de jeu. L'observateur·ice peut alors supposer que la situation de jeu développe une stratégie discursive particulièrement

³³² Texte original : « *you're a pretty bad person. You wander around, looking for people... Killing them to take their money. [...] And what's worse, is that as bad as you are... you aren't anywhere near as bad as you could be. You pretty much suck at being evil.* »

persuasive à travers son *game design* à l'égard de ce discours³³³. De fait, ce type de situations suggère une posture réflexive sur ses propres agissements, ce qui peut susciter un ensemble d'émotions fluctuant entre l'étonnement, la stupéfaction, voire la culpabilité. Le site *GameFAQS* permet de poser des questions à sa communauté et de les commenter. À une question intitulée « vous êtes-vous senti·e·s coupable pendant la route génocidaire ? », 47,17% des 159 répondants et répondantes ont indiqué, en 2015, qu'effectivement, le jeu les avait beaucoup culpabilisé·e·s (figure 74). Bien entendu, il n'est pas question ici d'attribuer une méthodologie scientifique à la conduite de ce sondage. Celui-ci reste cependant une trace particulièrement intéressante qui, dans une certaine mesure, corrobore d'autres travaux quantitatifs comme celui de Frédéric Séraphine avec son étude des joueurs et des joueuses d'*Undertale*.

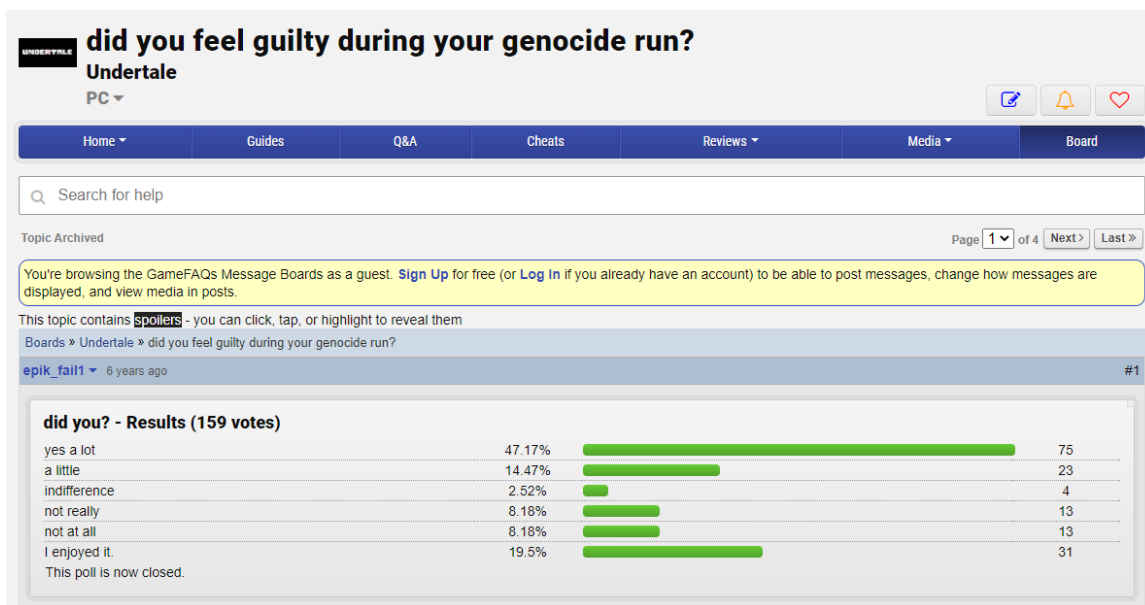


Figure 74 : « vous êtes-vous senti·e·s coupable pendant la route génocidaire ? », sondage communautaire sur le site GameFAQS.

Or, encore ici, il est nécessaire d'interroger les transferts discursifs qui peuvent s'opérer entre la situation de jeu et d'autres contextes, car si à un moment donné, le discours [la banalité du mal] peut avoir une signification particulièrement importante pour l'audience, il peut également devenir trivial. C'est ce qui semble être observable sur le forum Undertale-France puisque circonscrit dans cet espace, les routes et leurs alignements

³³³ Le chapitre 4 aura l'occasion de revenir plus en détail là-dessus.

ont leur importance lorsqu'ils sont les objets de discussions, mais semblent anecdotiques lorsqu'ils sont employés en tant que marqueurs d'identité sur le forum où chacun·e des participant·e·s peut choisir d'inscrire dans sa biographie s'il est de type neutre, pacifiste ou génocidaire. À travers ce cas, il est possible d'observer la façon dont un transfert discursif s'opère tout en modifiant la valeur donnée à un discours, et ce, à un moment et un espace donné. Avec cette dernière donnée, il est possible d'interroger si la réception de l'œuvre permet de parler de discours effectivement co-construits puisqu'il est possible de trouver des traces aux semblants contradictoires sur leurs réceptions. De fait, plutôt que de restreindre la LSC à seulement des discours dont les transferts sont constatables, ce travail doctoral soutient l'intérêt d'observer également les discours non transférables qui peuvent cependant être observés au sein de communautés restreintes de pratiques, car au-delà de déterminer si ces discours sont des surinterprétations ou fonctionnent par sur la base d'un humour partagé, ces objets restent structurant pour les communautés qui les emploient, participent à leur co-construction et contribuent à leurs circulations.³³⁴ Pour reprendre Angermuller déjà cité dans ce travail, «Le discours est ainsi défini comme l'espace interdiscursif dans lequel se constitue le sens des énoncés » (Angermuller 2017 : 149).

Autrement dit, la LSC ne prétend pas être un ensemble théorique permettant de statuer sur « le » discours d'un jeu vidéo. En plus de considérer l'étude d'un ensemble de variations discursives, la LSC entend permettre également aux ludologues de focaliser leurs attentions sur les conditions d'émergence et de circulation d'une variation à un moment donné et dans un contexte plus ou moins précis. Afin de prendre un exemple concret de cela, il est intéressant de mentionner la controverse à propos de la portée raciste du jeu *Kingdom Come : Deliverance* (Warhorse Studios, 2018). Dans son ouvrage *Racisme et jeu vidéo* (2021), Mehdi Derfoufi la résume notamment au fait que :

le choix de Vavra *de ne pas* inclure de personnages de couleur se double du choix de diffuser des propos xénophobes dans les dialogues et de proposer une vision politiquement orientée de la construction nationale

³³⁴ Ce point est particulièrement décisif pour définir les discours vidéoludiques comme des éléments structurant les communautés de pratiques organisées autour de jeux vidéo. Cette thèse aura l'opportunité de revenir sur ce point dans la conclusion de ce chapitre portant sur une sociologie des discours vidéoludiques.

tchèque. L'argument du réalisme une fois écarté, on en revient à la question des partis pris créatifs - dont on peut souligner le racisme sans craindre de se tromper (Derfoufi, 2021 : 193).

Or, avant d'arriver à cette conclusion, Derfoufi constate la façon dont lui et d'autres chercheurs aboutissent à des conclusions différentes,³³⁵ et ce, à partir des mêmes prémisses. La LSC permet d'observer cette complexité en traçant les réseaux de chacune de ces variations. Si l'on peut se permettre une métaphore informatique, la LSC permet d'observer les moments dans le temps où les réseaux (discursifs en l'occurrence) *forkent* ou bifurquent. Initialement, les forks sont des logiciels créés à partir d'un précédent code source. Dans le cadre de cette thèse, ce sont les variations discursives qui sont ces forks. Elles peuvent être en compétition ou plus simplement alimenter l'ensemble du réseau, surtout lorsqu'il s'agit d'un même discours, mais avec des degrés différents de précision dans ses justifications tout en étant fondamentalement le même. C'est pourquoi, ultimement, la LSC positionne davantage les discours vidéoludiques sous la forme d'objets d'étude en mouvement, de sorte à pouvoir considérer l'ensemble des variations discursives qui, tout en s'appuyant sur une base similaire, aboutissent à des degrés variés, des conclusions divergentes, etc.

4.4.3. Prendre en compte de la temporalité des discours vidéoludiques et de leur co-construction

Dans la section précédente, cette thèse a pu illustrer les façons dont un discours vidéoludique peut évoluer et se transformer dans le temps à travers l'exemple du jeu *Celeste*. Cette sous-section permet de prendre en compte plus précisément les questions autour de la temporalité des discours vidéoludiques et de leur co-construction tout en permettant d'actualiser ce qui est entendu dans le cadre de la LSC comme « co-construction ». Comme cela a été montré avec *Celeste* et les *mothertales*, la co-construction de leurs discours et plus généralement de leurs réseaux discursifs s'échelonne dans une

³³⁵ En l'occurrence, Derfoufi cite un essai vidéo de Romain Vincent dans lequel ce dernier conclut que le jeu n'est pas raciste (Derfoufi, 2021 : 192).

temporalité qui peut être retracée à partir des artefacts et autres traces laissées par les actants.

Contrairement à une étude des discours vidéoludiques qui positionnerait ces derniers comme des objets immédiats et spontanés, dans le sens où l'existence d'un jeu signifie *de facto* l'existence d'un discours, la LSC prend en compte la temporalité dans laquelle un discours est co-construit. C'est pourquoi il est également nécessaire de préciser à nouveau que la co-construction, comme entendu dans le cadre de la LSC, ne signifie pas qu'aucun discours ne peut exister précédant cette étape. Il ne s'agit pas non plus d'une métaphore d'une rencontre entre des actants de laquelle émergerait une controverse aboutissant à une production. Énoncer que les discours sont des objets co-construits signifie que ce sont des objets qui s'inscrivent dans des processus de médiations, d'interprétations, de réappropriations, de remédiations ou encore de détournements. C'est cet aspect de processus qui légitime l'emploi de co-construction. La co-construction permet de prendre en considération la mouvance d'un discours et de son évolution au fil d'un processus permanent de co-construction.

C'est pourquoi il est également nécessaire d'aborder ici un ensemble de notions permettant de prendre en compte l'état dans lequel est un discours. La notion de cristallisation fut employée pour caractériser un moment où un consensus semble avoir été atteint à propos du fait que Madeline (personnage principal de *Celeste*) soit trans. Si l'on s'attarde un peu sur la temporalité, cette cristallisation s'effectua en 2020. Dans un billet plus récent, Maddy Thorson revient sur le jeu, sa transition de genre dans lequel elle pérennise le discours. Elle écrit : « si le discours autour de *Celeste* n'avait pas été aussi centré sur ses sous-entendus *queer*, je ne pense pas que j'aurais fait mon *coming out* public avant longtemps. J'avais l'impression que les gens avaient besoin de savoir si Madeline était transgenre, et je me sentais responsable de participer à cette conversation » (Thorson, 2022, traduction de l'auteur)³³⁶. Si l'autrice du jeu était attendue dans un rôle de confirmation du discours, plusieurs éléments de son billet confortent la co-construction de

³³⁶ Texte original : « *If the discourse around Celeste hadn't become so focused on its queer undertones, I don't think I would have come out publicly for a long time. It felt like people needed to know whether Madeline was trans, and I felt a responsibility to engage with that conversation.* »
Thorson, Maddy. « Four Years of Celeste ». *Medium* (blog), 25 janvier 2022. <https://maddythorson.medium.com/four-years-of-celeste-7dccc3f7f4>. (consulté le 01/09/2023)

ce discours. En particulier, Thorson reconnaît que le propos de son jeu est mieux développé par d'autres personnes qu'elle, en l'occurrence : un essai vidéo de la chaîne YouTube « Transparency » (2021)³³⁷. Elle écrit : « La vidéo de *Transparency* sur *Celeste* est une analyse plus réfléchie et détaillée du jeu que je ne pourrais jamais le faire moi-même » (Thorson, 2022, traduction de l'auteur)³³⁸. Ainsi donc, d'une controverse émergea une cristallisation d'un discours, discours qui tend à se pérenniser pour ce qui concerne le jeu *Celeste*.

Cette prise en compte de la temporalité permet également d'expliquer certains phénomènes directement liés à l'évolution des discours à propos des *mothertales*. Quelques mois après la sortie de *Undertale*, Matthew Patrick, l'un des co-auteurs de la chaîne YouTube *The Game Theorists*, publia un essai vidéo tissant de nombreux liens entre le jeu et la série *Mother* (plus particulièrement avec *EarthBound*). Même si l'essai fut globalement bien accueilli (12 940 908 vues, avec un ratio positif d'environ 90%), elle fut également le sujet de controverses du fait de certains propos considérés comme des surinterprétations (2016)³³⁹. Internet résuma l'ensemble des surinterprétations autour du jeu par la maxime [*Sans is Ness*] (également discours dans ce cas). Cette dernière fait référence aux propos de Patrick qui dans la vidéo énonce que les deux personnages, à savoir un deutéragoniste de *Undertale* et le protagoniste de *EarthBound* sont une seule et même personne. Dans un tweet supprimé depuis³⁴⁰, Toby Fox avait même réagi à cette vidéo (figure 75) :

« Les théories des fans sont amusantes, mais je me sens gêné lorsque quelqu'un attire l'attention sur quelque chose que j'ai créé quand j'avais 16 ans. Je suppose que je dois accepter que "mauvais hack rom avec des jurons" (*Earthbound Halloween Hack*, ndlr) fasse partie de mon héritage éternel. » (Fox, 2016)

³³⁷ Transparency. *Understanding Celeste | A Reading of a Masterpiece*, 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=xhL4fLiX3d4>. (vue le 16/02/2022)

³³⁸ Texte original : « Transparency's nearly-feature-length Celeste video (below) is a more thoughtful and detailed analysis of the game than I could ever articulate myself! ». »

³³⁹ The Game Theorists. *Game Theory: UNDERTALE - Sans's SECRET Identity!*, 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=KYdDUXyFocY>. (vue le 16/02/2022)

³⁴⁰ Tuna-is-fishy. « Toby Fox on the new theory ». Reddit Post. *r/GameTheorists*, 10 février 2016. www.reddit.com/r/GameTheorists/comments/44zub3/toby_fox_on_the_new_theory/.



toby's Fox @FwugRadiation · 2 godz.

I guess I should just accept "bad rom hack with swears" as part of my eternal legacy

↳ ↻ 218 ❤️ 1,5 tys. ⋮



toby's Fox @FwugRadiation · 2 godz.

Fan theories are fun but I feel embarrassed whenever someone calls attention to something I did when I was 16

↳ ↻ 319 ❤️ 1,8 tys. ⋮

Figure 75 : la série de tweets rédigée par Fox en réaction à l'essai vidéo de Matthew Patrick.

À ce jour, le discours [*Sans is Ness*] est largement moqué par la communauté, mais également par ses auteurs originels. Dans une vidéo publiée l'année suivante, Patrick revient sur son essai, mais également toute la controverse qui en découla :

Est-ce que je pensais que cela faisait partie du canon à la série? Non. Bien sûr que non, je ne pense pas que Sans est en fait Ness, mais au bout du compte les théories sont ce qui vous permet d'envisager les choses sous une perspective différente, et soyons honnêtes, il a beaucoup de similarités entre EarthBound et Undertale OK? En partant du design visuel, jusqu'aux bruitages, en passant même par les timelines des jeux. Mais l'accueil excessivement négatif et ridicule que cette vidéo a reçu était juste... était juste écrasant. (Patrick, 2017, traduction de l'auteur)³⁴¹

Par rapport aux discours étudiés dans cette thèse, [*Sans is Ness*] peut sembler anecdotique. Pourtant, s'il est tout à fait envisageable de discuter l'importance de son propos, il est en revanche très intéressant d'observer les façons dont il a participé à la structuration du réseau discursif. En effet, à ce jour, répondre à une proposition d'interprétation par « oui et [*Sans is Ness*] » est une façon de défausser l'interprétation énoncée. Autrement dit, à travers cet exemple, il est possible de percevoir les façons dont il est possible de retracer les différentes étapes qu'un discours traverse entre controverses, cristallisations, pérennisation ou encore d'actualisation (ou renégociations). Dans la LSC,

³⁴¹ The Game Theorists. *Game Theory : Qui est W.D Gaster? (Undertale)*, 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=8wzxbR5vfjE>.

ce processus temporel suit un cycle principal de stabilités (pérennisations et cristallisations) et d'instabilités (actualisations et controverses).

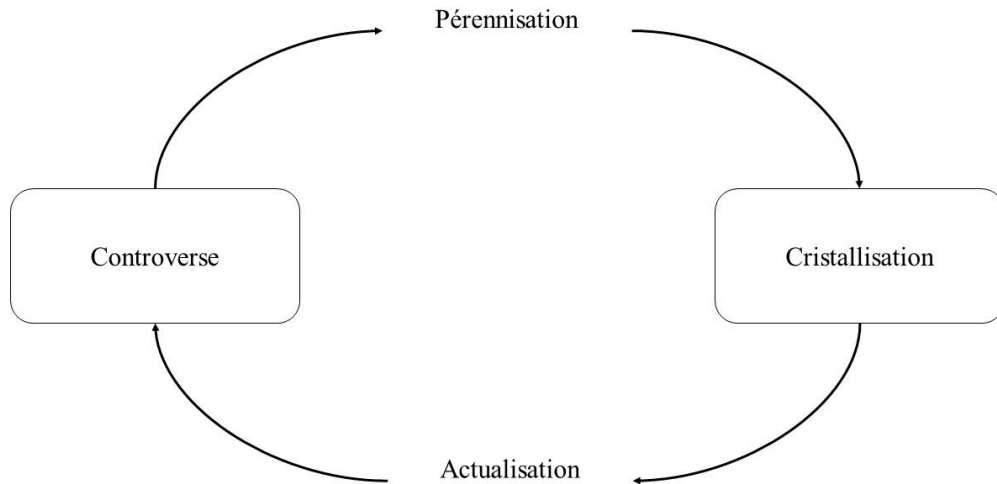


Figure 76 : les changements de statut d'un discours vidéoludique dans le temps.

La figure 76 formalise donc une proposition de représentation de ce à quoi pourrait ressembler un cycle discursif. Cependant, il convient tout de même de reconnaître la dimension exploratoire des propos tenus pour au moins deux raisons : (1) le schéma proposé est à but compréhensif plutôt que descriptif d'une réalité observable et (2) il n'existe pas un modèle type de succession d'étape permettant de décrire l'évolution systématique d'un discours. Il est tout à fait envisageable de supposer qu'une infinité existe. Par ailleurs, même si la temporalité est au cœur de cette sous-section, ce schéma ne permet pas clairement de prendre en compte ces évolutions, à la fois dans le temps, mais aussi dans l'espace (c'est-à-dire ici l'ensemble des divers contextes pragmatiques). C'est pourquoi cette thèse propose d'employer la notion de strate discursive afin de déterminer et qualifier les formes d'un discours à un moment et un lieu donné. La notion s'inscrit dans la continuité de Genvo qui proposa dans son habilitation à diriger des recherches le concept de strate ludique. Il définit cette dernière comme une formation historique composée « de manières de voir et de manières de dire le jeu » (Genvo, 2013 : 59). En s'appropriant les propos de Genvo, cette thèse définit les strates discursives comme des formations info-communicationnelles (qui intègrent des dispositifs, des techniques, des technologies et des actants contribuant à la circulation d'informations) composées de variations discursives à

un moment donné et dans des espaces géographiques et/ou numériques définis. Cela étant, étant donné que la LSC appréhende les discours en tant qu'objets situés dans le temps, il est important de rappeler également qu'une strate discursive ne vient pas « remplacer » systématiquement la strate la précédant. Au contraire, le travail de la LSC est de spécifier et de faire apparaître le caractère situé des diverses strates discursives. Dans une certaine mesure, cette conception des discours peut nourrir des travaux historiques à propos des discours vidéoludiques. Ultimement, la LSC joue sur la possibilité des strates discursives à pouvoir être antérieures d'autres tout en étant également contemporaines, ce qui permet au sémiologue ou ludologue une certaine mise en confrontation.

4.5. Le cas des *Magypsies* : une superposition particulière de strates discursives liées aux [socialités fictionnelles et responsables]

Les *magypsies* sont un cas relativement appréhendable permettant d'illustrer la temporalité dans laquelle un discours évolue par cycles discursifs successifs, et ce, dans des espaces situés du réseau ou de l'écosystème. Il s'agit de personnages non joueurs de *Mother 3* qui sont présentés comme n'étant ni hommes ni femmes. Iels ont fait l'objet de moult discussions entre les fans du jeu afin de statuer sur leur place dans le jeu. Ici, ce sont les strates discursives relatives aux *magypsies* qui vont être évoquées afin de mettre en exergue leurs contributions au discours [Socialités fictionnelles et responsables]³⁴².

Cette étude de cas est particulièrement intéressante pour cette thèse, car elle permet également d'interroger les jeux vidéo au prisme d'un rapport à la construction de l'identité. Vanessa Leong écrit : « *EarthBound* et *Mother 3* sont deux jeux d'une série qui donne aux joueurs la possibilité de créer et d'interagir avec des identités qui représentent à la fois les valeurs hétéronormatives et celles qui subvertissent la normativité » (Leon, 2014 : 50,

³⁴² Par la suite, l'acronyme [SFER] sera employé par souci de fluidité.

traduction de l'auteur)³⁴³. Selon elle, les *Magypsies* sont une figure qui cristallise un ensemble de problématiques de genre :

« Mother 3 positionne le joueur dans un monde différent, un monde dans lequel le genre est toujours représenté, mais fluide dès le départ. Plusieurs personnages, dont la plupart ne se conforment pas aux valeurs normatives, peuvent être contrôlés par le joueur, qui interagira alors avec d'autres personnages (notamment les *Magypsies*) qui s'éloignent encore plus des frontières de l'hétéronormativité. » (Leong, 2014 : 50, traduction de l'auteur)³⁴⁴

Dans un entretien paru dans le magazine *Nintendo Dream* de juillet-août 2006, Itoi les présente comme « comme des chimères mélangées. (rires) Une fusion de l'homme et de la femme »³⁴⁵. Dans le jeu (et plus précisément la version traduite par les fans), Alec, le grand-père du personnage principal, les présente de la façon suivante :

Les *Magypsies* ont des pouvoirs mystérieux et protègent quelque chose ici depuis très longtemps. Iels ne sont ni humains, ni bêtes, ni hommes, ni femmes. Je n'ai absolument aucune idée de leur âge. Cette explication n'explique pas grand-chose, n'est-ce pas ? En gros, iels sont étranges. Iels le sont tous·tes. Chacun d'entre elleux. C'est comme ça qu'iels sont. Iels ont une bonne nature, cependant. (Nintendo, traduction de l'auteur)³⁴⁶

Cependant, un texte présent dans le *memo menu*, une fonctionnalité contenue dans le jeu, mais inaccessible, car non intégrée officiellement dans la version commerciale du jeu, présente les *Magypsies* comme étant des « hommes plus féminins que des femmes ». C'est pourquoi la *LGBTQ Archive*, un projet communautaire et académique de recensement de contenus LGBTQ dans les jeux vidéo, considère ces personnages « en non-conformité de

³⁴³ Texte original : « *Earthbound and Mother 3 are two games in a series that gives players the chance to create and interact with identities that represent both heteronormative values and those that subvert the normative.* »

³⁴⁴ Texte original : « *Mother 3 positions the player in a different world, one in which gender is still performed, but fluid from the beginning. Several characters, most of whom do not conform to normative values, are able to be controlled by the player, who will then interact with other characters (especially the *Magypsies*) who stray even further outside of the boundaries of heteronormativity.* » (Leong, 2014, 50)

³⁴⁵ Texte original : « *they're like mixed-up Chimeras. (laughs) A fusion of man and woman.* »

« Nindori.com Itoi Interview ». Consulté le 3 mars 2022. http://mother3.fobby.net/interview/m3int_03.html.

³⁴⁶ Texte original : « *the magypsies have mysterious powers and have been protecting something here for a very long time. They're neither human nor beast, neither man nor woman. I have absolutely no idea how old they are. That explanation didn't explain much, did it? Basically, they're strange. All of them. Every one of them. That's just how they are. they ARE good natured, though.* » Une vidéo est disponible de la séquence à cette adresse : <https://youtu.be/Ji5glYTVqNQ?t=867> (consulté le 03/03/2022).

genre, non-binaire et implicitement *genderqueer*»³⁴⁷. Comme énoncé dans le second chapitre de cette thèse, *Mother 3* n'est jamais sorti officiellement en dehors du Japon et selon plusieurs sources (journalistiques ou issues des communautés du jeu), les *Magypsies* peuvent en être l'une des raisons³⁴⁸ du fait de la difficulté interprétative que ces personnages posent.

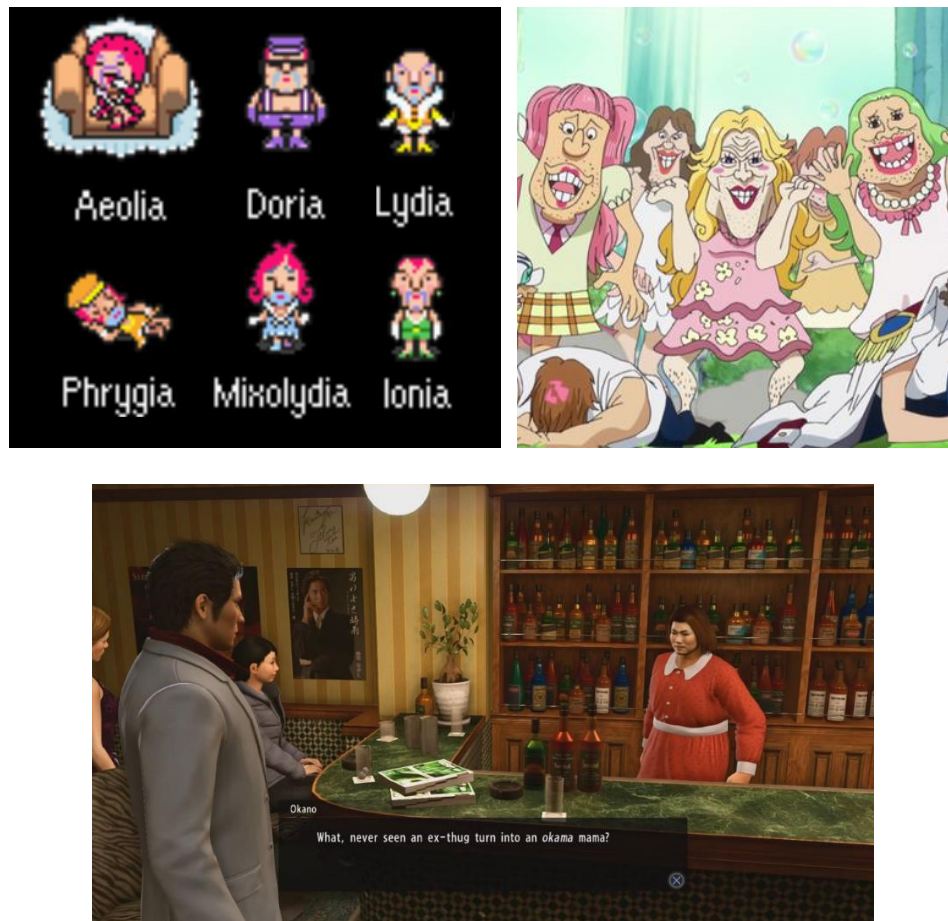


Figure 77 : Exemples médiatiques d'Okamas. Les *Magypsies* (à gauche), des *Okamas* dans le manga *One Piece* (à droite) et un ex *Yakuza* devenu *Okama* dans *Yakuza 2*³⁴⁹ (en bas).

³⁴⁷ Archive, LGBTQ Game. « The Magypsies in Mother 3 ». *LGBTQ Video Game Archive* (blog), 19 février 2020. <https://lgbtqgamearchive.com/2020/02/19/the-magypsies-in-mother-3/>.

³⁴⁸ Sans que cela soit la seule considérée par les communautés de fans. Le faible gain économique d'une sortie est envisagé. Des discussions entre fans interrogent également certaines représentations racistes que le jeu contient, notamment à l'égard de peuples d'Afrique noirs et arabes.

I sadly think I know why mother 3 wont be released in the west (not magypsies)—*Nintendo Switch*. (s. d.). Consulté 27 mars 2022, à l'adresse <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/189706-nintendo-switch/76544405>

³⁴⁹ MCV Editors. (2019, août 22). Sega cuts content from Yakuza remasters : 'The perception of the LGBTQ community was different to how it is nowadays'. *MCV*. <https://www.mcvuk.com/business-news/sega-cuts-content-from-yakuza-remasters-the-perception-of-the-lgbtq-community-was-different-to-how-it-is-nowadays/>

Cette difficulté peut être considérée à l'aune d'une comparaison entre plusieurs traces laissées à la fois pour Itoi et les audiences de son jeu. Pour le premier, les *Magypsies* font potentiellement référence à des Okamas (figure 77), une notion japonaise particulière qui peut faire référence à des « hommes homosexuels dont le style et l'habillement sont considérés comme "féminins" » (Valentine, 1997 : 57, traduction de l'auteur),³⁵⁰ mais également à des personnes trans, des *drag queens*, etc. (Mandelin, 2020)³⁵¹. Itoi, dans l'entretien précédemment cité, explicite son intention par rapport à leur intégration dans le jeu :

C'est parce que le monde dans le jeu est tellement macho. Les gentils du jeu sont forts et se battent. Il en va de même pour les méchants. Donc, en d'autres termes, le monde est structuré de telle sorte que la force est égale au droit. « Le pouvoir est beau. » Et au milieu de tout ça, il y a ces non-hommes qui ne sont pas non plus femmes qui sont déjà allé·e·s jusqu'à accepter leur destin funeste. Si ces personnages existaient vraiment... Je voudrais que les gens qui jouent à Mother 3 ne soient pas hostiles envers elleux. Je voudrais qu'ils s'amuse ensemble dans un monde qu'ils partagent toutes et tous [...] Je les respecte vraiment. J'ai moi-même des ami·e·s Magypsies. [...] C'est au point qu'on m'a dit à quel point je comprenais le cœur des Magypsies. (rires) Et comment certains joueurs ont été particulièrement émus aux larmes par la façon dont le sens de la beauté des Magypsies diffère du sens de la beauté auquel la plupart des gens adhèrent. (Itoi, *ibid.*, traduction de l'auteur)³⁵²

Ce premier ensemble d'éléments constate, dans une certaine mesure, la forme de la strate discursive dans le contexte de sortie du jeu au Japon. Il s'agit de représentations pour lesquelles une sensibilité particulière, par rapport aux communautés auxquelles elles font référence, est appliquée dans un contexte particulier qui est celui des industries culturelles

³⁵⁰ Texte original : « *gay man, thought to be 'feminine' in style and dress* »

³⁵¹ Mandelin, C. (2020). *Legends of Localization : The Japanese Word "Okama" in Video Game Translations*. Legends of Localization. <https://legendsoflocalization.com/okama-in-game-translation/>

³⁵² Texte original : « *It's because the world in the game is so macho. The good guys in the game are strong and they fight. The same goes for the bad guys. So in other words, it's set up so that might equals right. "Power is Beautiful." And amid all of that, there are these non-men yet non-women people who have already gone so far as to accept their fate of death. If these characters really existed... I would want people who play MOTHER 3 not to act hostile towards them. I would want them to have fun together in a world they both share. [...] I really do respect them. I have Magypsy friends of my own.[...] It's to the point where I've been told how well I understand the Magypsy heart. (laughs) And how some players were especially moved to tears in the way the Magypsies' sense of beauty differs from the sense of beauty most people adhere to.* »

japonaises³⁵³. Or, l'opinion à propos des *Magypsies* est plus discutée dans les communautés anglo-saxonnes. Du moins, des traces suggèrent que leur interprétation ne fait pas consensus dans ses communautés. Un premier fil de discussion s'étalant du 12 novembre 2008 et au 20 janvier 2009 sur le forum du site communautaire *Starmen* interroge l'appréciation des joueurs et joueuses à l'égard de ces personnages³⁵⁴. Dans celui-ci, les joueurs et joueuses débattent leur préférence à l'égard de ces personnages. La plupart des auteurs et autrices de messages genrent les *Magypsies* au féminin, mais il y a également quelques autres qui les genrent au masculin et d'autres encore qui vont employer des formulations épiciènes : *s/he*, *he/she*, *(s)he*, *they*, etc. Sans aller dans le détail, il semble qu'il y ait un consensus au sein du fil de discussion : globalement, ce sont des personnages apprécié·e·s et appréciables qui malgré certaines séquences discutables selon les participant·e·s à la discussion (dont la séquence du bain avec Ionia, figure 78).



Figure 78 : La première rencontre avec Ionia durant laquelle une courte séquence d'écrans noirs se déroule et pendant laquelle Lucas apprend une première compétence PSI : « PK Love ». L'écran noir peut être interprété de plusieurs façons dont certaines plus suggestives et inappropriées.

Cependant, il est possible d'extraire au moins deux messages particulièrement critiques à l'égard des *Magypsies*. *Picky Minch* (dont le pseudonyme est tiré de *EarthBound*) énonce que seul·e Locria ne l'a pas déçu et qu'il s'attend dorénavant à être considéré comme homophobe pour sa prise de position. Un autre, *Jatopian*, s'attache à critiquer chacun·e des *Magypsies*, Ionia excepté·e (figure 78).

³⁵³ Et pour lesquelles il n'est pas question ici d'adopter une position particulière.

³⁵⁴ *Favorite Magypsy (Spoilers of DOOM) « EarthBound 2 / MOTHER 3 « Forum « Starmen.Net. (s. d.). Consulté le 3 avril 2022, à l'adresse <https://forum.starmen.net/forum/Games/Mother3/Favorite-Magypsy-Spoilers-of-DOOM/page/1?results=true#post1138812>*

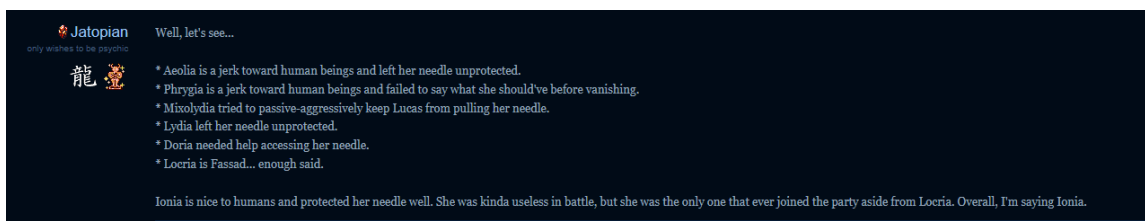


Figure 79 : deux commentaires plutôt critiques des Magypsies issus du fil de discussion datant du 12 novembre 2008.

L'objectif ici n'est pas de prendre parti à propos de ces variations discursives, mais de constater les façons dont celles-ci se révèlent lorsque le statut du discours est celui de la controverse. Cette dernière se prolonge dans un autre fil de discussion démarré le 31 janvier 2009. Si le premier fil interrogeait les préférences des utilisateur·ice·s du forum à l'égard des *Magypsies*, le second, intitulé : « les *Magypsies*, tu les aimes ou tu les détestes » (traduction de l'auteur), est bien plus direct quant à son intention de structurer des camps.³⁵⁵ Le tableau 2 rassemble quelques verbatims permettant d'appréhender les échanges.

<p>Tableau 2 : verbatims traduits et extraits du fil de discussion « les <i>Magypsies</i>, tu les aimes ou tu les détestes³⁵⁶ » (ensemble traduit par l'auteur)</p> <p>« Au début, je pensais qu'ils étaient carrément effrayants. Mais une fois que je m'y suis habitué et que j'ai découvert leur importance, j'ai commencé à les apprécier. Maintenant leur chanson thème est coincée dans ma tête. »</p>

³⁵⁵ *Magypsies : Love em or Hate em* « EarthBound 2 / MOTHER 3 » Forum « Starmen.Net. (s. d.). Consulté 3 avril 2022, à l'adresse <https://forum.starmen.net/forum/Games/Mother3/Magypsies-Love-em-or-Hate-em/page/1/>

³⁵⁶ Textes originaux :

« I thought they were down right creepy at first. But once I got use to them and found out how important they were, I started liking them. Now their theme song is stuck in my head. »

« I loooooove them, Darling ♥ »

« I hate them to death, I pulled those needles with joy, just to see those things die. »

« This topic definitely shows who's insecure here. »

« I thought they were creepy at first like most people, but I got over them. Now I actually like them alot. »

« Meh, I'm kinda indifferent about them, I don't really care for them that much. »

« The mixed reaction here totally threw me for a loop: I didn't even think for a second that there would people who wouldn't like them. There's just so much to be said about them and so much to think about. What's the significance behind their transvestism? If they're magical beings, why do they have faults? It speaks of the evils that we're all prone to. The question of subjective beauty, even, challenges the perceptions of those who would find them at once repulsive. They find themselves to be beautiful, after all. Honestly, the whole concept of them is great. »

« I absolutely love them. Magical psychokinetic drag queens are so fabulous. »

« Je les adooooore, chérie ♥ » (le registre employé ici fait référence à celui des *Magypsies*, ndlr)

« Je les déteste à mort, j'ai tiré ces aiguilles avec joie, juste pour voir ces choses mourir. »

« Ce sujet montre clairement qui manque d'assurance ici. » (en référence aux propos négatifs à l'égard des *Magypsies*, ndlr)

« Au début, je les trouvais effrayants, comme la plupart des gens, mais je m'en suis remis. Maintenant, je les aime beaucoup. »

« Meh, je suis un peu indifférent à leur sujet, je ne les aime pas vraiment. »

« La réaction mitigée ici m'a totalement déstabilisé : Je n'ai même pas pensé une seconde qu'il y aurait des gens qui ne les aimeraient pas. Il y a tellement de choses à dire sur eux et tellement de choses auxquelles penser. Quelle est la signification de leur travestissement ? S'ils sont des êtres magiques, pourquoi ont-ils des défauts ? Cela évoque les maux auxquels nous sommes tous enclins. La question de la beauté subjective, même, remet en question les perceptions de ceux qui les trouveraient d'emblée répugnants. Ils se trouvent beaux, après tout. Honnêtement, tout leur concept est génial. »

« Je les aime absolument. Les drag queens psychokinétiques magiques sont si fabuleuses. »

Au parcours de ce fil de discussion, qui ne possède pas véritablement de conclusion, il est possible de conclure à au moins trois faits. Premièrement, les audiences sont en mesure de partager leurs opinions, mais les questions de genres et d'inclusivité ne sont pas clairement formalisées. Deuxièmement, le discours reste dans un statut de controverse, car il est impossible de déterminer la portée discursive de ces personnages non-joueurs. Malgré le caractère insultant de certains messages, messages qui pourraient également être considérés comme oppressifs, les difficultés discursives et interprétatives posées *Magypsies* ne sont pas encore formulées à l'aune des questions de genres telles que la transphobie. Pour cela, cette thèse a pu retracer l'émergence de cette actualisation aux alentours de 2011 avec un billet les présentant comme transgenres sur le site Tumblr³⁵⁷.

³⁵⁷ blendthatgender. (s. d.). MOTHER 3 and Gender [Tumblr]. *GenderBlender*. Consulté 3 avril 2022, à l'adresse <https://blendthatgender.tumblr.com/post/14444128794/mother-3-and-gender>

Sur le forum *Starmen*, la discussion est relancée par un fil³⁵⁸ datant cette fois de 2015 et s'appuyant sur une question posée en 2014 sur le sous-forum r/asktransgenders du site Reddit, mais supprimée depuis³⁵⁹. Les messages offrent des réflexions bien plus étayées qu'en 2008-2009. En particulier, il est possible de noter celui de *MariettaRC* qui propose une synthèse cristallisant la complexité discursive des *Magypsies*. Elle écrit notamment : « il semble que tout et son contraire sont possibles avec leur apparence, mais le consensus semble être que leur caractère compense la façon dont iels ont été représenté·e·s en termes d'apparence, au cas où iels seraient vus sous un jour négatif (car tout le monde, comme nous l'avons déjà vu, ne prend pas leur apparence de façon négative). » (traduction de l'auteur, Figure 80)³⁶⁰.

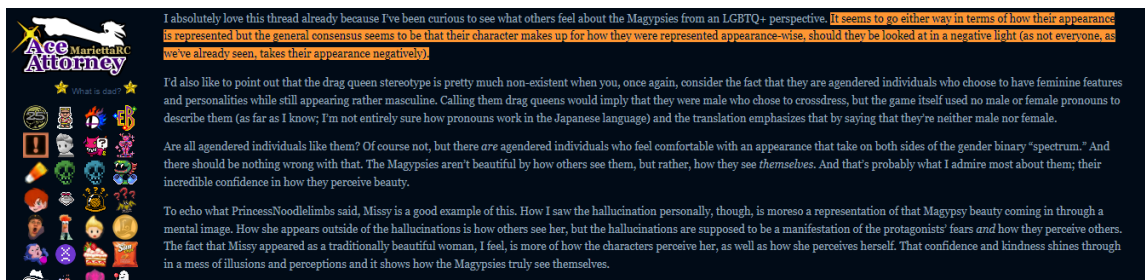


Figure 80 : le message complet dont est extraite la citation de *MariettaRC*, utilisatrice du forum *Starmen*.

Dans une discussion plus récente (janvier 2021), mais très confidentielle (seulement quelques *upvotes*³⁶¹ et 13 commentaires) sur le subreddit r/earthbound, le sujet est à nouveau abordé : « je ne comprends pas pourquoi les *Magypsies* sont anti-trans. » Tout comme le fil de discussion de 2015, un écart dans les façons de formuler les interprétations est observable. Les personnages sont, en fonction des participant·e·s de la discussion tantôt trans, tantôt non-binaires. Dans deux des commentaires, la difficulté discursive des *Magypsies* est formulée de sorte à faire référence d'une performativité de genre. Cette notion « signifie que le genre est un énoncé sans substrat métaphysique et ontologique qui, par son énonciation et sa répétition, réalise ce qu'il dit, soit un genre féminin ou masculin »

³⁵⁸ *Magypsies and Gender Stereotypes* « *EarthBound 2 / MOTHER 3* « *Forum* « *Starmen.Net*. (s. d.). Consulté 3 avril 2022, à l'adresse <https://forum.starmen.net/forum/Games/Mother3/Magypsies-and-Gender-Stereotypes>

³⁵⁹ *Question for those who might have played* « *Mother 3* —How do you feel about the « *Magypsy* » characters? (2014, mars 6). [Reddit Post]. r/asktransgender.

www.reddit.com/r/asktransgender/comments/1zrgj5/question_for_those_who_might_have_played_mother_3/

³⁶⁰ Texte original : « *It seems to go either way in terms of how their appearance is represented but the general consensus seems to be that their character makes up for how they were represented appearance-wise, should they be looked at in a negative light (as not everyone, as we've already seen, takes their appearance negatively).* »

³⁶¹ L'équivalent des « j'aime » sur Reddit.

(Baril, 2007 : 64). Bien que cela ne soit pas directement formulé comme tel, un·e commentateur·ice formalise un argument qui pourrait y être associé (tableau 3).

Tableau 3 : extrait traduit du commentaire de LeoLith à la suite d'une discussion démarrée sur r/earthbound. ³⁶²
« Bien que cette raison soit vraie, les personnes LGBT+ doivent accepter le fait que notre communauté a des aspects qui sont considérés comme "désagréables" par la société hétéronormative. Croyez-le ou non, il y a des personnes trans dans la vraie vie qui ressemblent et se comportent comme les Magypsies dans Mother 3. » (traduction de l'auteur) ³⁶³

Autrement dit, la difficulté discursive posée par les *Magypsies* ne se formalise plus seulement de par un sentiment d'étrangeté dû à la fois à leur apparence, mais également de par les situations dans lesquelles iels interviennent dans les situations posées par Mother 3. Au contraire, à travers ce cas précis, il est possible d'observer les façons dont le discours, en tant que processus, se complexifie et se réactualise par la montée en compétences des actants. Pour définir « montée en compétence », cette thèse s'appuie sur la définition travaillée par Jacques Tardif en sciences de l'éducation et qu'il définit comme un « savoir-agir complexe reposant sur la mobilisation et la combinaison efficaces d'une variété de ressources internes et externes à l'intérieur d'une famille de situations » (Tardif, 2006 : 22). Pour lui, les compétences suivent des trajectoires de développement au fil des situations d'apprentissage dans lesquels se trouve une personne au cours de sa vie. Cependant, la « montée en compétence » évoquée ici n'est pas tant l'affaire d'actants présents depuis le début que l'arrivée de nouvelles et nouveaux. En effet, au fur et à mesure des discussions, des personnes concernées prennent la parole pour réactualiser les perceptions des *Magypsies* tout en ravivant par ces actions le discours.

Au-delà d'une simple appréciation des personnages, le statut de controverse à propos des significations des *Magypsies* est révélateur dont les audiences participent à la co-construction et des dynamiques socioculturelles qui se jouent derrière ces co-constructions.

³⁶² *I don't really get why magypsies are anti-trans.* (2021, janvier 23). [Reddit Post]. r/earthbound. www.reddit.com/r/earthbound/comments/13d30d/i_dont_really_get_why_magypsies_are_antitrans/

³⁶³ Texte original : « While that reason is true, LGBT+ folks have to come to terms with the fact that our community does have aspects that are considered "unpalatable" to heteronormative society. Believe it or not, there are trans people in real life who look and behave like the Magypsies in Mother 3. »

Les *Magypsies* sont un cas particulièrement intéressant ici, car suffisamment petit pour être appréhendé et suffisamment complexe pour illustrer toutes les mécaniques qui se jouent dans le réseau discursif d'un jeu. Ces mécaniques, développées tout au long de ce chapitre, mettent en exergue les cristallisations d'un discours à travers des formes d'appropriations et de détournements d'un discours à un instant T afin de le réactualiser ou le pérenniser.

Aborder également les formes d'appropriations d'un discours est une nécessité pour la ludologie socio-constructiviste développée dans le cadre de cette thèse, car elles sont à considérer comme discours, comme énoncés ou encore comme supports de discours. En 2021, une joueuse poste une réinterprétation des *Magypsies* (figure 81) de sorte que « l'ambiguïté de leur genre pourrait être maintenue si leurs conceptions étaient un peu modifiées pour qu'ils se sentent plus comme des individus » (u/plasmakirby, 2021, traduction de l'auteur)³⁶⁴.



Figure 81 : La réappropriation de u/plasmakirby des magypsies.

³⁶⁴ Texte original : « I tried to imagine that maybe their gender ambiguity could stay if their designs were altered a bit to make them feel more like individuals. »

plasmakirby. (2021). *I reimagined the Magypsies for a school project!* [Reddit Post]. r/earthbound. www.reddit.com/r/earthbound/comments/n4679u/i_reimagined_the_magypsies_for_a_school_project/ (consulté le 18/04/2022)

Dans les messages laissés dans l'espace commentaire, u/marmaladesparrow explique pourquoi selon elle cette réappropriation résout dans une certaine mesure la complexité discursive des *Magypsies* :

J'aime beaucoup la façon dont tu as conservé l'ambiguïté de genre tout en l'actualisant pour qu'elle soit beaucoup moins stéréotypée et en quelque sorte "conçue pour être peu attrayante" que les originaux (je ne dis pas que les originaux sont nécessairement laids, mais j'ai l'impression que leurs designs ont été définitivement inspirés par des images peu charitables de drag queens et de personnes non binaires) - comme tu l'as dit, ils avaient tous des looks assez similaires, à part les couleurs, donc c'est vraiment cool que tu leur aies donné un style individuel et différent, avec une ambiguïté de genre. (traduction de l'auteur)³⁶⁵

La création de u/plasmakirby, malgré une certaine reconnaissance au sein du *subreddit* (1185 *upvotes*),³⁶⁶ ne vient pas pour autant remettre totalement en perspective le discours. Plutôt, elle l'actualise dans une partie située du réseau discursif relativement connaisseuse de la trilogie *Mother*. Par ailleurs, cette réappropriation ne vient pas tant rejeter le statut incertain du discours que de l'orienter vers une interprétation plus inclusive. En ce sens, cette pratique fait écho à ce qu'ont observé Sophie Barel et Hélène Breda lorsqu'elles étudiaient les façons dont des internautes féministes se réappropriaient l'image de la princesse à travers des créations réunies sous l'hashtag #LesPrincessesOntDesPoils (Barel, Breda, 2020). À ce sujet, elles concluaient qu'« il ne s'agit alors pas tant de refuser d'être une princesse que de décider de s'emparer du titre pour faire évoluer sa définition classique » (Barel, Breda, 2020 : 49). Pour les paraphraser, la réappropriation évoquée en figure 81 ne vient pas tant renégocier le statut initial de discours, mais propose plutôt une nouvelle trajectoire de co-construction à partir de celui-ci. En l'occurrence, il s'agit alors d'une trajectoire reconnaissant les problèmes posés par les représentations originelles et jugées oppressives par certain·e·s des *Magypsies* et comment les dépasser.

³⁶⁵ Texte original : « *These are really cool redesigns omg! I really like how you kept the gender ambiguity whilst updating it to be much less stereotypical and sorta "designed to be unappealing" than the originals (not saying the originals are necessarily ugly but i feel like their designs were definitely inspired by some less than charitable imagery of drag queens and non-binary folks) - like you said they all had quite similar looks other than colours so it's really cool that you gave them all an individual and differently gender-ambiguous style* »

³⁶⁶ À la dernière consultation du post.

À l'issue de cette analyse, le discours vidéoludique [*Magypsies*] peut être considéré finalement comme un énoncé du discours [Socialités fictionnelles et responsables]. Il est alors possible de tirer plusieurs conclusions. Premièrement, cette analyse illustre la nécessité de penser les discours comme étant ancrés géographiquement et temporellement au sein d'un réseau discursif. Appréhender ce discours avec la ludologie socio-constructiviste permet non pas de déterminer la « bonne interprétation », mais au contraire révèle un ensemble de variations :

- Comme discours socialement acceptable dans le contexte de sortie de *Mother 3* ;
- Comme discours potentiellement problématique pour un contexte occidental ;
- Comme discours oppressif à l'égard des personnes trans, *queer*, non-binaires, etc. ;
- Comme discours favorables à des réappropriations plus inclusives.

Plutôt que de les penser comme étant antagonistes, il semble davantage pertinent de les formaliser comme un ensemble complexe d'énoncés situés et qui influent sur le réseau de manière variable. Par ailleurs, la prise en compte de la temporalité rend compte de différences dans la façon d'interpréter le discours [*Magypsies*] et ce, en fonction du contexte d'énonciation, de la compétence des actants à énoncer le discours et de l'héritage laissé par les précédentes cristallisations du discours. Ainsi, pour les [*Magypsies*], leur réactualisation ne vient pas effacer les précédentes interprétations (celles notamment des premiers fils de discussions sur *starmen.net*), mais propose un cadre interprétatif prenant en considération des questions de société contemporaine de l'énonciateur. Ce changement de cadre est alors le terreau potentiel d'une nouvelle controverse portant sur son acceptation ou non par le réseau discursif. De cette controverse résulte alors la trivialité de cette interprétation. À propos des [*Magypsies*], il est possible de concevoir la façon dont cette trivialité se construit au fur et à mesure de réactualisations situées.

Un·e contradicteur·ice pourrait alors remettre en question la pertinence de cette analyse ainsi que ses conclusions en évoquant l'impossibilité de tracer de manière exhaustive le réseau discursif des [*Magypsies*]. C'est pourquoi il est nécessaire de considérer, dans le cadre de la LSC, que les discours sont plausibles et non effectifs, et ce, même s'il est possible d'établir des traces constatant l'effectivité du discours. C'est

également pour cela que la LSC s'encastre dans une sémiologie qui ne vient pas se substituer à un travail sociologique.

4.6. Conclusion de chapitre - Les discours comme processus en co-construction perpétuelle

Avec son jeu *Under-One-Minute-Tale*, la créatrice Rose Azerty résume le discours du jeu *Undertale* (figure 82). Après une brève explication par un chien qui fait écho au *character design* de l'un des personnages du jeu (et également l'avatar de Toby Fox sur les réseaux sociaux), l'audience-joueuse est en mesure de directement choisir les trois routes principales du jeu : la pacifiste (symbolisée par le cœur), la neutre (par le pourcentage) et la génocidaire (représentée par l'épée). Son choix entraîne des lignes de dialogues simples³⁶⁷ et un retour à l'écran de lancement du jeu :

- Pacifiste : *You kill nobody, thats nice, come again !*
- Neutre : *You killed some people and spare some, because u're in a videogame, that's it, but you made Temmies cry.*
- Génocidaire : *You're a bad person. Not good bye.*

Au-delà de son aspect humoristique et simpliste (car réalisé avec bitsy, un outil de développement directement sur navigateur), le jeu propose une synthèse effective de ce qui pourrait être considéré de manière populaire comme étant les « grandes leçons » d'*Undertale* selon une personne de l'audience. Azerty, au-delà de son rôle de lectrice, adopte également une identité de créatrice dont l'artefact fait circuler un discours vidéoludique, et ce, par un processus d'appropriation et de remédiation.

³⁶⁷ Respectivement traduites par :

- Tu ne tues personne, ce qui sympa, revient un jour !
- tu tuas quelques personnes et en épargnas d'autres, car t'es dans un jeu vidéo, c'est tout, mais tu as fait pleurer les temmies (un peuple du jeu, ndlr)
- tu es une mauvaise personne. Pas au revoir.

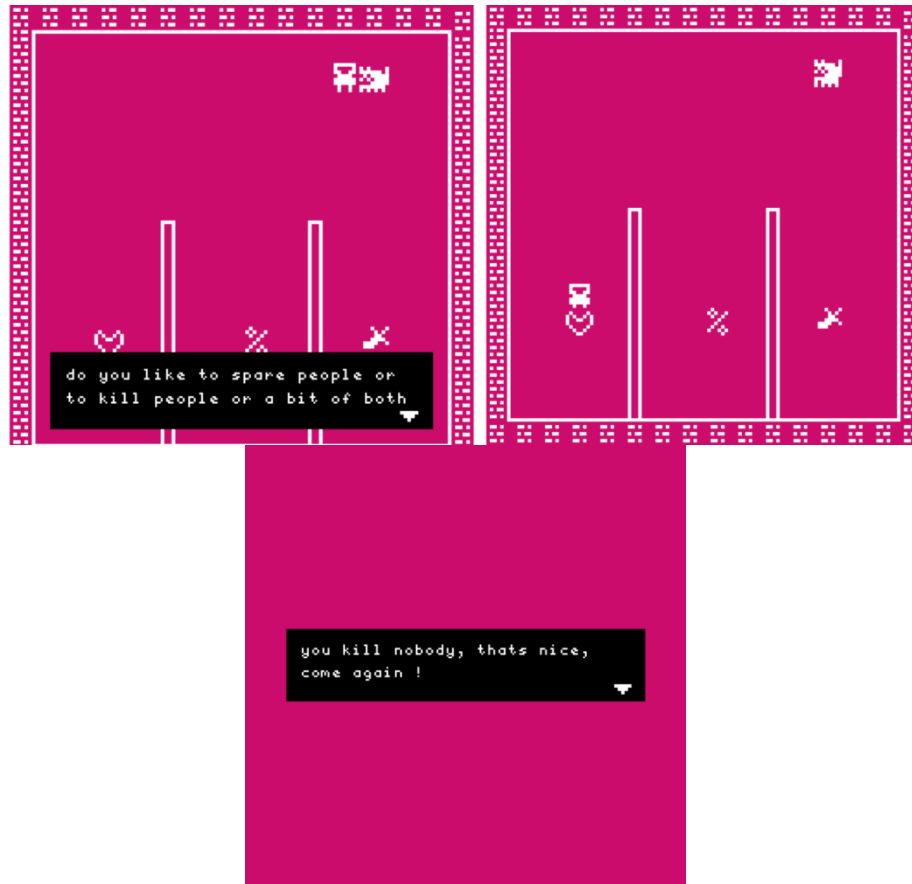


Figure 82 : *Under-One-Minute-Tale* résume l'intégralité du dilemme moral posé par *Undertale* à propos des comportements de l'audience-joueuse à l'égard des personnages non-joueurs.

Ce faisant, *Under-One-Minute-Tale* est un élément contribuant à l'écosystème discursif des *mothertales* et plus précisément à ce qui pourrait être tracé comme étant le réseau discursif d'*Undertale*. Son existence permet de constater les façons dont un discours vidéoludique est actualisé à un moment précis et dans un secteur précis du réseau. Il s'agit d'un jeu de 2020, joué par peu de personnes si l'on tient compte du nombre de commentaires présents sur sa page itch.io (une dizaine environ)³⁶⁸. Il s'agit également d'un jeu isolé du fandom dans le sens où il n'est pas non plus répertorié dans des sites structurant la communauté à l'instar des *wiki* cités jusqu'à présent. Cependant, son existence permet de considérer les discours d'*Undertale* comme étant également extérieurs au jeu originel, mais également produit par une foule plurielle d'actants. En ce sens, son existence révèle l'interdiscours du jeu. Cette notion

³⁶⁸ *Under-one-minute-Tale* by rrrroseazerty. (s. d.). Itch.io. Consulté 19 mai 2022, à l'adresse <https://rrrroseazerty.itch.io/under-one-minute-tale>

détermine les objets dont il est possible de parler et la manière dont on en parle au sein [d'une formation discursive]. Il est important de souligner que l'interdiscours n'est pas un discours effectivement produit : il ne peut jamais être identifié et saisi en tant que tel. L'interdiscours consiste précisément dans ce déjà-là qui est refoulé et oublié par le sujet pour que celui-ci produise son discours en créant l'effet d'en être à l'origine. Dans ces conditions, l'interdiscours est toujours dissimulé, caché, refoulé par le sujet, et constitue les discours comme ne les constituant pas. (Marignier, 2016 : 68)

Dans le cadre de la ludologie socio-constructiviste, le réseau permet de matérialiser une certaine représentation parcellaire (car toujours inachevée) de l'interdiscours dans les variations et les contradictions qui peuvent se cristalliser au cours du processus de co-construction du discours, d'où l'enjeu du chapitre de définir cette notion à nouveau. Fondamentalement, dans le cadre de la LSC, la notion même se superpose à d'autres comme celle de la controverse ou de réseau, etc. Ce qui peut sembler une confusion révèle davantage, dans le cadre de la ludologie socio-constructiviste, un processus perpétuel de co-construction du sens, des significations, d'énoncés et ultimement, de discours. Dans ce chapitre, les problématiques adressées concernaient la difficulté d'appréhender les discours vidéoludiques, et ce, de manière complexe. Cela étant, l'objectif de la LSC, comme déjà formulé, n'est pas de légitimer une variation discursive par un appareillage scientifique sur l'ensemble des autres variations, ni de faire primer une interprétation. Au contraire, son objectif est de situer les variations afin de qualifier leur trivialité sur le réseau.

Premièrement, la LSC permet d'étudier ce que les recherches en sciences du langage nomment une formation discursive, c'est-à-dire un espace contenant « des discours possibles ou impossibles à tenir, et ces discours (l'interdiscours) constituent ses frontières : l'interdiscours représente la contrainte exercée sur la production des discours. Aucun discours n'est jamais une parole libre, individuelle, mais plutôt une parole déterminée par le fait que "ça parle" » (Marignier, 2016 : 68). L'enjeu est alors de révéler et d'explicitier « ce qui parle » pour non pas prôner une vérité, mais pour situer un discours. À travers l'étude des réseaux, des changements d'identités et de la temporalité, la LSC est une étude

des discours qui matérialise son objet dans un contexte, par des liens, des interactions et des productions qui actualisent ou pérennisent, détournent ou reproduisent, renforcent ou diminuent, cristallisent ou controversent. Dans une communication intitulée « Discours et matérialisme » reprise en article, Marie-Anne Paveau adresse la critique suivante :

l'analyse du discours actuelle, rabattue sur une analyse linguistique de la langue qui a oublié l'histoire (réduction à la langue sans contexte), ou étendue à une sociologie de la parole qui a oublié la matérialité de la langue (extension à l'interaction en général), s'est en quelque sorte « dématérialisée » en se démarquant. (Paveau, 2007 : 8)

Pour répondre à cette ambition d'une étude matérialiste des discours, il est alors nécessaire de recenser les traces de leurs circulations, et ce, afin de mettre en exergue les variations présentes au sein du réseau, mais également des diverses strates discursives qui définissent un état du discours à un moment et dans un espace donné. Ces traces (et ces actants), tous comme les jeux vidéo eux-mêmes, peuvent être regroupées sous la notion de discours numériques natifs, c'est-à-dire « l'ensemble des productions verbales élaborées en ligne, quels que soient les appareils, les interfaces, les plateformes ou les outils d'écriture » (Paveau, 2017 : 8). Ce sont ces « productions verbales » qui sont étudiées à travers les cas des discours vidéoludiques à propos de *Celeste* et des *Magypsies*. Ces deux cas ont été des opportunités d'explorer cette méthodologie à travers la formalisation d'un réseau en forme de graphe de connaissances et d'une étude des strates discursives. La LSC permet alors notamment de formaliser un ensemble de conclusions sur la circulation des discours à partir de

contributions [qui] sont le fait d'une minorité d'utilisateurs et d'utilisatrices, comme l'exprime la loi de participation en ligne relevée par les recherches sur les usages d'internet. Mais comme le souligne Dominique Cardon, les contributions minimales, voire la « présence silencieuse d'une majorité d'utilisateurs inactifs, sont indispensables à la motivation des plus actifs » (Cardon, 2010 : 19). (Ter Minassian et al, 2021)

Une précaution d'usage concerne cependant l'hypothèse faite par la LSC et qui prolonge les propos de Cardon, cités par Ter Minassian *et al.* En effet, Cardon énonce que les contributions sont motivées par l'hypothèse d'une « présence silencieuse », mais majoritaire là où la LSC mobilise ces contributions comme des traces donnant des informations situées à propos de l'état d'un discours à un instant donné et dans une partie du réseau. Ces discours numériques natifs peuvent alors générer des bifurcations qui sont des moments pertinents de l'étude des discours dans le cadre de la LSC. Ce sont ces bifurcations qui ont pu être illustrées dans l'étude des *Magypsies*. En effet, la production d'une bifurcation sur le réseau discursif, « affectant la trajectoire d'un processus, est souvent au cœur des disputes en suscitant un intense travail interprétatif » (Chateauraynaud, 2020 : §15)³⁶⁹ de la part des différents actants alors présents, mais laissant des traces accessibles (dans une certaine mesure) et définissant *a posteriori* une trajectoire d'un discours potentiellement présent au sein du réseau (et donc de la formation discursive).

Cela étant, ce travail doctoral n'a pas pour objectif de proposer une ontologie des discours en tant que réseaux discursifs. La raison à cela est qu'il semble nécessaire de réunir un nombre important de corpus variés permettant de formaliser un nombre de réseaux plus importants que seul celui des *mothertales*. Ce corpus serait, contrairement à celui au service de ce travail doctoral, constitué d'un nombre conséquent de discours (ou d'énoncés) numériques natifs. En effet, il n'a pas été possible de faire une étude détaillée de certaines productions discursives qui semblent particulièrement structurantes pour le réseau comme les *MotherDirect*³⁷⁰ : des émissions annuelles organisées par le site mother4ever.com diffusées sur YouTube et qui communiquent un nombre d'informations conséquent sur l'actualité du corpus et donc sur l'interdiscours. Or, de précédents travaux pourraient être mobilisés de sorte à proposer une typologie des discours en fonction de leurs réseaux discursifs. Dans le chapitre précédent a pu ouvrir cette discussion avec la métaphore du labyrinthe. Si l'on compare les réseaux des *mothertales* et celui de *Celeste*,

³⁶⁹ Chateauraynaud, F. (2020). Pragmatique des transformations et sociologie des controverses : Les logiques d'enquête face au temps long des processus. In Y. Cohen (Éd.), *Histoires pragmatiques* (p. 349-385). Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales. <http://books.openedition.org/editionsehess/12327>

³⁷⁰ *Mother Direct*. (s. d.). Consulté 21 mai 2022, à l'adresse <https://mother4ever.net/mother-direct/>

il serait par exemple possible de les distinguer en les formalisant en tant que labyrinthes³⁷¹. Instinctivement, il serait possible de suggérer que le réseau discursif des *mothertales*, du fait des libertés prises par les audiences avec les objets originels, pourrait s'organiser sous la forme d'un rhizome (les univers alternatifs d'*Undertale* sont évocateurs de cela) tandis que celui de *Céleste* emprunterait davantage à une organisation maniériste de par l'effort collectif de faire émerger le discours [Madeleine est une femme trans].

Or, pour véritablement aboutir à ces conclusions, il faudrait être en mesure de comparer un plus grand nombre de réseaux tracés à partir de corpus plus variés. De même, il s'agirait également de faire émerger une typologie plus large que ces trois figures. Dans leur article sur les réseaux des personnages de science-fiction, Yannick Rochat et Mathieu Triclot font émerger plusieurs formes de réseaux : (1) les réseaux unicentrés, avec une trajectoire, (2) les réseaux acentriques qui alternent entre huis clos et ouvert sur le monde, (3) les réseaux polycentriques avec des récits encastrés dans le récit ou encore (4) les réseaux à noyau où l'on suit un héros et ses acolytes (Rochat et Triclot, 2017). De fait, étant donnée son orientation, ce travail doctoral ne peut aboutir à une ontologie des discours sous la forme de réseaux discursifs. Cependant, cela offre des perspectives de recherches engageantes et futures. En revanche, il est dorénavant nécessaire d'entreprendre le développement de ce qui constitue le dernier pilier de la ludologie socio-constructiviste défendue dans le cadre de ce travail, avec le *caveat* que la LSC peut, à l'instar de la définition des discours, également être envisagée comme un processus en co-construction perpétuelle³⁷². Au cours de ce chapitre et du précédent, il a été possible d'aborder les actants du réseau discursif (1) identifiés simplement : les studios, les objets et artefacts, les plateformes, mais également (2) identifiés depuis une perspective théorique plus affirmée : des dispositifs médiatiques (Jeanneret, 2019), des quasi-objets (Serres 2015 ; Latour,

³⁷¹ Pour rappel, Umberto Eco se servait de cette figure comme paradigme de l'organisation de la connaissance. Ainsi, il distinguait trois formes. Giuseppe Lovito les résume de la façon suivante :

« le premier est le labyrinthe classique, typique de la mythologie grecque, qu'il définit comme "unicursal" parce que son parcours, souvent enveloppé en forme de spirale, a un seul sens de la marche » (Lovito Lovito, G. (2013).

« Le deuxième type de labyrinthe est appelé "maniériste" : il s'agit de celui qui présente un grand nombre de voies, toutes barrées, sauf une, la bonne, qui mène à la sortie. Il s'agit d'un plan : de sa route principale se ramifient plusieurs bras, dont l'enchevêtrement rend sa traversée particulièrement ardue » (Lovito 2013:351)

« Le troisième type de labyrinthe est le "rhizome" de Deleuze et Guattari, autrement dit le "réseau infini", une structure qui n'a pas de centre ni de périphérie, ni dedans ni dehors, et dont les éléments peuvent se connecter entre eux en plusieurs nœuds, c'est-à-dire des points focaux, selon les intentions de l'individu qui choisit, lui-même, la direction à imprimer à son propre trajet » (Lovito 2013:352)

³⁷² D'où notamment le caractère expansif des remerciements de ce travail doctoral.

1996) ou encore les participants-observateurs ou acteurs (Frome, 2006). Ce chapitre a donc été une opportunité de prolonger les piliers théoriques instaurés lors du précédent.

Dorénavant, ce travail doctoral va pouvoir s'atteler à déployer un appareil pratique pour l'étude des discours vidéoludiques dans les chapitres 5 et 6. Au cours de cette ultime section de thèse, il sera possible de proposer des outils d'analyse des situations de communication entre le jeu et l'audience-joueuse ainsi que d'autres, dédiés à l'étude des discours et leurs co-constructions au cours de l'expérience vidéoludique et au-delà.

Conclusion de la deuxième section

Pour une ludologie pragmatique des technodiscours ?

En s'ouvrant à la pragmatique (Latraverse, 1987), c'est-à-dire en examinant ce qui, dans la signification de l'énoncé, relève de la situation des interlocuteurs et non de la seule structure linguistique des phrases utilisées, l'analyse passe ainsi de l'énoncé à l'énonciation, aux actes de parole, à l'interaction verbale, à la conversation, et jusqu'à l'analyse des récits de vie, des discours en tous genres, des idéologies et des formations discursives qui conditionnent les énoncés ; elle intègre des éléments de plus en plus précis et diversifiés de la situation sociale, clarifiant tout à la fois les conditions de production du message, l'intention du locuteur et le sens du message pour l'allocutaire. Conçue tout entière comme pragmatique, la sémiotique devient une science sociale à part entière — au risque, il est vrai, de négliger les règles phonologiques, syntaxiques et paradigmatiques au profit des règles propres à l'interaction sociale (Eraly, 2011 : §7)

Dans cette deuxième section, c'est donc le cœur théorique de la LSC qui a été défendu. À l'issue de ces pérégrinations théoriques et pratiques, la ludologie socio-constructiviste orientée par les *mothertales* est présentée comme une proposition pertinente au champ des études des jeux vidéo, et ce, tout en prenant en considération les diverses limites qui ont pu être formalisées. Dans une certaine mesure, les chapitres de cette section font ici écho au travail de Marie-Anne Paveau qui, dans son dictionnaire dédié à l'analyse du discours numérique, écrit sur la nécessité « d'inventer de nouveaux concepts, outils et limites pour rendre compte du fonctionnement des discours natifs d'internet dans une perspective qualitative et écologique » (Paveau, 2017 : 8). Penser les discours comme réseaux et comme processus en co-construction perpétuelle est une réponse à cette nécessité, réponse dédiée à l'étude des discours vidéoludiques ici, mais qui offre des perspectives engageantes pour l'étude de tout discours numérique. C'est pourquoi, plutôt que de proposer une conclusion qui pourrait sembler redondante avec celles des chapitres de cette section, il convient davantage de résumer la ludologie socio-constructiviste au prisme des enjeux

évoqués dans la première section avant d'ouvrir sur de nouvelles perspectives de recherches pour l'étude des jeux vidéo et au-delà.

La première section de ce travail doctoral a permis de mettre en avant les limites d'appareils théoriques issus de diverses disciplines des sciences de l'humain et des sociétés. Résumées brièvement, ces limites permettent de constater un besoin de dépasser des dualismes tels que le *game/player problem* mais également entre l'apprentissage social et la catharsis ou encore les démarches de recherches qualitatives et quantitatives qui aboutissent à des conclusions difficiles à réunir. Si ces dualismes sont heuristiques pour la recherche et l'étude des jeux vidéo en tant qu'objet ou pratique, la deuxième section de ce travail doctoral a permis d'élaborer et de défendre une proposition qui « joue » avec et qui reflète une ambition de les dépasser. En ce sens, la LSC propose d'appréhender ce qu'Emmanuel Souchier a nommé l'énonciation éditoriale aboutissant à la co-construction des discours vidéoludiques. Cette notion

désigne l'ensemble de ce qui contribue à la production matérielle des formes qui donnent au texte sa consistance, son « image de texte ». Il s'agit d'un processus social déterminé, qui demeure largement invisible du public, mais qui peut néanmoins être appréhendé à travers la marque qu'impriment les pratiques de métiers constitutives de l'élaboration, de la constitution ou de la circulation des textes. (Jeanneret, Souchier, 2005 : 6)

Pour cela, il a d'abord fallu ancrer la ludologie socio-constructiviste dans les paradigmes du matérialisme vidéoludique, de la sémio-pragmatique, de la théorie de l'acteur-réseau et du socio-constructivisme. Il ne s'agit donc pas d'observer uniquement le discours supposé d'un jeu en tant que texte, mais d'un discours supposé tel qu'il évolue à diverses étapes de sa co-construction, et ce, non pas seulement en observant « la trace des pratiques de production et de socialisation du texte, mais bien à travers les conditions mêmes de son élaboration littéraire. » (Jeanneret et Souchier, 2005 : 9). La LSC s'inscrit dans une tradition des sciences de l'information et de la communication à s'autoriser une certaine pluridisciplinarité dans la mobilisation des outils et cadres scientifiques. Ce

faisant, la LSC répond volontairement à l'appel de Robert Boure à ne pas être « disciplinairement correct », faisant ainsi écho au fait que « l'origine des SIC est incontestablement plurielle et que c'est en partie cette diversité qui rend possibles des mises en perspective que d'autres disciplines répugnent à faire (émission/texte/réception, pratiques/discours/dispositifs, signes/ objets/médiations...) » (Boure, 2007 : 278).

Cet ancrage a permis de faire émerger une conception en réseau des discours. Pour atteindre cette conception, il a été nécessaire d'élaborer sur les implications que celle-ci exige. En tant que processus co-construits, les discours accumulent des identités multiples en fonction de leur circulation sur le réseau (de réseaux). Leurs variations peuvent être formalisées en strates discursives comme il a été possible de le constater à travers le cas des *Magypsies* et dans une moindre mesure, celui de *Celeste*. Cela étant, en considération de l'intentionnalité avec laquelle est proposée la LSC, la notion de discours reste flexible à dessein. Cela permet entre autres d'incorporer d'autres définitions bien plus précises en fonction des diverses problématiques de recherches auxquelles la LSC peut servir de cadre théorique à la proposition de réponses.³⁷³ Ultimement, cette dernière repose sur trois piliers clefs :

- La formalisation d'un réseau discursif à partir des traces, des actants (humains, non-humains, fictionnels, etc.) et des pratiques, et ce, en fonction d'une problématique particulière de recherche ;
- L'observation et la qualification des diverses identités et variations des discours, organisées en strates discursives ;
- L'étude des configurations discursives qualifiant les diverses stratégies discursives et interprétatives lors des situations de communications en jeu et hors le jeu.

À l'issue de cette section qui portait sur les deux premiers piliers de la LSC, il est dorénavant possible d'énoncer que les discours vidéoludiques ne sont pas inhérents aux

³⁷³ Par exemple, Paveau définit les discours numériques natifs en fonction de six traits (composition, délinéarisation, augmentation, relationalité, investigabilité et imprévisibilité). Paveau mobilise ces traits pour légitimer le besoin de nouveaux outils à l'étude des discours numériques (Paveau, 2017:29). Sans avoir l'opportunité d'expliquer plus en détail chacun de ces traits, il est cependant possible d'entrevoir dans quelle mesure la LSC peut mobiliser un discours en tant qu'objet d'étude construit en prenant en compte ces traits.

jeux vidéo (en tant que média) concernés par ces discours, mais qu'ils sont le résultat d'un processus complexe mobilisant une foule d'actants, dont ces jeux, mais également d'autres de l'écosystème discursif. La ludologie socio-constructiviste est donc une ludologie permettant l'étude des discours considérés comme des processus de co-construction perpétuelle. Pour autant, la LSC ne minimise pas l'importance des expériences-cadres qui, par les stratégies discursives déployées dans leurs *game designs*, contribuent grandement à la formalisation, la diffusion et la circulation de ces discours. En d'autres termes, la LSC reprend le postulat énoncé par Steven Jones dans son ouvrage *The Meaning Of Video Games* :

Les significations des jeux ne sont pas essentielles ou inhérentes à leur forme (bien que la forme soit un facteur déterminant), même si nous définissons la forme comme un ensemble de règles et de contraintes pour le jeu, et certainement pas dans leurs "histoires" extractibles (bien que le monde fictif de l'histoire compte le plus dans les jeux). Il s'agit plutôt de fonctions d'une grille de possibilités plus large construite par des groupes de développeurs, de joueurs, de critiques et de fans à des moments et dans des lieux particuliers et par le biais d'actes de jeu ou de discours spécifiques sur les jeux. (Jones, 2008 : 3, traduction de l'auteur)³⁷⁴

Ainsi, il y a un certain parallèle à faire entre ce travail doctoral et d'autres. Dans sa thèse soutenue en 2021, Pierre-Yves Hurel écrit : « parmi les amateurs, certains réalisent des jeux vidéo. Pour eux, la création constitue d'abord un moyen différent de produire des effets de goût » (Hurel, 2020 : 285). Pour Hurel, la création de jeux vidéo en amateur est une façon de travailler son propre amour du jeu. Ayant eu l'opportunité d'explicitier sa pensée, il énonçait lors d'un entretien : « les joueurs et joueuses qui créent se mettent d'abord dans de bonnes conditions pour “déguster” des jeux vidéo, les analyser et en débattre avec leur entourage. Faire leurs propres jeux vidéo, c'est une façon de travailler et affiner leur goût du jeu vidéo » (Hurel, Manilève et Giner, 2022)³⁷⁵. Ces propos font échos

³⁷⁴ Texte original : « *The meanings of games are not essential or inherent in their form (though form is a crucial determinant), even if we define form as a set of rules and constraints for gameplay, and certainly not in their extractable 'stories' (though the fictive storyworld matters most in games). Rather, they are functions of larger grid of possibilities built by groups of developers, players, reviewers, critics, and fans in particular times and places and through specific acts of gameplay or discours about games* »

³⁷⁵ Hurel, P.-Y., Manilève, V., Giner, E. (2022). *Quel rôle pour la création de jeux vidéo en amateur ?* Ubisoft - Stories. <https://stories.ubisoft.com/article/creation-jeux-video-amateur/>

à la démarche défendue dans le sens où les actes contribuant au processus de co-construction d'un discours sont également pour certaines et certains une façon de travailler leur goût pour un jeu et pour ce qui semble être, selon ces personnes à l'instar de Rose Azerty (évoquée plus haut), un de ses discours.

Pourtant, il reste dans ce travail doctoral un point fondamental à développer. En effet, jusque-là, il a été possible de formaliser une étude des discours qui permet de qualifier les formes à travers leurs nombreuses variations au sein d'un réseau discursif. Or, il convient maintenant de s'interroger sur les raisons expliquant pourquoi une variation d'un discours circule plus qu'une autre. La réponse qui sera développée dans la section suivante porte sur les stratégies discursives et interprétatives qui structurent et distribuent les responsabilités concernant la co-construction au sein des situations de communication rencontrées en jeu et hors le jeu. Si les chapitres 3 et 4 ont porté sur les aspects théoriques de la ludologie socio-constructiviste, les chapitres 5 et 6 mettront davantage l'emphase ses méthodologies pratiques.

Section 3

Configurations discursives
et réseaux vidéoludiques

Introduction à la troisième section

Les configurations discursives des situations de communication dans le réseau

L'expression culturelle est un événement dynamique, ce que Genette qualifie de « transaction », et elle implique donc toujours plus que le texte (ou le jeu) lui-même. Cela permet d'expliquer ce que tout joueur sérieux sait : le fait que le potentiel des jeux vidéo est pleinement réalisé par le type de joueurs dévoués, créateurs de sens, basés sur la communauté, qui s'appellent eux-mêmes des fans. Et ce potentiel s'étend toujours, à partir du jeu lui-même, au monde social réel, à l'« écologie des médias », où les technologies ou les expressions se combinent aux intérêts des entreprises et aux demandes du public, ainsi qu'à l'« univers » construit d'un jeu, y compris ses matériaux paratextuels (emballage, guides de jeu, objets à collectionner, statistiques en ligne), ses éléments narratifs, son histoire et son arrière-plan, et son monde de jeu imaginaire. Il importe peu qu'un joueur particulier soit conscient de tous les aspects de ce « jeu » étendu ; il s'agit d'une réalité collective et potentielle, d'une grille transmédia et multidimensionnelle de possibilités entourant un jeu donné. (Jones, 2008 : 10, traduction de l'auteur)³⁷⁶

La ludologie socio-constructiviste défendue dans ce travail doctoral permet d'effectuer le même constat que celui de Steven Jones. En faisant réseau, le discours se co-construit dans le sens où les actants contributeurs interagissent plus ou moins de manières perpétuelles. Autrement dit, un actant du réseau n'a pas à conscientiser de manière exhaustive l'intégralité des variations discursives pour également contribuer et structurer le réseau.³⁷⁷

³⁷⁶ Texte original : « *Cultural expression is a dynamic event, what Genette characterizes as a "transaction," and thus it always involves more than the text (or game) itself. This helps to account for what every serious gamer knows: the fact that the full potential of video games is most fully realized by the kind of dedicated, meaning-making, community-based players who call themselves fans. And this potential always extends outward from the game itself into the real social world, the "media ecology," where technologies or expressions combine with corporate interests and audience demands, and the constructed "universe" of a game, including its paratextual materials (packaging, game guides, collectible objects, online stats), narrative elements, story and back-story, and imagined gameworld. It doesn't matter if any particular player is aware of every aspect of this extended "game;" it's a collective and potential reality, a transmedia, multidimensional grid of possibilities surrounding any given game.* » (Jones, 2008:10)

³⁷⁷ Cela concerne également les actants qui se présentent comme sémiologue et qui proposent des interprétations, des clefs de lectures ou d'autres productions médiatiques intégrant alors le réseau une fois distribuées (pour faire échos aux propos de Jeanneret).

En ce sens, la LSC offre une perspective heuristique, car elle permet de construire un objet à partir d'un réel observé et composé de multiples réalités sociales. De fait, la LSC ne prétend pas décrire le réel, elle élabore des propositions et des hypothèses permettant d'appréhender les discours en tant qu'objets circulants au sein de réseaux dont leur propre réseau (d'où l'aspect récursif de la définition du discours proposée dans ce travail doctoral). Il est alors important de rappeler que l'ancrage constructiviste positionne les discours comme des objets qui ne préexistent pas forcément et qui ne sont pas découverts par des observateurs, des publics ou encore « des joueurs dévoués » (Jones, 2008). À l'instar d'autres objets comme les savoirs, ils sont élaborés « au travers de multiples dispositifs, dont les techniques d'inscription, soient-elles visuelles, numériques, verbales. » (Mondada, 1994 : 57). Les études de cas présentées dans les sections précédentes ont pu élaborer à ce sujet. Par ailleurs, la perspective située de cette ludologie autorise une plasticité de l'étude d'un discours puisque celle-ci doit fournir des preuves de sa circulation plutôt que de quantifier cette circulation en vue de déterminer une expérience « légitime », « moyenne », ou encore « typique ». Finalement, la modélisation en réseau permet de dissocier l'étude des discours, des expériences ou d'autres actants « structurants », d'une recherche de l'expérience « typique » que des sociologies comme celle proposée dans l'ouvrage *La fin du game* (Ter Minassian *et al.*, 2021) défendent (à raison, assurément). Cette distinction est importante dans le cadre de la LSC, car elle empêche une appréhension relativiste absolue des discours tout en reconnaissant l'importance de chacune des expériences singulières ou typiques. Par ailleurs, en recherchant des discours, des actants ou des phénomènes structurants, il est alors possible de formuler des hypothèses sur la structuration d'un réseau, ce qui peut servir alors à d'autres disciplines. De fait, si l'objet d'étude de la LSC reste le discours vidéoludique, le développement et la proposition d'outils liés ne se font pas au détriment d'autres approches et identités de l'objet « jeu vidéo ».

Ce qui en revanche peut sembler paradoxal, c'est finalement le fait qu'optant pour une perspective complexe, la ludologie socio-constructiviste décentre également son regard de l'étude des discours pour également interroger les rapports qui s'installent entre les actants et qui influencent alors le processus de co-construction. Les controverses qui ont animé les

communautés des jeux *Celeste* et *Mother 3* ont permis d'aborder ces rapports de force. Ces derniers s'établissent autant entre le jeu et son audience qu'entre les actants hors le jeu. C'est ainsi que par la suite, il est possible d'identifier diverses strates discursives et clusters organisés différemment autour de chacune des variations d'un discours. Autrement dit, étant donné le fait que la LSC positionne les discours comme des co-constructions formalisables par des réseaux discursifs, il est également nécessaire d'étudier les conditions d'émergence de ces discours. Tout cela fait écho à des travaux existants et inscrits notamment dans la sociologie des sciences, à l'instar de Bruno Latour qui étudiait les conditions de production des faits scientifiques (1989). La LSC positionne les conditions de productions des discours comme des situations de communications dans lesquelles diverses stratégies discursives et interprétatives sont déployées par les actants. L'objectif de cette ultime section, pour ce travail doctoral, sera donc d'élaborer des outils méthodologiques permettant l'étude des situations de communication, ce qui *in fine* contribue à l'étude des discours.

Dans le premier (et donc cinquième) chapitre de ce travail doctoral, il sera question d'étudier les jeux comme étant des situations de communications structurées de la sorte qu'elles « distribuent » des rôles et des attentes en termes de comportement. Ce qui est défendu ici, c'est que la co-construction d'un discours nécessite la mise en place de stratégies particulières en jeu et hors le jeu, ce qui se formalise par des comportements particuliers en jeu et hors le jeu. De fait, plutôt que de faire l'hypothèse d'un joueur-modèle ou d'un profil particulier de joueur ou de joueuse supposé nécessaire pour assurer la co-construction, la LSC s'intéresse davantage à envisager un ensemble de variations plausibles d'un même discours. La notion de matrice discursive proposée permettra alors cette approche. Dans le second chapitre de cette section, il sera question de qualifier les liens dans le réseau et qui correspondent à des situations de communication. C'est dans ce chapitre que la conception en réseau des discours défendue par la LSC sera pleinement déployée. Cela permettra de résoudre enfin les problématiques adressées à l'égard de la discursivité des jeux vidéo. C'est en formalisant ces configurations sous la forme de réseaux que seront conclues les propositions de cette section.

Prolégomènes aux chapitres 5 et 6

Étudier les configurations discursives plutôt que les discours ?

Dans une récente méta-analyse publiée dans la revue *Computers in Human Behavior*, un groupe de recherche mené par Christopher Ferguson conclut que « dans l'ensemble, l'état actuel des données n'a pas pu soutenir les croyances selon lesquelles le contenu sexualisé des jeux influence soit le bien-être mental des joueurs et des joueuses, soit les attitudes et les comportements sexistes. » (Ferguson et al., 2022 : 5, traduction de l'auteur)³⁷⁸ Cette conclusion est rendue possible selon les auteurs de ce travail, car l'ensemble des études identifiées³⁷⁹ pour cette méta-analyse et conservées selon des critères d'exigences (propres aux études quantitatives associées à des disciplines comme la psychologie sociale)³⁸⁰ ne permettent pas de soutenir l'existence d'une relation entre contenus oppressifs et leurs traductions en comportements oppressifs. Ce type de travaux permettent une montée en généralité qui énoncerait que dans leur banalité, les expériences vidéoludiques n'ont pas d'effet positif ou négatif sur leurs audiences. Pourtant, lors du chapitre 4 de ce travail doctoral, il a été possible d'illustrer comment, au sein d'un petit groupe (en comparaison de l'ensemble des joueurs), des controverses ont pu alimenter une réflexion collective sur les discours relatifs aux représentations associées aux *magypsies*. À travers ce cas, particulier au demeurant, il a été possible de démontrer dans quelle mesure un objet pouvait susciter un certain nombre d'interrogations au sein même d'une petite communauté de joueurs et des joueuses dont les expériences ont été plausiblement « typiques », si l'on considère seulement *Mother 3* comme un jeu *quirky*³⁸¹ sans signification symbolique particulière.³⁸² Il convient ici de prendre un ensemble de précautions sur la définition de ce qui serait « typique » ou « banal » ou, en tout état, qui ne serait pas de l'ordre du singulier ou de l'extraordinaire. Cependant, même avec cette précaution, il est tout à fait envisageable d'accepter l'hypothèse que malgré les expériences en somme typiques, des joueurs et joueuses aboutissent à des productions structurantes

³⁷⁸ Texte original : « *On balance, the current state of the data could not support beliefs that sexualized game content influences either players' mental well-being or sexist attitudes and behaviors.* » (Ferguson et al., 2022 : 5)

³⁷⁹ 18 articles publiés relatant 25 recherches menées entre 2009 et 2020 (Ferguson et al., 2022).

³⁸⁰ Voir 1.4 de ce travail doctoral.

³⁸¹ Bizarre.

³⁸² Ce que ce travail doctoral, de par son existence même, rejette.

pour les audiences futures. En l'occurrence, les débats passés sur les *magypsies* alimentent toujours les interrogations d'aujourd'hui sur, par exemple, des questions de représentation et d'inclusivité.

L'archéologie et l'histoire sont dans une certaine mesure des disciplines concernées par cette difficulté à atteindre l'exhaustivité afin de prouver ce qui a été véritable au moment où ont été vécues des expériences, surtout lorsqu'il s'agit de rechercher ceux qui relèvent du quotidien. De fait, elles ne retracent que des objets et des phénomènes parcellaires des générations et civilisations passées, il est donc difficile pour ces disciplines de véritablement qualifier ce qui relève de l'immatériel, comme les récits et les discours. Pourtant, l'intérêt de ces disciplines n'est pas remis en cause et ce, malgré parfois l'obligation d'emprunter des sentiers détournés pour comprendre ce qui a pu se jouer au moment des faits et de ce que l'on pense être des trajectoires de développement. C'est par exemple ce que constate Brigitte Le Guen qui explique pour étudier certaines tragédies du théâtre grec helléniste, il a fallu étudier d'autres documents, dont les bâtiments mêmes³⁸³ où se jouaient ces pièces (Le Guen, 1997 : X). Dans l'introduction à l'ouvrage *Biais, hiatus et absences en archéologie*, Pierre Bodu rappelle le fait que « ne pas s'arrêter à ce qu'il y a d'évident mais faire parler les absents est parfois tout aussi pertinent pour comprendre le passé, dans la mesure de ce qui est raisonnable si l'on ne veut pas tomber dans la fiction » (Bodu, in Caron-Laviolette *et al.*, 2019 : 7). Si l'on revient au domaine propre des applications de ce travail doctoral, la ludologie socio-constructiviste réapproprie les propos de Bodu pour énoncer que l'étude des traces à propos des discours vidéoludiques n'a pas pour objectif d'identifier ce qui est l'expérience typique, mais permet de formuler des hypothèses sur les expériences structurantes qui s'élaborent au cours des diverses strates discursives d'un discours.

³⁸³ Et considérés ici comme des documents.

Pour une étude des configurations liées aux discours structurants

Le parallèle évoqué jusque-là avec les disciplines archéologiques et historiques est à appréhender avec délicatesse. Cela étant, il est heuristique, car il permet de rappeler que de nombreuses disciplines ne s'inscrivent pas dans la recherche d'une exhaustivité, conscientisée pour ce qui est de la ludologie socio-constructiviste ou imposée lorsqu'il s'agit de l'archéologie. De fait, tout en reconnaissant l'importance de ce qui peut être considéré comme « l'expérience moyenne³⁸⁴ », la ludologie socio-constructiviste est davantage une sémiologie dont les recherches portent sur les discours³⁸⁵ potentiellement structurants pour leur réseau. [La banalité du mal] n'a pas pour obligation d'être un discours dont l'expérience est vécue de manière typique pour être un discours vidéoludique qui circule. À travers la formalisation du réseau des *mothertales* présentée précédemment, il a d'ailleurs été possible de présenter la variation de [la banalité du mal]1, formalisant plutôt ce phénomène au niveau d'un système dont les actants sont tous plus ou moins victimes, et la variation de [la banalité du mal]2 interrogeant davantage les comportements individuels et le fait que des actants aux semblants externes au jeu comme l'audience-joueuse peut également revêtir l'identité de perpétratrice³⁸⁶. De fait, à travers un réseau, il est question d'observer comment l'ensemble des variations fonctionnent et circulent. L'emphase sur l'étude des discours potentiellement structurants ne se fait donc pas au détriment des discours (et expériences) qui semblent anodins ou spontanés, mais permet de clarifier les objectifs de la LSC : étudier l'ensemble des discours co-construits et en particulier les discours (ainsi que les expériences liées) qui structurent, actualisent ou réactualisent le réseau discursif.

³⁸⁴ Dans ce contexte, « l'expérience moyenne » fait référence davantage à un argument servant à la remise en question d'une interprétation, d'une expérience singulière ou d'un discours potentiellement structurant. Il ne s'agit donc pas d'une expérience moyenne telle que la « recherche utilisateur » (*UX research*) qui est une discipline regroupant un ensemble de méthodes permettant de qualifier l'expérience vécue.

³⁸⁵ Et donc les expériences liées à la co-construction de ces discours.

³⁸⁶ Bien que peu usitée, la notion est ici employée à dessein, car elle fait référence aux *perpetrator studies*, une discipline dont l'objet d'étude concerne les coupables (de crimes à plus ou moins grande échelle, contre l'humanité, etc.). Dans un article de 2019, Holger Pötzsch constate que faire perpétrer un crime par un antagoniste est un moyen narratif de justifier « implicitement tous les moyens, généralement très violents, mis en œuvre par le protagoniste pour arrêter [l'antagoniste]. Au moyen du trope structurel de cette action maléfique, l'univers du récit est désambiguïsé en attribuant des rôles clairs de bien et de mal aux deux factions impliquées dans le conflit qui se joue à l'écran » (Pötzsch, 2019 : 3-4). Pötzsch constate également l'intérêt de donner cette identité à l'avatar incarné par l'audience-joueuse et ce, afin de subvertir les attentes de cette dernière.

Texte originel : « *The planned or actualized perpetration is of such a malign quality that it implicitly justifies all the, usually grossly violent, means applied by the player protagonist to stop it. By means of the structural trope of this evil deed, the story universe is disambiguated assigning clear roles of good and evil to the two factions involved in the conflict playing out on screen* » (Pötzsch, 2019 : 3-4)

Afin de clairement mettre en exergue la problématique des chapitres suivants, il convient donc d'effectuer une distinction claire entre les discours structurants et les discours « quotidiens ». Pour cela, il convient de faire un détour afin de situer ces notions. En effet, la notion de « quotidien » fait ici référence au travail de Lev Vygotski et plus particulièrement la distinction qu'il opère entre « concept scientifique » et « concept quotidien ». Dans *Pensée & langage*, le chercheur distingue les deux en énonçant que les premiers sont spontanés et donc, « se forment dans le processus de son activité pratique et de sa communication immédiate avec son entourage » (Vygotski, 2013[1934] : 284)³⁸⁷ tandis que les seconds se développent « dans les conditions d'un processus éducatif, qui représente une forme spécifique de collaboration au cours de laquelle les fonctions psychiques supérieures de l'enfant mûrissent avec l'aide et la participation de l'adulte » (op. Cit. : 284). C'est pourquoi la ludologie défendue ici rejette l'opposition structurant/non structurant, car l'ancrage socio-constructiviste considère également l'anodin comme participant à la co-construction. Vygotski envisageait le développement des concepts quotidiens et scientifiques comme étant lié qui s'influencent réciproquement et qui « ne consiste pas en une lutte, un conflit et un antagonisme entre deux formes de pensée qui dès le début s'excluraient mutuellement » (Op. Cit. : 300)³⁸⁸.

Les concepts quotidiens et scientifiques sont tous les deux des points de départ pour les notions de discours quotidiens et discours structurants. À l'instar des concepts scientifiques, les discours structurants se co-construisent au cours d'une activité complexe qui met en tension de nombreux actants. Cette tension peut se formaliser au niveau de l'audience-joueuse par une posture réflexive et conscientisée de l'acte ludique ou par une controverse au niveau du réseau se matérialisant par des productions médiatiques faisant circuler le discours. Là où un discours quotidien d'*Undertale* revient à énoncer une critique de la violence dans les jeux de rôle, l'un de ses discours structurants revêt les formes de [la banalité du mal]. Effectuer cette distinction permet également de situer la LSC par rapport à d'autres disciplines. Là où une recherche sociologique peut être, dans une certaine

³⁸⁷ La citation est issue d'une note de bas de page.

³⁸⁸ Un long passage de son ouvrage critique les propositions de Jean Piaget à ce sujet. Pour ce dernier, résumé par Vygotski, les concepts scientifiques finissent par remplacer les concepts quotidiens. Vygotski perçoit cette conception comme étant fautive afin de défendre par la suite une approche qui positionne le développement de chacune des deux catégories de concepts comme se nourrissant mutuellement (Vygotski, 2013[1934] : pp. 292-299).

mesure, capable d'appréhender la trivialité d'un discours quotidien en mettant en place un système de mesure, la LSC qualifie ce qui est structurant tout en formulant des hypothèses sur les possibles transferts et liens entre d'un côté les discours conscientisés et formalisés, et de l'autre, les pratiques quotidiennes. L'intérêt porté aux premiers s'explique notamment par le fait qu'ils formalisent des communautés partageant une culture autour d'un jeu, d'un genre ou d'un discours et que ce qui relève du quotidien est en partie hérité de ce réseau. Cette notion d'héritage laissé par les discours structurants est importante pour la LSC. Elle fait notamment référence au travail d'Alan G. Johnson qui considérait la culture comme étant l'une des fondations de tout système social. En tant que telle, elle est héritée des générations précédentes d'actants et structure les pratiques des générations actuelles et futures :

La culture se compose principalement de symboles - en particulier les mots contenus dans le langage - et de divers types d'idées qui façonnent la façon dont nous pensons à tout, des relations avec autrui jusqu'au sens de la vie. Elle comprend également des pratiques telles que la musique, l'art, la danse et les rituels religieux. Elle inclut la façon dont nous façonnons le monde physique qui nous entoure, de l'utilisation du sable pour fabriquer le silicium qui entre dans la fabrication des puces électroniques à la construction des villes, en passant par la disposition des fleurs et des plantes dans cette forme familière qu'est le jardin. La culture est à la fois matérielle - la "matière" de la vie sociale - et immatérielle - les symboles et les idées que nous utilisons pour penser et donner un sens à presque tout. (Johnson, 2014[1997] : 39, traduction de l'auteur)³⁸⁹

Cette culture est aisément constatable par les traces laissées au sein des divers clusters communautaires. Par exemple, il est fréquent, au sein des communautés Reddit de la trilogie *Mother* de voir une nouvelle audience-joueuse demander par quel jeu commencer. C'est pourquoi le *subreddit* *r/earthbound* a épinglé une discussion précisément à ce sujet

³⁸⁹ Texte original : « *Culture consists primarily of symbols—especially the words contained in language—and various kinds of ideas that shape how we think about everything from relationships with other people to the meaning of life. It also includes practices such as music, art, dance, and religious ritual. It includes how we shape the physical world around us, from using sand to make silicon that goes into computer chips to building cities to arranging flowers and plants in that familiar form known as a garden. Culture is both material—the “stuff” of social life—and nonmaterial—the symbols and ideas we use to think and give meaning to just about everything.* »

et systématiquement visible en tête du contenu principal de la page (figure 83). Autrement dit, la LSC se focalise sur les discours structurants, car ils participent à la formalisation d'une culture et que celle-ci définit les pratiques, une certaine conception du réel (considéré comme socialement construit, des systèmes de valeurs, etc. Plus particulièrement encore, la LSC énonce que le caractère structurant d'un discours est fonction des stratégies discursives et interprétatives mises en place par les actants. La LSC réunit ces stratégies employées dans des contextes précis et mobilisant des actants précis du réseau sous la notion de configuration discursive. C'est pourquoi il est donc nécessaire d'étudier formellement ces configurations afin de qualifier les discours au cours de leur « vie », c'est-à-dire au cours de leurs diverses strates discursives.

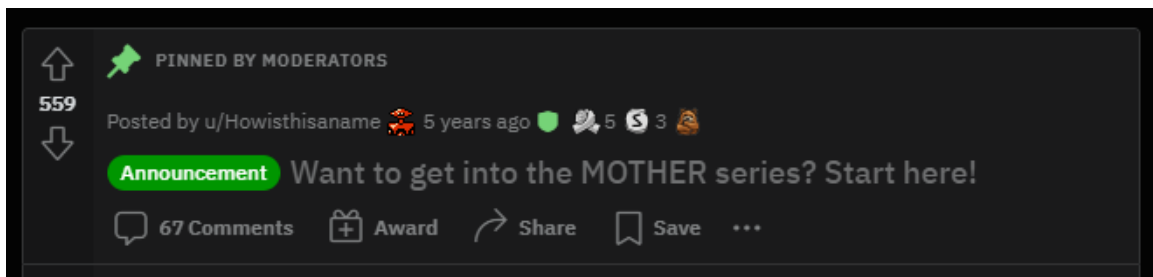


Figure 83 : « envie de se lancer dans la série Mother ? Le point de départ se trouve³⁹⁰ ! »

Problématique et structure des chapitres

Si ce préambule est particulièrement long, c'est parce que jusqu'à présent, cette thèse a principalement porté sur la ludologie socio-constructiviste en tant que cadre théorique. Le corpus a alors principalement nourri diverses études de cas qui restent lacunaires sur les questions fondamentales liées à la discursivité des discours vidéoludiques. La formule, certes redondante, permet de distinguer l'objet (le discours) des stratégies mises en place afin de permettre à cet objet de circuler sur le réseau. Comme cela a pu être constaté, révèle une utilisation flexible, mais nécessaire dans le cadre de la ludologie socio-constructiviste. La distinction entre discours structurants et quotidien dans ce préambule ajoute un dernier complément aux acceptions qui ont pu déjà être apportées dans le cadre de ce travail doctoral. C'est pourquoi il reste donc à résoudre la question de la discursivité des discours

³⁹⁰ URL : <https://www.reddit.com/r/earthbound/> (consulté le 04/07/2022).

et *in fine*, de la discursivité des jeux vidéo. La question centrale de ces chapitres est donc : dans quelle mesure l'étude des configurations discursives permet de qualifier et d'analyser les discours vidéoludiques ?

La ludologie socio-constructiviste positionne tout objet comme étant potentiellement un actant qu'il convient de relier au réseau par un ensemble de relations. Ces dernières sont la formalisation de situations de communication qui configurent les processus de médiation et de remédiation. Dans une certaine mesure, les situations de communications sont composées d'une infinité « [d'unités d'opération qui] articulent des connexions entre les nœuds dans des réseaux » (Bogost, 2006 : 8, traduction de l'auteur)³⁹¹. Dans le cadre de la LSC, ces situations de communication distribuent des rôles aux actants qui vont participer à la positionner différemment dans la co-construction du discours. C'est par cette distribution des rôles que les discursivités sont notamment analysées et qualifiées. Enfin, c'est par la capacité des actants à adopter une multiplicité de rôles que les discours circulent, ce qui amène fondamentalement à questionner la LSC au prisme (1) des travaux sur la narration des jeux vidéo et (2) des travaux sur les comportements sociologiques des actants.

Étant donnée la complexité d'articuler ces configurations, les chapitres de cette section sont agencés en fonction d'une dichotomie particulière. Le chapitre 5 abordera l'étude des discours au prisme de leurs actants plutôt en dehors de l'expérience du jeu et le chapitre 6 sera dédié à l'étude des discours au cours de l'expérience de jeu. Il sera alors dédié à l'étude des discours au prisme des actants en jeu, leurs liens et leurs réseaux et, de manière exploratoire, hors le jeu. Son ultime étude de cas permettra de présenter une analyse intégrant l'ensemble tout en contribuant également à l'étude de la circulation des discours sur [la banalité du mal] et [les socialités fictionnelles et responsables].

À propos des actants, il sera nécessaire dans le chapitre 5 de repenser les notions qui peuvent être relative à l'idée générale « d'identité », que cela soit par la notion de genre vidéoludique ou par les diverses typologies des actants dont celles des joueurs et joueuses.

³⁹¹ Texte original : « *Unit operations articulate connections between nodes in networks; they build relations.* » (Bogost, 2006:8)

La LSC conclut que les actants accumulent des identités et peuvent en changer en fonction des situations de communication formalisées par des liens au sein du réseau. C'est pourquoi dans le chapitre 6, ce travail doctoral se focalise sur les situations communicationnelles, les stratégies discursives qui sont déployées lors de ces premières et à la formalisation concrète de réseaux discursifs.

Chapitre 5

Les actants des configurations discursives

5.1. Introduction de chapitre - genres de jeux et profils d'audiences à l'aune de la ludologie socio-constructiviste

Avant de pouvoir étudier les stratégies mises en place par les actants au cours des situations de jeu, il est nécessaire de développer une perspective particulière permettant à la LSC d'appréhender les actants participants à la circulation d'un discours vidéoludique, et ce, au sein d'un réseau (de réseaux). Cette nécessité provient de la complexité discursive des jeux vidéo qui fut présentée en introduction de ce travail doctoral. En effet, lorsque cette complexité fut évoquée, c'était par rapport à un certain étonnement quant aux à la difficulté d'appréhender certains propos à l'égard du rapport à la violence entre l'audience joueuse et les personnages fictionnels de *Undertale*. Plusieurs hypothèses pouvaient alors expliquer cette complexité.

Premièrement, les variations de l'expérience empêchent de supposer la co-construction systématique d'un discours *en allant* ou *au cours* de l'expérience. Deuxièmement, les contextes dans lesquels les jeux sont joués peuvent grandement faire varier l'expérience également. Troisièmement, les façons dont est identifié un jeu peuvent faire varier son éthos ce qui aboutit à des attitudes différentes de la part de ses audiences. Ce n'est pas la même chose que de jouer à un jeu se présentant comme un FPS ou un TPS (un *first* ou *third person shooter*) ou comme un *persuasive game*. Le jeu vidéo *Spec Ops : The Line* (Yager Development, 2012) incarne cette dualité en se présentant au premier abord comme un TPS pour interroger par moment les choix et comportements violents exécutés par l'audience joueuse (figure 84).



Figure 84 : Après avoir bombardé la zone avec du phosphore blanc, un agent chimique incendiaire, le protagoniste Martin Walker (et donc l'audience joueuse) découvre que cette zone était un lieu de protection pour les civils. Ce faisant, l'audience joueuse comprend.

Dernièrement, étant donné la pluralité des profils de joueurs et de joueuses, une même co-construction systématique entre le jeu et son audience peut difficilement être une hypothèse soutenable.

La LSC, dans le cadre des chapitres 3 et 4, a déjà pu adresser la plupart de ces remarques afin de proposer une théorie les intégrant, et ce, afin d'aboutir à une étude complexe des discours vidéoludiques en tant qu'objet ainsi qu'une méthodologie prenant en compte cette complexité. Autrement dit, la LSC fait directement écho aux propos d'Yves Jeanneret lorsqu'il écrivait :

les médias ne déterminent pas la communication mais plutôt la conditionnent. Ils en configurent les conditions matérielles et en préfigurent ainsi le développement. La dialectique entre le pouvoir qu'ont les designers de l'expérience de conditionner les pratiques et la latitude qu'ont les acteurs sociaux, non seulement de s'approprier à leur manière ces dispositifs, mais de leur accorder une attention variable, est ce qui borne l'aventure sémiologique. (Jeanneret 2019 : 15-16)

Par ailleurs, la LSC présente également les discours comme étant des objets dépassant leur support de médiation initial. En ce sens, le discours de *Spec Ops : The Line* n'est pas uniquement réservé et promu par le jeu seul. Il en va de même pour les discours qui ont pu être abordés jusqu'à présent dans le cadre de ce travail doctoral. Cependant, avant de pouvoir véritablement se focaliser sur les situations de communication, il est nécessaire pour la LSC d'élaborer plus en détail sur les actants. En effet, au démarrage de ce travail doctoral, les hypothèses relatives aux complexités discursives des jeux vidéo considéraient la co-construction des discours sans pour autant interroger la discursivité des jeux vidéo. Autrement dit, il était question d'étudier les jeux considérés *de facto* comme discours sans questionner les stratégies mises en place dans leurs *game design* pour orienter la co-construction. Dès lors, si un jeu était présenté comme persuasif, cette identité n'était alors pas interrogée. Pareillement, si un jeu était présenté comme expressif. Or, dans les deux cas, il s'agit d'une simplification liée au fait qu'il s'agit de méta-genres. Autant Bogost que Genvo nous alertent pourtant contre cette facilité. Pour ce dernier, le genre des jeux expressifs « vise à qualifier les jeux qui proposent de se mettre à la place d'autrui pour explorer des problématiques sociales, culturelles, psychologiques, etc., tout en permettant de faire l'expérience des dilemmes, choix et conséquences qui découlent de ces situations. » (Genvo, 2020 : 11). Cependant, il précise également dans le même article qu'il s'agit davantage d'un cadre analytique. *Undertale* a particulièrement cristallisé un ensemble d'interrogations quant à sa classification. En effet, le jeu peut être considéré comme persuasif lorsque [la banalité du mal] est étudiée tandis qu'il se révèle expressif pour ce qui est des [socialités fictionnelles et responsables] et ce, sans même évoquer ici les différentes acceptions de la persuasivité et de l'expressivité dans le cadre des études du jeu. Pourtant, ce travail nécessite un cadrage interrogeant davantage un nombre plus large de méta-genres vidéoludiques et d'identités d'actants. L'objectif de ce chapitre sera de mettre en discussion ces genres vidéoludiques au prisme de leurs relations avec les discours vidéoludiques en tant qu'objets co-construits.

Ces réflexions à l'égard des objets « jeux » suggèrent également un travail similaire concernant les audiences joueuses. De nombreuses typologies existent à leurs égards, et ce,

dès les débuts des recherches sur les joueurs et les joueuses (McClure, Mears, 1984 ; Bartle, 1996). Ces typologies sont chacune des logiques particulières : en fonction des comportements, des motivations, des contextes socio-économiques (Tuunanen, Hamari, 2012). Cependant, la LSC invite également à s'interroger sur les façons dont les expériences vidéoludiques suggèrent certaines agentivités. Ces agentivités sont également considérées dans le cadre de la LSC comme étant co-construites. Cela fait écho à de précédents travaux la présentant comme telle :

le fait que l'agentivité soit coopérative et collaborative est lié non seulement à la compétence communicative et culturelle mais aussi à une capacité partagée d'évaluation [...]. L'agentivité émerge des performances ou des actions qui, lorsqu'elles sont répétées, fixent le sens par sédimentation. L'agentivité émerge également dans les performances qui se répètent avec une différence, altérant le sens. (Campbell, 2005 : 6-7, traduction de l'auteur)³⁹².

Ici, ces agentivités contribuent par la suite aux diverses identités des actants jeux et joueurs, ce qui réactualise le réseau en réagencant les liens entre les actants. La question des identités a pu être abordée dans la sous-section 4.4.2. La suite de cette sous-section de chapitre permet de détailler tout cela. Après avoir présenté les façons dont la LSC appréhende les genres vidéoludiques et les profils de joueurs et joueuses, ce chapitre présente le diagramme des modulateurs discursifs : un outil permettant d'appréhender la co-construction des discours en prenant en compte les façons dont les identités des actants orientent ce processus. À travers l'étude de [l'actualisation du jeu vidéo], ce chapitre propose les matrices discursives comme outils méthodologiques permettant de formaliser à un instant T un ensemble de variations circulant sur le réseau discursif.

³⁹² Citations originales : « *That agency is cooperative and collaborative is related not just to communicative and cultural competence but also to a shared ability to evaluate [...]. Agency emerges out of performances or actions that, when repeated, fix meaning through sedimentation. Agency equally emerges in performances that repeat with a difference, altering meaning.* » (Campbell, 2005: 6-7)

5.2. Appréhender les genres vidéoludiques dans le cadre de la LSC

Dans un entretien commémoratif célébrant les 30 ans de *Mother 1* et donné à Shinya Arino dans l'émission *Game Center CX*, Shigesato Itoi a eu la possibilité d'expliciter ses intentions originelles pour la création de *Mother 1*. Retranscrit et traduit sur le site même du créateur de la série de jeux, il est alors possible de comprendre l'état d'esprit dans lequel se trouvait Itoi. Il y explique avoir découvert les jeux vidéo avec la série *Dragon Quest* (Square Enix, 1986), une série de jeux de rôle situant sa diégèse dans une forme d'appropriation culturelle d'un contexte médiéval et fantastique, il énonce :

Au bout d'un moment, je me suis mis à réfléchir au genre de choses que je ferais si je créais le même genre de jeu. Je me suis demandé pourquoi tous les jeux de rôle qui étaient populaires à l'époque avaient des épées et de la magie. [...] Je voulais un héros faible. Le personnage principal de *Mother* est asthmatique et son père n'est jamais là. C'est la configuration que j'avais en tête lorsque je me suis demandé quel genre d'histoire d'aventure je pouvais faire. (Itoi, 2019, traduction de l'auteur)³⁹³

En tant qu'[actualisations du jeu de rôle], la série *Mother*, tout comme le diptyque *UnderDelta*, interrogent les genres dans lesquels ils s'inscrivent. À partir de multiples épitextes qu'il est possible de tracer, les intentions de leurs auteurs transparaissent. Itoi souhaitait en partie proposer des expériences atypiques pour ce qui lui semblait être le genre des jeux de rôle tandis que Fox, en présentant son premier jeu comme un jeu de rôle dans lequel personne ne doit mourir, interrogeait fondamentalement les mécaniques typiques du genre, à savoir le gain d'expérience issu de combats dans lesquels généralement un ou des ennemis périssent. Bien qu'il soit possible de précisément mettre en exergue les façons dont le corpus participe à la co-construction d'[actualisations du jeu de rôle], il est auparavant nécessaire d'interroger ce que le genre d'un jeu fait au discours. En effet, dans les cas évoqués ci-dessus, les co-constructions sont possibles, car ils font référence à un genre précis du jeu vidéo : le jeu de rôle.

³⁹³ Itoi, S., & Arino, S. (2019). *Shigesato Itoi Visits Arino Kacho's Challenge Room*. Hobo Nikkan Itoi Shinbun. <https://www.1101.com/gccxmother/en/2019-09-14.html> (consulté le 01/09/2023).

Dans le cadre de ce travail doctoral, le corpus fut identifié principalement pour leur inscription, forcément anachronique pour ce qui est de la trilogie *Mother*, dans deux méta-genres : les jeux persuasifs et les jeux expressifs et ce, en fonction de ce qui était supposé comme étant leurs intentions discursives. Les difficultés à maintenir les jeux dans des genres clairement identifiés ont fait aboutir une réflexion plus large sur les genres des jeux vidéo comme étant des co-constructions également. Un exemple typique concerne le glissement sémantique observé par Dominic Arsenault à propos du genre « *first person shooter* » qui prend le pas sur celui des « *doom clones* » (Arsenault, 2009 : 165). Une hypothèse permettant d'explicitier la facilité à accepter ce glissement peut être que ces genres font des rapprochements entre les structures vidéoludiques observables par les façons dont les jeux sont représentés et manipulés. Or, statuer clairement le méta-genre semble plus difficile, car ils font référence dans le cadre de la LSC au discours co-construit d'un jeu directement ainsi que les stratégies discursives et interprétatives nécessaires pour la co-construction. Cela étant, la LSC considère également le discours comme un processus, ce qui rend sa catégorisation dans un méta-genre de jeu plus instable que dans des genres se rapportant aux mécaniques directement. Une explication provient également du temps nécessaire (et parfois long) dans lequel un discours se co-construit et s'actualise.

5.2.1. Co-construire les genres vidéoludiques et leurs significations

Dans des recherches parallèles à ce travail doctoral, il a pu être observé que de nombreux documents permettent de constater la co-construction d'une signification comme étant un processus long. Dans un article de *Board Games Studies Journal*, David Parlett résume ses travaux à l'égard de Lizzy Maggie, créatrice du *Landlord's Game*, jeu qui inspira le *Monopoly*. L'histoire du jeu révèle que sa créatrice originelle avait eu pour intention de créer un objet critique à l'égard de l'appropriation des terres et de la nature par certains groupes sociaux, dont les *landlords*, les propriétaires terriens. Cependant, la première version du jeu semblait davantage valoriser cette accumulation. C'est pourquoi la version révisée avait le paratexte suivant : « ...non seulement pour amuser les joueurs et les joueuses, mais aussi pour leur montrer comment, dans le système actuel ou dominant de propriété foncière, le propriétaire a un avantage sur les autres entreprises et comment

l'impôt unique découragerait la spéculation foncière» (cité par Parlett, 2019 : 101, traduction de l'auteur)³⁹⁴. Ce faisant, le jeu n'est plus seulement un jeu de gestion, mais également un jeu éducatif et critique. De ceci apparaît un besoin d'actualiser perpétuellement les genres servant de catégorisations, que cela soit pour les audiences joueuses ou les créateurs et créatrices.

Dominic Arsenault résume cette difficulté à appréhender les genres vidéoludiques par l'expression suivante : « la grande illusion des genres » (Arsenault, 2009 : 157). Pour lui,

le genre semble être un concept imprécis et intuitif ; il est imperméable à une classification et à une systématisation rigoureuses ; il désigne des phénomènes potentiellement très différents d'un média ou d'une discipline à l'autre ; et c'est un phénomène multiforme et multidimensionnel. Ces caractéristiques sont communes à tous les usages du concept, et c'est à peu près la seule chose que tous les genres partagent, que ce soit en littérature, en linguistique ou en études cinématographiques : elles s'appliquent également aux genres de jeux vidéo. (Arsenault, 2009 : 159, traduction de l'auteur)³⁹⁵

Appelant à dépasser l'étude seule des mécaniques, Arsenault conclut à une nécessité également de considérer les genres vidéoludiques comme des outils permettant d'étudier également une certaine esthétique des pratiques vidéoludiques. Un exemple de cela se retranscrit dans l'émergence de genres comme celui du *cinematic platformer* qui, selon Cecilia Bexander, définit « une approche plus réaliste des jeux où il faut sauter sur des plateformes, incluant des mouvements plus réalistes » (Bexander, 2014 : 10, traduction de l'auteur)³⁹⁶. Si *Prince Of Persia* est reconnu comme étant l'un des premiers de par son utilisation de séquences filmées afin de modéliser les animations du personnage principal (Therrien, 2007 : 4), *Limbo* (2010) et *Inside* (2016) du studio Playdead peuvent être présentés comme des exemples récents (figure 85).

³⁹⁴ Texte original : « ...not only to afford amusement to the players, but to illustrate to them how under the present or prevailing system of land tenure, the landlord has an advantage over other enterprises and also how the single tax would discourage land speculation ».

³⁹⁵ Texte original : « Genre appears to be an imprecise and intuitive concept; it is impervious to rigorous classification and systematization; it denotes potentially very different phenomena across media or disciplines; and it is a multifaceted and multidimensional phenomenon. Those are common to all usages of the concept, and are about the only thing that all kinds of genres share, whether in literature, linguistics, or film studies: and they apply to video game genres as well. » (Arsenault, 2009 : 159)

³⁹⁶ Texte original : « more realistic approach of the jumping on platformgames, like including realistic movements ».

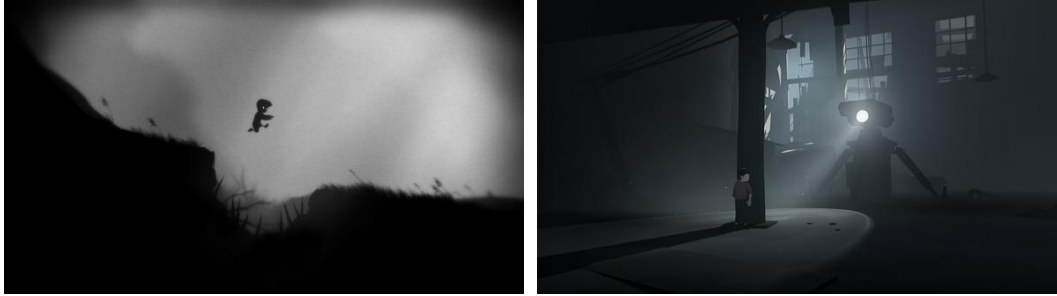


Figure 85 : *Limbo* à gauche, *Inside* à droite, deux jeux pouvant être inscrit dans le genre des *cinematic platformers*.

Dans ces deux jeux, l'émphase est mise sur leurs ambiances respectives, ce qui se traduit par un environnement stylisé et une narration environnementale prépondérante (Jenkins, 2004 : 123). Dès lors, la co-construction de leurs significations et donc de leurs discours repose « sur les personnages et les espaces dont l'univers du jeu est constitué » (Chauvin, 2019 : 39). Bien que ces jeux ne fassent pas partie du corpus de ce travail doctoral, ils permettent d'illustrer une complexification des genres, mais également une plus grande compétence des actants à discuter et argumenter à propos des genres vidéoludiques. Cela ne contredit pas la « grande illusion des genres » évoquée par Arsenault, mais illustre plutôt quels genres sont également des discours co-construits, et donc suivent des processus d'actualisation et de réactualisation au même titre que d'autres discours vidéoludiques.

5.2.2. Les méta-genres vidéoludiques

Comme le note Julie Delbouille à l'égard d'*Inside*, « son esthétique constitue un des piliers de la narration et d'une réflexivité qui marque profondément le gameplay du jeu » (Delbouille, 2017 : 73). Or, ce travail doctoral ne traite pas fondamentalement la question de l'esthétique des jeux vidéo, question qui a notamment déjà pu être traitée de manière extensive dans la littérature académique, en particulier depuis la philosophie (Morisset, 2020). S'il est tout à fait possible de faire émerger des genres à partir des variations esthétiques des jeux vidéo, la LSC interroge davantage les genres vidéoludiques en fonction de leurs discursivités et de leurs discours. Cela se rapproche davantage à la notion de méta-genre proposée par Trépanier-Jobin. Si elle restreint l'exercice à distinguer les

expressive games des *persuasive games* et des *serious games*, il est possible de révéler un certain nombre de propositions variées dans la littérature académique (tableau 4).

Tableau 4 : Recension des méta-genres vidéoludiques (texte original conservé)		
Activist Games	Flanagan, 2009.	« <i>Activist games can be characterized by their emphasis on social issues, education, and, occasionally, intervention.</i> » (2009 : 13)
Cinematic games	Girina, 2015.	« <i>Cinematic games are born at the crossroads between interactive movies and video games, for which the cinematic expression is retained by means of audiovisual representation while keeping the action in the hands of the player.</i> » (2015 : 10)
Educational Games	Abt, 1987.	« <i>The chief concerns of educational game design at this level are to pack the classroom hour (or a more suitable unit of time, if scheduling flexibility and administrators's imaginations permit) with as profound and richly detailed an exercise of the problem under study as possible, to maintain student interest, and to dramatize the primary questions with sufficient contrast to secondary ones</i> » (Abt, 1987 : 52)
Empathy Games	Brice, 2017. ³⁹⁷ Pozo, 2018.	<i>Les empathy games « seeks to expand the awareness and sensitivity of the person empathizing, rather than to communicate with or aid the person being empathized with. »</i> (Pozo, 2018)
Expressive Games	Genvo, 2020a.	« un jeu expressif propose au joueur de se mettre à la place d'autrui pour explorer des problèmes issus de la vie courante (psychologiques, sociaux, culturels, etc.), ceci en permettant de faire à la fois l'expérience de dilemmes moraux et/ou éthiques qui leur sont liés, tout comme des conséquences qui résultent de ses choix. » (2020a : §2)
News Games / Current Event Games	Attribué à Frasca, redéfini par Bogost et al., 2010.	« <i>We have adopted Frasca's term, but we also expand its scope : for us, "newsgame" suggests any intersection of journalism and gaming. Frasca's games do engage with the news, of course, in the same way as do reporting, editorial, and cartooning. This specialization in mind, we suggest the name current event games</i>

³⁹⁷ Dont la définition est mobilisée plus bas.

		<i>to describe titles like September 12th. Current event games are short, bite-sized works, usually embedded in Web sites, used to convey small bits of news information or opinion. They are the newsgame equivalent of an article or column. » (Bogost et al. 2010 : 13)</i>
Persuasive Games	Bogost, 2007.	« <i>videogames that mount procedural rhetorics effectively.</i> » (Bogost, 2007 : 46)
Zinester Games	Anthropy, 2012, redéfini par Parker, 2013.	Ces jeux « <i>locates true independence in highly personal, amateur game design that is modeled on print zines and independent comics. Similarly, the recent controversy regarding the formal status of the new wave of “zinester” games as “games” (in particular small, personal games produced by women, queer and trans* people, often using accessible software like Game Maker, Stencyl, and Twine)</i> » (Parker, 2013 : 2)

L'intérêt de réunir autant de méta-genres est que cela permet de prendre la mesure également d'une variété complexe de façons d'appréhender ce qui est considéré dans le cadre de ce travail doctoral comme étant la discursivité d'un jeu vidéo. En effet, les *queer games* sont définis principalement par les sujets abordés et considérés comme étant proches des conditions *queer* et non pas forcément en fonction de leurs *gameplay* ou de la persuasivité de leurs propos. Bonny Ruberg les positionne également comme étant un certain renouveau du média qui se saisit de thèmes et sujets qui auparavant ne s'inscrivaient pas dans un processus de ludicisation : « cette renaissance est en grande partie due aux travaux radicaux, expérimentaux, dynamiques et profondément homosexuels d'un réseau étendu et en constante évolution de créateurs de jeux LGBTQIAA+ : l'avant-garde du jeu vidéo d'aujourd'hui » (Ruberg, 2020 : 12, traduction de l'auteur)³⁹⁸. Cette distinction, à propos du thème, est également présente dans le genre des *news game* mais également dans celle des *expressive games* (bien qu'il faille observer ici que le genre englobe potentiellement tout sujet). En revanche, la distinction posée par les *serious game* se fait davantage par rapport au public cible ainsi qu'aux enjeux institutionnels relatifs aux jeux

³⁹⁸ Texte original : « *This renaissance is in large part driven by radical, experimental, vibrant, and deeply queer work from a wide-reaching and constantly evolving network of lgbtq game makers: today's video game vanguard.* »

eux-mêmes. Damien Djaouti les définit « par la présence d'une dimension "ludique" et d'une dimension "sérieuse" explicitement souhaitées par [leur concepteur] » (Djaouti, 2011 : 25). Cette dimension sérieuse et institutionnelle est résumée par Trépanier-Jobin qui réunit leurs applications utilitaires notamment à des questions d'apprentissage, d'entraînement et d'information (2016 : 110). Cela étant, ces questions concernent également les *activist games* qui mettent une emphase sur les luttes sociales en dehors des contextes institutionnels comme l'école. À l'opposé de ces cadres normés (l'école, les institutions, voire le système capitaliste et libéral)³⁹⁹, les genres des *zinester games* et des *queer games* sont positionnés dans les marges des systèmes industriels. Naomi Clark précise à l'égard des derniers que :

c'est le refus d'obéir aux conventions orthodoxes sur les jeux, et la volonté d'embrasser des systèmes sommaires, qui permet aux jeux queer d'atteindre plus facilement de nouvelles formes d'interaction et de consonance entre les expériences et les aspects de l'existence queer qu'ils représentent et les structures d'interaction que les joueurs rencontrent. (Clark, in Ruberg & Shaw, 2017 : 9, traduction de l'auteur)⁴⁰⁰

Enfin, un dernier élément de considération relève également des communautés d'usages concernant chacun de ces genres à propos de certaines spécificités qu'elles mettent en avant. Par exemple, la dimension autobiographique de certains jeux expressifs est également une caractéristique (fondamentale) des *queer games* tels que *Dys4ia* d'Anna Anthropy (2012)⁴⁰¹. De fait, l'emploi d'une notion plutôt que l'autre se fait également en référence aux façons dont la personne usagère s'identifie en tant qu'être humain au sein de groupes sociaux particuliers. Ces traductions d'une communauté à une autre permettent également de constater la trajectoire d'une caractéristique d'un méta-genre. Dans les

³⁹⁹ Sans se positionner ici par rapport à la notion, il en est fait usage de sorte à faire référence à l'idée du système industriel actuel pour certains créateurs et créatrices de sorte à proposer des expériences dont l'existence est également une critique dudit système.

⁴⁰⁰ Texte original : « *it's the refusal to obey orthodox conventions about games, and a willingness to embrace bare systems, that makes it easier for queer games to achieve striking new forms of interplay and consonance between the experiences and aspects of queer existence they represent and the structures of interaction that players encounter.* »

⁴⁰¹ Dans un article de 2015, la journaliste Cécilia D'Anastasio rappelle la critique d'Anthropy à l'égard des personnes considérant son jeu comme étant un *empathy games*. Cette controverse à l'égard de la catégorisation de sa création illustre dans une certaine mesure la complexité d'associer des jeux à des méta-genres.

D'Anastasio, C. (2015, mai 15). Why Video Games Can't Teach You Empathy. Vice. <https://www.vice.com/en/article/mgbwvp/empathy-games-dont-exist>

recherches académiques, il semble que la dimension autobiographique des jeux soit d’abord le fruit de réflexions produites par des chercheuses, notamment *queer*. Dans un article de 2007, Cindy Poremba considère les *autobiographical games* au croisement d’enjeux artistiques et documentaires à partir des explorations réalisées par Mary Flanagan (Poremba 2007), notamment avec le cas du jeu *[domestic]* (figure 86, Flanagan, 2003). D’autres propositions, comme *Lie In My Heart* (Expressive GameStudio, 2019) interrogent la complexité de « concilier d’une part une forme d’exercice des possibles et de projection fictionnelle (requis par le cadre ludique que pose le concept de jeu expressif) et d’autre part le respect du pacte narratif mis en œuvre par l’autobiographie. » (Genvo, 2020 : §3). De fait, s’il est possible aujourd’hui de considérer que certains *queer games* font partie des *expressive games*, l’inverse est également possible. Le choix de la notion, dans une situation particulière, permet alors d’explorer et de co-construire différemment un discours. Ultimement, cette intrication des genres permet de mettre en exergue les façons dont ces derniers sont à la fois structurés par des discours et contribuent à structurer des discours sur des jeux et ce, sans jamais qu’ils soient considérés comme excluant les autres.



Figure 86 : Canevas d’images extraites par Mary Flanagan de *[Domestic]*, un jeu sur un événement tragique (un incendie de maison) de la vie de son autrice.

5.2.3. L'hypothèse d'accumulation des (méta)genres vidéoludiques

Certainement, il convient de définir les limites d'un tel exercice. Étant donné qu'ici, une seule citation est employée afin de définir superficiellement le genre, il convient également de reconnaître que ces genres sont des outils bien plus complexes que ce que le tableau pourrait laisser transparaître sans cette précaution d'usage. Par ailleurs, il est possible d'interroger la pertinence de chacune des propositions. Par exemple, les *empathy games* semblent *a priori* être une proposition ne générant pas de problème. Or, ils cristallisent également des enjeux philosophiques plus larges, interrogeant directement l'industrie vidéoludique : « les *empathy games* en tant que genre créent une conversation considérée comme nouvelle et inexplorée, tout en fournissant une excuse au reste des jeux pour ne pas se préoccuper de l'empathie » (Brice, in Ruberg & Shaw, 2017 : 77, traduction de l'auteur)⁴⁰². Un autre exemple concerne une appréhension complexe des *persuasive games* qui ne peut se faire sans prendre en considération de multiples ouvrages développant les propos de Bogost mais également les critiques constructives faites à l'égard de cette notion et des façons qu'elle a eues de les intégrer progressivement. Par exemple, Miguel Sicart, au détour d'une note de bas de page, reproche à la notion ainsi qu'à la méthode de Bogost de rester trop proches de l'objet et de sa technologie. Sicart, pour sa part, prône dans son ouvrage *Play matters* d'étudier davantage l'expérience ou la performance résultant de l'acte de jouer (Sicart, 2014 : 136). Loin d'être exhaustif, ce bref exercice de comparaison ludographique (Goux, 2022) à l'échelle des genres vidéoludiques permet de constater les façons dont les méta-genres peuvent se superposer, ou plutôt se cumuler, et ce, en fonction des contextes des expériences, des pratiques, des publics, etc. En ce sens, l'hypothèse nécessaire à formaliser dans le cadre de la LSC est celle de l'accumulation des genres vidéoludiques. La dénomination de cette hypothèse fait directement référence aux travaux de Peggy Thoits. Dans ses recherches sur les relations entre l'identité et le bien-être, elle conclut que l'identité se construit par rapport aux interactions avec d'autres individus. De fait, l'identité est « conceptualisée comme un ensemble » (Thoits 1983 : 176, traduction de l'auteur)⁴⁰³. Pour elle, l'accumulation d'identité permet une plus grande

⁴⁰² Texte original : « *empathy games as a genre create a conversation that construed as new and unexplored, while at the same time providing an excuses for the rest of games to not be concerned with empathy.* »

⁴⁰³ Texte original : « *the self is conceptualized here as a set* »

stabilité sociale et de son propre bien-être. En revanche, la perte d'identité conduit à l'isolement.

Ce travail doctoral réapproprie ces mécanismes pour formuler l'hypothèse d'accumulation des identités pour les appliquer aux actants. Dès lors, les genres vidéoludiques, en tant qu'identités, participent à la mise en place des relations entre un jeu et d'autres actants du réseau. Un exemple construit pour soutenir cet argument est le suivant. Actant A peut faire le choix de jouer à *Undertale* car il s'agit d'un jeu de rôle, tandis qu'Actant B décide de jouer au jeu parce qu'il le considère comme étant un *activist game*. Dans ce cadre, les genres apportent également un cadrage dans la co-construction du discours. Percevoir *Undertale* uniquement comme un RPG ne permet peut-être pas de faire émerger une variation du discours à propos de [la banalité du mal]. Là où le percevoir comme *activist game* mettrait en exergue les conditions propices à son émergence. Dans tous les cas, *Undertale* semble avoir une affordance particulière pour la co-construction du discours à propos de [l'actualisation du jeu de rôle]. En somme, certaines identités mettent davantage en exergue la co-construction d'un discours que d'autres.

Autrement dit, la complexité d'appréhender les genres qui rendait impossible de catégoriser absolument chacun des jeux du corpus de cette thèse est renversée dans le cadre de la LSC puisqu'il n'est plus question, par exemple, de déterminer si *Undertale* est un *activist game* ou un *expressive game* puisqu'il peut potentiellement accumuler les deux en fonction des relations avec les autres actants du réseau discursif. Cette hypothèse positionne alors *de facto* le genre et le méta-genre comme également co-construit. Dès lors, il n'y a pas un mouvement unidirectionnel faisant que le genre précède le discours ou l'inverse. Les deux fonctionnent telle une boucle de rétroactions d'influences mutuelles⁴⁰⁴.

Ce positionnement à l'égard des (méta)genres vidéoludiques, considérés finalement comme des éléments cumulables d'un jeu participant à la co-construction d'un ou de ses discours, suggère également de reconsidérer les profils des audiences afin de maintenir,

⁴⁰⁴ Dans une certaine mesure, il ne serait pas erroné de mentionner ici que cette conclusion est également inspirée de l'humanisme existentialiste défendu par Jean-Paul Sartre dans la conférence « L'existentialisme est un humanisme » (Sartre, 1996[1945]).

dans une certaine mesure, le principe de symétrie des actants. Par ailleurs, cela permet également de ne pas les cloisonner dans des perspectives stéréotypiques.

5.3. Appréhender les profils des audiences-joueuses dans la ludologie socio-constructiviste

Les *Mother*tales sont un corpus particulier de jeu, notamment du fait de l'engagement de leurs audiences. Cela a pu être constaté dans le chapitre 2. Concernant la trilogie *Mother*, les audiences joueuses anglo-saxonnes (principalement étasuniennes) puis occidentales se sont organisées dès les années 2000 afin de partager à propos de ces jeux. Concernant le diptyque *Underdelta*, certains essayistes observent et qualifient les façons dont des foules d'internautes ont structuré les connaissances et les pratiques et ce, parfois de manière toxique et oppressive. S'il peut sembler rare de voir un tel engagement « déborder » de l'expérience proposée par leurs jeux originels, les *mother*tales servent ici de parangons lorsqu'il s'agit d'observer un engagement stimulé par leurs communautés sur plus de 3 décennies. Malgré cet ensemble de traces foisonnant sur les réseaux, il est toujours possible de discuter l'importance de ces foules tant il est impossible dans le cadre de ce travail de thèse de constater que leurs comportements peuvent être considérés comme typiques. Autrement dit, malgré des saillances observables, voire aberrantes⁴⁰⁵, une facilité interprétative peut toujours être de défausser une variation discursive au principe qu'elle est atypique et que les actants la médiatisant ne correspondraient pas à un actant (joueur ou joueuse) typique. Or la ludologie socio-constructiviste envisage et intègre l'ensemble des variations au sein d'un même réseau discursif. Par ailleurs et du fait de ses emprunts à Vygotski (2013[1934]), elle considère également que tout actant (humain) est compétent pour faire émerger ou circuler une variation même si celle-ci ne circule que très peu⁴⁰⁶. C'est pourquoi la ludologie socio-constructiviste est davantage portée sur l'étude de ce qui

⁴⁰⁵ Le 5 janvier 2022, une scène particulièrement étrange se produit. Lors de l'audience générale du pape François, un spectacle de cirque est donné durant lequel la chanson *Megalovania* (Fox, 2015) est jouée. Celle-ci est issue du jeu *Undertale* (Fox, 2015). Précédemment, le pape s'était vu offrir le jeu en 2016 par le vidéaste MatPat lors d'une rencontre entre pontifex et plusieurs *youtubers*. (The Game Theorists, 2016)

The Game Theorists. (2016, juillet 5). *Game Theory : Why I Gave the Pope UNDERTALE!*
<https://www.youtube.com/watch?v=s8St9oOnkGU>.

⁴⁰⁶ De fait de la technicité de son élaboration et du registre de connaissance nécessaire pour la formaliser par exemple.

est structurant pour le réseau discursif (donc entre autres : les variations discursives circulantes). Par exemple, il n'est pas question de considérer que toutes les audiences joueuses de *Mother 3* ont un même degré d'engagement. Plutôt, il s'agit de défendre l'idée que les audiences les plus engagées participent à structurer l'expérience et l'engagement des autres moins engagées ou moins connaisseuses de sorte qu'elles peuvent, si reliées au réseau, être amenées à réactualiser leurs connaissances et à développer leurs compétences. Un exemple plutôt humoristique, mais saillant de cela, est la médiatisation de la relation entre Régis Fils-Aimé (président-directeur général de Nintendo America de 2006 à 2019) et les fans les plus vocaux demandant une publication officielle de *Mother 3* en occident (figure 87). En médiatisant l'engagement (jugé extrême dans le cadre de cette vidéo), le sketch est un énoncé participant à la structuration de la communauté, mais également de celles et ceux qui n'en font pas partie en les invitant à se positionner à l'égard de ce phénomène.

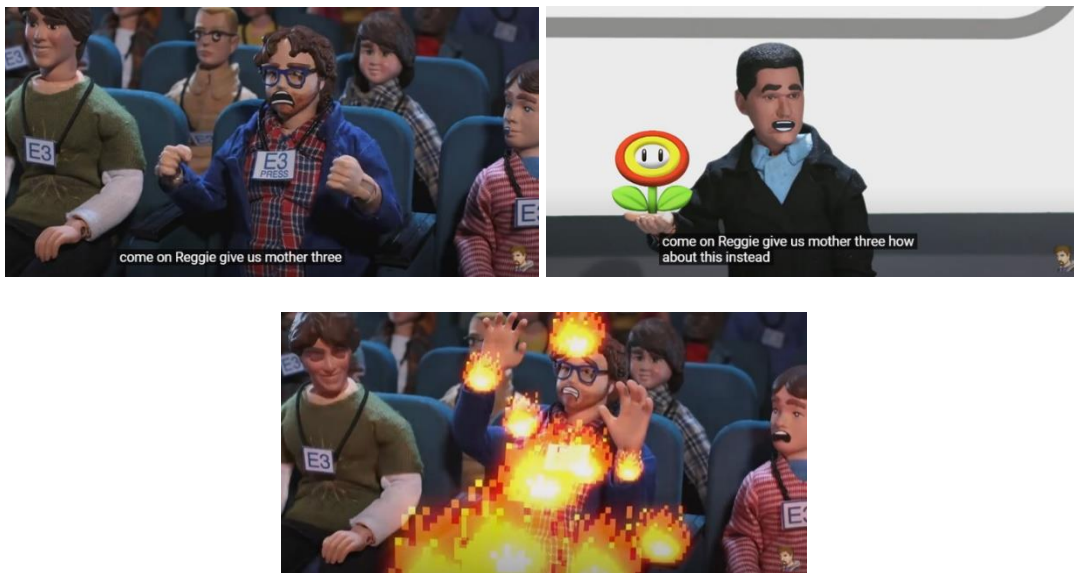


Figure 87 : Image extraite d'un sketch vidéo dans lequel un fan demande la localisation officielle de *Mother 3*, Régis Fils-aimé réagit en avalant une fleur de feu (issue du Lore de l'univers de Mario) et procède à enflammer le fan⁴⁰⁷.

Autrement dit, au travers d'un bref exemple, il est possible d'illustrer les façons dont une conception en réseau permet de penser également les actants de manière très fluide, et ce, en fonction des relations qu'ils et elles développent au sein du réseau. Une joueuse peut

⁴⁰⁷ *Reggie gives us Mother 3 : E3 2014—YouTube*. (s. d.). Consulté 9 août 2022, à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=CePk795Xum4&ab_channel=KenTrippal3

devenir créatrice de significations en se réappropriant par exemple le contenu d'un jeu pour médiatiser une analyse ou un essai diffusé sur une plateforme quelconque. D'un statut de co-créatrice de significations sans traces constatables, elle devient co-créatrice qualifiable par les traces que sa pratique de joueuse laisse. Cette fluidité est soutenue par l'hypothèse d'accumulation d'identités des actants déjà évoquée dans ce chapitre. La LSC soutient donc cette accumulation d'identités, car cela permet d'expliquer une partie des raisons de la circulation d'un discours : les traces laissées par un actant (ayant un profil typique ou atypique), à l'instar de tout énoncé partagé au sein d'un réseau, peuvent ensuite servir à d'autres actants qui s'émancipent de leur rôle d'audience joueuse pour également devenir productrice de significations potentiellement partagées. Cependant, cette conception fluide des profils des actants joueurs et joueuses nécessite un ancrage dans la littérature académique à l'aune du corpus de ce travail doctoral. De fait, dans cette sous-section, la LSC éclaire la conception défendue des actants à partir de deux points de départ : les typologies d'un côté et les régimes d'expériences. L'objectif de cela est, comme pour les genres vidéoludiques, de soutenir à la conclusion que les profils de joueurs et joueuses révèlent davantage des identités qu'un même actant accumule et avec lesquels il accède à des espaces sociaux différents⁴⁰⁸, adoptent des comportements typiques ou atypiques en fonction des situations, etc.

5.3.1. Appréhender la question des profils au prisme d'une accumulation d'identités

De la même façon que pour les genres et les méta-genres vidéoludiques, il est nécessaire d'adresser la question des profils des actants, et particulièrement des actants joueurs et joueuses, dans le cadre de la ludologie socio-constructiviste. Comme évoqué en introduction de ce chapitre, la question des profils est présente dès les prémisses des travaux sur les jeux vidéo. Dans une certaine mesure, Roger Caillois (1958) élabore également sur cette problématique à partir de sa typologie des jeux lorsqu'il distingue le jeu des enfants (*paidia*) de celui des adultes (*ludus*). L'une des typologies de références est

⁴⁰⁸ Ce qui se traduit par la suite par des zones potentiellement distinctes du réseau.

celle de Richard Bartle (1996). Il propose à partir d'une étude des joueurs et joueuses de MUDs d'agencer ces profils en fonction d'orientations symbolisées par deux axes au travers d'un graphe d'intérêts (figure 88). L'intérêt d'une telle taxonomie pour lui est pratique : en catégorisant les audiences joueuses, il devient possible de penser ces dernières comme étant des variables qui peuvent être conditionnées ou paramétrées par les choix de *game design*.

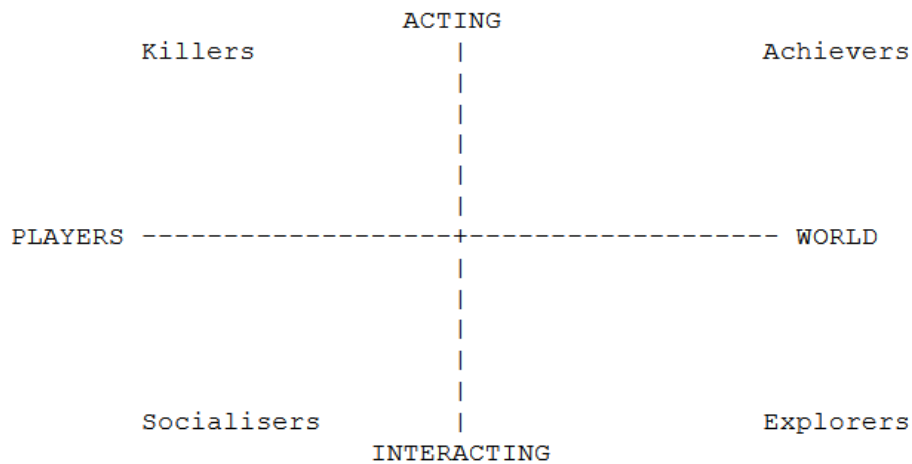


Figure 88 : La représentation de la taxonomie de Bartle fait émerger 4 profils en fonction des intérêts des joueurs et joueuses et de leurs orientations⁴⁰⁹.

Dans ses travaux, Bartle précise que l'un des intérêts d'une telle typologie est de pouvoir équilibrer les jeux multi-joueurs que sont les MUDs. Par extension, cette logique est également applicable à d'autres jeux. Si un jeu multi-joueurs a une part trop importante de *killers* au sein de son audience joueuse, alors les *game designers* ont potentiellement l'obligation de s'interroger s'il s'agit d'une conséquence voulue ou s'il y a besoin de mettre en place de nouvelles incitations pour qu'une part des joueurs abandonnent leur profil de *killer* au profit d'un autre. De fait, lorsque la LSC présente les identités des audiences joueuses comme étant fluides, ce n'est pas une hypothèse fondamentalement nouvelle. De

⁴⁰⁹ « Les axes du graphique représentent la source d'intérêt des joueurs pour un MUD. L'axe abscisses va de l'emphase mise sur les joueurs (à gauche) à l'emphase mise sur l'environnement (à droite) ; l'axe des ordonnées va de "agir avec" (en bas) à "agir sur" (en haut). » (Bartle, 1996:7, traduction de l'auteur)

Texte original : « The axes of the graph represent the source of players' interest in a MUD. The x-axis goes from an emphasis on players (left) to an emphasis on the environment (right); the y-axis goes from acting with (bottom) to acting on (top). »

manière générale, les typologies de joueurs et joueuses offrent des terrains de recherches particulièrement extensifs, et ce, pour au moins deux raisons.

La première est qu'elles permettent de déployer un ensemble de variations de la notion de lecteur-modèle appliqué au jeu : le joueur modèle. Pour rappel, le joueur modèle définit « un certain schème de l'expérience de jeu, dans le sens où le joueur est censé être dépositaire de certaines typifications ludiques, mises en place par la structure » (Genvo, 2008 : 6). Autrement dit, cette notion formalise un type de joueur idéal que se représente le créateur ou la créatrice lors de la création d'une structure ludique. Ces audiences joueuses idéales peuvent également être élaborées à partir d'observations. Dans son ouvrage *Game Design Workshop : A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (2008), Tracy Fullerton met en exergue une liste de 10 types de joueurs et joueuses⁴¹⁰ qui offrent des « domaines de recherches intéressants pour les *game designers* souhaitant explorer de nouvelles formes de jeu avec lesquelles engager émotionnellement leurs joueurs et joueuses » (Fullerton, 2008 : 93, traduction de l'auteur)⁴¹¹. Tout comme la proposition de Bartle, celle de Fullerton repose sur des modes d'engagement ou des comportements à l'égard d'un jeu vidéo. Plus récemment, la méta-analyse de Janne Tuunanen et Juho Hamari recensa douze propositions allant de celle de Bartle à des travaux plus récents élaborant sur des notions apparues entre temps comme par exemple celle de Stewart qui intègre également les joueurs et joueuses *casual* et *hardcore* (2011). Tuunanen et Hamari observent que les typologies de joueurs reposent sur des critères variés : psychographiques (c'est-à-dire sur des traits psychologiques), comportementaux et démographiques (2012 : 4) mais que malgré des distinctions mises en avant par leurs auteurs et autrices, il est en réalité difficile de véritablement segmenter les audiences joueuses en catégories tant ces dernières sont susceptibles au changement (de comportements en jeu, d'objectifs, etc.). Ce travail les fait également conclure que les typologies de joueurs et joueuses

⁴¹⁰ La liste, non exhaustive, de Fullerton est relativement explicite. Il s'agit : du compétiteur, de l'explorateur, du collectionneur, de l'accomplisseur, du blagueur, de l'artiste, du metteur en scène, du conteur, de l'interprète et de l'artisan (Fullerton, 2008:92)

⁴¹¹ Texte original : « they offer an interesting area of study for the game designer looking for new areas of play with which to emotionally engage players. »

sont autoréalisatrices et autovalidant. En d'autres termes, le fait de concevoir un jeu pour certains types de joueurs fait que ces mêmes types de joueurs finissent par être les types de joueurs dominants dans le jeu. (Tuunanen et Hamari, 2012 : 12, traduction de l'auteur)⁴¹²

Il serait possible de poursuivre l'exploration de cette littérature à propos des typologies des audiences joueuses, avec des modèles toujours plus complexes. Une dernière typologie illustrant cette complexité est la classification proposée par Lauren Ferro *et al.* Leur proposition fait émerger cinq catégories⁴¹³ à partir des points de convergences entre des types de joueurs, leurs personnalités, des éléments et des mécaniques de jeu. Il en ressort une classification multifactorielle dont l'objectif est d'être déployée au service des créateurs et créatrices de jeu de sorte à concevoir des systèmes avec un haut degré d'engagement pour leurs audiences modèles (Ferro *et al.*, 2013). Pourtant, leur proposition peut également être discutée à partir des conclusions de Tuunanen et Hamari.

Cette littérature fait émerger plusieurs conclusions pour la ludologie socio-constructiviste. Premièrement, les typologies des audiences joueurs et joueuses sont situées. De fait, loin d'être un problème, cela peut servir à qualifier certains clusters d'actants au sein du réseau. Deuxièmement, étant donné les chevauchements de ces typologies, il est heuristique, dans le cadre de la LSC, de considérer les profils ou types de joueurs et joueuses comme un ensemble d'identités qu'un actant (humain en l'occurrence) peut cumuler au sein d'un réseau discursif. Ce cumul d'identités offre une solution pertinente concernant le problème à propos du rapport causal entre le joueur (dont une identité, par exemple d'*explorer*, fait également référence à un registre de connaissances) et la co-construction d'un discours précis. En effet, les actants étant reliés entre eux au sein d'un réseau, il n'y a pas d'obligations pour que tous possèdent les mêmes caractéristiques pour qu'un discours circule. Autrement dit, la co-construction d'un discours et sa circulation reposent davantage sur des relations entre actants que sur des possibles caractéristiques intrinsèques qui les essentialiseraient. La matrice discursive (sous-section

⁴¹² Texte original : « *This creates a situation where gamer typologies are self - fulfilling and self - validating. In other words, designing a game for certain player types results in the same player types ending up being the dominant player type s within the game as well* » (Tuunanen and Hamari 2012:12)

⁴¹³ Les dominant.e.s, les objectivistes, les humanistes, les curieux et les créatifs.

5.5) est un outil méthodologique qui a pour objectif d'identifier un ensemble de discours co-construits en formalisant leurs variations aux intersections des identités des actants jeu et audiences (joueuses ou non). Cependant, avant de pouvoir faire aboutir un tel outil, il est nécessaire d'aborder dans un dernier temps la question des régimes d'expérience et des façons qu'ont ces régimes d'influer sur la co-construction.

5.3.2. Appréhender la question des profils au prisme des régimes d'expériences

Dans son ouvrage *Philosophie des jeux vidéo*, Mathieu Triclot évoque la notion de régime d'expérience pour faire référence aux façons multiples de jouer (2011). Il souligne l'importance de ne pas réduire l'expérience d'un jeu à un seul régime d'expérience. Dans le cadre de la LSC, l'emploi de cette notion permet de mieux cerner la co-construction des discours. Cependant, il convient également de prendre des précautions, car cette notion peut dans une certaine mesure se superposer aux identités des audiences. S'appuyant sur les travaux de Triclot, Hurel synthétise la définition de cette notion à « un rapport homme-machine, mû par le désir, singulier (se distinguant d'autres régimes), et qui dépend d'un ensemble de réglages techniques, sociaux, culturels et esthétiques » (Hurel, 2020 : 115). Pour ce dernier,

l'idée de « régime d'expérience » est féconde dans une optique de compréhension de l'activité des joueurs que cherche à établir Triclot en ce qu'elle propose un niveau intermédiaire de généralisation d'un type d'expérience. Il n'y a plus uniquement « le » jeu vidéo, mais le jeu vidéo d'université, d'arcade et de salon. (Hurel, 2020 : 115)

Pour ces auteurs, le régime d'expérience permet de faire référence à un ensemble de conditions extérieures (comme le contexte dans lequel se déroule une session de jeu) et intérieures (l'intention, les objectifs, les compétences). Dans le cadre de la LSC, il est cependant pertinent d'apporter une distinction claire à celle des identités des audiences joueuses afin d'éviter toute redondance. C'est pourquoi la LSC propose de définir les régimes d'expérience au prisme de deux paramètres : les compétences des audiences

joueuses et les contextes de jeu. Dans une certaine mesure, les genres et les profils déjà évoqués font référence soit de manière explicite, soit de manière implicite à ces deux composantes. Par exemple, il est possible de distinguer les *serious games* du *serious gaming*⁴¹⁴ qui « vise à faire de jeux non sérieux des outils d'apprentissage, en les détournant au moyen de scénarios pédagogiques » (Quinche, 2019 : 13). Ces détournements supposent une certaine compétence dans le fait d'imaginer un espace de contingences finalement plus large que celui anticipé par les créateurs et créatrices, et ce, dans un cadre particulier de jeu telles une formation d'entreprise, une salle de classe ou autre.

À propos de la notion de compétence, ce travail doctoral a déjà situé son ancrage dans les sciences de l'éducation (en particulier avec la définition proposée par Tardif). Cela étant, il est intéressant de préciser ce qui est compris par la compétence d'une audience dans sa capacité à interpréter, à explorer et de manière générale, à jouer à un jeu. Pour ce faire, une première piste concerne le modèle MDA (pour *mechanics - dynamics - aesthetics*) proposé par Robin Hunicke *et al* (2004). Ce modèle est pertinent, car il permet de distinguer trois niveaux de signification allant du plus éloigné de la compétence supposée des audiences au plus accessible. Le niveau *mechanics* fait référence au code informatique, les algorithmes et les données permettant à une machine d'exécuter le jeu considéré ici comme programme informatique, le niveau *dynamics* concerne les interactions et le *gameplay* et enfin, le niveau *aesthetics* porte sur les éléments représentés ainsi que les émotions ressenties par l'audience lorsqu'elle joue. Une seconde piste concerne le degré de professionnalisation de l'actant. En faisant émerger des degrés de professionnalisation, il est alors possible par exemple de segmenter des joueurs et joueuses *casual* des joueurs et joueuses *hardcore* (Ip, Jacobs, 2005) voire des audiences joueuses professionnelles tels que les *esportifs* et *esportives* ou les sémiologues se consacrant à l'étude des jeux vidéo. Cela étant, il convient de reconnaître une limite de cette exploration à propos des compétences des audiences joueuses. En effet, même si dans le cadre de ce travail doctoral, deux pistes sont évoquées de sorte à appréhender les différents régimes d'expériences, il convient également de reconnaître que ces pistes appellent des travaux

⁴¹⁴ Il est cependant à noter que cette distinction n'abonde pas dans la perspective de Djouati. Pour ce dernier, le *serious gaming* fait référence en l'ensemble des pratiques et des jeux utilisés dans un cadre sérieux. Cela intègre de fait les *serious games* mais également les détournements de jeux non sérieux (Djaouti : 2011 : 25).

bien plus soutenus. Par exemple, Caroline Faucher traite la question de la professionnalisation, qu'elle distingue de la professionnalité (c'est-à-dire le palier qui une fois franchi fait reconnaître le caractère professionnel d'une personne), dans un travail doctoral exhaustif durant lequel elle élabore plusieurs niveaux de professionnalisation (Faucher, 2009). Si des travaux existent déjà sur les compétences des joueurs (Hock-Koon, 2013 ; Chollet, 2015), une piste s'inscrivant dans la continuité de ce travail doctoral serait de produire notamment un référentiel de compétences du ludologue. En revanche, ce présent travail doctoral ne fait qu'entrevoir les possibles pistes d'études liées à la prise en compte des compétences dans la co-construction des discours vidéoludiques⁴¹⁵.

À propos des contextes de jeu, Mathieu Triclot en distinguait trois : « celui du jeu à l'université dans le milieu des communautés *hackers*, celui du jeu d'arcades dans le centre commercial et enfin celui du jeu domestique au salon avec les consoles » (Triclot, 2012 : §6). Ce travail doctoral fait le choix de n'entrevoir également que quelques pistes de réflexion étant donné l'amplitude du sujet. En effet, il est également possible d'ajouter le jeu dans des situations d'apprentissage, le jeu dans le cadre d'une performance sportive ou scénique (telle que des marathons caritatifs), dans le cadre d'un *stream* diffusé sur des plateformes comme Twitch et ainsi de suite. Il n'est pas forcément utile de formaliser de manière exhaustive les contextes de jeu tant ils sont variés et pluriels, mais il convient tout de même de reprendre les propos de Genvo lorsqu'il écrit : « le contexte pragmatique d'apparition d'une structure de jeu va à la fois guider la formalisation de son éthos ludique mais aussi l'interprétation qui pourra en être faite » (Genvo, 2013b : 134).

⁴¹⁵ L'une des pistes envisagées serait la mise en place d'un référentiel de compétences élaboré à partir de la méthodologie développée par Jacques Tardif, Marianne Poumay et François Georges dans leur ouvrage collectif *Organiser la formation à partir des compétences, un pari gagnant pour l'apprentissage dans le supérieur* (2017). Pour cette note de bas de page, il est nécessaire de faire mention du parcours professionnel de l'auteur de cette thèse. En effet, de 2015 à 2018, il a œuvré en tant que conseiller pédagogique au sein de la communauté d'établissement Université Paris Est. L'une de ses missions était notamment le déploiement de l'approche compétence au sein de formations souhaitant la mettre en place. Contrairement à des référentiels de compétences exhaustifs (certaines formations proposent des référentiels comprenant une centaine de compétences comme par exemple « : « maîtriser le logiciel X »), les référentiels élaborés à partir de la méthode évoquée ne considèrent que 4 voire 5 compétences formalisées de manière complexe de sorte à pouvoir ensuite définir des niveaux allant du plus simple ou plus compliqué à atteindre à l'issue d'étapes clés d'une formation. Ces niveaux s'inscrivent également dans une démarche de professionnalisation. Dans le cas d'un référentiel de compétences d'un ludologue, une compétence pourrait être : « élaborer un discours à partir d'un jeu vidéo situé dans un contexte social et médiatique ». En tant que telle, la compétence semble abstraite, c'est pourquoi chaque niveau vient apporter une dimension concrète. Un premier niveau pourrait être « synthétiser les enjeux et les messages clés d'un jeu vidéo » tandis qu'un niveau plus avancé serait : « formaliser les façons dont un jeu s'insère dans un réseau discursif et soutenir cette insertion à partir d'une littérature issue des sciences humaines ». Si dans le cadre de cette note, l'exercice semble simple, cependant, son intérêt repose néanmoins sur un travail collectif issu de nombreuses concertations. De fait, élaborer un référentiel permettant de définir les compétences d'un ou une ludologue nécessiterait de mettre en place un groupe de travail notamment composé de profils scientifiques.

Une particularité à noter cependant est que dans le cadre de la LSC, certains contextes de jeu peuvent également être considérés comme des actants. En effet, un exemple concret relatif au *mothertales* concerne le marathon de la *Games Done Quick*. Certains jeux du corpus sont régulièrement *speedrunés* (figure 89), ce qui influence leurs régimes d'expérience puisqu'il s'agit alors de performances particulières (les *speedruns*) dont l'objectif est de terminer le plus rapidement un jeu, exposé devant une foule présente, mais également distancielles sur Twitch et ce, à travers et en incluant des formes de jeux secondaires. Par exemple, le *speedrun* d'*Undertale*, en 2017, proposait un challenge (une guerre d'enchères) dont l'enjeu portait sur le fait de reconforter le boss final (Asriel Dreemurr)⁴¹⁶ du jeu ou pas. Le choix fut de le consoler, à la grande majorité, et ce, avec en fond sonore une audience criant « *hug the goat! Hug the goat!*⁴¹⁷ ». De manière plus générale, le régime d'expérience de la *game done quick* offre un cadre propice à de nombreux moments chaleureux⁴¹⁸. Cet exemple permet également d'illustrer ce qui a été dit précédemment et les façons dont les actants, dans un régime d'expérience précis, peuvent contribuer dans une certaine mesure à un discours. En l'occurrence, cette séquence de la *games done quick* peut directement faire référence aux [socialités fictionnelles et responsables]. Concernant les actants, la LSC énonçait que le réseau discursif n'a pas besoin d'avoir des actants aux caractéristiques similaires pour supposer la circulation d'un discours. De la même façon, l'exemple de la *games done quick* permet de constater que cela vaut également pour les régimes d'expériences. Il est aisé de comprendre pourquoi la *games done quick* cristallise un régime d'expérience hors norme (c'est un événement social, avec des joueurs et joueuses très compétents, *streamé*, etc.). Malgré tout, il est possible d'entrevoir les raisons qui peut pousser à le considérer structurant notamment pour les discours sur [la banalité du mal] et [les socialités fictionnelles et responsables] et ce, malgré des régimes d'expériences typiques potentiellement moins émotionnellement marqués.⁴¹⁹

⁴¹⁶ Qui est au passage l'anagramme de « *serial murderer* ».

⁴¹⁷ « Embrasse la chèvre! »

⁴¹⁸ *Games Done Quick / Heartwarming*. (s. d.). TV Tropes. Consulté 11 août 2022, à l'adresse <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Heartwarming/GamesDoneQuick>

⁴¹⁹ L'exemple évoqué peut potentiellement trop orienter vers une certaine idée de ce que sont les régimes d'expériences. C'est pourquoi il convient également d'énoncer qu'il aurait également été possible d'évoquer des régimes d'expérience plus diffus comme par exemple la consommation de contenus à propos d'un jeu entre ou durant les sessions de jeu. Un autre exemple concerne également la consommation de plusieurs médias différents (comme l'écoute de podcast) pendant des sessions de jeu.

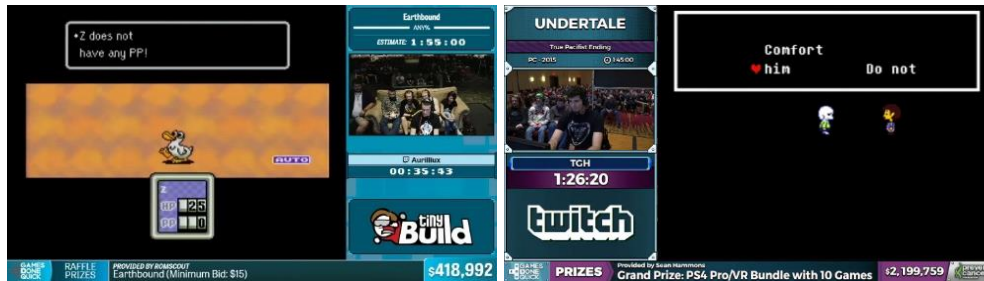


Figure 89 : Deux illustrations du régime d'expérience de la games done quick. A gauche, *Earthbound*, speedrunné en 2015 et à droite, *Undertale* en 2017 lors de la séquence durant laquelle il est possible de reconforter Asriel (et donc « la chèvre » scandée par l'audience)⁴²⁰.

5.4. La co-construction des discours vidéoludiques au prisme du diagramme des modulateurs discursifs.

De manière synthétique, LSC conçoit les actants comme étant les éléments constitutifs d'un réseau discursif qui, par leurs identités, établissent des liens avec d'autres actants. Pour appréhender ces identités, la LSC s'appuie sur un ensemble fonctionnel de typologies applicables en fonction des besoins. Ainsi, elle positionne les genres vidéoludiques et les profils des audiences joueuses non pas comme des catégorisations exclusives, mais comme des ensembles cumulables de facettes d'un même actant⁴²¹. De sorte, un jeu vidéo peut être persuasif, expressif et éventuellement sérieux, tout en étant un jeu de rôle ou d'aventure. Il en va de même pour les audiences joueuses.

Ce qui ressort finalement de ce parti pris, c'est une perspective flexible sur les actants qui permet de positionner les identités ainsi que les régimes d'expériences comme des modulateurs discursifs. Pour les discours vidéoludiques, cela implique au moins trois conclusions sur leurs co-constructions (schématisées par le diagramme des modulateurs discursifs, figure 90). Premièrement, les discours peuvent avoir un nombre de variations

⁴²⁰ Games Done Quick (Réalisateur). (2015). *Earthbound by Aurillux in 1:27:07—Summer Games Done Quick 2015—Part 84—YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=RxTN4cDD2Gg&ab_channel=GamesDoneQuick
 Games Done Quick (Réalisateur). (2017, janvier 16). *Undertale in 1:28:27 and Finale—AGDQ 2017—Part 174*. https://www.youtube.com/watch?v=k7NiwT_Y4ME

⁴²¹ Dans le cadre de ce chapitre, deux actants ont été mis en exergue : les jeux et les audiences-joueuses. Bien que d'autres actants auraient également pu être étudiés avec autant de détails (les audiences non joueuses, les personnages fictionnels, les institutions, les constructeurs et studios, etc.), l'emphase choisie s'explique par le fait que ce travail doctoral étudie principalement les relations entre ces deux actants, sans pour autant dénigrer les autres (de sorte à respecter le principe de symétrie constitutif de la LSC).

infinies du fait de ces modulateurs discursifs qui composent des actants n'étant jamais exactement les mêmes. Cependant, il convient de relativiser cette plausible infinité de variations par le fait que cela ne signifie pas systématiquement des écarts-types extrêmes entre chacune d'elles. Deuxièmement, la conception en réseau des discours fait qu'il ne suffit potentiellement que de peu d'actants à l'origine d'une variation pour que celle-ci devienne structurante pour l'ensemble du fait de sa circulation. Cette conclusion est fondamentale dans le cadre de la LSC, car elle permet de resituer l'intérêt de la théorie. Au service de disciplines comme les sciences de l'information et de la communication, elle permet d'élaborer un travail rigoureux qui peut ensuite servir d'hypothèses pour des travaux sur des terrains sociologiques par exemple. Dernièrement, cette conception des actants permet de formaliser le processus de co-construction des discours vidéoludiques depuis leur perspective (figure 90).

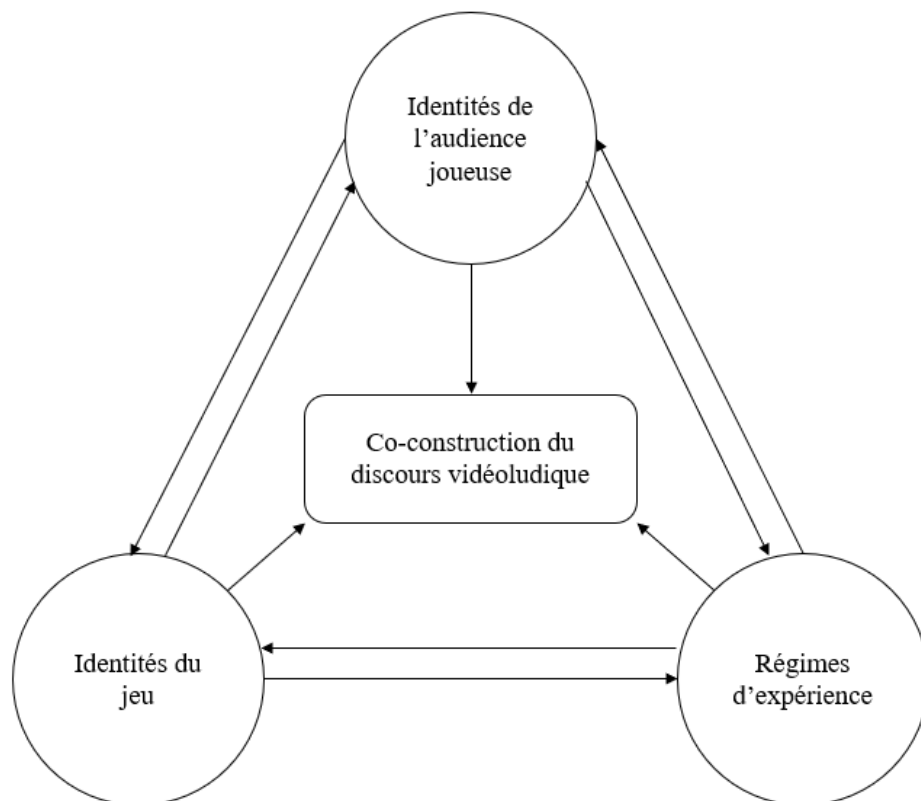


Figure 90 : diagramme des modulateurs discursifs lors de la co-construction des discours vidéoludiques (les flèches entre les modulateurs représentent les processus de co-constructions, les flèches dirigées vers la co-construction des discours vidéoludiques indiquent l'implication des modulateurs dans le processus).

Il convient de mentionner que le diagramme des modulateurs discursifs fait directement écho au diagramme de ludicisation de Genvo (2013b : 59). En effet, le diagramme proposé par Genvo permet de penser le ludique comme un espace (Genvo parle « d'aire intermédiaire d'expérience », de « territoire du jeu » ou encore de « domaine ») co-construit par la Structure *du* jeu⁴²² (qui concerne les règles et les moyens structurant l'attitude ludique), le contexte pragmatique (qui concerne la réalité extérieure dont le joueur-modèle et dans un contexte de jeu) et la fiction (qui concerne la réalité intérieure dont l'éthos ludique, la façon dont le jeu se présente à l'audience joueuse). C'est pourquoi selon lui, il paraît

plus adapté de penser les relations entre ces différents éléments, entre la structure de jeu et son contexte, en termes d'agencements plutôt qu'à travers une approche systémique. Le plan du contenu et le plan d'expression d'un agencement présentent des relations mouvantes, changeantes, ce qui participe, à travers un processus de co-construction, à l'évolution et à la transformation des jeux. (Genvo, 2013b : 213)

Les deux propositions théoriques ne représentent pas exactement les mêmes processus (et ne sont pas exactement composées des mêmes éléments), mais elles peuvent être considérées comme superposables et simultanées. Si le diagramme de ludicisation permet de penser la co-construction d'agencements définissant ce qui « fait jeu » à un moment et dans un contexte donné, le diagramme des modulateurs discursifs prolonge cela en permettant de penser les configurations contribuant à la co-construction des discours vidéoludiques. Par ailleurs, il est également pertinent de considérer que la co-construction d'une aire de jeu et la co-construction d'un discours vidéoludique sont des phénomènes qui s'alimentent mutuellement.

Ultimement, ce qu'il est important de rappeler, c'est également la façon dont la LSC reformule la question des genres vidéoludiques et des profils des joueurs et joueuses pour les considérer comme étant des identités propres aux actants. Ce traitement en tant

⁴²² Genvo distingue « structure *du* jeu » et « structure *de* jeu. La dernière ne concerne que les systèmes de règles objectivement formalisés.

qu'identité permet dans un premier temps de situer le discours vidéoludique. Dans un second temps, l'identité est également une raison pour la formation de liens au sein du réseau. Il est alors important de rappeler, dans ce dernier cas, que l'identité est également co-construite. Le diagramme des modulateurs discursifs est une proposition permettant d'appréhender de manière complexe les actants constituant un réseau discursif. Ces derniers ne peuvent être réduits à une seule identité. Au contraire, chaque identité révèle une co-construction potentiellement différente. Considérer qu'*Undertale* est un *queer game* est le résultat d'au-moins une co-construction, le considérer comme un *persuasive game* est le résultat d'une autre, etc. De fait, les liens reliant chaque actant au réseau impliquent à la fois une situation de communication et la définition par co-construction des identités des participants. Par ailleurs, il est nécessaire d'énoncer qu'hypothétiquement, les actants possèdent autant d'identités que de relations avec d'autres actants. Cette conception permet alors de pondérer les identités entre elles : si une infinité de liens positionne l'identité d'*Undertale* comme étant un RPG et très peu en tant que *queer game*, cela implique alors des questions de recherches différentes si par exemple il est établi qu'un discours *queer* circule au sein du réseau discursif⁴²³.

Afin de mettre à l'épreuve cette proposition théorique, la sous-section 5.5 propose une étude de cas, le discours [actualisation du jeu de rôle], afin d'illustrer les façons dont les modulateurs discursifs aboutissent à des variations différentes d'un même discours vidéoludique. De la sorte, cela permet également d'aboutir à des méthodologies pratiques en réponse aux propositions théoriques faites jusque-là dans ce chapitre et les précédents. En l'occurrence, il sera question de formaliser à partir de cette étude de cas ce qui est nommé une matrice discursive. Patrick Charaudeau et Dominique Maingueneau utilisaient ce concept pour faire référence à « la somme [des] traits communs ou largement partagés qui caractérisent un ensemble de textes qui sont alors posés comme relevant d'un même discours, entendu restrictivement comme cadre, à valeur modélisante, dont procèdent, à des degrés de conformité variables, les textes observables entrant dans une même série »

⁴²³ En l'occurrence, observer la circulation d'un discours *queer* (exemple : [*Undertale* soutient les causes *queer*]) sans être nommé en tant que tel indique possiblement une certaine persuasivité des discours co-construits en dehors des groupes d'actants directement concernés par les questions *queer*.

(Charaudeau, Maingueneau, 2002 : 367)⁴²⁴. La matrice discursive proposée par la LSC s'appuie sur cette définition en proposant d'être formalisée par un tableau croisant les modulateurs discursifs. Cela permet de rassembler un ensemble de variations, et ce, toujours dans l'objectif d'une telle matrice est également poser les bases nécessaires à l'étude des discursivités qui sera élaborée durant le chapitre suivant.

5.5. Les Mothertales comme une [actualisation du jeu de rôle], un exemple de matrice discursive

Dans le deuxième chapitre de ce travail doctoral, les *mothertales* ont été présentés comme des [actualisations du jeu de rôle] et plus précisément, des actualisations des jeux vidéo de rôle. Il s'agit d'un discours intéressant à étudier, car il oblige le ou ludologue à réencastrer le corpus d'un genre vidéoludique bien plus large et mouvant, celui des jeux de rôle. Pour rappel, Shigesato Itoi souhaitait proposer un jeu vidéo ancré dans une temporalité contemporaine de sorte à contraster avec les productions de l'époque qui situaient leur récit plutôt dans des contextes médiévaux et fantastiques. Une particularité de la série *mother* est qu'elle fait référence à des œuvres occidentales notamment pour son esthétique, et ce, même si elle s'inspire principalement des jeux de rôle japonais du fait du contexte médiatique de l'époque. Une inspiration célèbre d'Itoi ainsi que de l'équipe de développement a été par exemple la bande dessinée *Peanuts* (figure 91). Le titre de la trilogie est également une référence à l'œuvre de John Lennon.⁴²⁵ Là où il est possible d'attribuer des références internationales à la trilogie *Mother*, le diptyque *UnderDelta* révèle une dimension hyperculturelle inatteignable à la sortie de *Mother 1*. Inscrit en référence à ses jeux de références (les jeux de rôles japonais), il est également possible de constater les liens le diptyque et les cultures internet⁴²⁶.

⁴²⁴ Collectif, Charaudeau, P., & Maingueneau, D. (2002). *Dictionnaire d'analyse du discours*. Seuil.

⁴²⁵ *EarthBound Beginnings*. (s. d.). Nintendo. Consulté 13 août 2022, à l'adresse

https://nintendo.fandom.com/wiki/EarthBound_Beginnings

EarthBound Beginnings (Video Game). (s. d.). TV Tropes. Consulté 13 août 2022, à l'adresse

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/VideoGame/EarthboundBeginnings>

⁴²⁶ En l'occurrence, *Undertale* a particulièrement été associé à l'expérience médiatique *Homestuck* (Hussie, 2009), une expérience interactive s'inscrivant dans plusieurs formes de média : *webcomic*, jeu vidéo par navigateur, etc. Clairement inspirée également par *EarthBound*, cette expérience interactive trouva une communauté particulièrement intégrée et participante à la co-construction de son propre univers. À ce sujet, Tim Glaser observe que « Homestuck a établi une relation entre l'auteur et les joueur·euse·s pour construire un monde partagé qui s'étend à travers le *webcomic* lui-même, les forums officiels et non officiels, les wikis et les pages Tumblr. En ce sens, *Homestuck* n'est pas seulement une bande dessinée, mais un réseau alternatif de centres de communication. » (Glaser, 2020 :

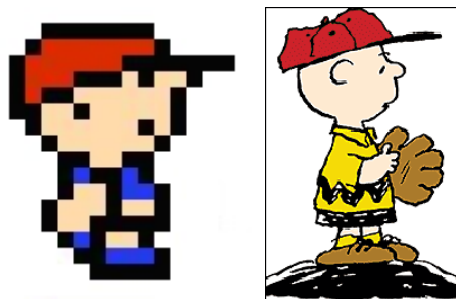


Figure 91 : comparaison entre les profils de Ninten (à gauche) et Charlie Brown (à droite).

Pour Byung-Chul Han, l’hyperculturalité définit le phénomène de convergences des cultures qui se décontextualisent de leurs origines. Pour lui, cela est permis par les technologies des réseaux et de la médiasphère actuelle. Il écrit notamment que

la culture explose aux jointures, pour ainsi dire. Elle fait exploser tous les liens et toutes les articulations. Elle devient déliée, sans restriction, sans rupture : une hyperculture. L’hyperespace de la culture n’est pas organisé par des frontières mais par des liens et des connexions en réseau. Le processus de mondialisation, accéléré par les nouvelles technologies, ôte la distance dans l’espace culturel. La proximité qui en résulte crée une richesse, un corpus de pratiques et de formes d’expression du monde de la vie culturelle. Le processus de mondialisation accumule et condense. Les contenus culturels hétérogènes sont regroupés ensemble, côte à côte. Les espaces culturels se chevauchent et se pénètrent mutuellement. (Han, 2022 : 18, traduction de l’auteur)⁴²⁷

C’est dans le cadre de ce processus qu’il est intéressant d’interroger le discours d’une [actualisation du jeu de rôle] à partir du corpus. Le premier objectif de cette partie de la sous-section est d’identifier les variations co-construites avec les jeux du corpus, mais

107, traduction de l’auteur). À noter aussi que Toby Fox, pendant un temps, vécu dans le sous-sol du créateur de cette expérience et composa notamment des musiques pour *Homestuck* (Glaser, 2020 : 107).

Texte original : « *Homestuck established a relationship between author and players to build a shared world that spans across the webcomic itself, official and unofficial forums, wikis, and Tumblrpages. In this sense, Homestuck is not only a comic, but an alternative nexus of communication hubs.* »

⁴²⁷ Texte original : « *Culture is bursting at the seams, so to speak. It is exploding all ties and joints. It is becoming unbound, unrestricted, un-ravelled: a hyperculture. The hyperspace of culture is organized not by borders but by links and network connections. The process of globalization, accelerated by the new technologies, dedistances cultural space. The resulting closeness creates a richness, a corpus of cultural lifeworld practices and forms of expression. The process of globalization accumulates and condenses. Heterogeneous cultural contents are pushed together side by side. Cultural spaces overlap and penetrate each other.* » (Han, 2022 : 18)

également leurs audiences. C'est de fait à travers ce cas que ce travail doctoral propose également une application méthodologique concrète des modulateurs discursifs. Dès lors, le second objectif est également de répondre à la question suivante : comment cette actualisation se formalise à travers la série *Mother* et le diptyque *UnderDelta* au cours du processus de convergence identifié et dans lequel s'encastre le corpus ? Ce discours étant lié aux autres identifiés, cette partie permettra également de tisser des liens avec ceux analysés dans la suite de ce chapitre.

5.5.1. Présentation succincte de la méthodologie des matrices discursives

Une matrice discursive est un outil exploratoire synthétisant les façons dont un discours se co-construit en fonction des identités des actants (jeu et audience joueuse ou non joueuse) et des régimes d'expériences considérés comme modulateurs discursifs. Il s'agit en somme d'un tableau croisant les identités des actants considérées comme structurantes de sorte à observer les façons dont leurs rencontres co-construisent des variations différentes⁴²⁸. La première étape est donc de définir un ensemble d'identités aux actants, et ce, à partir des explorations faites des jeux et des communautés. La deuxième étape est alors de recenser des traces permettant de constater les façons dont un discours se co-construit, avec quels langages, exemples, etc. Cela passe notamment par la détermination de certains thèmes récurrents dans les jeux et des façons dont leurs significations sont co-construites avec les audiences. Enfin, la dernière étape consiste à la synthèse des données, ce qui permettra dans un premier temps d'appréhender un ensemble de variations discursives et dans un second temps, de formaliser un ensemble d'interrogations sur les discursivités de ces variations.⁴²⁹

⁴²⁸ Bien entendu, il n'est pas question ici d'énoncer que ce sont les identités qui co-construisent le discours. Ce sont bien les actants, qui au prisme d'une de plusieurs de leurs identités, sont à l'origine de cette co-construction.

⁴²⁹ Ce qui est l'enjeu notamment de la seconde partie de ce chapitre.

5.5.2. Les identités en jeu lorsqu'il s'agit des *mothertales* comme [actualisation du jeu de rôle]

À la vue des problématiques déjà évoquées au sein de ce travail doctoral. Au moins quatre identités, allant de la plus à la moins évidente, semblent correspondre aux *mothertales*. La première est celle du jeu de rôle au tour par tour.⁴³⁰ Les mécaniques vidéoludiques reposent en partie sur l'incrémentation de valeurs sur des fiches de personnages, il y a une ressemblance des familles entre leurs systèmes de combat et d'expérience avec le reste du genre. Deuxièmement, à travers les études du cas déjà évoquées, les *mothertales* peuvent également être considérés comme des *queer games* par certains de leurs aspects et de leurs thématiques. Troisièmement, étant donné les situations et les méthodes de résolution des conflits, les *mothertales* peuvent également être considérés comme des *empathy games* (ce qui n'empêche pas d'exécuter des comportements violents lors des combats). Ces moments d'empathie sont particulièrement constatables dans le diptyque *UnderDelta* puisque tous les combats peuvent être résolus de manière pacifique. Dans une moindre mesure, la trilogie *Mother* oblige leur audience joueuse à ne pas se résoudre à la violence pour leurs boss finaux. Dans tous les cas, les dialogues possibles avec les personnages non joueurs du jeu permettent de discuter de nombreuses situations de vie ou d'opinions politiques (figure 92).



Figure 92 : à gauche, un personnage du *Stoic Club* qui partage son étonnement par rapport à l'incapacité de son audience à imaginer la fin du capitalisme (*Earthbound*) ; à droite, *Burgerpants*, un employé du *MTT Hotel* probablement dépressif partageant son pessimisme à l'égard de son futur (*Undertale*).

⁴³⁰ Dans le sens où les combats sont notamment organisés entre les tours de l'audience joueuse et ceux des adversaires.

Dans une certaine mesure, les jeux du corpus peuvent être appréhendés en tant qu'*expressive games* bien que leur emphase ne concerne pas qu'une seule et unique expérience de vie partagée par le média. Dans *Mother 1* par exemple, l'audience incarnant Ninten est exposée au problème de harcèlement scolaire de Lloyd avant de pouvoir le recruter. L'accompagnant au laboratoire, il révèle un peu plus son quotidien difficile (figure 93). Cela étant, l'emphase des jeux ne portant pas précisément sur ces situations de vie, mais sur des récits à une échelle plus grande, il est difficile de les considérer totalement en tant que tel.



Figure 93 : « ils me traitent de tous les noms, mauviette ou binoclard, ou pire... »

Une dernière identité qui peut être évoquée est celle de *persuasive games* dans le sens où les jeux du corpus déploient des formes de rhétoriques à travers leurs *assets*, leurs boucles de *gameplay* et généralement leur expérience-cadre. Dans le chapitre 2, il a été possible de présenter dans quelle mesure notamment les *mothertales* déploient des stratégies discursives dans le but d'orienter l'audience vers la co-construction des discours sur [la banalité du mal] et des [socialités fictionnelles et responsables]. Cependant, il convient également d'observer comment cela influence également la co-construction à propos de [l'actualisation du jeu de rôle].

Pour résumer, les *mothertales* peuvent être identifiés de multiples façons. Dans le cadre de cette étude de cas, quatre identités ont donc été mises en exergue. Le choix de ces identités fait référence aux propos tenus jusqu'ici et qui permettent de ne pas à nouveau redéployer tout un argumentaire afin de convaincre le ou la lectrice de leurs pertinences. De fait, les *mothertales* peuvent être (1) des jeux de rôle, (2) des *queer games*, (3) des *empathy games* et (4) des *persuasive games*. Les définir revient ici à la somme de ces identités, et ce, tout en considérant qu'ils peuvent en accumuler d'autres qui n'ont pas été conservées, observées ou encore co-construites. Cela étant, elles permettent de remplir la première partie de la matrice discursive relative à [l'actualisation du jeu de rôle]. Au croisement de ces identités se trouvent des variations discursives qu'il faudra par la suite qualifier autant dans leurs formes que dans leurs contenus (tableau 5).

Tableau 5 : Matrice discursive complétée par les identités des jeux du corpus			
	Identité 1 des audiences	Identité 2 des audiences	Identité X des audiences
RPG			
Queer Games			
Empathy Games		Variation(s) discursive(s)	
Persuasive Games			

5.5.3. Les identités en jeu des audiences joueuses dans le cadre d'une [actualisation du jeu de rôle]

Contrairement aux identités des *mothertales*, ce travail doctoral n'a pas encore eu l'opportunité de développer un propos concernant les audiences joueuses des jeux du corpus. Recenser ou proposer des identités pour nommer ces dernières peut être un exercice complexe. Une solution accessible serait de s'appuyer sur une typologie déjà existante comme celle de Bartle (qui a le mérite également d'être accessible rapidement). Une autre possibilité serait éventuellement de cloisonner des identités en fonction des divers clusters sociaux. Il y aurait alors une identité « membre de starmen.net », une identité pour le subreddit « r/earthbound », une autre pour « r/shitpostbound », etc. Or, s'appuyer sur l'un ou l'autre ne permet pas d'appréhender précisément les différents profils présents par des

traces. Une taxonomie typique comme celle de Bartle (ou une autre comme celle séparant les *casual gamers* des *hardcore gamers*) est difficilement applicable aux *mothertales* et une « clusterisation » masque les mouvements de foules d'un cluster à l'autre. Par ailleurs, un écueil de se contenter de ces typologies est que les actants structurants pour le réseau risquent d'être masqués sous une identité qui, certes, leur correspond, mais qui ne permet pas de les distinguer d'autres actants moins structurants. Étant donné que la LSC oriente ses outils vers l'étude des discours structurants, il est donc impossible de ne pas faire émerger un ensemble d'identités correspondant précisément à celles également structurantes pour la co-construction. Respectant les principes élaborés lors des chapitres trois et quatre⁴³¹, le sémiologue peut être en mesure d'effectuer ce travail de formalisation.

Une première identité pertinente pour l'étude de cas est celle du créateur ou de créatrice de contenus qui s'ajoutent aux univers alternatifs des jeux du corpus ou plus simplement en tant que jeux revendiquant des inspirations. Ces actants sont nommés dans le cadre de cette étude les auteurs et autrices tiers. Leurs créations peuvent être des *fangames*, des *fanfictions* animées, des bandes dessinées, etc. Cela a pu déjà être évoqué, les *mothertales* ont des communautés dont certains membres se réapproprient les œuvres afin de créer de nouvelles propositions à partir d'elles. *Starmen.net* proposait des événements invitant ses membres à partager des *hacks* de *Earthbound*. Plus visibles encore, les *fangames* relatifs à *Undertale* font qu'ils constituent un genre en eux-mêmes, symbolisé notamment par un *hashtag* propre sur le site *gamejolt.com*⁴³². Ce faisant, ces actants actualisent le discours en explorant les lores et en proposant des alternatives sans l'accord explicite des auteurs des jeux originels. Ce travail doctoral a déjà eu l'opportunité d'évoquer *Afvertales*, une bande dessinée prolongeant le récit d'*Undertale*. Des propositions comme *TS!Underswap* (Team Switched, en cours de développement)⁴³³ ont pour point de départ d'échanger les rôles des personnages non joueurs et permettre à la communauté de faire l'expérience d'un récit différent, mais plus dans le sens d'une variation que d'une véritable distinction.

⁴³¹ Et des propos d'Yves Jeanneret.

⁴³² *Gamejolt.com* est un site communautaire dédié aux jeux vidéo. Il est organisé de telle sorte que les utilisateurs et utilisatrices peuvent se rassembler autour d'un même thème, d'une même communauté, ou encore partager des créations à propos de jeux. La page dédiée à *#Undertale* réunit les créations vidéoludiques de sa communauté sur le site. URL : <https://gamejolt.com/games/tag-undertale> (consulté le 11/08/2023).

⁴³³ *TS!UNDERSWAP [Undertale Fangame]*. (s. d.). Game Jolt. Consulté 15 août 2022, à l'adresse <https://gamejolt.com/games/tsunderswap/160094>

Une deuxième identité pertinente pour cette étude de cas est celle de l'analyste qui propose des contenus, sous forme de périclives, dont l'objectif peut être l'explicitation de l'œuvre originelle, la diffusion d'une certaine interprétation ou encore de militer en faveur de cette interprétation, centraliser des connaissances, etc. Des producteurs de contenus ont déjà été évoqués dans les chapitres précédents, dont le vidéaste Super Eyepatch Wolf. Si ce derniers incarne peut-être l'une des occurrences les plus visibles à propos de cette identité, il est aussi important de mentionner que cette dernière fait également référence à des individus dont l'influence est plus difficilement constatable comme les membres connus à l'intérieur de leurs clusters de référence sans pour autant être connus à l'extérieur.⁴³⁴ Ces membres peuvent être amenés à partager un ensemble de réflexions, de théories, etc. Cette identité peut également faire écho directement à des chercheurs et chercheuses du milieu académique, dont l'auteur de cette thèse.



Figure 94 : un mème partagé sur le subreddit r/undertale⁴³⁵. En prenant position sur un élément du jeu, la raison d'un abandon d'une run génocidaire, le mème devient un énoncé des discours sur [la banalité du mal] et [les socialités fictionnelles et responsables].

⁴³⁴ Le tumblr nochocolate.tumblr.com avait pu être évoqué en l'occurrence dans le second chapitre de ce travail doctoral.

⁴³⁵ Traduction des trois panneaux de droite, de haut en bas : « je préfère la vraie raison pour laquelle les gens ont quitté la génocidaire », « j'ai dit la vraie raison pour laquelle les gens ont arrêté leur route génocidaire », « perfection ».

SuspiciousGoldfish89. (2019, décembre 15). *My first Undertale meme* [Reddit Post]. r/Undertale. www.reddit.com/r/Undertale/comments/eb2k77/my_first_undertale_meme/

Une troisième et dernière identité qu'il peut être intéressant de mobiliser, notamment car les traces laissées par les actants révélant cette identité renforcent la dimension transmédiatique des discours vidéoludiques, est celle du *memer*, c'est-à-dire du créateur ou de la créatrice de mèmes qui sont ensuite partagés sur internet. Ici, les mèmes sont définis comme des contenus réunissant des significations ou des énoncés plutôt dans un registre humoristique. Cette thèse a déjà eu la possibilité d'évoquer le mème issu du discours [*Sans Is Ness*]. Les mèmes ont un statut encore particulier dans l'étude des discours tant ces objets sont récents. Cela étant, la LSC considère toute trace comme potentiellement structurante pour le réseau. Les mèmes sont donc révélateurs dans ce cadre de certaines positions qui structurent les relations entre les actants du réseau (figure 94).

Une dernière identité peut sembler intéressante pour apporter toujours plus de nuances à la matrice discursive qui est en train de se former : l'identité de *superplayer*. Cette identité fait référence aux audiences joueuses particulièrement compétentes dans la manipulation d'un jeu. Sébastien Hock-Koon définit les *superplays* comme des productions médiatiques qui mettent en scène « la performance d'un joueur expert, ou superjoueur en français, sur un jeu vidéo. La performance est commentée par le joueur et le présentateur » (Hock-Koon, 2012 : 7, traduction de l'auteur)⁴³⁶. Ici, les *superplays* peuvent faire écho à des performances sportives (dont la pratique du *speedrun*) à la performance interprétative (dans le cadre d'un *let's play* où les joueurs et joueuses vont également incarner, doubler, ou encore surjouer leur propre expérience de jeu dans un objectif de divertissement). Un exemple notoire et évocateur concerne les vidéastes de la chaîne *GameGrumps* qui réalisèrent une série de vidéos suivant leur pérégrination du jeu *Undertale*, doublant les personnages, tout en développant également leurs avis au cours de l'aventure telle une mise en abîme théâtrale du commentateur en train de commenter⁴³⁷.

⁴³⁶ Texte original : « it features the performance of an expert player, or superplayer in French, on one video game. The performance is commented on by the player and the presenter. »

⁴³⁷ Dans une certaine mesure, les *GameGrumps* illustrent des rôles de commentateur·ice·s plus typiques comme ceux du *play-by-play* et du *color commentary*. Si le premier commente l'action de manière spontanée, le second adopte une posture plus analytique et exhaustive en termes d'information. Ce sont des figures médiatiques déjà étudiées en sociologie du sport où le commentateur a une place centrale dans le dispositif médiatique (comme la transmission d'un match). Ces figures commencent également à être appliquées aux *casters* et autres diffuseurs, notamment avec la mise en exergue de l'*esport* (Kempe-Cook *et al.*, 2019).

Tableau 6 : Matrice discursive complétée par les identités des audiences joueuses structurantes				
	Créateurs et créatrices	analystes	Mèmeurs et mèmeuses	<i>Superplayers</i>
RPG				
Queer Games				
Empathy Games		Variation(s) discursive(s)		
Persuasive Games				

Ces quatre identités font référence à un corpus de productions médiatiques d'ores et déjà particulièrement dense. Il serait tout à fait envisageable de poursuivre l'exercice puisque les identités évoquées ici sont construites et qu'il aurait été possible de poursuivre cet exercice de construction indéfiniment. Celant étant, les identités présentées sont suffisantes à la fois pour définir un ensemble d'actants structurants dans le réseau discursif des *mothertales* et pour présenter l'outil méthodologique que sont les matrices discursives. Celle complétée par les identités des audiences joueuses structurantes (tableau 6) permet d'aboutir à un tableau croisé dont l'objectif est de faire émerger les variations du discours à propos du corpus comme [actualisation du jeu de rôle].

Jusqu'à présent, il n'a pas été encore possible d'observer comment ces identités ont participé la co-construction de variations d'un même discours. Cela va être de la suite de l'étude de cas. Par ailleurs, [L'actualisation du jeu de rôle] pose un défi particulier puisque des trois discours étudiés dans le cadre de ce travail doctoral, c'est peut-être celui qui a été le moins traité jusqu'à présent. C'est possiblement aussi celui qui semble le plus éloigné des deux autres, là ou [la banalité du mal] et [les socialités fictionnelles et responsables] peuvent aisément être associés. C'est pourquoi il sera également important d'envisager également dans quelle mesure ces deux derniers discours participent à [l'actualisation du jeu de rôle].

5.5.4. Faire émerger les co-constructions saillantes de [l'actualisation du jeu de rôle]

Dans le cadre de cette étude de cas, l'enjeu est de formaliser les façons dont les actants co-construisent des variations du discours sur [l'actualisation du jeu de rôle]. En tenant compte de cela, il est nécessaire d'énoncer qu'une matrice discursive n'a pas à être intégralement complétée. Premièrement la LSC ne recherche pas l'exhaustif, mais le suffisant. Secondement, et il s'agit aussi d'une position politique vis-à-vis des études des discours, les outils proposés par la LSC ne s'inscrivent pas non plus dans une forme de performativité scientifique qui deviendrait l'objectif principal d'une recherche, aux dépens de l'étude des discours, étude qui reste l'enjeu principal.

5.5.4.1. Une renégociation des mécaniques vidéoludiques

Comme cela a déjà pu être constaté à partir des intentions des auteurs principaux des *mothertales*, le corpus s'inscrit dans l'objectif de proposer autre chose que le jeu de rôle, tel qu'il est perçu par Itoi et Fox. À propos des mécaniques vidéoludiques, l'exemple le plus marquant concerne *Undertale*. Il propose à son audience de ne jamais gagner d'expérience (et donc de niveau). Cependant, cela peut également être observé à partir aussi d'un mélange avec d'autres genres vidéoludiques qui se retrouve dans l'expérience cadre. En effet, *Mother 3* intègre un jeu de rythme lors de ses combats tandis que *Undertale* et *Deltarune* agencent les leurs avec des séquences de *shmups* (figure 95). « Les shmups, contraction du terme "Shoot-em-up", [...] sont des jeux de tir à la troisième personne, de haut en bas, avec des systèmes de défilement fixes » (McMillan, 2011 : 17)⁴³⁸. Or, il n'est pas question ici d'énoncer uniquement certaines caractéristiques des actants {jeux}. Dans le cadre de cette étude de cas, il est donc intéressant de qualifier la façon dont se met en place une co-construction plus large qui vient actualiser ce que sont les jeux de rôle, et ce, à partir d'une emphase mise sur des mécaniques qui semblent singulières par rapport au genre dans lequel elles s'inscrivent.

⁴³⁸ Texte original : « *Shmups*, a contraction of the term "Shout-em-up", are epitomized by games such as **Raiden** and **Ikaruga**, which are top down, third person shooting games with fixed scrolling systems. » (McMillan, 2011 : 17).

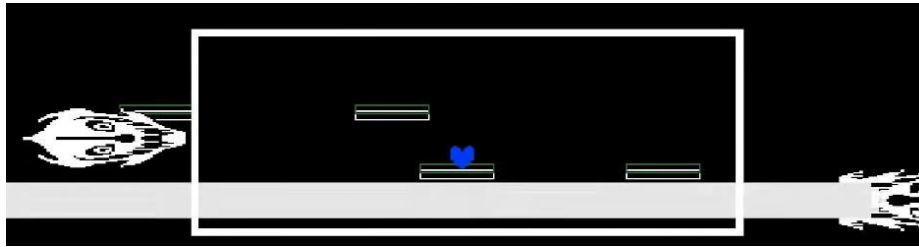


Figure 95 : en haut, un combat de *Mother 3*, les notes représentent le nombre de fois que l'audience joueuse à appuyer en rythme sur le bouton d'action, augmentant ainsi le nombre de dégâts ; en bas, la coupe d'une image extraite du combat contre Sans lors d'une run génocidaire (le cœur représente l'audience-joueuse qui doit éviter les rayons lancés par les crânes).⁴³⁹

De fait, si l'on fait le choix de se focaliser uniquement sur les mécaniques de combats, il apparaît que les *mothertales* s'inscrivent dans une pratique de détournement des combats typiques au tour par tour. Si l'on observe également des jeux en dehors des cinq principaux retenus pour ce travail doctoral, il apparaît que c'est également une saillance présente dans d'autres jeux dont les auteurs et autrices revendiquent une inspiration pour ou moins l'un des cinq principaux. *Omori*, déjà évoqué, présente un système d'émotions affectant les statistiques des membres de l'équipe. *Everhood* (Nordgren, Roca, 2021) fait écho à *Undertale* en structurant des séquences de combat à la façon d'un *shmup* doublé d'un jeu de rythme puisque l'audience doit également tenir compte de la musique pour esquiver les attaques ennemies (figure 96).



⁴³⁹ *Genocide—New Home—Undertale Wiki Guide*. (s. d.). IGN. Consulté 16 août 2022, à l'adresse https://www.ign.com/wikis/undertale/Genocide_-_New_Home

Figure 96 : à gauche, Aubrey, « enragée », mettant un coup de boule à la Terre; à droite, un combat d'Everhood s'appuyant sur des jeux de musiques comme Guitar Hero pour agencer ses combats.

À partir de ces premières observations, il est donc possible de conclure que les *mothertales* sont des jeux qui proposent des actualisations plurielles des systèmes de combats. Dans *Mother 1* et *Earthbound*, les ennemis sont principalement issus du quotidien, *Undertale* et *Deltarune* intègrent des mécaniques de *shmups* et qui permettent de résoudre pacifiquement les combats, sans violence. *Omori* et *Everhood* ne sont que quelques exemples qui poursuivent ce constat. Sans affirmer qu'il s'agit d'un paramètre constant à chaque jeu pouvant être associé aux *mothertales*, il est constatable que les créateurs et créatrices tiers réactualisent le genre par une recherche d'un *game design* potentiellement atypique ou *quirky*, si l'on reprend les termes employés (et taquinés) par les communautés. Par ailleurs il est également intéressant d'observer comment, dans une moindre mesure, certains éléments des combats sont réactualisés. Un exemple notoire est la musique « *Sanctuary guardian* » utilisée lors des combats de boss dans *Earthbound*. Or, elle est utilisée également depuis 2020 pour signifier l'inhabituel et l'étrangeté (figure 97). L'intérêt de l'argumentation ici n'est pas de forcer une causalité entre une pratique issue des créateurs et créatrices de mêmes mais il est tout à fait possible d'avancer une forme de corrélation entre l'usage de cette musique dans un but humoristique et une resignification des enjeux liés aux combats dans ces jeux.

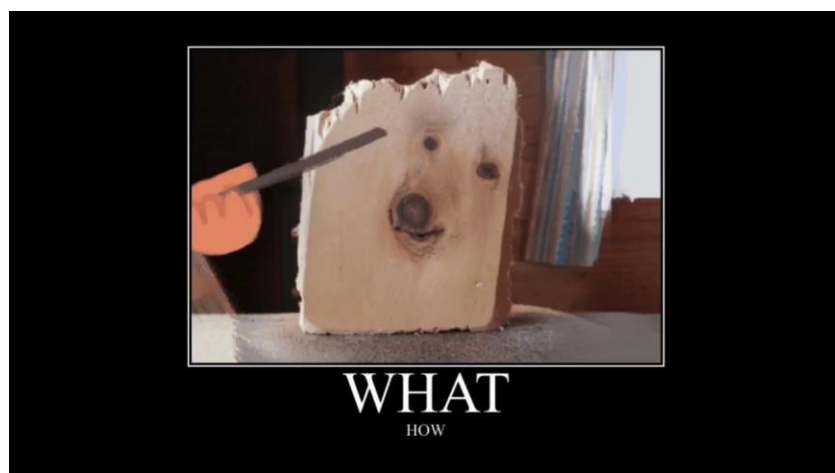


Figure 97 : la musique « *Sanctuary guardian* » est utilisée avec le canevas des demotivational poster pour signifier quelque chose de bizarre, ici la tête d'un chien sur une planche de bois⁴⁴⁰.

⁴⁴⁰ WHAT HOW MEME - YouTube. (s. d.). Consulté 17 août 2022, à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=1kcTm_mZPeo&ab_channel=sossikalkonen

De cette sous-section ressortent deux variations qui s'appuient sur l'identité de RPG du corpus. La première qui fut mise en avant avec les créateurs et créatrices tiers est « une recherche de *quirky game design* ». Elle fait suite aux observations obtenues à propos des mécaniques de combats notamment. La seconde est relative aux mêmeurs et mêmeuses et concerne davantage une « resignification des enjeux » et particuliers par l'absurde. Avec ces deux premières conclusions, il est possible de remplir le tableau aux jonctions concernées (tableau 7). Cela étant, il convient également de reconnaître que mis à part, il est difficile de conclure à une forme de fulgurance participant à actualiser le jeu de rôle à partir des cas évoqués plus haut. Une raison à cela est la difficulté de considérer le *gameplay* comme un élément fondamentalement distinct du reste des jeux. C'est pourquoi il est également nécessaire de mettre en exergue comment les mécaniques fonctionnent de pair avec l'ensemble des éléments des *mothertales* afin de constater les façons dont elles sont ensuite utilisées pour alimenter le discours sur [l'actualisation du jeu de rôle].

Figure 7 : Matrice discursive des *mothertales* comme [actualisation du jeu de rôle] 1/3

	Créateurs et créatrices	analystes	Mêmeurs et mêmeuses	<i>Superplayers</i>
RPG	une recherche de <i>quirky game design</i>		resignification des enjeux émotionnels	
Queer Games				
Empathy Games				
Persuasive Games				

5.5.4.2. Un ancrage contemporain proche de la vie quotidienne

Le fait que les *mothertales* développent leurs expériences dans des environnements plutôt contemporains a été évoqué dans les chapitres précédents. Dans une précédente recherche de l'auteur de ce travail doctoral, il avait été constaté comment ces contextes contemporains pouvaient être l'enjeu de discours sur des dynamiques plus larges comme le système capitaliste et néo-libéral (Giner, 2021). Cependant, ces jeux signifient également des mécaniques de jeux par des choses et des phénomènes de la vie quotidienne. Dans *Mother 1*, Ninten est asthmatique. Dans *Earthbound*, Ness et ses amis peuvent attraper des

coups de soleil. Dans *Mother 3*, l'acquisition de nouvelles compétences fait écho à la puberté. Dans *Undertale*, il est possible de faire des sorties entre amis à travers des mécaniques de combats. Enfin, *Deltarune* développe son intrigue à partir des étudiants d'une même classe avec ses propres dynamiques (harcèlement scolaire, puis pédantisme des premiers de classe, etc.). Tous ces exemples soutiennent l'argument que les jeux actualisent le jeu de rôle de par leur existence même. Cela étant, il convient également d'illustrer les variations discursives révélant également le processus plus large de co-construction.

En premier lieu, il est intéressant de constater les façons dont les éléments des jeux sont utilisés en tant qu'énoncés de discours atypiques co-construits à partir des jeux de rôle. Dans un article portant sur *Earthbound* comme étant une parodie des États-Unis, Ben Whaley écrit : « le succès et la réponse continue des joueurs à EarthBound viennent en partie de son aventure tentaculaire à travers une version imaginée des États-Unis d'Amérique qui occupe un espace liminal entre la représentation japonaise et occidentale » (Whaley, 2022 : 134, traduction de l'auteur)⁴⁴¹. D'autres travaux (recherches ou essais) pointent sous d'autres formes un lien très fort au réel entre les jeux et leurs audiences. Cela passe par les matérialités affectives et vidéoludiques déjà développées dans le chapitre 3, des mouvements de foules invectivant les audiences joueuses à performer leur expérience d'une certaine façon plutôt que d'une autre⁴⁴². Les *mothertales* font de certains sujets sociaux et personnels des éléments centraux de leurs intrigues. Dans *Omori*, il est question d'un traumatisme lié à la mort d'un parent⁴⁴³. *End Roll* (Segawa, 2016) porte sur la culpabilité et la dépression (tout comme *Yume Nikki*)⁴⁴⁴. Ce dernier sujet, la dépression, a d'ailleurs fait l'objet d'une controverse que le site knowyourmeme.com identifie par le nom relativement long suivant : *EarthBound-Inspired Indie Game About Depression*⁴⁴⁵. D'un côté, les créateurs et créatrices suivent un certain sentier notamment mis en exergue par *Earthbound* et de l'autre, d'autres actants alimentent ce sujet à partir de leurs réflexions.

⁴⁴¹ Texte original : « *The success and continued player response to EarthBound comes in part from its sprawling adventure across an imagined version of the United States of America that occupies a liminal space between Japanese and Western representation.* »

⁴⁴² Ce qui est particulièrement le cas d'*UnderDelta*, mais également présent dans une certaine mesure dans tout jeu présentant plusieurs « routes » conditionnant l'expérience globale.

⁴⁴³ En l'occurrence, la sœur du personnage principal.

⁴⁴⁴ Pour resituer ces jeux, le réseau présenté dans le point 3.6 de ce travail doctoral.

⁴⁴⁵ *EarthBound-Inspired Indie Game About Depression*. (s. d.). Know Your Meme. Consulté 17 août 2022, à l'adresse <https://knowyourmeme.com/memes/earthbound-inspired-indie-game-about-depression>

Dans une vidéo de 2021 cumulant quelque 700 000 vues et appréciée (par un pouce bleu) plus de 36 000 fois, le vidéaste James Lewell énonce dans une vidéo à propos du jeu *Omori* :

Je suis toujours un peu déçu quand je vois ces génies qui débarquent dans mes commentaires avec leur QI de 900 et qui lèvent les yeux au ciel en disant : « Oh, super, encore un jeu indépendant sur la dépression ». Ce n'est pas comme si ce n'était un sujet plus large que vous ne le pensez. J'ai l'impression que de la même manière qu'on peut faire un millier de jeux sur le fait de tirer sur des mecs ou un millier de jeux de plateforme... Non, je pense qu'on peut faire un millier de jeux sur les problèmes qu'on a dans nos cerveaux. (Lewell, 2021, traduction de l'auteur)⁴⁴⁶

Une particularité intéressante à mettre en exergue à propos des jeux indés sur la dépression est l'existence de plusieurs controverses. La première est interne aux audiences joueuses (dont les analystes) qui se positionnent sur cette actualisation du jeu de rôle tandis que la seconde se situe entre l'audience et les créateurs et créatrices tiers. Il s'agit là d'un exemple de cas, à partir d'une variation discursive, d'un discours considéré comme un processus de controverse. L'enjeu de cette variation ne porte alors pas tant sur les mécaniques que sur les thèmes abordés par les jeux de rôle. Cela questionne alors dans une certaine mesure la légitimité d'un jeu inscrit dans ce genre (et donc cette identité) à territorialiser (ou participer à un processus de ludicisation) un sujet qui viendrait à l'encontre d'une conception conservatrice du jeu de rôle.

Une autre variation de cette [actualisation du jeu de rôle] allant à l'encontre d'une conception conservatrice du genre se retrouve également dans les façons dont les éléments de ces jeux sont réappropriés au service de discours *queer*. L'intégration de représentations à la marge telles que des personnages aux corps atypiques, non-binaires ou encore homosexuels est également un sujet de controverse dans la co-construction du discours. Par exemple, il n'est pas rare de voir ces personnages analysés depuis une perspective

⁴⁴⁶ Texte original : « *I always get like I don't know a little disappointed when i see these geniuses rolling into my comment sections with their 900 IQ rolling their eyes going like oh great another indie game about depression. It's like, come on man, it's a broader topic than you realize. I feel like in the same way that you can make a thousand games about shooting dudes or a thousand games about platforming... No, I think you could make a thousand games about the troubles up here too* ». Lewell, J. (Réalisateur). (2021, janvier 29). *OMORI - Nitro Rad*. <https://www.youtube.com/watch?v=3aJRzf6YTYQ>

académiques mais également être instrumentalisés pour soutenir des discours plus larges dont la maxime « *X says trans right*⁴⁴⁷ ». Si certains personnages sont plus mobilisés que d'autres en tant qu'énoncés, il est également important de relever que même les éléments les moins connus sont sujets à réappropriation. Par exemple, une théorie fan établit un lien entre un monstre aux allures de lion dans *Undertale* qui, se rendant compte des possibilités de porter une jupe, aurait transitionné dans *Deltarune*⁴⁴⁸ (figure 98)⁴⁴⁹.

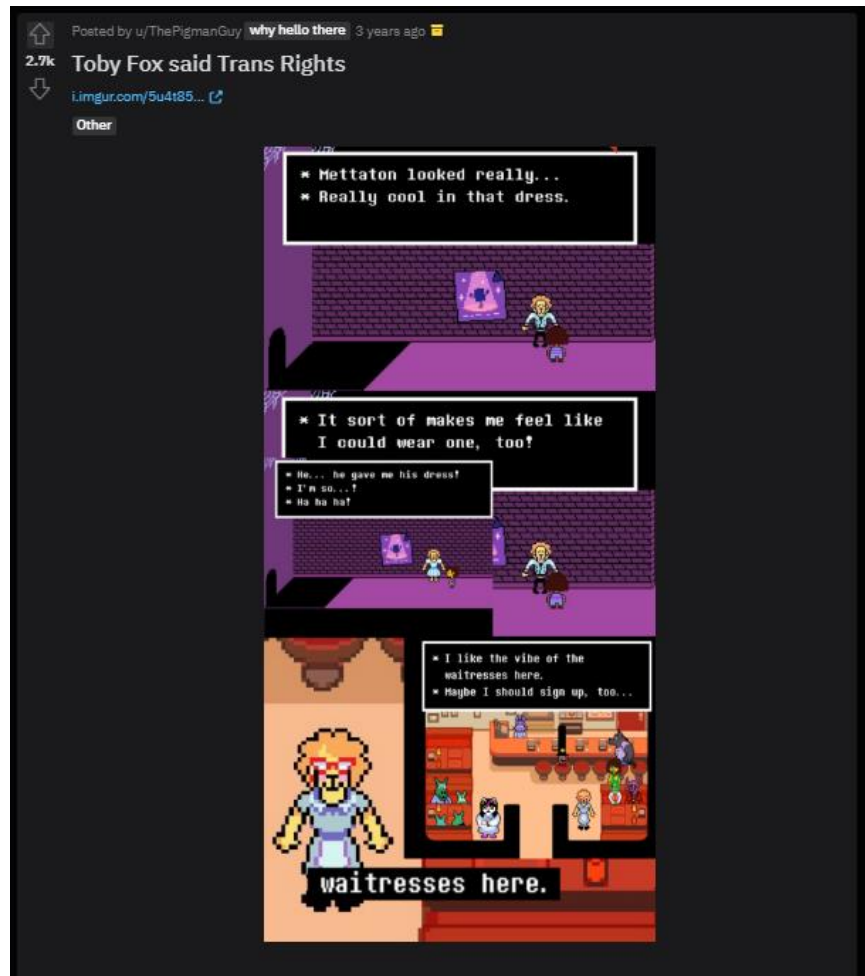


Figure 98 : le poste de ThePigmanGuysur le subreddit r/undertale qui fait le lien entre les deux jeux principaux de Toby Fox à travers un personnage afin d'utiliser ce lien en tant qu'énoncé au service d'un discours en faveur des droits trans.

⁴⁴⁷ Que l'on peut interpréter comme « X se positionne en faveur des personnes trans et de leurs droits ».

⁴⁴⁸ Bien qu'il n'y ait pas non plus de liens entre les récits de ces deux jeux.

⁴⁴⁹ ThePigmanGuy. (2019, juillet 4). *Toby Fox said Trans Rights* [Reddit Post]. r/Deltarune. www.reddit.com/r/Deltarune/comments/c991wp/toby_fox_said_trans_rights/

De ces exemples ressort un constat : l'actualisation du jeu du rôle passe par des variations discursives nombreuses et interconnectées. Dans le tableau actualisé ci-dessous (tableau 8), il est possible de mettre en exergue les nouvelles variations qui ont été évoquées et ce, avec le *caveat* que dans le cadre de la LSC, la co-construction reste un processus long et réparti entre une foultitude d'actants, même si la présente étude de cas ne rend pas compte de l'étendue de cela. C'est aussi un processus qui est mis en exergue par son observateur ou son observatrice à un instant, ce qui implique que le tableau en l'état ne montre pas une situation exhaustive, mais établit une image permettant d'appréhender le discours étudié.

À l'issue de cette recension, il apparaît que l'utilisation d'une matrice discursive est doublement utile. Premièrement, cela fait émerger des énoncés considérés comme des variations d'un même discours, chose qui n'aurait pas pu être possible tant elles peuvent sembler distinctes les unes des autres. Deuxièmement, à travers la réalité appréhendée par le ou la ludologue, une matrice discursive permet également d'envisager ce qui est manquant. En effet, le travail ici ne prétend pas à l'exhaustivité. Or, c'est parce qu'il formalise tout de même de manière très parcellaire un discours comme un ensemble de variations qu'il permet également de faire des hypothèses sur ce qui n'apparaît pas.

De toutes les variations qui ont été observées, il est possible de faire émerger une hypothèse relativement solide et explicative du discours des *mothertales* comme [actualisation du jeu de rôle]. En effet, les variations semblent converger sur une emphase co-construite à propos des liens entre les réalités vidéoludiques proposées par les jeux du corpus et les réalités sociales des audiences. Si ce discours apparaît comme solide, c'est parce qu'au-delà de cette convergence, les variations s'alimentent les unes aux autres, et ce, malgré les actants qui sont positionnés comme étant opposés à ces convergences.

	Créateurs et créatrices	analystes	Mêmeurs et mêmeuses	<i>Superplayers</i>
RPG	une recherche de <i>quirky game design</i>	Controverse à propos du jeu de rôle atypique	resignification des enjeux émotionnels	Remédiations mises en scène des variations évoquées. ⁴⁵⁰
Queer Games	Une actualisation par leurs inclusivités			
Empathy Games	<i>Earthbound-Inspired Indie Game About Depression</i>	Une actualisation de par la proximité aux réalités sociales	Les <i>mothertales</i> comme <i>depression memes</i>	
Persuasive Games				

En introduction de cette étude de cas, il était question d'interroger comment le discours sur [l'actualisation du jeu de rôle] est co-construit au sein du réseau discursif des *mothertales* (incluant leurs communautés). La matrice discursive qui a été élaborée ici permet de soutenir une réponse composée de plusieurs variations discursives⁴⁵¹.

La co-construction du discours sur [l'actualisation du jeu de rôle] est structurée par des actants qui sont susceptibles, de par leurs observations, de considérer les jeux du corpus comme étant des jeux de rôle atypiques, allant à l'encontre d'une certaine conception conservatrice du jeu de rôle. Par ailleurs, les actants utilisent ces jeux et leurs éléments en tant qu'énoncés pour des sujets relatifs à leurs réalités sociales. C'est par ce biais que les jeux du corpus peuvent également être considérés comme étant des *queer games*, des *empathy games* et des *persuasive games*. Cela étant, la co-construction reste un processus fait de controverses. Une tension notamment évoquée dans le cadre du discours sur [l'actualisation du jeu de rôle] porte sur l'intégration de sujets pouvant être considérés comme grave. La dépression est un de ces sujets. Une autre tension provient également de l'inclusivité même de ces jeux et de la réappropriation des personnages *queers* par les actants partageant également cette identité.

⁴⁵⁰ Voir le point 5.2.4.4.3.

⁴⁵¹ Ici, ce travail doctoral utilise le format des citations longues afin de mettre en exergue ce paragraphe qui synthétise l'ensemble de l'étude et qui peut être considéré comme une réponse conclusive.

5.5.5. Limites de l'étude de cas et conclusions

La réponse formulée offre des éléments permettant d'appréhender le discours sur [l'actualisation du jeu de rôle]. Cela étant, il s'agit également d'une réponse qu'il convient de critiquer. En premier lieu, celle-ci a été amenée à partir d'un argumentaire précis et formalisé par le regard d'un actant⁴⁵². Étant donné que le discours est également considéré comme un réseau tracé à partir d'un point de vue observateur, un changement de point de vue sur le réseau apporterait donc une réponse potentiellement différente. Même si cela n'invalide pas la première réponse, il convient alors de rappeler l'objectif d'un tel exercice : identifier des variations discursives afin de formuler des hypothèses pour des recherches allant interroger les discursivités de ces variations ou aller les observer effectivement sur le terrain (par des études quantitatives ou qualitatives avec les actants concernés).

Lié à cette limite, il convient également de prendre en compte la non-exhaustivité d'un tel exercice et de ses raccourcis éventuels. En effet, dans cette étude de cas, quatre identités par actant ont été identifiées. Cela aboutit déjà à un hypothétique minimum de 16 variations. Ici, seule une variation a été retenue à chaque intersection, mais il aurait pu en y avoir plusieurs. De même, certaines identités n'ont finalement été que peu évoquées. Les *superplayers* sont considérés comme des actants faisant un travail de remédiation des variations évoquées, car peu de temps leur a été accordé, contrairement aux autres jusqu'à présent dans ce travail doctoral, alors qu'il s'agit de comportements observés lors des recherches, mais qui n'ont pas été retranscrits ici.

Malgré ces deux limites évoquées, les matrices discursives sont un outil, ainsi qu'une méthodologie, permettant d'appréhender les discours, en tant qu'objet co-construit, de manière pertinente et autosuffisante. Par ailleurs, elles permettent également de mettre en exergue les formes médiatiques des variations en plus de leur contenu, ce qui permet de pondérer les variations sur plusieurs critères comme les stratégies discursives, potentiellement leur viralité, etc.

⁴⁵² En l'occurrence, l'auteur de cette thèse. Cela étant, ce type de méthodologies pourrait également servir dans le cadre de travaux de recherche de groupe. La synthèse de plusieurs matrices discursives pourrait alors être un outil utile agrégeant les perceptions d'un échantillon d'une communauté ou d'experts.

En conclusion, à travers cette étude de cas, ce travail doctoral a pu traiter deux points incontournables. Le premier concerne le corpus même puisque [l'actualisation du jeu de rôle] était un discours encore peu abordé jusque-là. Cette étude a été l'opportunité de le traiter en détail, ce qui peut offrir un point de départ heuristique pour de futurs travaux de recherches portant sur ces *Earthbound-Inspired Indie Game About Depression*. Secondement, la méthodologie des matrices discursives propose une application directe et pratique de la ludologie socio-constructiviste, et ce, dans une démarche de recherches s'inscrivant dans l'étude des discours vidéoludiques. Ce faisant, cette étude de cas devient en somme un énoncé soutenant la thèse principale de ce travail doctoral portant sur la défense d'une démarche socio-constructiviste, inscrite dans les sciences de l'information et de la communication, dédiée à l'étude des jeux vidéo. Enfin, à travers cette méthodologie, il est également possible d'entrevoir des applications au-delà de ce média. Cette problématique sera adressée dans le cadre du septième et dernier chapitre de ce travail doctoral.

5.6. Conclusion de chapitre - les actants dans les configurations discursives

Comme évoqué lors des prolégomènes aux chapitres 5 et 6, l'objectif ici était de spécifier les enjeux et les implications de la ludologie socio-constructiviste pour l'étude des actants d'un réseau discursif et participant à la co-construction d'un discours vidéoludique. Cette focale sur les actants s'inscrit dans une démarche en deux temps à propos de l'étude de ce qui a été nommé les configurations discursives. De ce chapitre ressort plusieurs conclusions qu'il convient de synthétiser ici avant de pouvoir procéder au chapitre suivant et qui sera dédié aux liens structurant le réseau discursif et distribuant des rôles aux actants.

Dans un premier temps, il a fallu développer les façons dont les actants sont perçus dans le cadre de la ludologie socio-constructiviste. Pour cela, il a fallu repartir depuis un état de l'art afin de proposer une formalisation respectant les hypothèses, définitions et

principes de la LSC. Dès les débuts des recherches consacrées aux jeux vidéo, des propositions ont été faites quant aux catégorisations des jeux vidéo et des joueurs et joueuses⁴⁵³. Or, ces propositions tendent à simplifier volontairement ou involontairement des réalités complexes et des identités qui changent en fonction des contextes dans lesquelles elles sont sollicitées. C'est pourquoi il a fallu déployer un argumentaire permettant de considérer les actants comme étant des objets non pas catégorisables, mais accumulant des identités, et ce, en fonction des liens qu'ils entretiennent avec d'autres actants du réseau.

Si la logique peut sembler constater l'évidence, elle a tout de même été nécessaire afin d'appréhender les façons dont les identités participent, en tant que modulateurs discursifs, à la co-construction d'un discours. De fait, dans le cadre de la ludologie socio-constructiviste, la co-construction est issue d'actants dont les comportements, les stratégies, les propos et les traces sont modulés par les identités (des jeux, des audiences joueuses, etc.) et les divers régimes d'expérience (seul chez soi, dans un espace public, à l'école, etc.). Résumé par le diagramme des modulateurs discursifs, la LSC propose donc une assise théorique à l'étude des discours vidéoludiques en fonction des identités des actants composant le réseau discursif. L'étude du discours sur [l'actualisation du jeu de rôle] fut alors une opportunité de tester les apports théoriques tout en déployant une méthodologie pratique, celle des matrices discursives, afin de tester la ludologie socio-constructiviste.

Ultimement, ce chapitre a répondu à deux objectifs. Premièrement, il a posé un jalon inconditionnel à l'étude des configurations discursives. Celles-ci passent par l'étude des actants et l'étude des liens formalisant sur le réseau des situations de communication. Secondement, à travers la matrice discursive, ce chapitre a permis de formaliser une proposition de réponse à une problématique complexe à propos de l'élaboration des discours en fonction des genres vidéoludiques et des typologies d'audiences joueuses. Tout en reconnaissant les limites d'un tel exercice (il aurait pu être par exemple opportun d'attribuer une plus grande place à la parole des actants structurants), celui-ci se montre

⁴⁵³ Qui dans la LSC font référence donc à des identités d'actants en accumulant d'autres.

pertinent pour représenter un ensemble d'énoncés qui, par l'exercice, deviennent identifiés comme des variations d'un même discours.

Ainsi donc, maintenant que les implications de la ludologie socio-constructiviste ont été développées à l'égard des actants, il est possible d'interroger les façons dont les situations de communication participent aux configurations discursives définissant les formes de co-constructions des discours vidéoludiques. Ce sera l'enjeu principal du chapitre suivant.

Chapitre 6

Les réseaux discursifs et leurs liens

6.1. Introduction de chapitre - étudier les configurations discursives des discours vidéoludiques

Dans une conférence éclairante et drôle, le sociologue Alan G. Johnson explique pourquoi il ne « joue plus au Monopoly » (Johnson, sd)⁴⁵⁴. Pour lui, le jeu oblige non pas les joueurs et joueuses à révéler ce qu'ils et elles sont réellement, mais plutôt les forcent à adopter des comportements sociaux particuliers tout en légitimant un système qui est injuste, en l'occurrence un système capitaliste dérégulé aboutissant à une situation inéluctable de monopole. Selon lui et en reformulant son propos, le jeu du Monopoly place des actants dans une situation de communication qui les oblige à adopter des comportements ludiques de prédation économique envers les uns et les autres. Par ailleurs, en analysant les sessions de jeu qu'il avait avec ses enfants, Johnson note également que le système est tel, que les joueurs ne souhaitent pas s'en extraire, quitte à mal le vivre. Plaisantant à ce sujet, Johnson explique que lorsqu'étant également joueur, il souhaitait aider ses enfants en train de perdre, ceux-ci refusaient, car maintenir le jeu était le plus important. Pour lui, le Monopoly est un exemple permettant de vulgariser sa définition de ce qu'est un système social et comment les actants agissent en son sein. Dans le cadre de ce travail de doctoral, il s'agit d'un cas particulièrement évocateur lorsqu'il s'agit d'énoncer que

Les jeux donnent accès à l'imaginaire commun et, dans leurs expressions soigneusement élaborées, ils remplissent une fonction de persuasion (comme d'autres pratiques de création d'images) et ils reflètent des aspects de la société à un moment historique particulier. Les analyser de près peut nous aider à réfléchir et à comprendre la façon dont la culture

⁴⁵⁴ Johnson, A. (Sans date). *People, Systems, and the Game of Monopoly*. <https://www.youtube.com/watch?v=4rxL3ik9sJA> (consulté le 01/09/2023)

agit sur nous - ce qui est autrement difficile à saisir depuis l'intérieur de cette culture. (Murray, 2017 : 15, traduction de l'auteur)⁴⁵⁵

Il s'agit également d'une observation pertinente pour mettre en exergue les façons qu'ont les jeux vidéo de structurer les liens entre des actants. Pour Johnson, un système social est défini par sa culture, ses structures et une écologie (2014[1997] : 174). C'est pourquoi il est, pour lui, aisé de faire des parallèles entre les systèmes sociaux et les jeux : ces derniers peuvent être conceptualisés finalement comme des petits systèmes sociaux simplifiés. La ludologie socio-constructiviste interroge également les façons dont les jeux vidéo, considérés comme des situations de communication, structurent ces liens entre actants (dont les jeux vidéo eux-mêmes). C'est pourquoi il convient maintenant de répondre à la question : comment les liens entre ces actants, en structurant un réseau, participent à la co-construction d'un discours vidéoludique ou de l'une de ses variations ?

L'enjeu principal de ce chapitre est donc de soutenir la thèse que les discours vidéoludiques sont la conséquence d'un processus co-construit par un ou des réseaux dont les actants (1) participent à cette co-construction tout en (2) structurant également cette co-construction par un ensemble de stratégies discursives et interprétatives, notamment parce que cette structuration aboutit sur une distribution des rôles et des responsabilités à l'égard de la co-construction d'un discours vidéoludique⁴⁵⁶. En somme, il est question concrètement de produire ici des outils théoriques et pratiques permettant l'analyse de ces réseaux au prisme cette fois de l'étude des liens entre les actants.

Lorsqu'il est fait mention de structuration de la co-construction, cela présuppose que tout réseau est un espace discursif configurable et configuré. Même si la notion de réseau discursif est la première utilisée dans le cadre de la ludologie socio-constructiviste, il est pertinent également d'énoncer que la notion d'espace discursif est également mobilisée dans les travaux de recherches portant sur l'étude des situations de communication et donc,

⁴⁵⁵ Texte original : « *Games access the public imagination, and in their carefully crafted expressions, they fulfill a persuasive function (as other image-making practices), and they mirror aspects of society within a particular historical moment. Analysing them closely can help us reflect upon understand the ways culture works on us - something that is otherwise difficult to grasp from within that culture.* »

⁴⁵⁶ Et d'un discours au sens large.

des discours. Dans son ouvrage à propos des espaces de communication (2011)⁴⁵⁷, Roger Odin conceptualise l'espace discursif comme un

espace qui régule la compétence discursive-communicative. Je limiterai l'utilisation de l'espace de communication aux espaces construits à un niveau inférieur (espaces de communication pédagogique, scientifique, artistique, familiale, etc.) - c'est-à-dire aux espaces qui ont été construits au sein de l'espace discursif : ces espaces sélectionnent les processus de compétence discursive-communicative qui seront déployés par les actants d'une communication donnée. " (Odin, 2022 : 72-73, traduction de l'auteur)⁴⁵⁸

La définition des réseaux discursifs est similaire à celle qu'Odin propose pour les espaces discursifs. Le reformulant, un réseau est configurable de par les propres processus de co-construction mis en place par les actants. Si les identités de ces derniers ont déjà pu être abordées dans le chapitre précédent, il est donc directement question des liens et des situations de communications ici. Afin de répondre à cette question et de soutenir la thèse mentionnée plus haut, il est nécessaire de distinguer les situations de communication entre un jeu et son audience-joueuses des autres situations de communications comme entre plusieurs audiences par l'intermédiation d'un média social (figure 99). La raison de cette distinction est que dans la première, le processus de co-construction se fait en jouant tandis que pour les secondes, la co-construction ne nécessite pas de se faire lors d'une situation de jeu ou dans une aire d'expérience considérée comme ludique. Par ailleurs, une seconde raison fait que, sauf en considérant d'hypothétiques audiences non-joueuses absolues (dans le sens où elles ne joueront jamais de leur vie) et des audiences joueuses absolues (qui joueraient perpétuellement), il n'existe pas d'actants dont l'identité de joueur·euse serait

⁴⁵⁷ Dans la suite de ce travail doctoral, c'est la traduction anglaise de *Les espaces de communication : introduction à la sémio-pragmatique*, publiée en 2022, qui est mobilisée. La raison à cela est l'indisponibilité de l'ouvrage dans sa version originale tandis que la version anglaise est disponible en libre accès sur le site de l'éditeur.

⁴⁵⁸ Texte original : « *I will use the term discursive space to designate that space that regulates discursive-communicative competence. I will limit the use of space of communication to spaces constructed at a lower level (spaces of pedagogical, scientific, artistic, and family communication, and so on) – that is, to spaces that have been constructed within the discursive space: these spaces select the processes of discursive-communicative competence that will be deployed by the actants in a given communication.* » (Odin, 2022:72-73)

inamovible, seulement des actants qui par moment jouent et par d'autres moments, ne jouent pas.

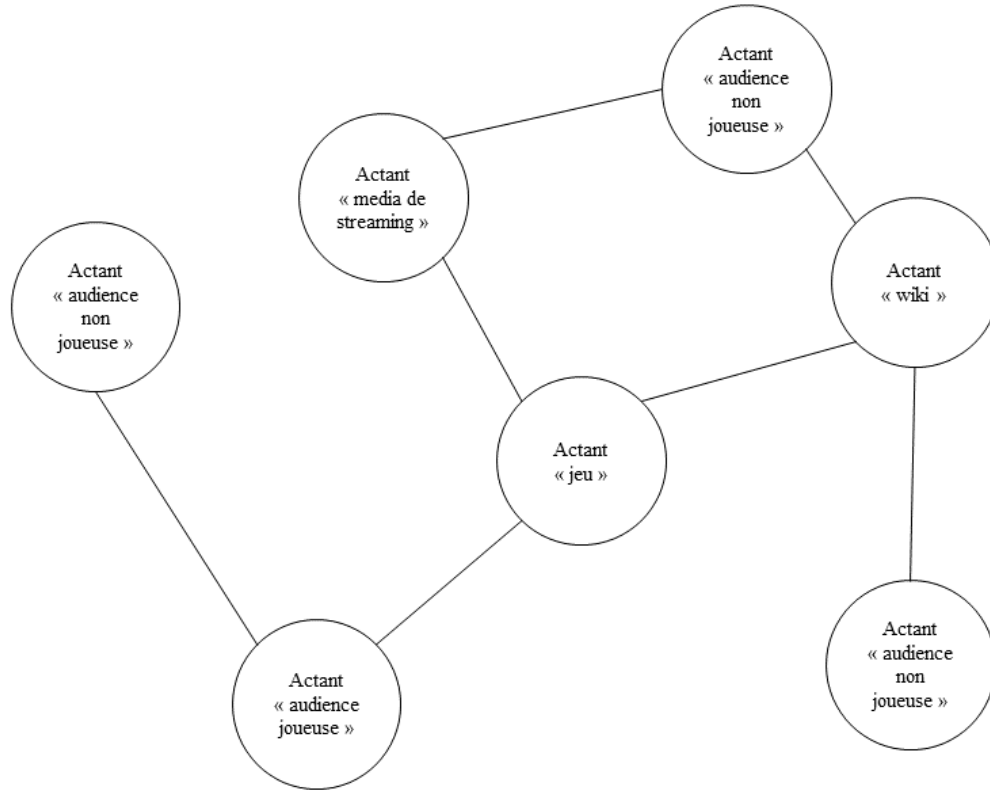


Figure 99 : exemple de réseau hypothétique mêlant plusieurs actants. Cela étant, la dichotomie entre les actants « audience joueuse » et « audience non joueuse » est erronée lorsque l'adjectif est utilisé pour définir un état au lieu d'une identité.

De fait, l'argumentaire à déployer doit intégrer un ensemble de paramètres allant des jeux eux-mêmes à des réseaux bien plus larges cette fois considérés comme faisant partie de systèmes sociaux et parasociaux. C'est pourquoi dans un premier temps il est nécessaire d'approfondir l'une des thèses soutenues dans le cadre de la LSC : les jeux vidéo peuvent être considérés comme des réseaux. Conceptualiser les jeux vidéo de la sorte n'est pas atypique. Dans la thèse qu'il soutient en 2009, Daniel McGuire Pinchbeck soulève également l'intérêt de cette conception :

En considérant la narration comme un dispositif culturel schématique mieux compris dans le contexte de la psychologie de l'utilisateur, il est possible de former une conceptualisation dans laquelle il n'y a pas de

contradiction essentielle entre l'histoire et le *gameplay*. En effet, l'histoire et le *gameplay*, compris sous cet angle, sont des dispositifs complémentaires et souvent interdépendants, qui fonctionnent ensemble pour définir une expérience médiatique. La narration et le *gameplay* sont en fait la même chose, des atomes dans un réseau avec la même fonction de base : décrire une expérience et gérer un joueur pour fournir un ensemble approprié d'entrées à un ensemble limité de sorties. " (Pintchbeck, 2009 : 265, traduction de l'auteur)⁴⁵⁹

La première sous-partie (6.2) a donc pour objectif de défendre cette conception en réseau des jeux ainsi que de leurs situations de communication. Pour cela, la ludologie socio-constructiviste développe ce qui est nommé la narration à n-actants (également nommée la « narration à n-corps », Giner, 2019). De la même façon que Pintchbeck considérait *gameplay* et narration comme étant la même chose, une conception en réseau invite également à superposer le discours à ces deux notions. Le *gameplay*, le récit ou la narration ainsi que les situations de communication en jeu sont des identités différentes d'un même objet d'étude qui est appréhendé dans le cadre de la ludologie socio-constructiviste par la notion de discours vidéoludique.

Les sous-parties suivantes (6.3, 6.4 et 6.5) abordent la question de la discursivité de ces situations de communication à travers un appareil théorique et pratique permettant d'analyser et de qualifier les stratégies déployées durant la situation de communication en jeu, et ce, afin d'orienter la co-construction du discours. Cela permettra également de revenir sur les discursivités relatives aux discours sur [la banalité du mal] et [les socialités fictionnelles et responsables]. *Undertale* constituera l'étude de cas principale afin de mettre en exécution les propositions méthodologiques de la ludologie socio-constructiviste, et ce, en particulier dans la sous-partie 6.5 où les outils proposés permettront de modéliser les réseaux discursifs dans lesquels les discours étudiés circulent. Enfin, la sous-partie 6.6 proposera une recherche exploratoire permettant de connecter les actants du réseau discursif à d'autres, en-dehors du jeu et présents dans l'écosystème discursif. Cela conclura

⁴⁵⁹ Texte original : « *by understanding narrative as a schematic cultural device best understood from a context of user psychology, a conceptualisation can be formed in which there is no essential contradiction between story and gameplay. Indeed, story and gameplay, understood from this perspective, are complimentary, and often interrelated devices, operating together to define a media experience. Narrative and gameplay are really the same thing, atoms in a network with the same basic function: to describe an experience and manage a player to deliver an appropriate set of inputs to a limited set of outputs.* » (Pintchbeck, 2009:265)

autant la méthodologie proposée que l'étude de cas en matérialisant la co-construction comme étant un processus inscrit au sein de l'écosystème discursif.

6.2. Formaliser les situations de jeu comme des réseaux : la narration à n-actants

La narration à n-actants est une proposition théorique permettant de formaliser les situations de communications que sont les jeux vidéo sous la forme de réseau. Cette proposition théorique s'appuie sur une métaphore et un constat à l'égard des sciences du jeu qu'il convient d'explicitier.

Originellement, la narration à n-actants, nommée narration à n-corps, faisait référence au premier tome de la trilogie des « Trois Corps » (Liu Cixin, 2016). Dans ce roman, une planète habitée est en orbite autour de trois soleils, ce qui l'empêche d'avoir une trajectoire prédictible et son peuple d'avoir un climat stable. La narration à n-actants faisait alors référence à cette idée métaphorique qu'un récit peut graviter autour d'actants comme un corps céleste comme la Lune gravite autour de la Terre, mais également du Soleil. La narration à n-actants a également constitué, à travers la conception en réseau, l'un des piliers originels de la ludologie socio-constructiviste. L'enjeu, à l'époque, n'était pas de déterminer la trajectoire unique d'un récit, mais de formaliser par un réseau un espace de contingences dans lequel le récit peut emprunter plusieurs sentiers en fonction des diverses situations de jeu, des actes de l'audience joueuse et des façons dont cette dernière se retrouve « attirée par un actant puis un autre » au gré de ses pérégrinations comme si l'ensemble fonctionnait selon des principes gravitationnels. Cela préfigure de nombreuses propositions de la LSC comme la conception en réseau des discours et les variations discursives.

6.2.1. Situer les enjeux théoriques de la narration à n-actants

Comme le note Olivier Caïra (2014), les *game studies* font un emploi fréquent des métaphores pour développer un ensemble de théories constructivistes à propos des jeux vidéo et des récits vidéoludiques. Il est notamment intéressant, à ce sujet, de noter que ces métaphores se situent à toutes les échelles de grandeurs⁴⁶⁰. Julian Alvarez, avant de présenter son approche atomique du *gameplay* (2018), parlait de « briques *gameplay* » (2007). Très fréquemment, des métaphores comme celle du « bac à sable » sont utilisées pour définir des jeux tels que *Minecraft*. Miguel Sicart fait quant à lui référence aux « terrains de jeux » pour définir ce que sont les jeux vidéo (2014). Certaines métaphores font des transpositions avec d'autres plans du réel, comme en témoigne par exemple la théorie de la fiction quantique développée par Alexis Blanchet (2010). Ces propositions font référence aux jeux vidéo et particulièrement aux récits dans leur spatialité. Cela est cohérent puisque déjà Janet Murray évoquait en 1997 l'idée que les jeux vidéo offrent une narration spatialisée. Dans une certaine mesure, la notion de réseau permet également de penser un récit ou une expérience de cette manière.

Le réseau, où les actants sont symétriques, permet également de dépasser une conception qui compartimente les jeux vidéo. Dans la seconde édition de *The Art Of Game Design*, Jesse Schell, tout en s'opposant à cette compartimentation, relate les propos d'un de ses collègues :

L'histoire et le *gameplay* sont comme l'huile et le vinaigre. Théoriquement, ils ne se mélangent pas, mais si vous les mettez dans une bouteille et que vous les secouez bien, ils sont plutôt bons sur une salade. (Bob Bates cité par Jessy Schell, 2014 : 296, 2eme édition, traduction de l'auteur)⁴⁶¹

Les *game studies* ont un ensemble de propositions similaires entre structures et usages, *game* et le *play*, ou *ludique* et *narratif*. Henry Jenkins distingue le cadre du joueur ainsi

⁴⁶⁰ Par exemple, Raph Koster parle de « *game atom* » (2012[2004]).

⁴⁶¹ Texte original : « *Story and gameplay are like oil and vinegar. Theoretically they don't mix but if you put them in a bottle and shake them up real good, they're pretty good on a salad* »

que les « récits encastrés »⁴⁶² des « récits émergents » dans sa typologie des récits de jeux vidéo (2004). Dans son prolongement, Dominic Arsenault différencie le récit enchâssé, prévu par les auteur·ice·s, du récit vidéoludique, celui qui est finalement expérimenté par le joueur ou la joueuse avec ses actions (2006). Dans la continuité de ces deux chercheurs, Sélim Krichane distingue le récit intégré, équivalent du récit enchâssé d’Arsenault et du récit encastré de Jenkins, de ce qu’il nomme les actualisations dynamiques qui représentent alors les actions des joueurs et des joueuses et de leurs impacts sur le monde du jeu (2014). Etienne-Armand Amato opère une distinction poreuse entre la diégèse de la ludiégèse, qui regroupe notamment les interfaces et les mécaniques d’appréhensions qui se distinguent de la diégèse dans laquelle se situe le récit, les personnages (2006), etc. Si ces propositions sont relativement souples et pertinentes, elles sont parfois utilisées pour créer des tensions artificielles, phénomène que la LSC évite en s’appuyant sur une conception en réseau des discours, des jeux, des récits, etc.

Ainsi donc, dans le but de dépasser ces constats et afin d’observer la co-construction d’un discours lors des situations de jeu, la LSC fait l’hypothèse qu’il est nécessaire d’utiliser les réseaux afin de représenter la temporalité et la spatialité d’un discours, réunissant donc un ensemble d’actants au sein d’un réseau. La narration à n-actants est donc un outil permettant de conceptualiser et de formaliser la co-construction d’un discours (et donc également d’un récit, des situations de jeu), à travers une prise en compte, sous forme de trajectoires, de sa temporalité et de sa circulation entre les actants.

6.2.3. Définition de la narration à n-actants

Tous les modèles actuels ne présentent pas forcément l’intention de séparer les éléments d’un même jeu. Certains existent déjà et tendent à rendre compte au moins d’un mouvement entre des termes dichotomiques ou opposés. Par exemple, Dominic Arsenault et Bernard Perron ont présenté en 2009 le cycle magique. Ce modèle présente le jeu vidéo sous la forme de trois spirales enchevêtrées les unes entre les autres : la spirale

⁴⁶² « *Embedded narratives* ».

herméneutique, la spirale narrative et la spirale du *gameplay*. Bien que l'on retrouve cette façon de considérer les jeux vidéo des encastremements successifs de médias, les auteurs présentent un mouvement et une trajectoire sous la forme d'une boucle (Arsenault, Perron, 2009). Rémi Cayatte dans son modèle du lien cybernétique présente l'expérience-cadre et le joueur ou la joueuse comme les deux facettes du lien cybernétique. C'est ce lien qui permet justement de dépasser les séparations faites entre expérience-cadre et procédures qui chez lui font référence aux *game* et au *play*.

Dans la narration à n-actants, ce lien cybernétique est fondamental dans le sens où le récit vidéoludique est considéré comme le résultat d'un enchaînement de controverses entre la machine et l'opérateur. Cet aspect est un écart par rapport à certaines définitions du récit comme celle de Gérard Genette. Pour lui, le récit désigne « l'énoncé narratif, le discours oral ou écrit qui assume la relation d'un événement ou d'une série d'événements » (1972 : 71).

Ainsi, la narration à n-actants s'inscrit dans des propositions telles que les écosystèmes narratifs de Caïra (2014), ou encore dans la lignée de la narrativité vidéoludique, définie par Marc Marti comme « la combinaison entre une intrigue "programmée" et matérielle et l'expérience de cette intrigue par le joueur. » (Marti 2014 : 2). Dès lors, l'enjeu principal de la narration à n-actants est d'observer et de qualifier les relations entre les actants humains, joueurs et joueuses, et les actants vidéoludiques.

Les actants vidéoludiques sont des éléments signifiants qu'il est possible de singulariser, c'est-à-dire qu'il est possible de les séparer du reste des éléments du jeu du fait d'une certaine unité signifiée et réunissant plusieurs *assets* informatiques (réunissant scripts, modèles 3D, sons, etc.). Les exemples les plus appréhendables sont par exemple {les personnages non-joueurs}. Tout comme pour les réseaux tracés par leurs observateurs et observatrices, les actants vidéoludiques sont également des éléments signifiés construits pour une analyse ou observés par les pratiques des audiences. D'autres actants peuvent être des {situations-séquences}⁴⁶³, c'est-à-dire des situations communicationnelles ancrées dans un espace et dans une temporalité explorable et navigable et réunissant

⁴⁶³ L'emploi des accolades sert à faire référence à des actants clairement identifiés comme tels en tant qu'objets construits pour une analyse produite avec les outils de la ludologie socio-constructiviste.

potentiellement d'autres actants (figure 100). Cela peut être en fonction des besoins pour l'analyse et des corpus étudiés : des lieux, des moments de *gameplay* particulier, une cinématique, etc. Certaines formalisations de réseaux peuvent nécessiter plusieurs types d'actants tandis que d'autres peuvent se réduire seulement aux {situations-séquences}. Ces dernières, toujours en fonction des besoins d'une étude, peuvent être regroupées en familles homogènes comme c'est le cas dans le tableau 9 ou non (cf. 6.2.4). Contrairement à d'autres actants, ces dernières sont incontournables dans le sens où un jeu vidéo est une situation de communication composée de situations-séquences qui sont elles-mêmes à leurs tours composés d'autres actants. La narration à n-actants permet donc de modéliser, à l'échelle d'un jeu, un réseau, et de suivre la circulation d'un objet comme un récit ou un discours au sein de ce réseau de réseaux.



Figure 100 : exemple d'actant {situation-séquence}, un {date}. Voir tableau 9, réunissant d'autres actants que sont {Frisk-Avatar de l'audience} et {Undyne}.

En somme, la narration à n-actants est une façon de déployer la ludologie socio-constructiviste pour l'analyse concrète d'un discours vidéoludique. Le fait qu'il revienne à l'observateur ou l'observatrice de déterminer les actants mobilisés permet également d'aboutir à des analyses plus ou moins fines des co-constructions. Si dans un premier temps, il est nécessaire de comprendre par exemple les étapes clés de la trajectoire d'un discours, alors, uniquement formaliser un réseau à partir des familles de situations-séquences de jeu peut suffire. S'il est nécessaire en revanche d'avoir un très haut degré de

précision, alors il est possible de distinguer chaque actant de manière unique : un actant représentant la première salle, un nombre X d'actants pour chacun des personnages ou objets non-joueurs présents et avec lesquels il est possible d'interagir, etc. Ultimement, on retrouve ici en quelque sorte l'idée déjà présente dans la théorie de l'acteur-réseau que le réseau est tracé par un acteur l'observant. La suite permet de partager une mise en application de cette méthodologie.

6.2.4. Les n-actants de [la banalité du mal] et des [socialités responsables et fictionnelles] dans *Undertale*

Dans un entretien donné Joël Couture, Toby Fox expliquait qu'en plus de la série *Mother*, l'auteur s'inspirait aussi de *Shin Megami Tensei* (série déjà évoquée dans les chapitres précédents). Les héros et avatars de la série laissent généralement la place à l'audience lorsqu'il s'agit de décoder moralement une situation (par la non-prise de parole ou les choix multiples par exemple). Ce canevas vierge permet à l'audience de se projeter dans l'avatar sans que soit mis en récit une interprétation de la réalité vidéoludique par ce dernier et qui orienterait l'interprétation de l'audience joueuse (Couture, 2017). Contrairement aux autres jeux du corpus, *Undertale* propose une particularité qui est de proposer plusieurs « routes » en fonction des comportements des audiences joueuses. De fait, une première façon de formaliser les n-actants du jeu est de formaliser les relations entre ses divers actants en fonction des routes empruntées. Dans le cadre de cette étude, deux de ces routes ont été formalisées. Elles représentent chacune l'expérience allant du début du jeu jusqu'à l'exposition du titre du jeu. Cela comprend en somme l'*onboarding* du jeu, toute la séquence de didacticiels puis les premières explorations dans la région des *Ruines* (figure 101), jusqu'au premier boss véritable du jeu, Toriel, dont la défaite permet d'accéder à la suite (et la région de *Snowdin* entre autres). La distinction entre les deux routes formalisées correspond aux différences de comportements effectués par l'audience joueuse. Ainsi donc, le premier objectif des n-actants ici est de formaliser les différences relationnelles entre les situations-séquences en fonction de l'audience joueuse optant soit pour une route pacifiste, soit pour une route génocidaire.



Figure 101 : exemple d'une situation-séquence issue d'une exploration des Ruines comprenant un point de sauvegarde et un personnage non-joueur : {la grenouille}.

Tout comme pour les précédentes études de cas, l'enjeu des outils mis à disposition par la ludologie socio-constructiviste ne s'inscrit pas dans une recherche de l'exhaustif, mais davantage de ce qui est suffisant afin de fournir un appui solide. De fait, dans un premier temps, l'étude de cas peut se contenter des situations-séquences comme actants avant d'adopter une perspective plus granulaire. Le choix des situations-séquences comme premier actant à représenter sur le réseau discursif du jeu n'est pas anodin. En effet, ces actants, comme énoncés précédemment, sont particulièrement structurants pour l'expérience puisqu'elles regroupent d'autres actants participant à la situation de communication.

Dans le cadre de cette première formalisation de réseau, 10 situations-séquences rencontrées dans le jeu ont été identifiées puis définies (tableau 10). Chacune de ces situations-séquences participe à l'expérience de jeu et permet dans un premier temps de faire émerger différentes boucles d'inter-relations auxquelles participe l'audience-joueuse.

Tableau 10 : les situations-séquences en fonction desquelles circulent le récit d' <i>Undertale</i>	
{Exploration}	Correspond aux moments de déplacement dans les divers environnements et espaces navigables.
{Inventaire & menu}	Correspond aux interfaces extradiégétiques en dehors de celles liées aux situations-séquences suivantes : combats, actes, <i>but nobody came</i> , <i>dates</i> , et dialogues.
{Dialogue}	Correspond aux dialogues interrompant les situations-séquences d'exploration (à distinguer des dialogues qui peuvent alors faire partie des combats).
{Combat}	Correspond aux situations-séquences en face à face durant lesquelles l'audience joueuse choisit l'option de combattre (et donc de résoudre violemment les conflits).
{Actes}	Correspond aux situations-séquences en face à face durant lesquelles l'audience joueuse choisit l'option d'agir (et donc de résoudre pacifiquement les conflits).
{ <i>But nobody came</i> }	Correspond aux situations-séquences en face à face durant lesquelles aucun ennemi ne rejoint le combat, car il est signifié que la zone ne contient plus de PNJs « vivants ».
{Introduction}	Correspond à la situation-séquence introduisant le Lore du jeu et qui se lance automatiquement à son démarrage, avant le premier menu.
{Boutiques et commerces}	Correspond aux situations-séquences en face à face durant lesquelles il est possible d'acheter des objets et de discuter avec les marchands et marchandes.
{ <i>Dates</i> } (ou {rendez-vous})	Correspond à des situations-séquences spéciales durant lesquelles l'audience joueuse peut passer du temps avec les PNJs Papyrus, Undyne et Alphys afin de se lier d'amitié avec.
{Génocide}	Correspond aux moments de déplacement dans les divers environnements et espaces navigables lorsque tous les PNJs de la zone ont été abattus. Cette situation-séquence est signifiée par un changement de tonalité dans la musique de la zone et par le fait que <i>{but nobody came}</i> remplace les {combats}.

Avant tout, il convient de rappeler ici que l'enjeu de formaliser un réseau en procédant dans un premier temps par catégorie d'actants permet d'effectuer un premier test. Ainsi, l'objectif ici est de déterminer si oui ou non les routes sont significativement différentes. Si ce premier travail se révèle concluant afin de déterminer les trajectoires et les dynamiques liées à la co-construction des discours sur [la banalité du mal] et [les socialités fictionnelles et responsables], alors il est intéressant dans un second temps de formaliser un nouveau réseau avec un niveau de granularité plus important. De fait, avec ce travail de définitions réalisé, il convient de formaliser la façon dont les réseaux de chacune des routes sont formés et structurés. Pour ce faire, deux sessions ont été enregistrées puis retranscrites par l'auteur de ce travail doctoral. Dans la première, il joue en suivant la route pacifiste tandis que dans la seconde, il joue en suivant la route génocidaire. Une fois les sessions de jeu captées, elles sont retranscrites dans un séquenceur puis encodées dans le programme Gephi, déjà présenté (voir chapitre 3). Cet encodage passe par deux étapes : la création des actants puis l'ajout de liens dirigés allant d'un actant A vers un actant B et ce, pour l'intégralité des sessions enregistrées. Un exemple hypothétique de cela est le suivant.

L'audience joueuse se déplace dans les Ruines et rencontre un ennemi. Au lieu de le combattre, elle choisit de lui raconter une blague, ce qui résout le conflit pacifiquement. À la suite du combat, l'ennemi apparaît dans l'espace navigable et discute immédiatement avec l'audience joueuse en s'adressant à l'avatar. Une fois la discussion terminée, l'audience poursuit son chemin. Cet exemple donne le séquençage suivant : « {exploration} => {acte} => {discussion} => {exploration} ». Durant l'encodage, il y a donc quatre situations-séquences faisant référence à trois liens dirigés et trois actants. On peut également remarquer dans cet exemple que {l'exploration} semble « peser » plus lourd dans le réseau que les autres actants étant donné que deux liens (un sortant, puis un entrant) la relient au réseau.

Une fois ce travail d'encodage, Gephi produit les deux réseaux ci-dessous (figure 102)⁴⁶⁴. Le réseau représentant cette route (tout comme celui représentant la route génocidaire) est spatialisé suivant l'algorithme Force Atlas 2. Ici, la spatialisation ne

⁴⁶⁴ L'ensemble des données (comprenant le séquenceur, les graphes gephi et les pngs) sont accessibles en suivant le lien : <https://drive.google.com/drive/folders/1EsOxsSzOS15PJ1d6esY7MRnnusCq-r6m?usp=sharing> (consulté le 18/08/2023)

nécessite pas fondamentalement une prise en compte dans l'analyse, car n'ayant que très peu d'actants, l'importance des nœuds et leur centralité apparaissent clairement. En revanche, la taille des actants est fonction du nombre de fois qu'ils apparaissent dans lors de la session. Autrement dit, plus la taille d'un actant est grande, et plus il s'agit d'une situation-séquence importante. En représentant ces récits à la façon des n-actants, il est possible de constater que pour la route pacifique, le récit se focalise alors sur une boucle principale {exploration} – {dialogue} – {acte}. Autrement dit, il s'agit à la fois ici d'une boucle de *gameplay* mais également de la trajectoire principale du discours lorsque celui-ci est co-construit lors d'une route pacifique. Par ailleurs, il est intéressant de remarquer que certains actants ne sont pas reliés aux autres. Si certains s'expliquent aisément (les *dates* et les boutiques ne sont pas encore accessibles), d'autres ne sont pas connectés au réseau à cause des comportements de l'audience joueuse (ce qui s'explique par les choix qui se reflètent à travers leurs identités, leur régime d'expérience, etc.).

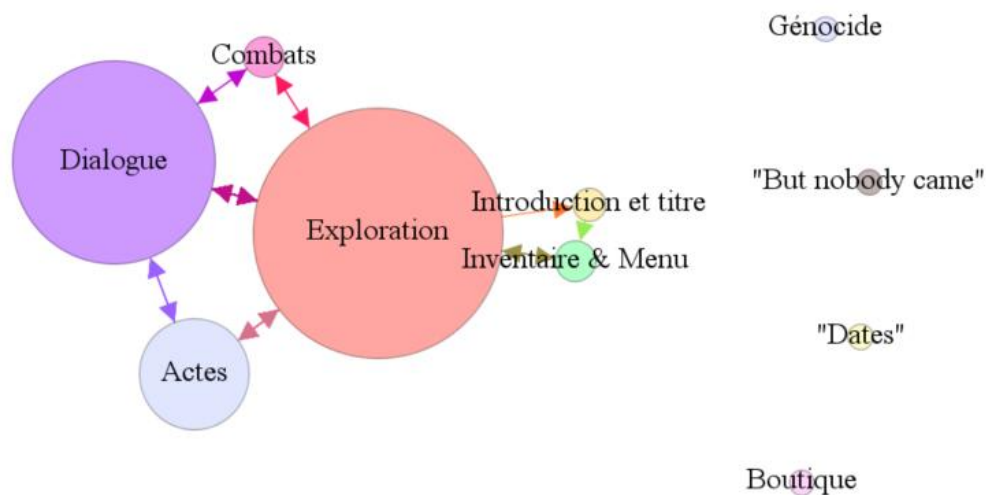


Figure 102 : le réseau de la route pacifique des Ruines avec une spatialisation par Force Atlas 2.

Si maintenant on observe les actants de la route génocidaire, celle-ci se révèle plus complexe puisque pour que son audience l'emprunte, elle va devoir sans cesse abattre les ennemis qu'elle rencontre : une vingtaine par zone. Une fois la quantité atteinte, l'exploration change de tonalité avec une musique plus lente et un demi-ton en dessous.

De même, les situations de combats se transforment *{but nobody came}*, ce qui fait que si l'on représente maintenant le récit de la route génocidaire, on obtient deux boucles principales comme celle représentée sur la figure 103. Dans un premier temps, la session est structurée entre {l'exploration}, les {dialogues} et les {combats}. Dans un second temps, la session alterne les situations-séquences suivantes : {génocide}, *{But nobody came}* et {dialogues}. Encore une fois, la taille des actants est fonction du nombre de fois qu'ils apparaissent au cours de la session. Étant donné qu'il s'agit de la route génocidaire, la situation-séquence {actes} n'est plus reliée au reste du réseau, car à aucun moment, l'audience joueuse n'a résolu un conflit pacifiquement. Il est aussi remarquable d'observer les proportions prises par les combats par rapport aux autres actants et ce, même si cela apparaît comme une conclusion logique du régime d'expérience de l'audience joueuse. En effet, généralement, les combats surviennent de manière aléatoire dans les jeux de rôle (ce qui vaut également pour les {actes}), or, l'ampleur prise par cette situation-séquence au sein du réseau ne peut être expliquée que par un comportement obstiné inscrit dans le but de provoquer le conflit et sa solution violente.

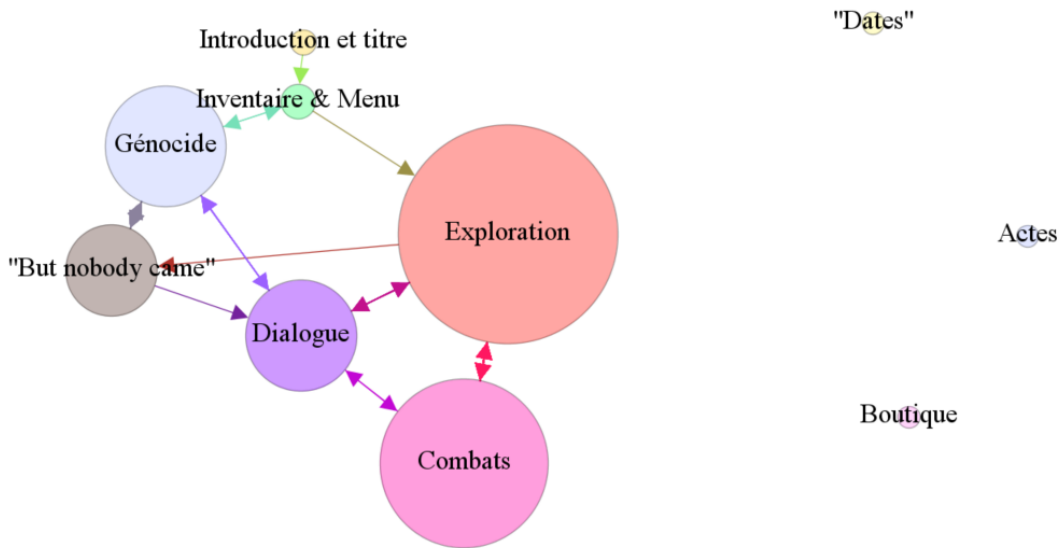


Figure 102 : le réseau de la route génocidaire des Ruines avec une spatialisation par Force Atlas 2.

À première vue, la narration à n-actants semble être une méthodologie particulièrement fastidieuse pour finalement aboutir à des conclusions similaires, voire évidentes, à des observations faites sans méthodologie particulière. Orson apport, comme d'autres formalisations en réseau déjà présentées dans ce travail doctoral, est de formaliser et de consolider plusieurs co-constructions au sein d'un même jeu aboutissant à des variations discursives d'un même discours vidéoludique.

Il est dorénavant possible de rédiger les variations discursives de la manière suivante. Pour la route pacifiste, les co-constructions passent par des situations de communications durant lesquelles l'audience joueuse s'inscrit dans des formes d'empathies à l'égard des personnages non-joueurs. Dans le *gameplay*, cela se traduit de la façon suivante :

- [Banalité du mal & les responsabilités fictionnelles et responsables; Boucle 1 = «{exploration},{dialogue},{acte}»]

Pour la route génocidaire, en revanche, la co-construction passe par une succession de combats provoqués par l'audience joueuse qui reproduit de manière métaphorique des comportements de chasse. S'en suit une seconde boucle qui illustre les effets des comportements de l'audience joueuse sur la réalité vidéoludique. Dans le *gameplay*, cela se traduit de la façon suivante :

- [Banalité du mal & les responsabilités fictionnelles et responsables; Boucle 1 = «{exploration},{dialogue},{combats}» ; Boucle 2 = « {génocide},{*But nobody came*},{dialogues} »]

Ce qui ressort d'une formalisation par les situations-séquences, c'est qu'à travers *Undertale*, il est possible de faire l'expérience d'un même discours d'au moins deux façons différentes. En effet, tout en ayant des stratégies discursives orientant une certaine prise de position à l'égard du discours sur [la banalité du mal] et sur [les responsabilités fictionnelles et responsables], le jeu responsabilise l'audience quant à sa façon dont elle souhaite faire l'expérience de ces discours à travers leurs co-constructions. À travers le premier réseau, la responsabilité porte sur la mise en place de comportements plutôt empathiques et visant la Pitié/Clémence (*mercy* dans le jeu) tandis qu'à travers le second, l'audience joueuse peut faire l'expérience de comportements abjects, destructeurs, conduisant au massacre de la population non-joueuse. Pour [la banalité du mal], le jeu

laisse donc la possibilité à l'audience d'en faire l'expérience soit en se positionnant clairement contre (et ainsi à conduire une route pacifiste) soit en étant l'un de ses agents (et ainsi naviguer à travers la route génocidaire). Les réseaux permettent de visualiser alors de manière pragmatique comment cela influence le rapport de l'audience-joueuse, son lien cybernétique pour reprendre Cayatte (2018), aux {situations-séquences}. La conclusion de ce premier travail est qu'à travers la narration à n-actants, il est possible de constater l'espace de contingence dans lequel un discours est co-construit. Dans le cas d'*Undertale*, le jeu semble avoir un parti pris à l'égard des discours sur [la banalité du mal] et [les socialités fictionnelles et responsables]. Ce qui lui attribuerait l'identité d'un *persuasive game*. Or, en même temps, tracer les réseaux de ses récits permet également de constater que le jeu laisse l'audience choisir la façon dont elle souhaite faire l'expérience des discours en participant à leurs co-constructions, ce qui positionne également le jeu comme étant expressif.

Ainsi donc, cette première formalisation en réseau permet d'aboutir à des constats intéressants pour l'étude des discours vidéoludiques d'*Undertale*. Avant de poursuivre, il convient également d'énoncer que finalement, la narration à n-actant ne permet pas tant de formaliser un discours ou l'une de ses variations. Ces tâches sont notamment du ressort de la méthodologie à propos des matrices discursives. Cependant, elle permet davantage de modéliser la façon dont une variation est co-construite lors d'une session de jeu ou au cours d'une partie. Autrement dit, si les matrices discursives permettent d'appréhender les significations, la narration à n-actants permet d'appréhender les configurations, et ce, en sachant que significations et formulations sont deux phénomènes co-construits. Dans cette étude de cas, les réseaux sont uniquement constitués d'actants {situations-séquences}. Par la suite, ce chapitre aura l'opportunité de revenir sur cette étude de cas en complétant et complexifiant ces réseaux de sorte à appréhender plus précisément la discursivité d'*Undertale*.

6.2.5. Conclusion sur la narration à n-actants

Undertale est un jeu intéressant pour illustrer les n-actants dans le sens où il propose plusieurs routes que peuvent suivre ses joueurs et joueuses plus ou moins à tout moment dans le but d'orienter les différentes fins du jeu. À travers une appréhension des situations de communication sous la forme de réseaux, il est alors possible de constater le poids de certaines situations de communication dans la co-construction d'un discours à un moment donné de jeu. La narration à n-actants permet deux nouveaux apports particulièrement intéressants : le premier est qu'elle représente les écarts et les ressemblances dans les récits des joueurs et des joueuses. Le deuxième apport est qu'avec elle, il semble possible d'appréhender et de formaliser les jeux vidéo comme des objets créateurs de contingence dans le sens où sur un même modèle, il est possible de représenter une foultitude de trajectoires, toutes légitimes et possibles à un instant T de l'expérience. Par ailleurs, des applications en recherche utilisateur-ice peuvent être envisagées (voir chapitre 7). De fait, il semble possible de mobiliser la narration à n-actants pour étudier la discursivité d'un jeu vidéo autant depuis une perspective académique qu'industrielle. Dans les sous-parties suivantes, il sera donc question de déployer des outils permettant d'appréhender plus directement les discursivités des situations-séquences qui sont, dans les modèles proposés, les actants incontournables et structurants pour la co-construction d'un discours vidéoludique lors d'une situation de jeu. À partir du diagramme des modulateurs discursifs présenté dans la première partie, il est donc possible de mettre à jour la conceptualisation de la co-construction des discours vidéoludiques lors d'une situation communicationnelle et vidéoludique (figure 104).

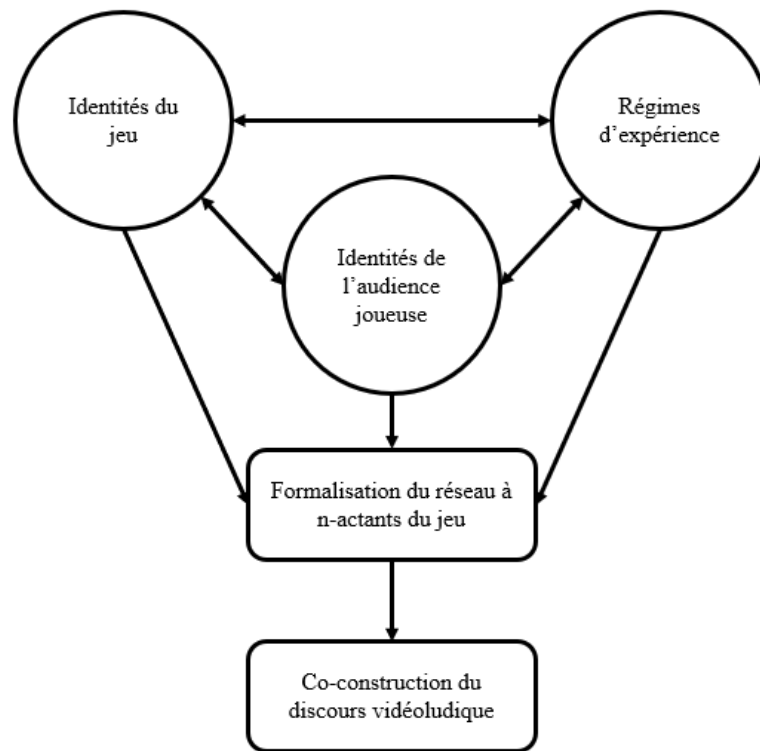


Figure 103 : diagramme de la co-construction d'un discours vidéoludique lors d'une situation communicationnelle vidéoludique.

Les liens à double flèche indiquent déjà des processus de co-construction (voir 5.4), les liens unidirectionnels indiquent des liens de causalités. Cette sous-partie a permis d'explicitier comment, par le jeu, une situation communicationnelle vidéoludique peut être formalisée en tant que réseau, d'où l'ajout de cet élément par rapport au diagramme des modulateurs discursifs. De fait, le jeu (ou l'expérience-cadre), l'audience joueuse et les régimes d'expériences exercent des responsabilités différentes dans la co-construction du discours. Cette distribution de la responsabilité dans le processus de co-construction a pu être défendue à travers l'étude d'*Undertale* et ce, par les formalisations des routes pacifiste et génocidaire. Par la suite, ce chapitre aura l'opportunité de détailler davantage le réseau discursif d'*Undertale* en ajoutant de nouveaux actants autres que les {situations-séquences}, ce qui aboutira à des visualisations bien plus complexes. Cependant, il est crucial d'approfondir cette compréhension de la responsabilité discursive et interprétative des actants. C'est pourquoi il est dorénavant nécessaire d'adresser ce qui est nommé, dans le cadre de la ludologie socio-constructiviste, la discursivité des discours vidéoludiques.

La LSC appréhende cette question par les stratégies discursives et interprétatives des actants. Ces stratégies passent par une distribution des rôles dans la situation de communication. Après les outils que sont les matrices discursives et les réseaux à n-actants, ces considérations théoriques à propos de la discursivité des jeux vidéo permettront de faire émerger un nouvel outil d'analyse : le continuum discursif des jeux vidéo.

6.3. Distribuer la responsabilité d'un discours entre actants au sein d'une situation de jeu

Les *Ruines* (également nommées les *Catacombes*) dans *Undertale* sont une zone particulièrement intéressante à analyser. La raison première est qu'il s'agit de l'*onboarding*. En plus de constituer un moment de jeu permettant d'appréhender l'ensemble des mécaniques principales, il a été également possible de constater comment, à travers un même réseau discursif, l'audience joueuse est en mesure d'expérimenter différemment les discours sur [la banalité du mal] et sur [les relations fictionnelles et responsables]. À travers différents régimes d'expériences, les actants, en l'occurrence les {situations-séquences}, n'ont pas la même importance. Cela se traduit en jeu par des espaces navigables plus signifiants que d'autres dans le sens où elles peuvent être plus mémorables ou encore appuyer une direction suggérée pour la co-construction du discours. Il en va de même pour d'autres actants. Outre l'exploration des catacombes, l'audience-joueuse est également en mesure d'interagir avec des {personnages non-joueurs}. Encore une fois, certains apparaissent comme étant plus importants dans le sens où ils participent à configurer la co-construction du discours, et ce, de manière prépondérante. Particulièrement, Toriel est la figure principale qui peut venir en tête lorsqu'il est question des *Ruines*. Il serait également possible d'évoquer Flowey, Napstablook ou tout autre personnage, mais Toriel a une place centrale dans l'expérience des ruines. Dans le récit, elle fait figure d'autorité, se présente comme une mère d'adoption⁴⁶⁵. D'un point de vue ludique, il s'agit également du boss principal de la zone. L'audience joueuse « l'affronte » environ vingt minutes après avoir commencé le jeu voire quarante si la session n'est pas

⁴⁶⁵ Le jeu révèle plus tard qu'il s'agit de l'ancienne reine des monstres, mariées à Asgore, et donc parent d'Asriel, le boss final, et Chara, le premier humain à tomber dans l'*Underground*.

jouée de manière experte⁴⁶⁶. Une comparaison avec les autres personnages permet de rapidement constater et de pondérer l'importance de chacun des actants dont Toriel par rapport à d'autres.

Le cas de Toriel est particulièrement heuristique dans le sens où il s'agit d'un « personnage-guide » incarnant des fonctions précises. Pour Fanny Barnabé, ces personnages non-joueurs ont un statut particulier « parce qu'ils combinent une fonction utilitaire (révéler les instructions du jeu) et une fonction narratologique (présenter et faire avancer le récit), les personnages-guides représentent une porte d'entrée idéale pour étudier les spécificités narratives et rhétoriques d'un genre vidéoludique » (Barnabé, 2022 : 57)⁴⁶⁷. Ce qui rend Toriel particulière durant cette séquence, c'est qu'elle incarne successivement des identités différentes de personnages-guides qui, en subvertissant les attentes, participent à une expérience atypique du jeu de rôle. Au début, elle prodigue de véritables conseils de jeu comme lorsqu'il s'agit de préférer les résolutions pacifistes pour ensuite désamorcer toutes les étapes typiques d'un tutoriel, car en tant que simulacre de parent, elle souhaite également protéger l'audience-joueuse des dangers présents dans les *Ruines*.

Une conclusion logique de cela serait de penser que les situations communicationnelles où l'actant {Toriel} est présent seraient particulièrement persuasives étant donnée l'importance qu'elle prend lors de l'*onboarding*. Or un autre personnage est également particulièrement signifiant pour la structuration de la co-construction du discours : Flowey. Contrairement à Toriel, Flowey n'est présent qu'au début et la toute fin de la zone. Dans la première séquence, il tente de manipuler l'audience-joueuse en lui faisant croire que des projectiles qu'il lance ne sont que « des petites pastilles blanches d'amitié » pour ensuite mieux nous signifier qu'il s'agissait d'un piège, car dans l'*Underground*, « c'est tuer, ou être tué » (figure 105).

⁴⁶⁶ Il s'agit d'approximations reposant sur des observations et la pratique personnelle de l'auteur de cette thèse.

Esteban Grine's Magicant (Réalisateur). (2022, août 27). *Undertale—True Pacifist 1/4*.

<https://www.youtube.com/watch?v=vGSFDv8jj1s>

LongplayArchive (Réalisateur). (2019, mars 25). *Longplay of Undertale*. <https://www.youtube.com/watch?v=sqalZgEdzMs>

⁴⁶⁷ Texte original : « *Since they combine a utilitarian function (revealing the game's instructions) and a narratological function (presenting and advancing the narrative), guiding-characters represent an ideal entry point to study the narrative and rhetorical specificities of a videogame genre* » (Barnabé, 2022 : 57)

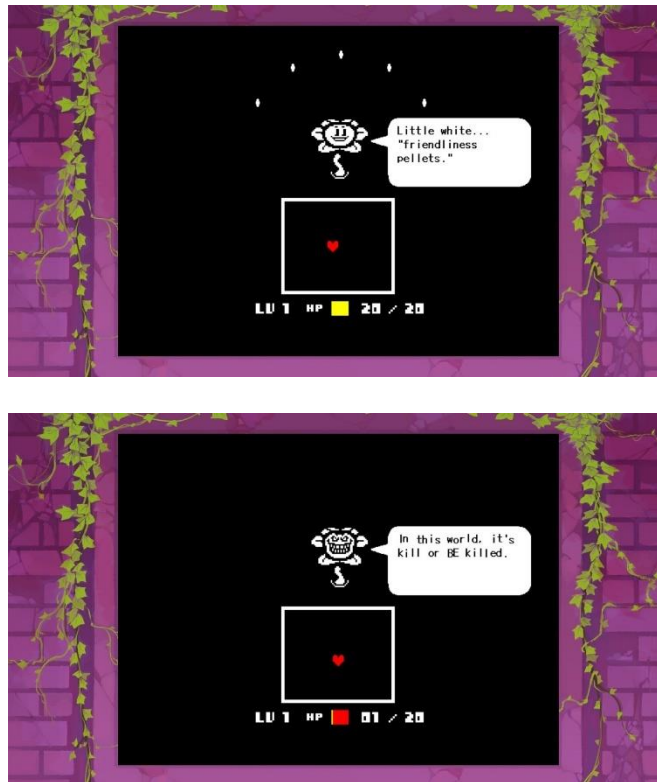


Figure 104 : Flowey piégeant l'audience en subvertissant l'identité utilitaire du personnage-guide.

De même, l'audience-joueuse retrouve ce personnage après le combat contre Toriel et réagit différemment en fonction du résultat du combat. Si Toriel « meurt » de la main de l'audience-joueuse, alors il utilise cela pour justifier la morale qu'il défend. Si Toriel survit, alors il conclut que sa morale finira par être constatée, tôt ou tard. Et enfin, si l'audience-joueuse, après avoir tué Toriel, redémarre l'aventure à partir d'une précédente sauvegarde pour cette fois l'épargner, alors Flowey brise explicitement le 4ème mur : « tu l'as tuée, puis tu es revenu·e en arrière, par regret. Ah ah ah ah... Pauvre idiot·e. Tu penses être le·a seul·e avec ce pouvoir ? » (Traduction de l'auteur)⁴⁶⁸.

Les situations durant lesquelles l'audience-joueuse rencontre ce personnage sont également particulièrement structurantes. La première séquence fait l'objet de discussions à propos de la confiance de l'audience-joueuse accordée au jeu⁴⁶⁹ tandis que la seconde ressemble à une évaluation. Or, il s'agit d'un personnage que l'on ne rencontre que très

⁴⁶⁸ Texte original : « *You murdered her. And then you went back, because you regretted it. Ha ha ha ha... You naive idiot. Do you think you are the only one with that power?* »

⁴⁶⁹ weetrash100. (2020, août 23). *Flowey betrayed me* [Reddit Post]. r/Undertale. www.reddit.com/r/Undertale/comments/if549n/flowey_betrayed_me/

peu de temps en comparaison de Toriel et pour des situations particulièrement différentes. Les premiers réseaux tracés à partir de ces séquences (cf. 6.2) ne permettent pas d'expliquer les raisons faisant que les {situations-séquences} contenant ces {personnages non-joueurs} structurent différemment la co-construction que les autres actants. De fait, il convient d'élaborer des outils permettant d'étudier les configurations diverses structurant la co-construction du discours. L'objectif de cette sous-section est d'appréhender directement la discursivité des configurations au prisme de la responsabilité des actants dans la co-construction d'un discours. Cette responsabilité est ici considérée comme étant un phénomène distribué entre actants. Une fois cela opéré, il sera possible de proposer un outil, le continuum discursif, permettant de qualifier les discursivités des situations de communication en jeu au prisme de leurs configurations, et ce, dans la sous-section suivante.

6.3.1. Les responsabilités distribuées dans la co-construction des discours vidéoludiques

Les différences de structurations sont la conséquence des discursivités relatives aux situations de communication auxquelles les actants en jeu et hors le jeu participent, de manière synchrone et asynchrone. Ici, les situations asynchrones sont envisagées théoriquement, mais non abordées⁴⁷⁰. Dans le cinquième chapitre, ce travail doctoral a pu présenter, par les co-constructions d'identités des actants, dans quelles mesures des situations asynchrones et hors le jeu participaient à la structuration de la co-construction d'un discours durant une situation synchrone et « en jeu »⁴⁷¹. Tout au long des précédentes sections, la discursivité a pu être définie de multiples façons, permettant une appréhension complexe de la notion. Dans cette sous-partie, la discursivité est considérée comme étant la configuration d'une situation de communication par la distribution de rôles et de responsabilités entre les actants (soit par une détermination par le code informatique, soit par des alternances de régimes d'expériences, etc.). Autrement dit, et en reprenant la comparaison effectuée entre les personnages de Toriel et de Flowey, l'enjeu de la LSC est

⁴⁷⁰ La dernière sous-section du chapitre 7 aura l'opportunité d'aborder ce sujet.

⁴⁷¹ Considéré ici avec sa double signification, c'est-à-dire « dans le jeu » et « en train de jouer ».

de proposer des outils permettant d'analyser et de qualifier des situations de communication assimilées à ce que Salen et Zimmerman nomment le « *meaningful play* ». Pour eux, le jeu significatif, ou signifiant, « se produit lorsque les relations entre les actions et les résultats dans un jeu sont à la fois discernables et intégrés⁴⁷² dans le contexte plus large du jeu » (Salen et Zimmerman, 2004 : 34, traduction de l'auteur)⁴⁷³. Il a été déjà possible d'illustrer comment la LSC permet de prendre en compte un ensemble de variations de discours et donc de significations. De fait, l'enjeu ici n'est pas d'apporter des outils permettant d'appréhender les aspects significatifs d'une situation en analysant un message co-construit, mais d'élaborer un appareil pratique qui définit et qualifie la signification d'un message par les rôles et les comportements ayant été nécessaires à sa co-construction. De fait, la discursivité d'une situation de communication devient un critère fondamental permettant d'évaluer la co-construction puis circulation d'un discours au sein d'un écosystème discursif.

Les situations de communication dans lesquelles sont présents Toriel et Flowey sont particulièrement significatives de par les relations que ces personnages entretiennent avec l'audience. Pourtant, la seule comparaison du temps passé avec ces personnages ne permet pas de rendre compte de leurs discursivités. De fait, il importe plus de qualifier ces relations signifiantes. Pour cela, un point de départ concerne la distribution des rôles entre les actants qui s'effectuent par la mise en place de stratégies et de tactiques. Comme déjà évoqué, le terme de « distribution » a déjà été employé en référence à la notion de responsabilité distribuée. Celle-ci définit une responsabilité collective, « selon laquelle un groupe entier de personnes est tenu responsable des actions de certains de ses membres, même lorsque le reste du groupe n'a eu aucune implication (pas même passive) dans ces actions » (Floridi, 2013 : 729, traduction de l'auteur)⁴⁷⁴. Ici, les responsabilités individuelles sont distribuées par le réseau.

⁴⁷² Salen et Zimmerman mettent une emphase particulière sur ces deux notions considérées comme étant clés pour la définition du *meaningful play*. « Discernable » fait référence au fait que l'audience peut clairement identifier le résultat d'une action tandis « qu'intégrée » suppose qu'une action n'a pas seulement une conséquence immédiate mais peut également avoir des répercussions bien plus lointaines, que cela soit dans l'expérience

⁴⁷³ Texte original : « *Meaningful play* occurs when the relationships between actions and outcomes in a game are both discernable and integrated into the larger context of a game. » (Salen et Zimmerman, 2004:34)

⁴⁷⁴ Texte original : « according to which a whole group of people is held responsible for some of its members' actions, even when the rest of the group has had no involvement at all (not even passively) in such actions » (Floridi, 2013:729).

Employer la notion de distribution de la responsabilité permet premièrement d'aller au-delà de l'aspect collectif général puisque cela permet de pondérer les responsabilités individuelles de chacun des actants dans la situation de communication, sa structuration et le processus de co-création du discours vidéoludique. Secondement, cette distribution permet également d'énoncer que la co-construction d'un discours nécessite de la part des actants que ceux-ci remplissent des rôles. Dans *la mise en scène de la vie quotidienne* et en s'appuyant sur le langage dramaturgique, Erving Goffman énonce qu'un rôle correspond au « modèle d'action préétabli que l'on développe durant une représentation et que l'on peut présenter ou utiliser en d'autres occasions » (Goffman, 1973 : 23). Pour lui, la distribution de ces rôles « se fait non seulement selon des paramètres sociaux mais aussi selon des paramètres techniques, qui d'ailleurs servent souvent d'organes de rationalisation pour des considérations purement sociales » (Goffman, 1991 : 264). Un exemple de rôle attendu peut par exemple être celui de l'audience-modèle. Si cette dernière notion permet de penser un schéma préétabli de comportements attendus de la part de l'audience, la LSC transpose cela pour l'appliquer à l'échelle d'un réseau composé d'actants multiples dont les rôles et leurs distributions sont l'enjeu de controverses prenant en considération les expériences-cadres, mais également les identités prises à un moment donné par ses actants. Autrement dit, conceptualiser les responsabilités distribuées dans la co-construction d'un discours est une proposition permettant de penser les situations communicationnelles (en jeu, dans le réseau, etc.) comme des situations dans lesquelles sont déployés des phénomènes communicationnels (un discours), métacommunicationnels (qui cadrent les situations et définissent la contingence des propos et autres comportements)⁴⁷⁵ et des stratégies discursives et interprétatives déployées par les actants qui construisent les rôles qui leur sont attendus.

⁴⁷⁵ Un exemple typique d'exemple de méta-communication dans les études des jeux est la citation, presque maxime : « ceci est un jeu » (1977:209) dans *vers une écologie de l'esprit*.

6.3.2. Discursivités des combats en tant que situations communicationnelles

En tant que jeux de rôle, les *mothertales* proposent des situations-séquences qui sont l'occasion entre autres de proposer un challenge pour l'audience, de gagner de l'expérience et de contribuer aux co-constructions des discours étudiés dans ce travail doctoral. Particulièrement, les discours sur [la banalité du mal] et [les socialités fictionnelles et responsables] sont concernés. Ces co-constructions font que les rôles et les responsabilités ne sont pas distribués de la même façon au sein des jeux du corpus étudié ici. Formaliser une configuration discursive permet alors de prendre en compte tous les rôles nécessaires à la structuration d'une co-construction. Afin d'introduire ce nouvel ensemble d'outils, ce travail doctoral mobilise les situations-séquences de combats se déroulant durant les *onboardings* des jeux du corpus.

6.3.2.1. Les stratégies discursives et les discursivités des jeux vidéo

Parce qu'un jeu vidéo est un objet créé et *designé*, il incorpore par son *game design* (et donc son code informatique mobilisant ressources et *hardwares* comme des supports de jeu telles les manettes) les stratégies discursives déployées volontairement ou involontairement, explicitement ou implicitement, par l'ensemble des actants ayant participé à sa création. Allant dans ce sens, une stratégie discursive est alors une notion permettant de faire référence aux façons des actants (par leur activité, leurs rôles et leurs identités) de participer, par leurs comportements langagiers ou actionnels, à la structuration d'une situation de communication dont l'aboutissement est la co-construction d'un discours ou d'un énoncé contribuant à un discours. De fait,

la notion de stratégie discursive contribue à la description de certaines activités discursives, telle la narration. En racontant une histoire, le narrateur a l'intention de produire un effet, d'anticiper et de guider l'interprétation. La narration vise à amener l'interprétant à une certaine conclusion ou à en détourner. La stratégie narrative consiste à obliger l'interprétant à compléter le récit, à la recherche d'une cohérence sémantique. (Šimunić, 2004 : 52)

Dans ce travail doctoral, l'emploi de la notion de stratégie discursive est relativement flexible. En effet, il s'agit d'une notion utilisée pour faire référence à de nombreux phénomènes allant à la fois du processus de développement d'un jeu au sein d'un studio (allant d'une seule personne à des milliers de salariés) jusqu'aux stratégies et productions créées par les actants eux-mêmes afin de faire circuler une variation potentiellement structurante d'un discours (comme la médiatisation d'un essai vidéo sur internet) en passant par le *game design* qui est également un concept amalgamant des domaines précis de compétences (*narrative design, gameplay programming, level design, economic design, etc.*).⁴⁷⁶ C'est pourquoi il est nécessaire de reconnaître que cette notion retranscrit une complexité difficile à révéler. Cela étant, d'autres ont pu aborder cette problématique. En l'occurrence, Zrinka Šimunić y consacre un travail entièrement dédié pour aboutir à la définition suivante. Selon elle, une stratégie discursive est :

un processus discursif complexe, hiérarchiquement et séquentiellement organisé, issu de la combinaison d'informations modulaires d'origines praxéologique et textuelle (relatives à la définition des unités praxéologiques et textuelles de rangs différents) avec les informations liées aux formes d'organisation simples et complexes qui interviennent dans l'analyse des buts et des visées communicationnelles des productions discursives réalisées dans une situation d'interaction spécifique. (Šimunić, 2004 : 354)

Dans une certaine mesure, la ludologie socio-constructiviste propose une variation simple de la définition de Šimunić, et ce, tout en l'inscrivant dans cette dernière. De même, il est nécessaire d'énoncer à nouveau que la notion de stratégie interprétative fait également face à un même défi scientifique. Dans le cadre de la LSC, les stratégies interprétatives font principalement référence aux stratégies discursives des audiences joueuses dans le cadre d'une expérience de jeu et au-delà de ladite expérience.

⁴⁷⁶ L'ensemble des notions, en anglais, sont fréquentes dans des entreprises comme Ubisoft publiant de nombreuses offres d'emplois illustrant une véritable division du travail en sens économique du terme.

6.3.2.2. *Les configurations des premiers combats dans les mothertales*

Les *mothertales* sont des jeux associés à des [actualisation du jeu de rôle], que cela soit en tant que discours ou comme actant participant à la co-construction de ce discours. Une saillance de ce discours concerne directement les situations-séquences de combats que l'audience-joueuse traverse au cours de ses pérégrinations dans les espaces explorables des jeux. Particulièrement, il serait possible d'envisager cette saillance comme faisant partie de variations spécifiques de ce discours puisqu'ici, c'est par la remise en question des mécaniques de combats, typiques du jeu de rôle, qu'un discours se co-construit (cf. 5.5). Cependant, il est aussi nécessaire d'analyser dans quelle mesure ces premiers combats orientent les co-constructions des discours sur [les socialités fictionnelles et responsables] et sur [la banalité du mal].

Afin de mener cette analyse, il convient premièrement d'observer les façons dont ces premiers {combats}⁴⁷⁷, ainsi que les situations-séquences qui les précèdent et succèdent, distribuent des rôles à un ensemble d'actants considérés comme « structurant » au moment de la situation de communication.⁴⁷⁸ La notion « structurante » sert ici un dessein précis : celui de distinguer les actants ayant un lien qui s'établit, qui est déjà effectif, ou qui est observable à un moment précis dans le réseau discursif⁴⁷⁹ et donc pour la co-construction du discours. En procédant à l'analyse comparée de chacune des situations menant aux premiers combats, il est possible de faire émerger, ou non, ce que le sociologue Alan G. Johnson nomme des « sentiers de résistance faible ». Ces sentiers sont également nommés des « sentiers discursifs ». Ils définissent les façons dont un système social suggère un comportement plutôt qu'un autre dans une situation donnée. Autrement dit, dans une situation où l'on peut supposer que les individus agissent librement, certains comportements sont plus évidents que d'autres. De fait, pour une foultitude de raisons, on adopte plutôt les comportements mis en évidence. Il écrit :

⁴⁷⁷ Considérés comme des actants {situations-séquences}

⁴⁷⁸ Ici, « structurant » est écrit entre guillemet pour la raison qu'un actant n'est pas systématiquement structurant. Au contraire, « être structurant » est davantage un statut à un moment donné dans le réseau discursif. Autrement dit, il n'est pas obligatoire de considérer de manière exhaustive l'ensemble des actants durant une situation de communication.

⁴⁷⁹ C'est pourquoi il est également nécessaire, dans un autre contexte, d'étudier la temporalité de ce statut structurant.

un système affecte la façon dont nous pensons, ressentons et nous comportons en tant que participants. Il le fait par le biais du processus général de socialisation, mais aussi en traçant les sentiers de résistance faible dans les situations sociales. À tout moment, il y a un nombre presque infini de choses possibles que nous pourrions faire, mais nous ne le réalisons généralement pas et ne voyons qu'un nombre limité de possibilités. [...] En jouant au Monopoly, je pourrais prendre l'argent de la banque quand je le veux, mais je n'aimerais probablement pas la réaction des autres joueurs. Quand lorsque quelqu'un que j'aime bien atterrit sur une propriété que je possède, je pourrais lui dire que je vais lui donner une chance et ne pas percevoir l'argent, que je vais lui faire une fleur et ne pas percevoir le loyer, mais que je le percevrai volontiers ensuite quand quelqu'un que je n'aime pas s'y arrête. (Johnson, 2014[1997] : 18, traduction de l'auteur)⁴⁸⁰

L'hypothèse soutenue ici est qu'en faisant émerger ces sentiers de résistance faible, par l'analyse, alors il est possible d'envisager les façons dont un réseau discursif se structure au cours des diverses situations de communications rencontrées par les actants le composant. Dans cet objectif, le premier travail est donc d'observer et de qualifier sémiologiquement les situations de communication⁴⁸¹ qui vont de chaque début de jeu jusqu'aux premiers combats au cours d'une même unité de temps et d'action dans le récit. Cela permettra ensuite d'analyser les discursivités de ces situations en établissant les rôles distribués entre les actants participant à la co-construction.

Dans *Mother 1*, le tout premier combat survient juste après l'exposition, sous la forme d'une légende d'éléments composant le Lore du jeu (Giner, 2021b). L'audience-joueuse incarne alors Ninten et se trouve dans la chambre de ce dernier. Un phénomène étrange, référencé en tant que *poltergeist* dans le jeu, survient lorsque Ninten tente de sortir et une lampe devenue animée l'attaque. Le premier combat se déroule alors sans aucune arme

⁴⁸⁰ Texte original : « a system affects how we think, feel, and behave as participants. It does this through the general process of socialization, but also by laying out paths of least resistance in social situations. At any given moment, there are an almost infinite number of possible things we could do, but we typically don't realize that and see only a narrow range of possibilities. [...] While playing Monopoly, I could reach over and take money from the bank whenever I wanted, but I probably wouldn't like the reaction I'd get from other players. When someone I like lands on a property I own, I could tell them that I'll give them a break and not collect the rent but then happily collect it when someone I don't like lands there. »

⁴⁸¹ Une limite de ce travail porte sur l'absence d'une étude portant sur les paratextes comme les livrets accompagnant les jeux. La raison principale à cela est leur inaccessibilité.

équipée puisque ce n'est qu'en explorant le sous-sol de la maison que Ninten obtient la première arme du jeu : une batte de baseball. Ensuite, l'audience doit se rendre dans les chambres des sœurs de Ninten afin de vaincre également les ennemis présents : une seconde lampe et une poupée. Il sera révélé plus tard dans le jeu que les ennemis envahissant la planète (et donc America, le pays fictif dans lequel l'action se déroule) ont la capacité d'animer et de contrôler des objets vivants et non vivants pour que ces derniers attaquent les humains. Une fois la poupée vaincue, le calme revient et il devient possible d'explorer la première région du monde : la ville de *Podunk* (ou *Mother's Day* en fonction des traductions) et ses environs (le cimetière, le zoo ou encore le village *Canari*). Par la suite, les combats en jeu sont typiques du jeu de rôle, mais ce qui est pertinent de noter ici concerne particulièrement l'effet de surprise lié au tout premier combat, le fait que l'audience-joueuse soit également dans un premier temps dans une position défensive avant d'aller se battre contre les ennemis présents dans les chambres des sœurs de Ninten. Autrement dit, le premier combat est immédiat, inévitable, et surtout : aucunement provoqué par l'audience-joueuse⁴⁸².

Dans *Earthbound*, les avancées technologiques permises avec la Super Nes font que le jeu commence par une longue cinématique introduisant la topographie de la ville de *Onett*, juste avant le crash d'une météorite réveillant Ness qui part alors explorer les environs afin d'en savoir plus. S'en suit alors une première phase d'exploration jusqu'à ladite météorite. Ce n'est que lors d'une deuxième exploration toujours lors de cette même nuit et après une courte ellipse, que le premier combat survient, et ce, contre un chien. Cette fois accompagnée de Porky Minch, l'audience-joueuse part à la recherche du petit frère de ce dernier. Jusqu'à sa récupération, les seuls ennemis rencontrés sont des animaux. Sur le chemin du retour et accompagné de Buzz Buzz, le trio est attaqué par un *starman* (la faction ennemie principale du jeu). Ce combat introduit les répercussions du fantastique dans les boucles de *gameplay* du jeu. Comme pour *Mother 1*, l'ennemi est toujours capable de contrôler des objets vivants et non vivants afin de lutter contre les humains. Au cours de ces diverses situations, plusieurs observations peuvent être faites. Premièrement, il n'y a plus cette dimension immédiate et urgente caractéristique de *Mother 1*. Au contraire, un

⁴⁸² Qui aura le temps de provoquer de nouveaux combats par la suite afin d'augmenter le niveau de son équipe.

premier temps permet la mise en place du contexte, puis les premiers combats sont anecdotiques et non mémorables, avant l'affrontement contre ce qui semble être un véritable antagoniste. Deuxièmement, même s'ils restent difficiles à éviter, l'audience-joueuse dispose de plus d'agentivité dans leur appréhension (surprendre un ennemi donne un avantage de départ par exemple). Enfin, tout comme le premier opus de la série, la suite du jeu ne vient pas systématiquement positionner les {combats} comme des actants particulièrement structurants pour les discours étudiés dans le cadre de ce travail doctoral.

Mother 3 propose une introduction des combats qui est singulière par rapport aux deux opus précédents de la trilogie. Tout comme *Earthbound*, le jeu commence par une longue cinématique introduisant les premiers espaces explorables des *Nowhere Islands*. Ainsi, l'audience-joueuse a un aperçu du village Tazmily, la forêt *Sunshine*, puis enfin la maison d'Alec, le grand-père maternel de Lucas, l'avatar principal du jeu. Celui-ci se réveille lors du prologue et, après s'être habillé, a la possibilité d'explorer les alentours afin de jouer avec son frère Claus et une famille de Dragos (des monstres plutôt amicaux ressemblant à des tyrannosaures Rex). Ces derniers jouent à se percuter, ce qui est également un prétexte pour un premier didacticiel permettant à l'audience d'apprendre ou d'expérimenter la course comme moyen de déplacement dans le jeu. Une fois le didacticiel suivi, les personnages sont interrompus par une courtilière (ou une taupe-grillon) qui explique qu'elle ne peut rester immobile lorsqu'elle voit des personnes jouer à se battre puisqu'elle veut aussi participer. S'en suit alors un très bref combat contre les enfants Lucas et Claus qui battent très aisément l'insecte. Celui-ci propose alors de leur enseigner des techniques plus tard au stade des courtilières (un lieu parcouru bien après dans le jeu). Tout cela donne une perspective très amusée de la situation et des mécaniques. Le combat permet également de positionner la faune du jeu comme au mieux, pacifique et amicale (à l'instar des dragos), et au pire amusante ou risible. Tout cela permet au *game design* de proposer un chapitre suivant qui nuance fortement avec cette introduction puisqu'il se déroule pendant la nuit où la *Pigmask Army* attaque et où Hinawa, la mère des enfants, perd la vie. Tout comme *Earthbound*, les combats de ce chapitre sont progressifs. L'audience-joueuse commence par rencontrer des animaux et des plantes agressives. Le boss conclusif du chapitre est un caribou augmenté et devenu cyborg par la technologie de la *Pigmask Army*. L'une des

ultimes informations données lors de ce chapitre concerne la mort d'Hinawa aurait été causée par un drago (un croc de la bête lui aurait transpercé le cœur), ce qui est alors le sujet d'interrogation autant pour les personnages du jeu que pour l'audience puisque cette information rentre en conflit direct avec l'expérience précédemment vécue pendant le didacticiel.

Dans le cadre de ce travail doctoral, les premiers combats d'*Undertale* ont déjà été abordés de manière exhaustive. Le premier combat permet de présenter une première morale présente dans le jeu (résumé par le propos de Flowey : « *in this world, it's kill or BE killed* ») avant d'être sauvé·e par Toriel pour que celle-ci, durant une {situation-séquence} précise (voir figure 1) ayant un combat contre un mannequin, suggère à l'audience d'adopter des comportements pacifistes. Le combat suivant contre un monstre nommé Froggit (puisque'il s'agit d'une grenouille) est interrompu par Toriel. Ce n'est qu'à partir du moment où l'audience-joueuse, incarnant Frisk, se retrouve seule qu'elle peut enfin expérimenter le système de combats et d'actes proposé par le jeu. Sans revenir en détail sur ce qu'il se joue durant cette succession de {situations-séquences}, il est intéressant de mentionner qu'autant Frisk que l'audience-joueuse sont considéré·e·s comme faibles, voire fragiles. Tout comme dans *Mother 3* et ses dragos, les monstres d'*Undertale* ne sont pas directement considérés unanimement comme des antagonistes qu'il faut abattre. L'accompagnement de Toriel, mis en scène par le *game design*, appuie et rend explicite ce propos avant que celui-ci ne soit réapproprié ou négocié par l'audience-joueuse.

Dans *Deltarune*, le tout premier combat survient lorsque Lancer, le fils de King⁴⁸³, interrompt Ralsey expliquant missions et légendes contextualisant l'expérience de l'audience-joueuse. Lancer se présente comme étant « le méchant ». S'en suit un combat sans aucun didacticiel particulier. L'audience-joueuse retrouve des possibilités similaires à *Undertale* : combattre, agir, utiliser un objet et quelques nouvelles possibilités. Le changement majeur par rapport à *Undertale* est que cette fois, l'audience-joueuse peut

⁴⁸³ Pour rappel, les deux personnages, Lancer et King sont associés au valet et au Roi de pique, tout comme l'ennemi principal du chapitre 2 du jeu, Queen, également de la même couleur.

contrôler plusieurs personnages au cours de l'aventure et lors de ce combat, elle est accompagnée de Susie. En revanche, celle-ci, dans un premier temps, ne fait que systématiquement attaquer. Dans ce combat, l'audience-joueuse ne contrôle donc que Kris qui a la possibilité de le combattre, mais également de le prévenir, via le menu « agir », des attaques de Susie afin qu'il les évite. Le combat se termine soit après un certain nombre d'attaques de Lancer⁴⁸⁴, soit parce que l'équipe contrôlée par l'audience-joueuse l'éjecte de l'écran. Une fois le combat terminé, Susie quitte le groupe qui n'est plus composé que de Kris et de Ralsei. Quelques écrans plus loin, ce dernier propose un véritable didacticiel, contre un mannequin à l'instar de celui avec Toriel dans *Undertale*, mais qu'il est possible de ne pas suivre. L'audience-joueuse peut ensuite continuer sa progression. De cela ressortent plusieurs éléments qu'il convient de mettre en exergue. Contrairement à *Undertale*, *Deltarune* inverse la mise en application et le didacticiel. Par ailleurs, le didacticiel étant optionnel, deux hypothèses peuvent être élaborées : soit (1) le *game design* fait référence une audience-modèle qui serait déjà au fait des mécaniques et logiques du précédent jeu de l'auteur, soit (2) l'auteur du jeu, pour une raison non explicitée (retours des audiences, professionnalisation dans le développement de jeu vidéo, etc.), considère qu'une bonne pratique de *game design* est de rendre optionnel les didacticiels. Enfin, et comme cela a été évoqué dans la sous-section 3.6, *Deltarune* soumet un dilemme à l'audience-joueuse à propos d'une morale questionnant les comportements des personnages non-joueurs et les façons dont l'audience, en jouant, les infléchit et les oriente. Ce dernier constat positionne de fait l'audience dans un rôle de donneuse d'ordre dont leurs implications sont interrogées.

6.3.3. Évolution des responsabilités et de leur distribution dans les *mothertales*

À partir de ces différentes analyses comparant les premiers combats et leurs contextes dans chacun des jeux du corpus, il est possible d'aboutir à des conclusions qui révèlent les sentiers de résistance faible des situations de communication proposées en jeu. Il est important de faire émerger ces sentiers, car ils permettent d'identifier les orientations

⁴⁸⁴ Le prétexte, dans le jeu, est qu'il n'a plus de carburant pour sa moto et qu'il doit rentrer chez lui pour dîner.

infléchies par les *game design* et la distribution des rôles entre les actants qui sont ensuite traduits soit par une mise en application d'un code informatique (lorsqu'il s'agit d'un actant symbolique, mais contrôlé par la machine) soit traduits par des comportements et des actions effectuées par un actant humain comme l'audience-joueuse (et qui ensuite génère des instructions qu'une machine doit ensuite interpréter). Dans *Mother 1*, finalement, hormis le contexte inspiré des États-Unis d'Amérique et le registre fantastique dans lequel s'inscrit le jeu, les situations de combats semblent finalement relativement typiques. Dans *Earthbound*, également, les premiers combats semblent davantage s'inscrire dans des logiques typiques des jeux de rôle. Tout en revêtant une dimension potentiellement humoristique de par leur incongruité, ils positionnent l'audience-joueuse dans un rôle typique : elle répond aux agressions. *Mother 3* instaure une première véritable variation dans le sens où le tout premier combat contre la courtilière ôte la situation de tout enjeu dramatique, ce qui est également appuyé par le jeu avec les dragos qui relève à la fois de l'agôn, de la mimicry et de l'ilinx (pour reprendre les termes proposés par Caillois, 1958). Ce jeu d'enfants permet ensuite d'apporter un contraste brutal avec le premier chapitre du jeu dans lequel, cette fois, l'audience-joueuse incarne un adulte apprenant la mort de sa conjointe. La distribution des rôles est alors à mesurer en fonction des contrastes apportés. Les combats passent de (1) jeux sans conséquence à (2) une question de vie ou de mort dans la fiction. Dans *Undertale*, le *game design* suggère à l'audience les résolutions pacifistes tandis que *Deltarune* élargit cela à la prise en compte des choix de l'audience sur les comportements des personnages qu'elle contrôle. Ralsei sert notamment à rappeler ponctuellement ce sentier régulièrement dans le jeu.

Jusqu'à présent, l'analyse socio-constructiviste a permis d'appréhender la distribution des rôles qui s'opère lors des configurations discursives qui s'opèrent lors des situations communicationnelles en jeu. Même si cela fait émerger, de manière inhérente, des indices concernant leurs discursivités, il reste nécessaire de proposer des outils permettant de définir les comportements et attentes nécessaires déterminant une configuration qui permet l'élaboration d'une co-construction particulière. Autrement dit, la logique sous-jacente ici est qu'une fois le discours nommé, défini (et donc construit), la LSC a pour objectif de déterminer les étapes nécessaires conduisant à ce discours et plus précisément à la variation

étudiée de ce discours. Par exemple, dans ce travail doctoral, [la banalité du mal] est un discours particulièrement élaboré qui réunit un ensemble de variations ne nécessitant pas systématiquement les mêmes actants et les mêmes étapes. Élaborer et étudier les étapes nécessaires à une co-construction nécessite une précaution d'usage qui peut faire écho notamment à la méthodologie du *backcasting*.

Le terme « backcasting » a été proposé par Robinson [(1982)] pour décrire une approche des études de prospective qui implique le développement de scénarios normatifs visant à explorer la faisabilité et les implications de la réalisation de certains points finaux souhaités, contrairement aux études de prévision qui visent à fournir la projection la plus probable des conditions futures. (Robinson, 2003 : 841, traduction de l'auteur)⁴⁸⁵

Initialement, le *backcasting* est une méthode mobilisée dans l'objectif de créer des scénarios fictifs, mais plausibles permettant à tout acteur de se positionner et d'élaborer des stratégies lui permettant de se préparer au cas où le scénario se produirait. C'est aussi une méthode permettant également d'envisager les points cruciaux nécessaires au développement de ce scénario. Dans une certaine mesure, la LSC, à travers la perspective en réseau lui permettant d'identifier les actants structurants notamment, répond également à cette ambition. Cependant, il lui est également imposé de ne pas souscrire à des logiques normatives qui rendraient caduques la perspective socio-constructiviste défendue. L'étude de la discursivité des situations communicationnelles puis des réseaux discursifs permettra de tenir compte de cela.

6.4. Les discursivités des discours vidéoludiques

Étudier les situations-séquences amenant les *mothertales*, en tant qu'expériences vidéoludiques, aux premiers combats permet de focaliser un argumentaire sur un phénomène dont la complexité est appréhendable rapidement. En effet, qualifier ces

⁴⁸⁵ Texte original : « The term "backcasting" was coined by Robinson [6] to describe an approach to futures studies which involved the development of normative scenarios aimed at exploring the feasibility and implications of achieving certain desired end-points, in contrast to forecasting studies aimed at providing the most likely projection of future conditions. »

moments permet d'inférer des audiences-modèles et les façons dont elles sont positionnées à l'égard des objets fictionnels plus ou moins considérés comme antagonistes (car les jeux du corpus suggèrent une lecture plus fine des rapports parasociaux comme cela a été observé dans le cadre [des socialités fictionnelles et responsables]), à l'égard de leur rôle à venir dans la fiction qui se joue (comme c'est le cas au prisme du discours sur [la banalité du mal]) et enfin, à l'égard du jeu en tant qu'objet sociotechnique (en considérant les *mothertales* comme [une actualisation du jeu de rôle]). Leur précédente étude a constaté une progression particulière d'un jeu à l'autre concernant la responsabilité des actants et comment celle-ci est distribuée entre ces derniers au cours des expériences. À travers la brève ludographie comparée focalisée sur les premiers combats des *mothertales*, il a été possible d'observer qu'utiliser la notion de « responsabilité distribuée » permet de constater un double phénomène.

Premièrement, une responsabilité par rapport à la réalité vidéoludique est simulée par l'expérience-cadre puis distribuée à l'audience-joueuse. Concernant celle des combats, une évolution s'opère de *Mother 1* à *Deltarune*. Dans le premier ainsi qu'*EarthBound*, celle-ci est finalement peu signifiante lorsqu'il s'agit des combats du jeu. Hormis leur omniprésence tout au long de l'aventure, il est difficile de qualifier comment, de manière générale, l'agentivité qui se déploie lors des combats participe à l'agencement de la suite de l'expérience. Les combats contre des boss permettent certes de progresser. À ces moments, cette responsabilité est structurante, mais sinon, outre un impératif ludique qui est d'assurer la montée en niveau de son équipe, la responsabilité qui est distribuée à l'audience-joueuse est peu signifiante concernant ces situations-séquences. *Mother 3*, par son alternance de registres entre l'introduction du jeu et le premier chapitre, suggère une certaine responsabilisation dans les combats. Même si ceux-ci sont incontournables, car le jeu maintient des impératifs ludiques tel que le *grinding*⁴⁸⁶, l'audience-joueuse n'est plus exposée à une aussi grande variété loufoque d'ennemis comme cela pouvait être le cas dans les précédents opus de la série. En effet, la majeure partie des ennemis concernent directement la faction ennemie (faisant ainsi principalement référence à un imaginaire militarisé) et des animaux victimes d'augmentations transhumanistes et de modifications

⁴⁸⁶ Le fait de devoir accumuler des combats pour gagner des niveaux.

génétiques. À partir d'*Undertale*, le corpus fait explicitement référence à des conséquences morales des choix effectués lors des combats, que cela soit uniquement pour l'audience-joueuse, mais également, dans le cas de *Deltarune*, pour les personnages non-joueurs qui manifestent par moment leur malaise et leur désaccord. Durant la *Snowgrave route*, l'audience-joueuse, lors d'un combat oblige un membre de son équipe, Noelle, à tuer les monstres rencontrés (le point culminant étant la mise à mort de Berdly, un camarade de classe dans le jeu, cf. figure 53, dans la sous-section 3.6). C'est à ce moment qu'elle quitte l'équipe, mal à l'aise.

Deuxièmement, il est nécessaire de pondérer les responsabilités au cours du processus de co-construction des discours vidéoludiques. La LSC focalise ici son étude sur cette situation particulière établissant des liens entre l'audience-joueuse, le jeu, ses éléments fictionnels et potentiellement d'autres actants humains et non humains dans le cadre des jeux en ligne. Cela étant, la LSC ne s'inscrit pas dans une forme de relativisme qui positionnerait l'ensemble des actants comme ayant les mêmes possibilités de structurer et d'orienter la co-construction. Un exemple particulièrement évocateur concerne les jeux de rôle sur table. Il est difficile de considérer qu'une audience-joueuse a plus « de poids » dans l'orientation du jeu que le ou la maître du donjon, en charge d'assurer le déroulement du récit. Dans cette situation précise, les responsabilités sont clairement identifiées et réparties, ce qui conditionne l'agentivité des actants en fonction de leurs identités adoptées au cours de la situation de communication. Cela étant, l'actant, en adoptant une autre identité soit dans le cadre de cette situation de communication, soit dans une autre, élabore également des stratégies et des tactiques lui permettant de renégocier son agentivité. Anne-Marie Schleiner définit cette actualisation de l'agentivité en employant la notion de *ludic mutation*. Pour elle, il s'agit d'un processus transformatif dans lequel le ou la joueuse, à qui des comportements attendus sont imposés et doit normalement s'engager dans des interactions envisagées dans le *game design*, se réapproprie un jeu et le transforme par la mise en place de tactiques inattendues, subvertissant le jeu voire en poussant la machine à interpréter différemment les lignes de codes du programme : « le créateur ou la créatrice de jeux voit le monde non pas comme un lieu donné, fixe, composé d'objets statiques, mais comme un matériau de jeu, qui peut être modifié, piraté, altéré et

reconfiguré. » (2017 : 11, traduction de l'auteur)⁴⁸⁷. C'est pourquoi les responsabilités sont considérées comme « distribuées » et font référence à des identités d'actants (également co-construites, imposées, etc.) définissant leurs agentivités dans la structuration de la co-construction. La LSC permet alors de maintenir son objectif de proposer une étude socio-constructiviste des discours vidéoludiques tout en proposant des outils pour une étude formelle des configurations discursives qui font émerger des variations spécifiques et situées des discours.

Étant donné que pour le moment, ce chapitre est consacré aux situations de jeu vidéo, cette distribution est relativement structurée dans le sens où ultimement, le code informatique et la matérialité d'un jeu vidéo fonctionnant sur une machine rationalisant cette distribution et rendant difficile de s'en extraire. C'est pourquoi aussi la perspective en réseau défendue par la LSC est engageante pour les recherches. En reconnaissant que les situations de communications peuvent être structurées par les actants participants, il n'est plus seulement question d'une étude des discours, mais également d'une étude des situations communicationnelles dans lesquelles les discours se co-construisent. De fait, la LSC reprend et s'approprie une réactualisation de l'un des problèmes fondamentaux des sciences de l'information et de la communication : l'étude de l'encodage et du décodage d'une information. Jusqu'à présent, il a été question d'élaborer des outils et des méthodes permettant de qualifier un discours en tant que tel, et ce, depuis la perspective socio-constructiviste présentée et défendue dans la deuxième section de ce travail doctoral. Or, une limite de ce travail est que cela ne permet pas d'établir la discursivité relative à la structuration même de ces processus de co-construction. Pourtant, la LSC énonce qu'il est possible de situer les différentes co-constructions au sein d'un réseau discursif en fonction des discursivités qui leur sont associées. C'est pourquoi il s'agit donc d'un écueil à résoudre par la proposition d'outils permettant leur appréhension.

La suite de cette sous-section de chapitre est donc consacrée précisément à ce point de l'étude des discours vidéoludiques. Précédemment, plusieurs outils théoriques et pratiques

⁴⁸⁷ Texte original : « *the remaker of games sees the world not as a given, fixed place composed of static objects, but as play material, to be tweaked, hacked, altered, and reconfigured.* »

ont été présentés. Les matrices discursives permettent de qualifier un ensemble de variations relatives à un même discours (variations qui peuvent être considérées comme des énoncés également dans une certaine mesure). La narration à n-actants permet d'envisager la trajectoire nécessaire pour faire qu'un discours se co-construit. La distribution de la responsabilité contribue à pondérer les stratégies et tactiques de chaque actant dans ces processus de co-construction. Le continuum discursif, qui est l'un des enjeux de cette sous-section et la suivante, caractérise ces discursivités en apportant des nuances à propos de l'encodage et du décodage d'une information. Dans un premier temps, et toujours avec l'étude des premiers combats, il sera question de présenter le modèle des événements de co-construction discursive. Il s'agit d'un modèle permettant ensuite la formalisation du continuum discursif d'un jeu. Puis, dans un second temps (cf. 6.5), il sera davantage question d'explorer ses usages appliqués aux réseaux discursifs.

6.4.1. Les situations communicationnelles au prisme du continuum discursif

Précédemment nommé « continuum persuasif » (Giner, 2019), cet outil conceptuel permet de penser les rôles des actants, principalement ceux de {l'audience-joueuse} et du {jeu} (et les actants faisant partie du {jeu} en fonction de la granularité souhaitée), ou cours d'une situation de communication. À l'instar des propositions théoriques comme celle de Stuart Hall, le continuum discursif des jeux vidéo définit des rôles précis aux participants et participantes d'une situation de communication. Si la pensée de Hall est résumée à deux rôles particuliers (celui de l'encodage et celui du décodage), le continuum discursif est une proposition de complexification de ce lien maintenant la situation de communication. Au niveau du réseau discursif, cela signifie donc que la circulation d'une information entre deux actants ne vient pas seulement d'un transfert plus ou moins défini, mais également d'un ensemble de stratégies et de tactiques qui définissent à un moment donné l'état de ce lien et donc de cette situation de communication. Concernant le lien principalement étudié dans ce chapitre, celui entre le jeu (les actants le composant) et l'audience-joueuse, cela signifie donc une complexification du lien cybernétique par la mise en place de rôles attribués à l'expérience-cadre (le jeu) et aux procédures (l'audience-joueuse).

Ainsi, l'objectif du continuum discursif n'est pas de mettre en exergue un discours (un message ou une information) mais de qualifier la discursivité d'une situation de communication en fonction des stratégies structurant ladite situation et les tactiques qui éventuellement actualisent, détournent, réapproprient la situation. La notion de continuum fait ici référence au fait que la discursivité ne peut être appréhendée comme un objet aux frontières clairement établies. Par ailleurs, elle permet de présenter la discursivité comme étant variable, oscillante dans l'espace et le temps. La LSC propose ici d'appréhender cette discursivité au prisme des rôles distribués entre les actants au sein d'une situation de communication. Pour ce faire, elle considère que les rôles distribués et pris par les actants définissent une situation qui s'inscrit alors à divers degrés de discursivité allant du plus persuasif au plus expressif. En respectant le principe déjà évoqué d'accumulation des identités, un actant peut donc, en fonction des {situations-séquences} durant lesquels il est convoqué, avoir différents rôles au cours du processus de co-création. L'ensemble des actants et leurs rôles au cours d'une situation communicationnelle définissent donc la configuration discursive et *in fine* la discursivité de ladite situation.

Cependant, il convient également de ne pas enfermer la LSC à cette seule méthodologie. En effet, bien que la LSC reconnaisse aussi l'importance d'une approche modérée comme l'entendait Isabelle Gavillet afin de ne pas l'enfermer dans ses modélisations :

je suis résolument pour l'usage du constructivisme dans les SIC . Mais un constructivisme modéré, un constructivisme réfléchi et ce pour trois raisons : elles ont trait à la théorie, à la méthode et aux objets. D 'abord à la théorie parce que je pense qu'une démarche constructiviste ne doit pas faire l'objet d'une modélisation, d'une prescription ; elle peut être suggérée par l'étude de cas à valeur heuristique, mais jamais enfermée dans un modèle de pensée au risque. (Gavillet, 2004 : 153)

Initialement, il a pu être constaté que la discursivité d'un discours était envisagée en fonction de la formulation même du discours dans le sens où plus il est affirmatif et plus il est persuasif. Un exemple aisément appréhendable et qui fut déjà évoqué (cf. Chapitre 4)

concerne le discours [Madeline est une femme trans]. Avant d'être énoncée de la sorte, la controverse qui eut lieu tendait davantage à formuler le discours en se montrant moins affirmative sur l'identité du personnage. Dans le sens de cette première appréhension de la discursivité, « [Madeline est une alliée des LGBTQIAA+] » ou « [Madeline est peut-être trans] », est composée de deux variations alors considérées comme moins persuasives . Ces nuances de perceptions de la discursivité sont questionnées et débattues selon des méthodologies d'interprétation des œuvres qui reviennent, fondamentalement, à interroger la légitimité d'un discours. Or, il s'agit d'un écueil que la LSC souhaite contourner afin de penser les discours et leurs variations comme étant situés au sein d'un réseau discursif, d'un réseau de réseaux discursifs, etc.

Pour ce faire, la LSC complexifie le lien instaurant la situation de communication à partir d'outils produits par les sciences de l'éducation. La raison principale de cette inspiration concerne le fait que ces disciplines considèrent les situations de communication comme des situations potentielles de co-construction à l'instar des situations d'apprentissage. Par ailleurs, les liens entre les sciences de l'information et de la communication et les sciences de l'éducation sont heuristiques, comme ont pu le constater les travaux de Catherine Kellner mais également plus récemment ceux de Julian Alvarez qui présente également les jeux comme des « espace potentiel d'apprentissage ludo-éduquant » (2019 : 233). Le paradigme socio-constructiviste inspiré des travaux de Vygotski (cf. Chapitre 1) permet également de ne pas qualifier la discursivité d'un discours soit comme reposant uniquement sur les compétences ou la littératie de l'audience-joueuse à décoder un message soit comme la compétence à encoder un message et le communiquer à travers un *game design* ou un *gameplay*. Au contraire, dans le cadre de la LSC, la discursivité est considérée, également, comme co-construite, ce qui nécessite l'étude systématique de l'ensemble des actants structurants pour la circulation d'un discours.

Pour cela, il est nécessaire de mettre en place un outil permettant l'étude de la discursivité d'une {situation-séquence}. Ces actants ont un statut particulier dans les situations de communications lors d'une session de jeu, ils configurent, réunissent et agencent d'autres actants (dont l'audience-joueuse, des sons, des personnages fictionnels,

des environnements, etc.). C'est pourquoi en premier lieu, il sera question de présenter en détail le continuum discursif et surtout la logique permettant, à travers cet outil, d'analyser et de qualifier la discursivité d'une situation communicationnelle regroupant plusieurs événements structurant la co-construction et donc sa discursivité. Cela permettra ensuite d'élaborer une conception en réseau de cette discursivité afin de la modéliser linéairement ici puis en réseau (ce qui sera l'enjeu de la sous-section 6.5).

6.4.2. Le modèle des ECD et les discursivités des situations communicationnelles

Comme évoqué, l'étude des {situations-séquences} est fondamentale pour qualifier la discursivité associée à un discours puisque ces actants peuvent également être considérés comme des cristallisations à un moment précis d'une configuration discursive distribuant des rôles à d'autres, qui eux-mêmes peuvent négocier et réactualiser ces rôles (par exemple lorsque l'audience décide de ne pas suivre les quêtes d'un jeu, ou effectue des manipulations allant à l'encontre de ce qui est attendu). Dans ce cadre, un discours se co-construit au cours d'une expérience vidéoludique entre le jeu et son audience au travers des situations-séquences auxquelles les actants participent. Cela étant, il convient de prendre la précaution suivante : dans le cadre d'une situation de jeu, la situation-séquence est structurée et agencée par ses créateurs. Cette dernière figure (celle des créateurs) peut être un individu seul, un studio, mais également des actants également joueurs (comme c'est le cas avec des expériences comme *Roblox* et *Fortnite*)⁴⁸⁸. Ce créateur met en place, en amont, des stratégies (volontaires ou involontaires)⁴⁸⁹ qui sont ensuite traduites en un code informatique qui, matériellement, « contient » le jeu. De fait, il est typique de constater des études ancrées dans un structuralisme méthodologique. Or, l'objectif de la LSC est de considérer l'ensemble des discours plausibles, ce qui, dans une certaine mesure, dépasse celui de faire émerger un discours et de le défendre. Comme l'énonce Sonia Fizek : « le jeu

⁴⁸⁸ En effet, chacune de ces deux expériences permet à ses (jeunes) utilisateurs et utilisatrices d'être également créateurs et créatrices de contenus (d'expériences médiatiques) qui peuvent ensuite être partagés soit au sein même de l'expérience de jeu comme c'est le cas de *Fortnite* (Unreal, 2017), soit à travers le navigateur internet ou une application inspirée des *appstores* de Google et Apple comme c'est le cas de *Roblox* (Roblox Corporation, 2006).

⁴⁸⁹ Considérer la possibilité de stratégies involontaires peut sembler paradoxal. Cependant, il s'agit d'une hypothèse nécessaire, car sans elle, il faudrait alors positionner la figure du créateur ou de la créatrice comme étant omnisciente et ubiquitaire. Si dans le cadre d'une production en solo ou en petite équipe, cela est possible, il est également nécessaire de prendre en compte les productions dites AAA dont l'actualité médiatique offre de nombreux exemples de cette impossibilité pratique.

est une opération dialectique qui repose sur l'interprétation interne du jeu par le joueur. Il appartient à l'ordre du signifiant ; le jeu n'est qu'une affaire de sens. Autrement dit, le sens du jeu est produit par le joueur grâce à son attitude ludique » (Fizek, 2022 : xiv)⁴⁹⁰. C'est pourquoi dans le cadre de la LSC, il est davantage question d'étudier la discursivité d'une configuration (même s'il a été possible d'observer et de qualifier la discursivité d'un discours).

6.4.2.1. Du modèle des événements apprentissages-enseignements...

Pour ce faire, la LSC réapproprie le modèle des apprentissages-enseignements développés par Dieudonné Leclercq et Marianne Poumay (2008)⁴⁹¹. Originellement, ce modèle a pour objectif de « faciliter l'analyse (la description fine) des méthodes de formation existantes et la conception (ou la prescription) de méthodes, de séquences d'apprentissage. » (Leclercq, Poumay, 2008 : 2). Dans ce modèle, les situations pédagogiques sont envisagées de sorte à rendre compte de la réalité de l'apprenant et de celle de la personne formatrice. À travers ce modèle, les auteurs définissent un ensemble de 8 familles d'événements d'apprentissage-enseignements (EAE) qui définissent les rôles et les attentes des participants au cours d'une situation d'apprentissage (figure 106). Ces EAE sont réunis et présentés sous leurs formes réappropriées par la LSC et nommée : le modèle des événements de co-construction discursive (le tableau 11).

⁴⁹⁰ Texte original : « Playing is a dialectical operation that relies on the player's internal interpretation of play. It belongs to the order of the signifier; play is only a matter of meaning. In other words, the sense of the game is produced by the player thanks to their playful attitude »

⁴⁹¹ Le modèle est détaillé dans l'ouvrage suivant : Leclercq, D. (2005). *Méthodes de Formation et Théories de l'Apprentissage*

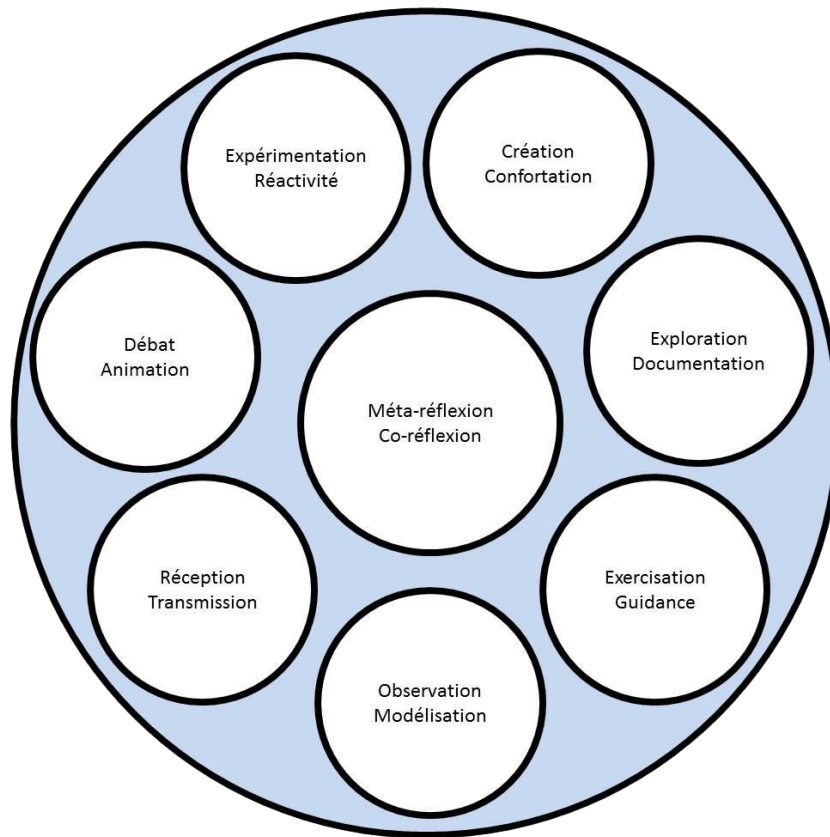


Figure 105 : Le modèle des événements d'apprentissage-enseignement de Leclercq et Poumay (2008). La zone bleue représente une situation pédagogique et les éléments en son sein sont des événements qui positionnent l'apprenant et l'enseignant dans des rôles différents.

Dans une certaine mesure, ce modèle fait écho à des travaux sur les configurations d'apprentissage comme le « triangle pédagogique » de Jean Houssaye, qui résume la situation pédagogique à la rencontre de trois acteurs : le savoir, le professeur et les élèves (1988), ou encore à la proposition de Joseph Rézeau du carré pédagogique dont l'ajout porte sur des instruments mobilisés dans la situation d'apprentissage-enseignement. Cela lui permettait, entre autres, d'aborder les situations d'apprentissages-enseignements par la médiatisation des savoirs et non seulement leur médiation (2002). L'ensemble de ces modèles permet à la LSC conceptualiser et de modéliser les {situations-séquences} comme étant des situations communicationnelles dont l'objectif est la co-construction d'une

signification, à l'instar des situations pédagogiques.⁴⁹² Malgré la brève présentation des deux derniers, le triangle puis le carré pédagogique, il est également possible d'entrevoir les façons dont ces modèles ont pu, sans forcément être nommés explicitement, nourrir la LSC.

Le modèle des EAE de Leclercq et Poumay prolonge cette conception en nommant systématiquement les stratégies d'apprentissage, par apprenants et apprenantes, et d'enseignement, relevant du ou de la formatrice. Ce faisant, ce modèle distribue des rôles attendus aux actants pour que la situation pédagogique soit signifiante. À partir de cette présentation, il est possible de faire émerger des parallèles avec la LSC et comment cette dernière réapproprie cette conception de la situation de communication pour l'appliquer à l'étude des {situations-séquences} et des {actants} participant à ces séquences. Pour Leclercq et Poumay, le modèle reflète la variété des événements se déroulant, se succédant et se superposant au cours d'une situation d'apprentissage. En effet, la plupart des situations combinent ces événements que cela soit au cours d'une situation formelle d'apprentissage ou informelle. Cela étant, ils formulent un principe également important pour la LSC qui est de considérer un événement lorsqu'il est identifiable dans le temps et l'espace d'une situation. En effet, dans une situation d'apprentissage ou communicationnelle, il y a quasiment en permanence de la réception-transmission, or, c'est pendant des plénières ou des cours magistraux que cet événement se distingue de l'exercisation-guidance par exemple. Autrement dit, la mise en exergue des EAE, et *in fine* des ECD, nécessite de faire émerger principalement ceux qui sont structurants pour l'objectif pédagogique ou discursif. À travers leurs présentations (tableau 11), il est également constatable d'observer que certains de ces événements sont plus à l'initiative du formateur tandis que d'autres dépendent davantage de la personne en cours de formation. La LSC fait usage de ces EAE et de ses principes pour à son tour proposer une méthodologie d'étude des discursivités vidéoludiques au prisme du modèle des événements de co-construction discursive.

⁴⁹² Il ne s'agit pas ici d'énoncer que d'autres situations de communication ne sont pas intéressantes ni signifiantes. Étant donné que la LSC propose de se focaliser notamment sur l'étude des actants structurants pour le réseau, cette focale se répercute sur les situations signifiantes.

(Observation)- (modélisation)	Le rôle de l'audience est d'observer ce qui a été modélisé pour elle. Cela fait écho notamment au fait que l'apprentissage par imitation repose par exemple sur l'observation. Étant donné qu'un grand nombre de jeux vidéo proposent des espaces explorables (et donc modélisés dans le cadre d'un jeu vidéo, mais également imaginés si appliqués au jeu de rôle), le fait par exemple de naviguer en leur sein repose sur l'observation de la part de l'audience-joueuse, mais également de la mise en place d'éléments servant l'orientation. C'est sur ce type d'événement que reposent, par exemple, des phénomènes comme la narration environnementale.
(Réception)- (transmission)	Cet événement fait principalement référence à l'encodage (la transmission) d'un message (oral ou écrit) et son décodage (la réception). Appliqué au jeu vidéo, cet événement peut faire référence à des cinématiques, à la transmission d'une quête ou encore à des lignes de dialogue.
(Exercitation)- (guidance)	Cet événement est mobilisé dans le cadre d'une mise en pratique d'un savoir ou d'une compétence. Par exemple, cet événement sert particulièrement dans le cadre du développement d'habiletés sensori-motrices. Typiquement, il est possible de constater ce type d'événements de manière scriptée lors des didacticiels de nombreux jeux vidéo où cet événement succède à un événement de transmission-réception.
(Exploration)- (documentation)	La notion d'exploration est employée pour faire référence à la possibilité laissée à l'audience d'interroger par exemple un interlocuteur, de parcourir un corpus (ou une bibliothèque, etc.), ce qui nécessite également de la part de l'expérience-cadre de mettre à disposition des documents. Un exemple respectant de manière stricte cette définition concerne les choix de dialogue. Un autre concerne la mise en place de documents (livres, données audio, etc.) participant à agrémenter le Lore d'un jeu. Considérée dans sa définition large, étant donné qu'un jeu peut également être défini comme un document médiatique, il est possible de considérer le fait de jouer comme une exploration. Cela étant, il convient de choisir la définition la plus à propos en fonction de la granularité voulue de l'étude.
(Expérimentation)- (réactivité)	L'expérimentation fait référence aux tentatives de l'audience de vérifier des hypothèses par la mise en place de tests. Contrairement à l'exercitation-guidance, l'expérimentation-réactivité relève de l'initiative de cette audience. En parallèle, l'expérience-cadre doit mettre en place un environnement qui réagit aux expérimentations de l'audience. Dans le cadre des jeux vidéo, cet ECD est une facette de toute boucle d'inter-réaction reposant sur l'initiative de l'audience-joueuse comme les tentatives de combiner des objets dans des jeux comme ceux de la série <i>Monkey Island</i> (Lucas Art, Terrible Toybox, 1990-2022) ou dans <i>Zelda Tears Of The kingdom</i> (Nintendo, 2023).

(Création)- (confortation)	Cet ECD appréhende les processus d'apprentissages comme reposant sur le fait même de créer et de pratiquer. Cela fait écho à la maxime : « c'est en forgeant que l'on devient forgeron ». La création ne se résout pas seulement ici au domaine artistique. Dans le cadre d'un jeu, la manipulation d'outils mis à disposition de l'audience-joueuse pour, par exemple, modifier un environnement explorable ou agencer ce dernier, comme c'est le cas particulièrement des jeux <i>sandbox</i> comme <i>Minecraft</i> (Mojang Studios, 2011). En parallèle, le rôle de l'expérience-cadre est de conforter, éventuellement de confronter (s'il y a des exigences de qualité) et de valoriser l'audience. Ce rôle peut également être distribué entre une foule d'actants. Par exemple, dans le jeu <i>Super Mario Maker 2</i> (Nintendo, 2019), les joueurs et joueuses ont la possibilité de créer des niveaux et ceux-ci peuvent ensuite être évalués par le reste de la communauté.
(Méta-réflexion)- (co-réflexion)	La co-construction d'un discours s'effectue également en adoptant une posture réflexive sur sa propre pratique ou cognition. Dans le cadre de cet ECD, le rôle de l'expérience-cadre est donc d'accompagner cette réflexivité (d'où la co-réflexion) par exemple en posant de manière neutre des questions qui nécessitent à l'audience d'argumenter une réponse, soit pour elle seule, soit en tant que réponse au jeu. Dans tous les cas, il s'agit ici de proposer des ouvertures réflexives à l'apprenant. Dans un jeu vidéo, cet ECD permet de jouer également sur le sentiment d'immersion ou de distance à propos de l'engagement de l'audience joueuse. Dans le jeu <i>Persona 5 Royal</i> (Atlus, 2019), l'audience-joueuse a la possibilité de jouer des séquences dites « tranches de vie » narrant le quotidien d'adolescents japonais. Au cours de ces séquences, les personnages non-joueurs interrogent régulièrement la morale de l'audience-joueuse à travers son avatar sur des phénomènes sociaux et ce, sans forcément abonder ou contredire en fonction des réponses choisies par l'audience.
(Débat)- (animation)	Une co-construction peut s'opérer par le dialogue, l'échange, la confrontation d'idées et autres conflits sociocognitifs. Un débat peut être envisagé en collaboration ou en compétition, de manière volontaire ou involontaire. Dans le cadre de cet ECD, les audiences sont considérées comme des débatteurs qui révèlent, au cours d'une situation communicationnelle, leurs prises de position. Cela étant, le rôle de l'expérience-cadre, ici, est d'accompagner le débat en l'animant et éventuellement en modérant les échanges entre les apprenants, et ce, de sorte que le débat soit constructif. Le jeu <i>Diplomacy</i> (Calhamer, 1954) est une expérience durant laquelle des joueurs et joueuses, à la tête d'armées européennes, jouent à conquérir l'Europe. Ce jeu alterne différentes phases dont la première est celle de négociation où les joueurs et joueuses peuvent s'allier et débattre de leur stratégie de coopération.

6.4.2.2. ...au modèle des événements de co-construction discursive.

Le modèle des événements de co-construction discursive (ECD) repose fondamentalement sur celui de Leclercq et Poumay pour élaborer une proposition allant au-delà des situations pédagogiques et permettant l'étude de situations communicationnelles durant lesquels un discours est co-construit. Dans le cadre de ce travail doctoral, l'emphase est mise sur les situations communicationnelles présentes au sein des réseaux discursifs des jeux vidéo.

L'écart opéré par la ludologie socio-constructiviste est que les actants formateurs et apprenants sont remplacés par les actants situés dans un réseau discursif. Leurs rôles sont alors déterminés en fonction de leurs responsabilités qu'ils ont dans la co-construction et dans la circulation de l'information à un moment donné. Dans une situation communicationnelle de jeu, la pertinence de ce modèle tient à la façon qu'il a de définir des rôles qui sont distribués entre l'expérience-cadre et l'audience-joueuse. Ici, le modèle des ECD appliqué à l'étude des situations de jeu vidéo associe le jeu (incluant son *game design* et les actants le composant) plutôt à la figure du formateur et l'audience-joueuse plutôt à la figure de l'apprenant (tableau 12)⁴⁹³. Également, il convient d'énoncer que si les notions d'encodage et de décodage sont conservées, leurs définitions dans le cadre de la LSC dépassent l'émission et la réception seules d'une information. Le décodage peut donc ici faire référence à un acte de création puis de transmission par exemple.

Encodage (Expérience-cadre)	Décodage (Audience-joueuse)
Modélisation	Observation
Transmission	Réception
Guidance	Exercisation
Documentation	Exploration
Réactivité	Expérimentation
Confortation	Création
Co-réflexion	Méta-réflexion
Animation	Débat

⁴⁹³ Tout en reconnaissant que cette liste n'est pas exhaustive et méritera d'être complétée ultérieurement dans le prolongement de ce travail doctoral.

Chacune des lignes du tableau 12 attribue donc des rôles à chacun des actants lors d'un événement au cours d'une situation communicationnelle. Agencer ces événements en fonction de la persuasivité ou de l'expressivité des actants relève d'un exercice complexe. Dans un précédent travail de recherche lié à la LSC, l'auteur avait effectué une tentative d'agencement de chacun de ces événements de co-construction discursive en fonction de la persuasivité et de l'expressivité des rôles distribués au cours d'un ECD. Plus un rôle laisse de l'agentivité à l'actant qui l'occupe et plus l'événement était considéré comme étant expressif. Dans le cas de l'expérience-cadre, qui regroupe un ensemble d'actants non humains, cette agentivité laisse place à des *feedbacks* prévus ou absents lors de l'ECD. Par exemple, dans le cadre d'un ECD de modélisation-observation, la modélisation est incontournable, tandis que dans le cadre d'un ECD de réactivité-expérimentation, la réactivité n'est pas nécessaire, sa présence permet cependant de supposer une stratégie plus persuasive de la part de l'expérience-cadre dans le processus de co-construction du discours. Cela a abouti à une première version du continuum discursif (figure 107) qui est proposée ici comme un repère dont la logique serait à conserver, mais qui n'est pas mobilisable en tant que tel. La critique principale de cette version est son abstraction par rapport à des réalités complexes et des expériences vidéoludiques très différentes, sinon systématiquement singulières.



Figure 106 : première version du continuum discursif (Giner, 2018)

C'est pourquoi, en tenant compte également de l'avertissement de Gavillet énoncé plus haut, il convient premièrement de ne pas forcément agencer les ECD sur un modèle unique et abstrait, mais de conserver l'idée d'une continuité discursive entre les deux pôles et ce, non pour agencer des événements seuls, mais davantage des {situations-séquences} issues

d'une expérience de jeu et mobilisant un ensemble d'ECD. Deuxièmement, la persuasivité ou l'expressivité relative au rôle d'un actant lors d'un événement de co-construction discursive est également relative à l'appropriation que cet actant fait de son rôle. Par exemple, dans le cas d'une transmission-réception, il suffit que l'audience-joueuse décide de ne pas être attentive pour réduire la persuasivité de l'événement. Autrement dit, si le continuum tel que représenté permet de formuler des discursivités absolues, dans le sens où un ECD de guidance-exercitation serait toujours plus persuasif qu'un ECD de documentation-exploration, il ne permet pas pour autant d'évaluer la discursivité effective. Cela étant, conserver les deux, discursivité absolue et discursivité effective, permet d'évaluer les stratégies persuasives et expressives des actants. Dans un souci de cohérence par rapport aux notions d'audience-modèle et de discours-modèle, il semble préférable de nommer par la suite cette discursivité absolue : la discursivité-modèle. Cette notion définit la configuration d'une situation de communication durant laquelle l'ensemble des actants participants respectent les rôles qui leur sont distribués dans la structuration d'une co-construction. Cela étant, cette discursivité-modèle ne doit pas être considérée comme suffisante pour la LSC ni avoir pour objectif d'être normative. Au contraire, il s'agit davantage d'une construction qui peut ensuite servir de point de départ à une étude des discursivités effectives. En ce sens, la LSC, tout en avançant l'intérêt et la pertinence de cet outil, maintient son ambition d'être également, une boîte à outil au service d'autres disciplines étudiant les jeux vidéo, leur industrie et leurs audiences⁴⁹⁴.

6.4.3. Le continuum discursif des premiers combats de *Mother 3* et *Undertale*

La présentation du continuum discursif et du modèle des événements de co-construction discursive est un exercice qui en soi pourrait être encore développé. Cependant, il convient maintenant d'exemplifier leur mise en pratique afin de favoriser le transfert de cette méthodologie ainsi que de sa logique. Dans la sous-section 6.3, il a été possible d'aborder la distribution des rôles qui s'établissait à propos des premiers combats de chacun des jeux du corpus entre d'un côté l'audience-joueuse et de l'autre, l'expérience-cadre (ainsi que ses actants la composant). Il est important de noter dès à présent que

⁴⁹⁴ Ce qui, encore une fois, fera l'objet du chapitre 6 plus largement.

l'objectif final du modèle des ECD est, lorsqu'il est utilisé pour l'étude d'une discoursivité relative à une expérience vidéoludique, de pouvoir agencer les {situations-séquences} en fonction de leur discoursivité au sein d'un réseau modélisant l'expérience vidéoludique même. Or, il s'agit là d'un objectif encore trop éloigné (cf. sous-section 6.4.2) qui nécessite dans un premier temps de se focaliser sur la discoursivité d'une seule {situation-séquence} et ce, enfin d'étayer la logique proposée par cet outil méthodologique. Tout comme pour les ECD, les {situations-séquences} doivent également être identifiables. C'est pourquoi il est nécessaire d'adopter un niveau de granularité correspondant à l'expérience vidéoludique étudiée. Cette sous-section permet de développer plus en détail une proposition méthodologique qui n'a pas vocation à être unique. Au contraire, c'est davantage l'appropriation de la logique interne à cette méthode que la LSC soutient.

Pour ce faire, la suite de cette sous-section va procéder à une comparaison des {situations-séquences} aboutissant aux premiers combats au prisme de leurs discoursivités respectives qui seront donc qualifiées à partir des ECD structurant l'expérience dans le temps et l'espace. De fait, la LSC s'appuie sur ces principes dans le cadre de cette méthode :

- Les {situations-séquences} sont le focus premier de l'étude d'une discoursivité dans le sens où il s'agit des actants qui composent spatialement et temporellement une expérience vidéoludique et donc plus largement la situation communicationnelle.
- Les {situations-séquences} sont composées d'actants humains (comme l'audience-joueuse, les joueurs et joueuses secondaires, les non-joueurs et joueuses, etc.) et non humains (les assets qui peuvent faire référence à une unité sémantique comme par exemple un personnage non-joueur, un objet particulier, un espace navigable, etc.). C'est à ces actants que s'effectue une distribution par le système, et par les actants eux-mêmes avec plus ou moins d'agentivité, des rôles nécessaires à la structuration d'une co-construction.
- Les {situations-séquences} sont composées d'événements de co-construction discursive. Ces actants sont centraux dans l'étude de la discoursivité d'une situation communicationnelle, car c'est à travers eux que les autres actants se rencontrent.

En fonction de la granularité nécessaire pour la modélisation d'un réseau, il peut être incontournable de les représenter en tant qu'actant, là où d'autres réseaux peuvent se suffire du lien entre deux actants ou plus pour signifier une situation de communication. Dans le cadre d'une expérience vidéoludique, il est incontournable de les représenter, car la communication est supposée comme étant intermédiée par l'objet informatique (la machine, le code informatique du jeu, etc.).

Maintenant que ces principes ont été mis en évidence, il convient de présenter la méthodologie permettant de qualifier la discursivité d'une expérience vidéoludique et donc des situations communicationnelles la composant. Étant donné qu'il s'agit d'une première étape avant de procéder à une modélisation complète d'une expérience vidéoludique, cette sous-section ne mobilisera que *Mother 1* et *Undertale* et ce, pour qualifier leur persuasivité à l'égard des discours à propos de [la banalité du mal] et [des socialités fictionnelles et responsables]. La procédure sera la suivante :

- Pour chaque jeu, les {situations-séquences} et leurs qualifications seront élaborées, les actants les composants identifiés.
- Pour chaque {situation-séquence}, il sera ensuite question d'identifier les ECD qui structurent et distribuent les rôles nécessaires pour la co-construction d'un discours dans le cadre d'une discursivité-modèle à l'égard du discours étudié.
- Si nécessaire, conclure sur la formulation d'hypothèses concernant les discursivités effectives permettant d'appréhender les possibles variations discursives.

6.4.3.1. La discursivité-modèle des premières situations-séquences de *Mother 1*

Mother 1 introduit très rapidement le tout premier combat, comme cela a pu être évoqué. Pour rappel, ce combat et les suivants positionnent l'audience-joueuse dans une posture d'autodéfense ayant une responsabilité particulière qui est celle de défendre la famille de l'avatar. Cependant, il convient maintenant d'approfondir cette première observation. Dans le cadre de cette étude, la {situation-séquence} démarre au moment où l'audience prend le contrôle de Ninten jusqu'à ce que celui-ci soit libre d'explorer la première partie du monde (les alentours de la ville de Podunk). Plusieurs événements

ponctuent cette séquence (figure 108). La liste ci-dessous en énumère quelques-uns, et ce, de manière relativement complète même si non exhaustive :

- L'exploration de la chambre de Ninten ;
- Le premier combat contre la première lampe ennemie ;
- Une exploration libre de la maison ;
- Le combat contre la seconde lampe ennemie ;
- Le combat contre la poupée ennemie ;
- La possibilité de discuter avec les deux sœurs de Ninten ;
- La possibilité de discuter avec la mère de Ninten ;
- La discussion au téléphone avec le père de Ninten ;
- La sortie de la maison ;
- L'obtention de la clef du sous-sol ;
- L'obtention de la première arme du jeu ;
- La possibilité d'avoir des rats à combattre au sous-sol.



Figure 107 : quelques événements ponctuant la première situation-séquence du jeu. De gauche à droite : l'exploration de la chambre de Ninten, l'écran de combat contre les lampes puis celui contre la poupée, l'événement signifiant la fin du poltergeist, la recherche de la clef du sous-sol, accrochée au collier du chien de Ninten et enfin, l'obtention de la batte en plastique.

À l'issue de ce premier diagnostic, tous les événements recensés ne sont pas à conserver en tant que tel. Cela étant, il est possible de faire émerger deux phases principales : la

résolution du *poltergeist* et l'exploration de la maison. Pour la première phase, l'exploration n'est pas en soi un événement structurant puisque ce n'est pas celle-là qui valide la progression du récit. Il est donc possible de ne pas l'intégrer. Ce qui amène l'étude à retenir les ECD incontournables⁴⁹⁵ suivants :

- Des ECD d'exercisation-guidance : les combats, avec une participation minimale du *game design* (qui ne fait qu'évaluer l'audience par le succès ou l'échec) sans fournir d'éléments de didacticiel en jeu.
- Un événement de transmission-réception incontournable : le signalement de la fin du *poltergeist*.

La seconde phase est quant à elle ponctuée par les ECD suivants :

- Des ECD de transmission-réception obligatoires : les discussions avec les parents de Ninten qui porte sur l'histoire du jeu et la transmission d'une première quête (chercher la clef permettant d'ouvrir le sous-sol pour ensuite partir à l'aventure).
- Des ECD de transmission-réception non obligatoires : la lecture des descriptifs d'objets dont le journal intime (fournissant des éléments de Lore), les discussions avec les sœurs.
- Des ECD d'expérimentation-réactivité : l'obtention d'objets plus ou moins significatifs pour la suite du jeu à travers les tentatives de l'audience qui interagit avec des divers actants PNJs et objets du jeu.

Comme toute construction analytique, la proposition ci-dessus permet d'appréhender la réalité de l'expérience vidéoludique sans pour autant refléter une vérité absolue. Cela étant, elle permet tout de même d'argumenter à propos de la discursivité de l'expérience à ce moment du jeu (en tant que situation communicationnelle) et ce, à l'égard du discours à propos de [la banalité du mal]. Durant la première phase, aucun des événements ne permet de conclure à la mise en place de stratégie persuasive au sein du *game design*. La guidance du jeu reste en quelque sorte à un minimum sémantique (le signalement de la victoire ou de l'échec). Cela étant, il n'est pas non plus possible de conclure à une invitation faite à l'audience de développer elle-même une réflexion alimentant le discours. C'est pourquoi

⁴⁹⁵ La notion est ici significative, car il serait possible d'énoncer d'autres ECD de sorte à avoir une étude toujours plus complète.

il est possible de conclure qu'à l'égard de [la banalité du mal], la discursivité-modèle de la situation-séquence tend plutôt à la neutralité dans le sens où elle n'est ni persuasive, ni expressive. En revanche, concernant [les socialités fictionnelles et responsables], la situation-séquence, en particulier sa seconde phase, tendent vers la persuasivité puisqu'elles se déroulent au sein de la maison familiale. Ce faisant, des ECD obligent l'audience à rencontrer l'ensemble des membres de la famille, à prendre leur défense (durant la première phase). L'urgence de la situation suivie d'un moment paisible suggère la mise en place de relations parasociales, et ce, avec les limites et contraintes liées au contexte de production du jeu. Sans énoncer que cette situation-séquence est totalement persuasive, il est davantage possible de soutenir que sa discursivité tend vers la persuasivité à l'égard de ce deuxième discours, et ce, dès les premiers moments de jeu.

Ainsi donc, à l'issue de cette analyse, il est possible d'appuyer que durant ses premiers moments, la discursivité de l'expérience de *Mother 1* est relativement neutre pour ce qui est de [la banalité du mal]. En tant que telle, l'expérience ne met pas en exergue des sentiers de résistance faible laissant le ludologue étudiant le jeu supposer que le processus de co-construction de ce discours démarre dès le début immédiat du jeu. Cela étant, il convient de ne pas non plus considérer cette neutralité comme étant un phénomène diminuant la dimension socioculturelle systémique plus large qui entoure le jeu, sa production et son expérience. En effet, cette neutralité doit également être considérée comme un énoncé appuyant des pratiques et des discours typiques, notamment à l'égard des combats en jeu et d'une ludification du conflit. Concernant [les socialités fictionnelles et responsables], il a été possible, au cours de ce travail doctoral, d'illustrer régulièrement la centralité de ce discours au sein de ce corpus. De fait, la discursivité du jeu soit, dès le début, considérée comme persuasive n'est pas surprenante. Il est nécessaire cependant de ne pas conclure que cette persuasivité est particulièrement appuyée par des stratégies discursives qui peuvent être observées systématiquement à chaque ECD. Cependant, cela constate également l'intérêt de cette méthodologie qui permet de formaliser clairement la discursivité par la construction de preuves, certes sujettes à débat, mais qui « solidifient » un raisonnement, une analyse.

6.4.3.2. *La discursivité-modèle des premières situations-séquences de Undertale*

Comparer *Mother 1* et *Undertale* à ce niveau de granularité et de détails peut sembler être purement un exercice intellectuel qui, au premier abord, n'apporterait pas beaucoup d'éléments aux constats déjà observés. Contrairement au premier, les premiers moments d'*Undertale* ont déjà été largement abordés dans ce travail doctoral étant donné que ce jeu tient une place particulière dans le corpus. Cela étant, le mobiliser maintenant a un intérêt, car les premières situations-séquences contrastent fortement avec celles de *Mother 1*. Cela est dû à la fois au contexte de production, mais également, comme il sera possible de le constater ici, de discursivités différentes à l'égard des discours à propos de [la banalité du mal] et [des socialités fictionnelles et responsables].

En mobilisant le modèle des ECD, il semble possible de distinguer plusieurs situations-séquences au cours de l'exploration des Ruines, la première zone du jeu, zone qui correspond au didacticiel. En particulier, quatre situations-séquences, cette fois nommées, semblent structurer la co-construction durant l'*onboarding* du jeu qui est bien plus long que celui de *Mother 1* (figures 108, 109, 110, 113) :

1. {La chute} : correspondant au réveil de l'audience-joueuse jusqu'à la rencontre de Flowey.
2. {La promenade didactique} : correspondant au moment où Toriel intervient jusqu'à ce qu'elle abandonne l'audience-joueuse.
3. {L'exploration libre des Ruines} : correspondant à l'exploration des Ruines afin de rejoindre Toriel, ce qui inclue la résolution d'énigmes, des rencontres avec les monstres habitant les ruines, une boutique tenue par des araignées, etc.
4. {Les retrouvailles avec Toriel} : correspondant à l'arrivée de l'audience-joueuse devant la maison de Toriel, jusqu'au combat contre cette dernière permettant de sortir des ruines, juste après un dernier dialogue avec Flowey.

Bien que ces situations-séquences proposent un découpage de l'expérience déterminé par l'acteur observant le jeu⁴⁹⁶, en l'occurrence l'auteur de ce travail doctoral, elles permettent d'identifier clairement des moments distincts de jeu et faciliteront l'étude de la discursivité de ces situations communicationnelles à l'égard des deux discours étudiés. Il convient donc d'identifier les actants structurants ces {situations-séquences}. Une première contrainte peut déjà être identifiée : malgré la simplicité supposée du jeu, le nombre d'actants complique l'étude. Au fur et à mesure de l'étude, il est donc recommandé de respecter le critère de suffisance nécessaire sur lequel s'appuie la LSC que de rechercher à atteindre une exhaustivité qui détaillerait un niveau de granularité ne correspondant pas au besoin de l'étude.

{La chute}

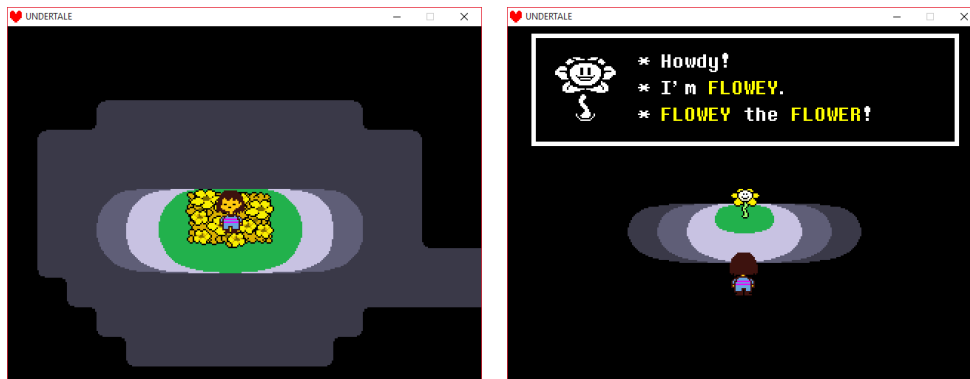


Figure 108 : La chute.

{La chute} est donc la toute première situation-séquence identifiée pour la qualification de la discursivité de l'expérience. Les actants structurants sont peu nombreux : l'audience-joueuse, Frisk l'avatar, Flowey (l'antagoniste) et Toriel. S'il y a bien des ECD de modélisation-observation et de documentation-exploration, ceux-ci ne sont pas suffisamment discernables pour être retenus. En effet, ces deux ECD ne sont pas mis en exergue lors de la situation-séquence et sont présents tout au long du jeu. Le moment qui nécessite en revanche l'attention de l'observateur ou de l'observatrice est la discussion avec Flowey, suivie de son interruption par Toriel. Celle-ci est structurée comme suit :

⁴⁹⁶ Ce qui, dans une certaine mesure, s'appuie sur la logique de la théorie de l'acteur-réseau pour laquelle Latour rappelle qu'il s'agit d'une activité de traçage exécutée par la personne observant le réseau.

- Un ECD de réception-transmission durant lequel Flowey va proposer un didacticiel factice.
- Un ECD d'exercitation-guidance durant lequel Flowey invite l'audience-joueuse à attraper les « palets blancs d'amitié ».
- De nouveau un ECD de réception-transmission durant lequel les attentes de l'audience-joueuse à l'égard du (faux) personnage-guide sont subverties et où Toriel lui porte secours.

À partir de l'identification de ces ECD, une première conclusion est que la discoursivité-modèle de cette première situation-séquence est particulièrement persuasive à l'égard de [la banalité du mal]. Les ECD sont incontournables et {Flowey}⁴⁹⁷ transmettent la logique « tuer ou être tué·e » évoquée plus tôt (cf. 5.3.2.). Cela étant, il ne s'agit pas non plus de conclure que la situation-séquence considère la banalité du mal au sein d'un système comme un phénomène qui serait naturel. En effet, cette première situation-séquence (qui ne dure que très peu de temps dans l'expérience) est immédiatement contrastée par la situation-séquence suivante : {la promenade didactique}. Concernant [les socialités fictionnelles et responsables], il se joue un rapport de force entre la position adoptée par Flowey et l'entrée de Toriel qui se fait en éjectant le premier personnage de la scène, avec une musique particulière, mais également avec des propos maternels à l'égard de l'audience qu'elle prononce : « Bonjour... Tu vas bien ? Tu dois être tellement perdu·e et confus·e... Ah n'ait pas peur, mon enfant » (traduction de l'auteur)⁴⁹⁸. De fait, sans se positionner à l'égard de ce discours, la discoursivité observée suggère une amorce qui permet d'identifier les prises de position de {Toriel} et d'identifier également, à travers cela, les sentiers suggérés par les stratégies discoursives mises en place à travers le *game design* pour structurer la co-construction.

⁴⁹⁷ Ici en tant qu'actant.

⁴⁹⁸ Texte original : « hello... Are you all right? You must be so lost and confused... Ah do not be afraid, my child ».

{La promenade didactique}



Figure 109 : la promenade didactique.

{La promenade didactique} fait immédiatement suite à {la chute}. Contrairement à la première, cette promenade simulée est accompagnée par Toriel qui va alors guider l'audience-joueuse et son avatar au cours d'événements variés. Poursuivant l'amorce mise en place par la situation-séquence précédente, celle-ci prolonge la subversion des attentes de ce qui pourrait être une audience-modèle, soit une audience-joueuse connaissant déjà les marqueurs pragmatiques du jeu de rôle typique. Encore une fois, tous les ECD d'observation-modélisation sont des ECD présents tout au long de {la promenade didactique} mais ne font pas partie des ECD structurants. En revanche, ceux qui peuvent être mis en exergue sont les suivants :

- Des ECD de réception-transmission durant lesquels Toriel explique à l'avatar (et donc l'audience-joueuse) les diverses mécaniques du jeu et présentes dans la zone des Ruines.

- Des ECD d'exploration-documentation durant lesquels l'audience-joueuse révèle des informations sur le jeu (comme par exemple la lecture ponctuelle de panneaux et d'affiches).
- Un ECD d'expérimentation-réactivité à savoir : le combat contre le mannequin (cf. Sous-section 0.1) durant lequel, après un ECD de réception-transmission, l'audience-joueuse a la possibilité de tester le système de combat. Les réactions suite à ces tests se font par le biais de Toriel qui montre une appréciation ou une dépréciation en fonction des actions de l'audience.
- Des ECD d'exercisation-guidance durant lesquels l'audience-joueuse exécute les requêtes de Toriel. Cela étant, durant la majeure partie de ces ECD, Toriel (et donc le *game design*) empêche également l'audience de véritablement s'exercer.

L'observation des ECD présents au sein de cette situation-séquence permet de formaliser des conclusions heuristiques à l'égard des discursivités relatives aux discours étudiés. Ainsi, le *game design* durant {la promenade didactique} subvertit les attentes de l'audience-modèle. Cette subversion passe par l'empêchement actif, à ce moment du jeu, de laisser l'audience-joueuse faire preuve d'agentivité dans les rôles qui lui sont attribués, et ce, particulièrement en ce qui concerne les ECD d'exercisation-guidance. Les énigmes ainsi que les combats auraient dû être résolus par l'audience-joueuse mais Toriel outrepassa son rôle, tel qu'il est signifié, dans ces ECD, en particulier lorsqu'ils nécessiteraient un investissement réflexif de la part de l'audience. Paradoxalement, l'audience-joueuse est moins guidée, voire pas du tout (le dernier ECD est une longue salle où Toriel demande à l'audience qu'elle la parcoure seule), pour les ECD où le besoin d'exercisation peut être minime, voire absent.

L'étude de cette situation permet d'apporter une nouvelle précision dans la façon de qualifier la discursivité à un moment donné. Que cela soit à l'égard de [la banalité du mal] et des [socialités fictionnelles et responsables], il est possible de conclure que la discursivité-modèle de cette situation-séquence est persuasive, et ce, à la faveur de l'actant {jeu} puisque les rôles qui lui sont distribués (à travers les éléments que le composent et qui le signifient) restreignent l'agentivité de l'audience-modèle. Dans une certaine mesure,

il convient, encore une fois, d'établir que cette conclusion repose sur des constructions élaborées par l'observateur. Ceci dit, cela permet d'observer les variations qui s'opèrent et de documenter ces variations par la recension et l'identification des ECD. En comparaison de la première situation-séquence, {la promenade didactique} permet d'aborder les discours depuis une perspective (incarnée par les positions de Toriel) qui est une contre-pointe à celle défendue par Flowey. Ce n'est que lors de la situation-séquence suivante que le jeu permet une expérimentation plus libre du discours.

{L'exploration libre des Ruines}



Figure 110 : l'exploration libre des Ruines.

Une fois que Toriel quitte l'audience-joueuse, celle-ci a enfin la possibilité d'explorer plus librement les Ruines dans le sens où les événements de co-construction discursive permettent à l'audience-joueuse d'exprimer davantage son agentivité. Il est par ailleurs intéressant de noter que cette exploration libre se fait contre la demande explicite de Toriel (lors d'un ECD de transmission-réception). Dans cette situation-séquence, des phénomènes

sont à écarter, car trop diffus. Étant donné que la situation-séquence est également plus complexe, une catégorisation simplifiée des ECD est nécessaire pour définir les divers phénomènes observés. En effet, conceptualisées comme des réseaux de réseaux, des situations-séquences peuvent être composées d'autres situations-séquences qui à leur tour peuvent être composées de situations-séquences, etc. C'est pourquoi il est nécessaire de reconnaître cette limite à l'argumentation. Ceci étant dit, cette situation-séquence permet d'introduire une nouvelle complexité aux ECD dans le sens où il est nécessaire de préciser pour certains s'il s'agit d'événements contournables ou non. Prenant en compte cela, les ECD composant {l'exploration libre des Ruines} ont été identifiés de la façon suivante :

- Des ECD de transmission-réception incontournables durant lesquels Toriel appelle l'audience-joueuse sur le téléphone qu'elle lui a laissé.
- Des ECD de transmission-réception contournables : certains personnages non-joueurs présents durant cette situation-séquence promeuvent des conseils sur le jeu, mais également suggèrent un régime d'expérience plutôt pacifiste. Le tout premier monstre grenouille avec lequel l'audience peut converser lui demande explicitement d'épargner le reste des monstres par exemple.
- Des ECD de transmission-réception incontournables : par exemple, il est nécessaire de discuter avec une pierre sentiente (figure 111, troisième image) et le fantôme Napstablook.
- Des ECD d'expérimentation-réactivité incontournables : les rencontres avec les monstres se font de manière aléatoire et inhérente à l'exploration des Ruines par l'audience-joueuse.



Figure 111 : « tu as pris trop, trop vite. Les bonbons se répandent sur le sol. Regarde ce que tu as fait. »

- Des ECD d'expérimentation-réactivité contournables : par exemple, une salle avec un saladier demande à l'audience de n'en prendre qu'un seul, mais celle-ci peut en prendre jusque trois, à chaque fois avec une réaction du jeu commentant négativement le comportement. À la quatrième tentative, le saladier tombe par terre et le commentaire est le suivant « tu as pris trop, trop vite. Les bonbons se répandent sur le sol. Regarde ce que tu as fait. » (Figure 112, traduction de l'auteur).
- Des ECD d'observation-modélisation incontournables : certaines salles des ruines correspondent à des énigmes et nécessitent une observation plus active de la part de l'audience-joueuse afin de poursuivre son exploration des Ruines.

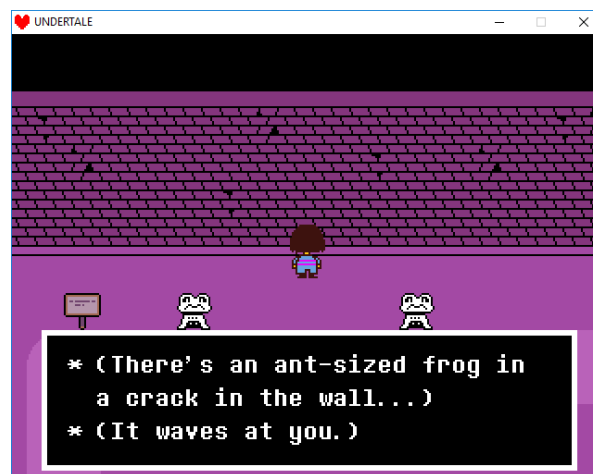


Figure 112 : « (il y a une grenouille de la taille d'une fourmi dans l'une des fissures du mur...) (Elle vous fait coucou.) »

- Des ECD d'exploration-documentation contournables et suffisamment signifiants pour être isolés. En l'occurrence, cela fait particulièrement référence à une salle dans laquelle, suite à un dialogue avec un monstre grenouille, l'audience-joueuse apprend l'existence d'une grenouille cachée. Il revient alors à l'audience de rechercher cette grenouille qui se révèle être de la taille d'une fourmi et qui est située dans une faille, non modélisée, du mur qui lui, l'est (figure 112).

Contrairement aux deux premières situations-séquences, {l'exploration libre des Ruines} cristallise une situation communicationnelle dont la discoursivité se révèle bien plus expressive dans le sens où les actants ont une certaine marge de manœuvre dans l'expression de leur agentivité au sein des rôles qu'ils occupent au cours des divers ECD. Contrairement à la situation-séquence précédente, les ECD de rencontres avec des monstres distribuent un rôle minime aux actants fictionnels et donc à la machine qui n'a pour objectif que de maintenir la situation vidéoludique. Lors de {la promenade didactique}, ces ECD étaient systématiquement interrompus ou commentés par Toriel. S'il était nécessaire de se tenir seulement à une définition rigoureuse de l'agentivité, afin de ne pas prêter des caractéristiques humaines à la machine, le fait que ces ECD soient aléatoires témoigne tout de même du fait qu'ils sont déterminés par ladite machine (à partir de commandes qui lui sont données). Bien entendu, il convient de reconnaître que cette agentivité laissée est davantage en faveur de l'audience-joueuse. Ce qui fait que dans cette situation-séquence, la discoursivité est plus complexe à appréhender.

En effet, globalement, les stratégies discursives mises en place par le *game design* orientent vers une certaine persuasivité dans le sens où un certain nombre d'actants mettent en exergue des sentiers de résistance faible suggérant à l'audience d'orienter son agentivité vers des comportements pacifistes. Étant donné que cette discoursivité se formalise à travers des ECD contournables, il est possible d'énoncer que la discoursivité du *game design* est également plus contournable. En revanche, il est possible de constater que l'agentivité distribuée à l'audience aboutit à une certaine expressivité dans le sens où elle a la possibilité de faire l'expérience et de co-construire différemment les discours à propos de [la banalité du mal] et [des socialités fictionnelles et responsables]. Comme cela a déjà pu être évoqué,

Undertale est un jeu proposant plusieurs routes. {L'exploration libre des Ruines} est fondamentalement la première séquence du jeu durant laquelle l'audience-joueuse a la possibilité d'initier la direction qui sera ensuite prise pour la suite. C'est donc l'audience-joueuse qui, cette fois, a le plus de responsabilités dans la co-construction. De fait, malgré les stratégies discursives persuasives du *game design*, cette situation-séquence, de par l'initiative prépondérante de l'audience-joueuse et la possibilité d'éviter un certain nombre d'ECD, peut davantage être associée à une discursivité expressive, en cadrant le fait que cette expressivité se fait à l'égard des façons d'expérimenter les discours. Ce cas signifie aussi qu'il n'y a pas ici une opposition particulière entre expressivité et persuasivité.

{Les retrouvailles avec Toriel}



Figure 113 : les retrouvailles avec Toriel.

{Les retrouvailles avec Toriel} correspondent à l'ultime situation-séquence de cette analyse consacrée à la discursivité d'*Undertale* (et de l'*onboarding*) à l'égard des discours à propos de [la banalité du mal] et [des socialités fictionnelles et responsables]. Après avoir exploré les Ruines, l'audience-joueuse est donc récupérée par Toriel qui l'accueille chez

elle. Il s'agit de la dernière étape également avant Snowdin (le deuxième environnement du jeu) puisque la seule sortie vers cette nouvelle zone passe par le sous-sol de la maison du personnage non-joueur. Une fois à l'intérieur, l'audience-joueuse a la possibilité d'explorer l'ensemble des pièces, de faire une sieste et d'échanger avec Toriel. L'audience-joueuse doit alors presser Toriel pour que celle-ci, mal à l'aise, décide d'aller détruire la seule sortie des Ruines. C'est alors l'occasion de quelques échanges révélant un peu plus l'histoire de l'*Underground*. Une fois arrivé devant la porte (figure 113, gauche), Toriel met l'audience-joueuse à l'épreuve, ce qui lui permettrait d'avoir une raison suffisante pour la laisser sortir. Le combat a déjà pu être évoqué dans ce travail doctoral. À l'issue de ce combat déjà abordé dans les chapitres précédents, un dernier dialogue avec Flowey conclut les Ruines, et donc en quelque sorte le premier chapitre, didactique, du jeu. Il convient de préciser que pour cette analyse, huit dialogues différents ont été identifiés en fonction des actions de l'audience-joueuse au cours de son exploration des Ruines (entre parenthèses sont partagés quelques extraits de chacun de ces dialogues à titre exemplatoire, traductions de l'auteur)⁴⁹⁹ :

- Si L'audience tue Toriel. (« J'espère que tu aimes ton choix. Après tout, ce n'est pas comme si tu pouvais revenir en arrière et changer le destin. Dans ce monde, c'est tuer ou être tué. ») ;
- Si elle l'épargne. (« Tu as donc pu jouer selon tes propres règles. Tu as épargné la vie d'une seule personne. (...) Je parie que tu te sens vraiment bien. Tu n'as tué personne cette fois-ci. Mais que feras-tu si tu rencontres un tueur acharné ? ») ;
- Si elle tue Toriel, recharge sa sauvegarde puis l'épargne. (« Je sais ce que tu as fait. Tu l'as assassinée. Et puis tu es revenu en arrière, parce que tu le regrettais. ») ;

⁴⁹⁹ Textes originaux :

« *I hope you like your choice. After all, it's not as if you can go back and change fate. In this world, it's kill or be killed.* »
 « *So you were able to play by your own rules. You spared the life of a single person. [...] I bet you really feel great. You didn't kill anybody this time. But what will you do if you meet a relentless killer?* »
 « *I know what you did. You murdered her. And then you went back, because you regretted it.* »
 « *do you think you are the only one with that power? [...] The ability to « SAVE. [...] Well well. Enjoy that power while you can. I'll be watching.* »
 « *How many more times will you kill her? [...] You disgusting animal. You didn't even TRY to spare her.* »
 « *Wow, you really can't get enough. You kind of remind me of myself.* »
 « *Do you think any of those monsters have families? Do you think any of them have friends? Each one could have been someone else's Toriel.* »
 « *Wow, you're utterly repulsive. You spared her life... Then you decided that just wasn't interesting enough for you.* »

- Si elle épargne Toriel, recharge sa sauvegarde puis la tue. (« tu crois que tu es le·a seul·e à avoir ce pouvoir ? [...] La capacité de “SAUVEGARDER”. [...] Eh bien ! Profitez de ce pouvoir tant que tu peux. Je vais regarder. ») ;
- Si elle tue deux fois Toriel. (« Combien de fois encore vas-tu la tuer ? [...] Espèce d’animal dégoûtant. Tu n’as même pas essayé de l’épargner. ») ;
- Si elle tue Toriel trois fois et plus. (« Wow, tu n’en as vraiment jamais assez. Tu me rappelles un peu moi. ») ;
- Si elle a tué des monstres puis épargné Toriel. (« Tu crois qu’un de ces monstres a une famille ? Crois-tu que l’un d’entre eux a des amis ? Chacun d’eux aurait pu être le Toriel de quelqu’un d’autre. ») ;
- Si elle tue, épargne puis tue à nouveau Toriel (« Wow, tu es tout à fait repoussant. Tu as épargné sa vie... Puis tu as décidé que ce n’était pas assez intéressant pour toi. »)

En soi, le dialogue avec Flowey pourrait être l’enjeu d’une recherche dédiée, mais il s’agit d’un degré de précision qui va au-delà de la présente étude de la discursivité des situations-séquences d’*Undertale*. De manière plus générale aux {retrouvailles avec Toriel}, il est possible de faire émerger trois types d’ECD distincts :

- Des ECD d’exploration-documentation incontournables et contournables (qui aboutissent également à des ECD de transmissions-réception). Durant cette situation-séquence, il est nécessaire de visiter, en partie, la maison de Toriel et d’en révéler ses quelques secrets. Cela permet d’apporter des éléments de contexte à la fois au monde d’*Undertale* mais également à l’égard de Toriel, sa situation familiale, etc.
- Des ECD de réception-transmission incontournables et structurants. En particulier, la très brève cinématique à propos d’une sieste dans la maison et les discussions successives avec Toriel.
- Un ECD reposant principalement sur de l’exercisation-guidance. Le combat incontournable contre Toriel peut être perçu comme un test à propos de la position qu’adopte l’audience-joueuse à l’égard des rôles qui lui sont attribués ainsi que des discours surs [la banalité du mal] et [des socialités fictionnelles et responsables].

Contrairement aux précédentes rencontres avec des monstres, Toriel ne fournit aucune rétroaction aisément perceptible lorsque l'audience choisit de l'épargner. Encore une fois, le fait que le *game design* se défasse de son rôle dans le cadre de cet ECD est une façon de subvertir, mais également de tester la « DETERMINATION », pour reprendre cette notion centrale dans le jeu, de l'audience-joueuse.

- Un ECD de transmission-réception incorporant un ECD de méta-réflexion-co-réflexion. Il s'agit en l'occurrence de l'ultime discussion avec Flowey qui réagit par rapport à un ensemble d'actions et de comportements en jeu, mais également hors le jeu de la part de l'audience-joueuse.

Maintenant que le diagnostic a été effectué, il convient d'en tirer les observations nécessaires pour conclure cette étude de cas. De fait, il convient d'adresser ces observations à la fois à l'égard de la séquence elle-même, mais également à la façon qu'a cette dernière situation-séquence de proposer à l'audience une posture réflexive sur son parcours. {Les retrouvailles avec Toriel} sont segmentées en deux sections relativement distinctes lors de l'expérience de jeu. La première section comprend l'exploration de la maison de Toriel et les ECD relatifs à cette exploration tandis que la seconde, allant de la poursuite de Toriel jusqu'au dialogue avec Flowey en passant par le combat contre la première, peut davantage faire écho à une évaluation conclusive de l'ensemble des Ruines. La première section de la situation-séquence ne dénote pas d'une discursivité particulière à l'égard de [la banalité du mal]. L'emphase, plutôt persuasive, porte davantage sur la [les socialités fictionnelles et responsables] puisqu'il s'agit ici d'une section de la situation-séquence dédiée à la simulation d'une vie de famille. Dans une certaine mesure, les stratégies discursives déployées au sein du *game design* orientent la co-construction de ce discours par la mise en place de quelques instants quotidiens qui suggèrent une certaine matérialité aux objets, personnages non-joueurs mais également aux liens eux-mêmes entre l'audience-joueuse et les actants fictionnels. En revanche, la deuxième partie de cette situation-séquence opère une bascule. [Les socialités fictionnelles et responsables] devient davantage un énoncé s'incorporant à [la banalité du mal]. Le combat contre Toriel est particulièrement intéressant, car dans celui-ci, le *game design* se défasse du rôle qui lui est supposément

attribué pour tester la détermination de l'audience-joueuse (si elle a bien compris la proposition du jeu où « personne n'a à mourir » pour reprendre l'un de ses paratextes et ses mécaniques). L'issue du combat apporte en revanche une succession de *feedbacks* incontournables pour l'audience (la mort de Toriel ou une embrassade de sa part si elle survit) et enfin le dialogue avec Flowey qui, comme cela a pu être constaté, prend en compte une variété de comportements de sorte à systématiquement, dans le cadre d'une discursivité-modèle, susciter une posture méta-réflexive à l'audience sur ses agissements et leurs positionnements moraux. Ce faisant, la situation-séquence est particulièrement persuasive, à la faveur du jeu, dans le sens où la discursivité-modèle qui lui est associée tend à mettre en place une certaine dépendance aux sentiers que ses stratégies mettent en exergue pour la co-construction des discours dans le cadre de la situation de jeu.

Ultimement, à travers cette étude focalisée sur la première partie du jeu *Undertale*, il est possible de faire émerger un point central de ce travail doctoral : la discursivité d'une expérience est fluctuante au sein même des configurations de situations-séquences dans lesquelles ses actants interagissent. Ce faisant, cette étude seule permet d'étayer les propositions de la LSC permettant d'adresser les complexités discursives des jeux vidéo. Le tableau 13 permet ainsi de synthétiser l'ensemble des conclusions que l'observation, l'analyse et la qualification des situations-séquences ont fait émerger. Dans *Undertale*, il s'opère une alternance de discursivité lors de la première partie du jeu. Dans une certaine mesure, il est possible de retrouver à divers degrés cette alternance dans la suite du jeu. Si jouer permet de faire l'expérience d'une certaine agentivité au sein d'un espace de contingence, la situation-séquence {des retrouvailles avec Toriel} devient un énoncé aux deux discours étudiés, car sont mis en place, ou cours de celle-ci, des ECD qui vont se cumuler avec un processus méta-réflexif et co-réflexif explicite. Tout en laissant son audience choisir, lors de {l'exploration des Ruines}, l'orientation de la co-construction discursive (en optant pour la route pacifiste ou génocidaire entre autres), cette dernière situation-séquence suggère, par sa discursivité-modèle établie ici, une responsabilité morale supplémentaire à l'égard de cette co-construction.

Tableau 13 : Continuum des discursivités-modèles des situations-séquences observées lors des Ruines.				
	{La chute}	{La promenade}	{L'exploration}	{Les retrouvailles}
[la banalité du mal]	Persuasive	Persuasive	Expressive	Persuasive
[Les socialités ...]	Neutre	Persuasive	Expressive	Persuasive

6.4.3.3. Comparaisons conclusives et limites

Originellement, ce travail doctoral fut initié par une interrogation portant sur la discursivité des jeux composant le corpus. À travers ce chapitre (et le précédent), il est constatable que cette discursivité ne peut se résoudre simplement, soit par l'élaboration d'une identité de genre mettant en place une ressemblance des familles, soit par la catégorisation des discours eux-mêmes sans que soit mis en place, pour ceux-ci, une méthodologie permettant de tracer les évolutions de leurs co-constructions.

Lors de cette étude, seuls la discursivité et les discours au cours d'une situation de jeu entre les actants {jeu}, ses actants le composant et {l'audience-joueuse} ont été étudiés. C'est pourquoi cette étude est limitée. Elle n'a pas encore fait l'objet d'une analyse micro qui comptabiliserait en encoderait de manière exhaustive les actants de chacune de ces situations. Cela étant, il est tout de même possible de faire émerger des interprétations fondées sur une analyse rigoureuse des situations-séquences.

Mother 1 et *Undertale* sont fondamentalement des jeux différents, l'étude attentive de leur proposition révèle en particulier les variations de leurs discursivités-modèles. *Mother 1*, durant ses premiers moments, ne permet pas de faire émerger une discursivité remarquable à l'égard de [la banalité du mal]. Cependant, la mise en contexte du jeu (dans une maison supposée typique d'une campagne étasunienne) a participé à l'actualisation du discours sur [les socialités fictionnelles et responsables]. Bien que considérée comme persuasive, l'étude de la discursivité du jeu permet également d'appréhender cette persuasivité avec nuance de sorte à éviter l'écueil d'une surinterprétation : certes, le jeu se

montre persuasif sur le second discours, l'étude de sa discursivité révèle que cette persuasivité n'est pas non plus un enjeu particulièrement central des premiers moments de l'expérience-modèle. En revanche, *Undertale* introduit les enjeux et déploie ses stratégies discursives dès le début, notamment par des événements de co-construction discursive incontournables et laissant des traces explicites à propos des sentiers discursifs que son *game design* suggère. L'étude attentive des différentes situations-séquences composant la première zone du jeu, les Ruines, révèle que leurs discursivités, expressives ou persuasives, indiquent des orientations explicites à l'égard des discours auxquels elles sont associées.

Cette étude de cas révèle une limite que la ludologie socio-constructiviste, dans une certaine mesure, propose de dépasser et qu'il convient d'aborder à nouveau. Le modèle des ECD, tout comme la matrice discursive présentée dans le chapitre précédent, permet l'élaboration d'une compréhension complexe des discours comme objets co-construits et pluriels dans leurs variations (supposées infinies). Le continuum discursif permet alors de synthétiser de manière linéaire leurs co-constructions. Cela étant, la LSC ne prétend pas ici faire l'étude sociologique des discours effectifs, et ce, dans leurs exhaustivités. Cela étant, la LSC ne produit pas non plus une étude de discours qui seraient immanents et sans ancrage avec des communautés produisant et interprétant ces discours. Dans une certaine mesure, les outils proposés par la LSC peuvent être considérés comme socio-sémiologiques dans le sens où ils peuvent être inscrits dans la continuité des travaux d'Eliseo Verón qui prônait l'importance d'étudier les dispositifs d'énonciation ainsi qu'une étude des discours sociaux (notamment dans ses travaux sur les journaux télévisés) :

Par rapport à cette « rencontre » d'une théorie du sujet avec une théorie de la production sociale du sens, il faut souligner l'importance décisive d'une étude qui progresse, lentement, ces dernières années : celle des dispositifs de l'énonciation. Les considérer en général pose d'énormes problèmes, car si nous savons quelque chose de leur fonctionnement à l'intérieur de la matière linguistique, la théorie de ces dispositifs tels qu'ils prennent forme dans d'autres matières que celle du langage reste entièrement à faire. À ceci s'ajoute que le discursif, la combinatoire particulière propre aux « paquets » signifiants, affecte le dispositif d'énonciation à l'intérieur de *chaque* matière. (Verón, 1978 : 20)

Ces dimensions⁵⁰⁰ (qui ne sont pas les seules en jeu) ne seront pas abordées directement dans ce travail, essentiellement consacré à cerner quelques-unes des opérations discursives définissant le dispositif d'énonciation du journal télévisé. Si je les évoque, ce n'est pas seulement pour inviter le lecteur à une certaine indulgence, eu égard à la complexité du domaine, mais aussi pour lui rappeler la stratégie de ce que j'appelle la théorie des discours sociaux : la description d'un ensemble de propriétés discursives n'est pertinente que si elle est faite à la lumière d'hypothèses (explicites ou implicites) sur les conditions de production et de consommation des discours (autrement, nous ne saurions même pas quoi décrire). (Verón, 1983 : 99)

Par ailleurs, il est pertinent ici de remarquer le remplacement d'une complexité par une autre à travers cette étude de cas et concernant les acceptions relatives aux notions de persuasivité et d'expressivité. En effet, leur mobilisation ici révèle un écart opéré de la persuasivité comme une forme de rhétorique (ce qui fait écho aux *persuasive games*) mais également de l'expressivité. Dans son article « théories et pratique des jeux expressifs », Genvo propose une actualisation de l'expressivité en retraçant une décennie de recherches consacrées. Dans cette actualisation, il mobilise le concept de jeu expressif pour faire référence aux jeux dont la jouabilité sert un éthos ludique représentant « un problème de la vie quotidienne et la jouabilité encourage les joueurs à faire l'expérience de divers problèmes éthiques et moraux afin de comprendre les conséquences des choix qu'ils ont effectués » (Genvo, 2021 : 11, citation extraite de la traduction de l'article original). Dès lors, pour lui, l'expressivité

permet ainsi de penser ces types de jeux, qui parlent du réel, qui n'essaient pas de nous convaincre d'un message préétabli sur ce réel, mais qui visent plutôt à interroger le joueur pour lui laisser apporter ses propres réponses. Mais le concept de jeu expressif permet aussi

⁵⁰⁰ Verón fait ici référence aux spécificités du journal télévisé : « à ces deux dimensions touchant à sa spécificité (contraintes signifiantes du support à l'intérieur de l'univers discursif de l'information, et champ de variations de sa structure à travers des contextes socioculturels différents), il faut ajouter celle du temps : il est évident que tout au long de l'histoire de la télévision dans les pays industriels, les informations télévisées se sont profondément transformées (et nous sommes d'ailleurs en France, depuis l'élection présidentielle, dans une période de changement rapide, induit par la nouvelle situation politique) » (Verón, 1983:99)

d'esquisser une voie pour explorer ce que peut être l'art du jeu vidéo.
(Genvo, 2021 : 25, citation extraite de la traduction de l'article original)

L'étude des premières situations-séquences d'*Undertale* constate que l'emploi de ces notions ne fait pas exactement référence aux acceptions typiques présentes dans les sciences des jeux, mais s'appuie sur ces dernières. De fait, pour dépasser cette limite, une nouvelle acception est nécessaire à la fois pour (1) accompagner les acceptions existantes, (2) correspondre à la logique sous-jacente à la présentation du modèle des ECD et (3) être en rapport avec la notion même de discursivité, centrale pour la ludologie socio-constructiviste. Cependant, cette dernière considération dépasse la seule étude de cas élaborée ici. C'est en revanche le sujet auquel pourra être consacrée la sous-section suivante afin d'explorer les usages du continuum discursif appliqué à la modélisation d'un réseau définissant les situations communicationnelles que sont les jeux vidéo.

6.5. Modéliser le réseau discursif et les complexités des discours vidéoludiques

Le réseau discursif est une notion centrale à la LSC. Elle a été déjà présentée et employée de manière exhaustive tout au long de ce travail doctoral. Cette section n'a donc pas pour enjeu une nouvelle définition. L'objectif ici est de rassembler, par une application, la synthèse des propositions méthodologiques de la LSC en mobilisant totalement les outils étudiant les réseaux et issues des humanités numériques afin d'observer leur déploiement lorsqu'ils sont mis au service de l'étude des discours co-construits par des expériences médiatiques particulières : les jeux vidéo.

Dans le cadre de la ludologie socio-constructiviste, la discursivité est un concept qui ne présuppose pas un discours clairement défini, mais qui fait référence aux moyens déployés pour infléchir la structuration de la co-construction d'un discours. C'est pourquoi avant de présenter davantage le réseau discursif d'un jeu vidéo, une ultime proposition d'outils présenté dans ce chapitre et reposant sur la définition des actants et sur la discursivité, il est nécessaire d'opérer une distinction claire avec d'autres concepts déjà

employés pour l'étude des discours vidéoludiques. Cela étant, si la discursivité a été abordée théoriquement (cf. Encadrés 2 et 3, section 4.3), il convient de la situer dans le vocabulaire employé pour l'étude des discours vidéoludiques⁵⁰¹.

Dans une certaine mesure, la discursivité peut faire référence à la notion d'éthos, déjà employée dans ce travail doctoral, qui définit les traits de caractères qu'un orateur doit présenter afin de persuader son audience (Barthes, 1970 : 272). En effet, tous deux font référence aux stratégies mises en place par les actants pour signifier leurs identités. La notion d'éthos semble mettre en relief des éléments intrinsèques à un actant. Par ailleurs, l'éthos renvoie également à un système de valeur, ancré dans un système socioculturel hérité et qui serait porté par un actant. De fait, dans le cadre de la LSC, l'éthos et la discursivité sont deux notions clairement distinctes puisque la seconde renvoie clairement à la situation de communication tandis que la première peut être étudiée au prisme des identités des actants (développées dans chapitre précédent). Genvo emploie également cette notion. Pour lui, « analyser la jouabilité d'un jeu revient à s'interroger sur les modalités d'expression laissées au joueur, alors que l'éthos renvoie aux valeurs exprimées par les procédures mises en œuvre dans un jeu donné. » (Genvo, 2021 : 10). Dans les recherches en rhétorique, la notion d'éthos (également avec l'orthographe *ethos* ou encore *èthos*) est particulièrement chargée et complexe à appréhender. Dans un article de 2017 et appuyé par de précédents travaux (Reboul, 2001 ; Maingueneau, 2002), Grégoire Lacaze retrace ses multiples acceptions afin de démontrer les dimensions plurielles que révèle la notion. Entre un éthos prédiscursif et un éthos discursif qui « est le résultat d'une co-construction associant locuteur et destinataire ; il semble alors légitime de parler d'un "éthos co-construit" dans toute production d'une occurrence de discours rapporté » (Lacaze, 2017 : 89). La dimension co-construite soutenue par Lacaze est heuristique, car elle permet une appréhension de l'éthos comme étant *de facto* compatible avec les apports de la ludologie socio-constructiviste. Cependant, défendre l'emploi de la notion de

⁵⁰¹ Il est également important de considérer ici et pour la suite de la section que si la notion de réseau discursif peut s'appliquer techniquement à tout objet construit dans le but d'être étudié, la section 5.3.4 spécifie son emploi aux réseaux produit dans le but d'une étude relative aux jeux vidéo. De fait, plutôt que de proposer un n-ième concept qui pourrait spécifier cela (une proposition pourrait être « réseau ludiscursif »), le réseau discursif tel qu'employé dans cette section et ses sous-sections fera référence au réseau d'un jeu.

discursivité permet de faire écho au bagage scientifique de l'éthos (sans en atteindre la complexité historiographique) tout en dirigeant le focus de l'étude sur la situation même.

Cela étant, qualifier une situation communicationnelle fait également référence aux notions de rhétorique, d'expressivité et de persuasivité. Comme cela a pu être constaté, les études des jeux vidéo mobilisent ces concepts de diverses façons. En l'occurrence, la notion de rhétorique permet de mettre en place des méthodologies se focalisant sur divers actants de la situation de communication. Par exemple, la rhétorique procédurale de Ian Bogost (2008b), déjà abordée dans ce travail doctoral, permet d'appréhender un objet, comme un jeu vidéo, de manière autonome. Il poursuit par ailleurs cette emphase sur les objets en développant dans son ouvrage *Alien Phenomenology* une ontologie orientée objet (ooo) :

L'OOO place les choses au centre de l'être. Nous, les humains, sommes des éléments, mais pas les seuls éléments, d'intérêt philosophique. L'OOO soutient que rien n'a de statut particulier, mais que tout existe de manière égale - les plombiers, le coton, les bonobos, les lecteurs DVD et le grès, par exemple. (Bogost, 2012 : 6, traduction de l'auteur)

Dans une certaine mesure, la ludologie socio-constructiviste fait écho et poursuit cette théorie orientée objet en focalisant son étude sur des phénomènes qui peuvent être modélisés en réseaux d'actants humains et non humains. D'autres conceptions de rhétoriques sont également mobilisées pour l'étude des jeux. Reprenant les travaux de Bonenfant et Arsenault (2016), Bonenfant et Philippette actualisent ce qu'ils nomment la rhétorique processuelle :

Ce processus d'adhésion d'un schème discursif à son univers référentiel peut être encouragé par ce que nous appelons la « rhétorique processuelle ». Si la première forme de rhétorique (c.-à-d. procédurale) agit sur les comportements, la seconde agit sur l'identité du récepteur en influençant ou confortant ses valeurs. En usant de stratégies de persuasion qui agissent sur l'individualité, il est alors possible d'influencer l'individu en le « faisant être », jusqu'à l'adhésion totale où il n'est plus possible de distinguer ce qui relève de l'individu de ce qui provient d'une autorité extérieure. (Bonenfant et Philippette, 2018 : 9)

Contrairement à la première forme de rhétorique focalisée sur les procédures appliquant des opérations informatiques, la seconde fait explicitement un lien entre des stratégies discursives mises en place à travers un *game design* (ou tout processus de création) et des objectifs discursifs plus ou moins identifiables et agissant sur l'identité du récepteur (ici l'audience-joueuse).

Dans une certaine mesure, l'acceptation de la discursivité qui est mobilisée dans la LSC permet d'intégrer l'ensemble des notions évoquées ici de sorte à caractériser les situations communicationnelles au prisme de leurs configurations. Des actants, à travers des stratégies discursives et interprétatives, co-construisent leurs propres éthos et celui des autres actants participant à la situation. De fait, appliquées aux actants mêmes, les notions d'expressivité et de persuasivité permettent alors de qualifier directement les stratégies élaborées par les actants et les tactiques qu'ils déploient de sorte à orienter la co-construction par des sentiers de résistance faible.

Cependant, l'objectif du réseau discursif reste cependant l'étude de la discursivité de la situation communicationnelle et d'en appréhender sa complexité. Dans la sous-section 6.4, les situations communicationnelles ont pu être évaluées généralement soit comme étant plutôt persuasives, soit plutôt comme étant expressives (en sachant qu'une infinité de niveaux intermédiaires peuvent servir de graduation entre les deux notions). Cela étant, l'emploi qui est fait de ces notions se distingue dans le cadre de la LSC des emplois faits par Bogost ou Genvo. En effet, à l'issue de l'étude des ECD des premiers moments des jeux *Mother 1* et *Undertale*, il est possible pour la LSC de proposer de nouvelles acceptions de l'expressivité et de la persuasivité dans le cadre d'une étude d'un discours vidéoludique :

- Une discursivité expressive définit une configuration discursive dans laquelle les actants, au sein de la situation de communication, sont en mesure d'exercer une agentivité non performative (dans le sens où celle-ci n'a pas à correspondre à une

agentivité-modèle ni à contraindre l'agentivité des autres actants) de sorte à assurer la co-construction d'un discours ainsi que la structuration de cette co-construction.

- À l'opposé, une discursivité persuasive définit une configuration discursive dans laquelle les actants, au sein de la situation de communication, adoptent des agentivités performatives qui structurent la co-construction d'un discours tout en contraignant l'agentivité des autres agents dans le processus de co-construction.

Autrement dit, une discursivité expressive n'implique pas un rapport de force entre les actants tandis qu'une discursivité persuasive structure la co-construction d'un discours par des stratégies contraignantes, voire coercitives. À partir de cette distinction, il semble aussi également opportun de préciser que la discursivité peut être exprimée en fonction d'un discours précis. Elle ne peut donc seulement définir de manière abstraite un jeu.

Maintenant qu'il a été possible d'étayer plus en détail ce qui est entendu par la discursivité d'un jeu vidéo (ou d'une autre situation de communication), l'objectif de cette sous-section est de présenter une application du réseau discursif au service de l'étude des discours vidéoludiques et de leurs co-constructions au cours d'une expérience vidéoludique, formalisant donc un lien entre un actant {jeu} et un actant {audience-joueuse}. Dans son application, le réseau discursif permet de représenter sous la forme d'un réseau les relations entre les actants au cours des situations-séquences modélisées, elles-mêmes composées d'événements de co-construction discursive. En somme, le réseau réunit sous une même formalisation les propositions précédentes à savoir : la narration à n-actants, la distribution des responsabilités, le modèle des événements de co-construction discursive et le continuum discursif. L'enjeu d'une telle modélisation est d'obtenir, au sein d'un même document, une vue globale et complexe de la co-construction d'un discours au cours d'une expérience de jeu afin de qualifier la discursivité des situations et des actants, ainsi qu'à envisager les variations plausibles.

Afin d'illustrer l'intérêt d'un tel outil, le reste de cette sous-section portera sur la modélisation du réseau discursif d'*Undertale*. Cela permettra d'observer et de qualifier les oscillations de ses discursivités par rapport aux discours à propos de [la banalité du mal] et

[des socialités fictionnelles et responsables]. La conclusion de cette sous-section permettra d'envisager les potentiels d'un tel outil tout en reconnaissant ses limites.

6.5.1. Préambule méthodologique à la construction du réseau discursif du réseau d'Undertale

Undertale est le jeu qui cristallise le plus grand nombre d'interrogations réunies dans ce travail doctoral. En tant que fil rouge de ce chapitre, les études successives qui lui ont été consacrées ont permis de construire successivement des argumentaires appuyés par des traces progressivement plus solides que les précédentes. En formalisant un premier réseau constitué d'actants organisés en familles de {situations-séquences}, il fut possible d'apporter des preuves sur la possibilité d'expérimenter un discours de plusieurs façons, aboutissant de fait à des variations de ce discours (cf. 6.2). En l'occurrence, suivre la route génocidaire se distingue de la route pacifiste dans le sens où les actions de l'audience-joueuse aboutissent à des explorations différentes du discours sur [la banalité du mal]. En considérant les responsabilités attribuées aux actants participant aux situations communicationnelles (humains, non humains ou fictionnels), il est possible de pondérer l'importance et de qualifier les rôles de ces actants dans le processus de co-construction (cf. 6.3). Dans *Undertale*, Toriel et Flowey incarnent des positions opposées dans la co-construction du discours⁵⁰² et ont pour rôle de transmettre ces conceptions et d'évaluer l'audience-joueuse. Là où des personnages rencontrés en combat, comme le tout premier mannequin d'entraînement ou les Froggits, servent des fonctions comme l'expérimentation ou l'exercitation de l'audience-joueuse. Enfin, à travers le modèle des ECD (cf. 6.4), il fut également possible d'étudier les discursivités des situations-séquences rencontrées auxquelles l'audience-joueuse participe, ce qui a permis de constater, dans une certaine mesure les oscillations des configurations discursives, entre divers degrés d'expressivité et de persuasivité, ce qui plus généralement a illustré une perspective complexe sur ces notions et leurs applications au sein même d'un média étudié.

⁵⁰² Dans une certaine mesure, on retrouve ici une structuration philosophique proche des raisons incarnées par les personnages du jeu *Shin Megami Tensei 3 Nocturne* évoqué plus tôt (cf. 4.4.1).

À travers l'ensemble des méthodologies, la ludologie socio-constructiviste propose en somme des outils pour l'étude des discours allant du moins au plus solide lorsqu'il s'agit de la production de preuves soutenant un argumentaire relatif à une étude des discours. Également, la LSC propose des outils applicables à diverses unités de grandeur allant de la situation communicationnelle, puis au niveau d'un réseau d'actants pour enfin porter plus généralement sur l'écosystème discursif (où les strates discursives, présentées dans le chapitre 4, permettent d'appréhender un discours dans une temporalité longue). Le réseau discursif est donc une ultime formalisation qui se situe cette fois dans le lien même entre un actant {jeu} et un actant {audience-joueuse}. Si une synthèse de l'ensemble des outils et méthodes abordés dans ce travail doctoral est présentée dans la conclusion de ce chapitre, à ce moment de l'argumentaire, il est intéressant de rappeler également que la LSC n'impose pas d'aboutir à un tel niveau de précision. Chaque outil peut être mobilisé individuellement en fonction des problématiques de recherches, mais également de l'effort nécessaire à la production d'un argumentaire permettant de répondre à ces problématiques. Ainsi donc, l'objectif de ce sous-chapitre, en quelque sorte, est précisément de présenter une démarche coûteuse (en termes de temps, de recherches complémentaires, de temps d'observation et de jeu, etc.). La négociation de ce coût est par ailleurs un des points discutés dans le chapitre 7.

Ce préambule énoncé, il est dorénavant possible d'aborder directement le réseau discursif. Il formalise ici un réseau, tracé à partir d'une expérience de jeu, ainsi que les oscillations de la discursivité des situations communicationnelles entre les actants le composant. En somme, il s'agit d'une complexification faisant la synthèse de la narration à n-actants et de l'étude des discursivités par le modèle des ECD. Par ailleurs, il convient également de préciser qu'il s'agit d'une méthode pouvant également porter sur plusieurs niveaux de compréhension d'un jeu vidéo. Dans leur modèle MDA, pour *mechanics-dynamics-aesthetics*, Robin Hunicke, Marc LeBlanc et Robert Zubeck proposaient un outil « une approche formelle de la compréhension des jeux, qui tente de combler le fossé entre la conception et le développement des jeux, la critique des jeux et la recherche technique sur les jeux » (Hunicke, Leblanc, Zubeck, 2004 : 2). Synthétisé ici, ce modèle est élaboré à partir de trois niveaux de compréhension d'un jeu vidéo en fonction de l'individu en train

de l'analyser, et ce en fonction de ses compétences : celui du code informatique (*mechanics*), des mécaniques de jeu (*dynamics*) et des significations symbolisées (*aesthetics*). Le réseau discursif présenté ici est modélisé sans observer le code informatique. Autrement dit, l'analyse reste bornée par les mécaniques et l'esthétique d'*Undertale*. Cela étant, contrairement au MDA, l'usage d'un réseau permettra de porter l'analyse au-delà de l'expérience vidéoludique.

Le choix d'exemplifier ce qui est considéré comme un réseau discursif avec *Undertale* n'a pas pour seule cause que le jeu est fondamental au sein du corpus de ce travail doctoral. Son choix se fait également du fait de sa linéarité autant dans sa temporalité que dans son *level design*, en comparaison des quatre autres jeux. Cela permet de résoudre l'étude bien plus rapidement que s'il avait fallu modéliser intégralement *Mother 3* même si ce dernier, dans une certaine mesure, est également linéaire. Il sera possible de discuter de cette limite après l'étude de cas. La suite de cette sous-section sera dédiée à cette modélisation. Après avoir présenté plus en détail la méthodologie, l'encodage et le réseau discursif formalisant le jeu sont respectivement illustrés et modélisés. De cela il sera possible d'aboutir à quelques éléments conclusifs ainsi qu'aux limites de la démarche.

6.5.2. Présentation de la méthodologie mobilisée pour la formalisation du réseau discursif d'*Undertale*

Afin d'appréhender les oscillations discursives du jeu *Undertale*, jeu au service ici d'une étude de cas exemplatoire, il est nécessaire d'abord de présenter la méthodologie ayant permis la modélisation de son réseau.

La première étape fut d'enregistrer une partie complète allant du début du jeu jusqu'à la toute fin de la route *true pacifist*. Le choix de cette route est relatif à la variété des événements de co-construction discursive et des situations de communications liées, là où une route génocidaire ne comprend principalement que de l'exploration et des combats. Cette partie fut enregistrée lors d'une diffusion directe sur le site internet twitch.com puis

archivée sur une des chaînes YouTube de l’auteur de ce travail doctoral⁵⁰³. Dans une certaine mesure, le dispositif mis en place est typique de la diffusion directe, et ce, comme des chercheurs tels que Michael Perret ont pu le constater (figure 114). Il réunissait entre autres l’écran de jeu, une caméra filmant le diffuseur joueur et enfin le *chat* qui permet alors de garder une trace des échanges entre le diffuseur et le public qui assiste, intégralement ou non, au *stream* (Perret, 2020). Au total, l’enregistrement et l’encodage ont nécessité respectivement 15 et 30 heures de travail étalées sur trois semaines.



Figure 114 : extrait de la captation de la route true pacifist jouée en août 2022 pour la formalisation d’un réseau à partir de l’expérience proposée par Undertale.

Étant donné qu’il s’agit d’un jeu maîtrisé, la session n’a pas été jouée dans une perspective de découverte, mais davantage dans le but de révéler l’ensemble de l’espace explorable et des interactions possibles. De fait, il convient de reconnaître que le réseau tracé ne provient pas d’une expérience typique, mais réalisée dans le cadre d’une expertise

⁵⁰³ L’intégralité des sessions peut être visionnée aux adresses suivantes :
 Esteban Grine’s Magicant (Réalisateur). (2022a, août 27). *Undertale—True Pacifist 1/4*.
<https://www.youtube.com/watch?v=vGSFDv8jj1s> (consulté le 01/09/2023)
 Esteban Grine’s Magicant (Réalisateur). (2022b, août 27). *Undertale—True Pacifist 2/4*.
<https://www.youtube.com/watch?v=fGHWCMTuCdI> (consulté le 01/09/2023)
 Esteban Grine’s Magicant (Réalisateur). (2022c, août 27). *Undertale—True Pacifist 3/4*.
<https://www.youtube.com/watch?v=9d6Okhe8iEY> (consulté le 01/09/2023)
 Esteban Grine’s Magicant (Réalisateur). (2022d, août 27). *Undertale—True Pacifist 4/4*.
<https://www.youtube.com/watch?v=3rixsvZDDAE> (consulté le 01/09/2023)

concernant le jeu. Par ailleurs, le dispositif médiatique a permis de capitaliser sur la communauté du diffuseur pour alimenter les discussions, échanger des informations, etc. En somme, il est possible d'énoncer que cet exercice⁵⁰⁴ s'appuie dans une certaine mesure sur le capital communautaire. Pour Mathieu Cocq, qui a proposé cette notion, le capital communautaire définit :

la réputation et la relation de proximité construite par chaque streamer auprès de son audience, matérialisées dans des indicateurs et métriques fournis par la plateforme et gérés par le streamer. Le concept nous permet de comprendre la manière dont l'audience, mais plus encore la relation de proximité avec l'audience du streamer est réifiée" (Cocq 2018 : 11)

Cela étant, Cocq se sert de la notion dans le but d'analyser les rapports économiques présents et structurés par la plateforme Twitch.com. Dans le cas de cette captation, le capital communautaire est envisagé effectivement comme une ressource, mais celle-ci est davantage liée à des échanges de connaissances et d'expertises sur les jeux, en l'occurrence : *Undertale*.

Une fois que cette captation fut faite, la deuxième étape fut de proposer un encodage différent du précédent (cf. 6.2) afin de déterminer cette fois non pas les seules situations-séquences mais également les autres actants mobilisés pour le réseau. Comme énoncé, ce réseau fait partie d'un réseau plus grand comprenant les actants {*Undertale*}, c'est-à-dire un actant {jeu}, et un actant humain, {l'auteur de cette thèse}, qui accumule plusieurs identités dont une en tant que chercheur et une en tant qu'audience-joueuse. De fait, ces actants ne sont pas représentés, ou alors, cela se ferait au risque d'avoir un effet négatif sur la lisibilité du réseau. En effet, ils sont supposés être en permanence présents, à chaque situation communicationnelle et à chaque interaction du réseau modélisé. Ainsi, les actants conservés, ou non, sont résumés dans le tableau 14 ci-dessous.

⁵⁰⁴ (et possiblement cette thèse dans son intégralité, comme cela a pu être soutenu est illustré dans les remerciements de ce travail doctoral)

Tableau 14 : l'ensemble des actants et des liens identifiés pour la modélisation du réseau discursif d'*Undertale* lors d'une route *true pacifist*.

Les actants

- Les {espaces navigables} du jeu. Ces actants correspondent aux différents espaces que traverse l'audience-joueuse. Informatiquement, ils font référence à la fois au *level design* et aux assets visuels signifiant les *level design*.
- Les {Personnages non-joueurs uniques} (abrégé {pnj}), lorsqu'ils sont définis comme étant des unités sémantiques, dans le cas où ils sont clairement identifiés soit par un nom soit par des éléments de récit, et malgré le fait que techniquement, certains puissent nécessiter un nombre d'assets différents.⁵⁰⁵
- Les {personnages non-joueurs fongibles}, c'est-à-dire des personnages non-joueurs qui ne se réfèrent pas à une unité sémantique particulière. S'ils ne peuvent être quantifiés, alors ils ne peuvent être distingués les uns des autres.
- Les {objets non animés} tels que des panneaux, des indications, et tout autre objet avec lequel il est possible d'interagir.

Les liens

- Les situations-séquences posent un dilemme méthodologique à ce niveau de granularité. Dans les sections 5.3.1 et 5.3.3, elles ont été appréhendées comme des ensembles composés d'ECD⁵⁰⁶. Dans ce réseau, il est nécessaire de considérer les situations-séquences comme étant des liens, et ce, dans un souci de lisibilité (voir ci-après).

Les non modélisés

- Paradoxalement, l'audience-joueuse n'est pas symbolisée par un actant particulier à ce niveau de granularité. Tout comme pour les réseaux présentés dans la section 5.3.1, l'audience-joueuse est considérée comme systématiquement présente. En effet, comme énoncé et s'il fallait le situer, le réseau modélisé dans cette section 5.3.4 se trouverait entre un actant {jeu} et un actant {audience-joueuse}. Comme soutenu, une complexité des réseaux discursifs se trouve dans le fait qu'un réseau peut se révéler être un réseau de réseaux.
- Le jeu et la machine ne sont pas non plus intégrés à ce réseau pour les mêmes raisons que l'audience-joueuse.
- L'avatar de l'audience-joueuse.

⁵⁰⁵ Dans le cas où il n'est pas possible de savoir s'il s'agit d'un actant unique, un deuxième est ajouté. Par exemple, si l'audience-joueuse rencontre en Froggit dans la première salle et qu'elle se bat contre un Froggit dans la seconde salle et qu'aucune trace ne suggère qu'il s'agit du même Froggit, alors sont ajoutés au réseau deux Froggits. Si plusieurs combats surviennent au cours d'un même espace explorable, plusieurs {combats} sont intégrés au réseau, tout comme si plusieurs combats avec le même personnage non-joueur surviennent.

⁵⁰⁶ Pour rappel, il s'agissait des actants suivants : {Exploration}, {Inventaire & menu}, {Dialogue}, {Combat & Actes}, {Introduction}, {Boutiques et commerces}, {Dates}, {Génocide} & {But nobody came}. Étant donné qu'il s'agit d'une route *true pacifist*, les deux dernières situations-séquences ne seront pas mobilisées. Également, il s'agit d'une formalisation des situations-séquences qui est plus granulaire que lors de la section 5.3.1.

Par ailleurs, un deuxième problème se pose dans cette modélisation : le niveau de granularité des {situations-séquences}. En effet, dans les précédentes sous-sections de ce chapitre (cf. 6.3 et 6.4), les situations-séquences ont été mobilisées en tant qu'actants, composés d'actants, car elles permettaient de faire émerger les structurations des situations communicationnelles sans passer par la modélisation d'un réseau. Étant donné que c'est dorénavant précisément l'objectif, les {situations-séquences} peuvent sembler superfétatoires. Par ailleurs, devoir systématiquement les représenter nécessiterait également d'intégrer des actants qui n'ont pas été intégrés comme {l'audience-joueuse}.

Afin de conserver la complexité permise par les {situations-séquences} dans l'appréhension de la discursivité du réseau, une solution est de les encoder en tant que liens entre les actants et en qualifiant ces liens en fonction des configurations dans lesquelles il y a une communication. Par exemple, un monstre {Froggit} peut être rencontré par l'audience-joueuse dans une même {salle} soit au cours d'un dialogue ou d'un combat. Si les {situations séquences} étaient modélisées, il faudrait alors un réseau comprenant 5 actants (figure 115, gauche), tandis qu'un réseau dont les liens intègrent les configurations (et donc les situations-séquences) n'en nécessite que seulement deux (figure 115, droite).

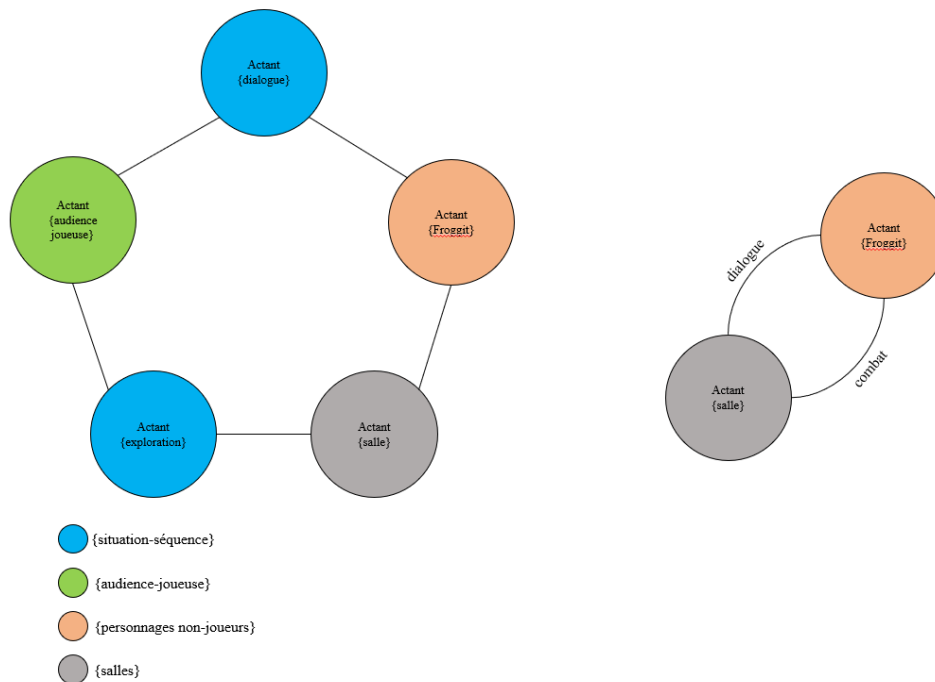


Figure 115 : exemples de réseaux modélisés avec les {situations-séquences} (à gauche) et sans (à droite).

Si un actant est rencontré au cours de plusieurs situations-séquences, alors autant de liens modélisent ces rencontres et ces dernières ne sont alors que considérées comme des situations de communication encodées. Si un actant nommé, comme {Toriel}, est présent dans plusieurs situations de communications au cours de plusieurs salles, alors autant de liens devront être modélisés. La figure 116 apporte une illustration permettant de constater le « laboratoire des données » du logiciel Gephi, laboratoire permet d’encoder et de travailler ce jeu de données.

Id	Label	Interval	Type d'actant	Betweenness Centrality	Degré	Modularity Class	Node Color Multimode
0	Flowers Room		(espace navigable)	0.0	1	4	red
1	Floney's Room		(espace navigable)	602.320641	5	4	blue
2	Floney		(Personnage non-joueur unique)	7130.172373	6	4	red
3	Toriel		(Personnage non-joueur unique)	18512.503267	22	4	red
4	Ruin entrance		(espace navigable)	246.178997	4	4	red
5	Savepoint 1		(objet non animé)	0.0	2	4	blue
6	1st Puzzle Room		(espace navigable)	2.0	2	4	blue
7	Labelled switch room		(espace navigable)	1441.321003	8	4	blue
8	Sign 1 (switch room)		(objet non animé)	0.0	1	4	red
9	Switch 1 (switch room)		(objet non animé)	0.0	1	4	red
10	Switch 2 (switch room)		(objet non animé)	0.0	2	4	blue
11	Switch 3 (switch room)		(objet non animé)	0.0	2	4	blue
12	Poster 1 (switch room)		(objet non animé)	0.0	1	4	red
13	Dummy Room		(espace navigable)	8.0	4	4	blue
14	Dummy		(Personnage non-joueur unique)	0.0	2	4	blue
15	Spike Tile Room		(espace navigable)	429.5	5	4	blue
16	Froggit (STR)		(personnage non-joueur fongible)	0.0	2	4	blue
17	Poster 2 (STR)		(objet non animé)	0.0	1	4	red
18	Independance Hallway		(espace navigable)	210.890476	3	4	blue
19	Cell Phone		(objet non animé)	38210.511782	7	14	blue
20	Leaf Pile Save Room		(espace navigable)	2663.481557	7	0	red

Figure 116 : écran du laboratoire des données de Gephi. Chaque ligne représente un actant (label) ainsi que les valeurs qui lui sont associées.⁵⁰⁷

Par ailleurs, une fois qu’un lien existe et que l’audience-joueuse « l’active » plusieurs fois, c’est son poids qui est incrémenté. Par exemple, si l’audience fait deux allers et retours entre deux salles connexes, un seul lien est formalisé entre les deux actants salles mais son lien a un « poids » équivalent à « 2 »⁵⁰⁸. De fait, les liens représenteront les situations de communication suivantes :

⁵⁰⁷ La lecture de cet écran s’effectue de la façon suivante. Par exemple, l’actant (14) « Dummy » est un personnage non-joueur unique qui est relié à d’autres actants par 2 liens (degré) et qui fait partie de la division 4 du réseau (*modularity class*). Il possède une centralité intermédiaire de 0 (*betweenness centrality*), car à aucun moment il ne fait partie d’un chemin le plus court entre deux autres actants.

⁵⁰⁸ Le poids d’un lien est une unité utilisée pour ensuite permettre le calcul de certaines variables comme le degré pondéré. En théorie des graphes, le degré correspond à l’ensemble des liens d’un actant (nœud ou sommet). Le degré pondéré permet entre autres d’évaluer l’intensité d’un lien (Drevelle, 2013).

- /exploration/ : il s'agit des liens qui vont principalement relier les salles entre elles.
- /combat & actes/ : il s'agit des liens qui vont principalement relier les personnes non-joueurs « fongibles » ou uniques aux {salles}.
- /dialogues/ : il s'agit des liens qui vont principalement relier des {PNJs} ayant des lignes de dialogues en dehors des combats durant la route *true pacifist*.
- /rendez-vous/ : il s'agit des liens qui vont relier certains {PNJs} uniques avec lesquels il est possible d'être « am·i·e » dans la fiction.
- /interfaces/ : il s'agit des liens qui vont faire référence à des interfaces permettant d'explicitier le rapport au monde diégétique ou à des modifications directes d'un objet lors d'une interaction (par exemple, l'audience-joueuse peut être amenée à pousser des objets).

Maintenant que les principes appliqués lors de la modélisation du réseau ont été présentés, il convient d'anticiper la forme du réseau d'*Undertale*. Étant donné la linéarité du jeu, une première hypothèse va être que les salles, dans leur ensemble, vont être particulièrement structurantes dans la forme finale du réseau lorsqu'aucun algorithme n'est appliqué à ce dernier⁵⁰⁹. Une seconde hypothèse est que contrairement à ce qui a pu être suggéré au cours des précédentes études de cas, aucun actant {PNJ} ne va véritablement être prépondérant dans la co-construction d'un discours, hormis probablement pour {Sans} qui est régulièrement présent au cours de l'aventure. La raison à cela est que la linéarité du jeu infère également un certain séquençage dans les relations parasociales. Par exemple, après les ruines, l'audience-joueuse ne recroise jamais Toriel, hormis lors d'une route *true pacifist* et seulement à la fin du jeu. Une dernière hypothèse concerne directement les liens. Contrairement à une route génocidaire où les personnages non-joueurs ne sont principalement rencontrés que lors de combat, le réseau comprendra une variété de liens et contiendra un très grand nombre d'actants. Ultimement, ces hypothèses permettent également d'anticiper une future critique à adresser à ce travail : le choix du jeu comme cas exemplatoire. En effet, *Undertale* est heuristique pour tester cette méthode étant donné le fait qu'il s'agit d'un jeu simple à modéliser, contrairement à des jeux en monde ouvert

⁵⁰⁹ A posteriori, il s'est avéré que l'hypothèse formulée de la sorte n'était pas assez explicites. Dans certains cas, les salles sont effectivement structurantes mais cela ne concerne que très peu d'occurrences.

comme aux jeux de la série *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2006), *Breath Of The Wild* (Nintendo, 2017) ou encore *Pokémon Écarlate* (Game Freaks, 2022). Cela étant, comme cela a également pu être mentionné, l'objectif de ce chapitre est de développer un ensemble de méthodes qui ne sont pas systématiquement nécessaire dans le développement d'une étude ou d'une analyse depuis la perspective de la ludologie socio-constructiviste. De fait, l'emploi de cette méthodologie du réseau discursif suppose au préalable une nécessité (que cela soit à propos d'une solidité de preuve souhaitée ou d'une question à l'intersection de l'étude des discours et de l'*user research*⁵¹⁰) qui rende incontournable un tel dispositif. Le développement d'outils simplifiant la démarche sera un enjeu après ce travail doctoral.

6.5.3. Le réseau discursif « pacifiste » d'*Undertale*

Le choix de modéliser immédiatement le réseau d'une route *true pacifist* était soutenu par l'hypothèse que ce type de régime d'expérience permettrait d'obtenir un réseau particulièrement foisonnant en nombre d'actants, mais également en nombre de liens le composant. Il a été possible de constater la réalité de cette hypothèse à l'issue de l'exercice. Au total, le réseau comporte 783 nœuds et 1123 liens. Techniquement, il s'agirait pour un chercheur ou une chercheuse spécialisée en théorie des réseaux d'un « petit réseau ». L'expression est ici encadrée par des guillemets pour signifier également la dimension relative de ce qu'est un petit réseau puisque ceux-ci peuvent généralement aller bien au-delà en termes de nœuds (qui peuvent dépasser la dizaine de milliers pour rester « petits »).

L'objectif précis de cet exercice est de constater les façons dont les discours sur [la banalité du mal] et les [socialités fictionnelles et responsables] se structurent au cours d'une expérience co-construite qui est, en l'occurrence, la route *true pacifist* du jeu *Undertale*. Pour rappel, la route nécessite plusieurs obligations de la part de l'audience-joueuse :

- Ne tuer aucun monstre, boss inclus ;
- Compléter dans un premier temps une route *neutral* sans tuer personne;

⁵¹⁰ Comme cela pourra être abordé dans l'ultime chapitre de ce travail doctoral.

- Avoir donné un verre d'eau à Undyne ;
- Battre Asgore (le roi des monstres) et Flowey en les épargnant ;
- Transmettre la lettre d'Undyne à Alphys ;
- Avoir participé à l'ensemble des *dates*/rendez-vous avec Papyrus, Undyne et Alphys ;
- Avoir parcouru une zone supplémentaire du jeu, le *True Lab*, dans lequel l'audience-joueuse découvre les expérimentations d'Alphys sur la « Détermination⁵¹¹ ».
- Avoir battu à nouveau Flowey après avoir découvert qu'il s'agissait en fait de la réincarnation d'Asriel Dreemurr, ressuscité par les expérimentations d'Alphys.

L'objectif de recherche ainsi que les impératifs nécessaires à la réalisation de la route *true pacifist* ont donc permis de faire aboutir un réseau discursif représentatif du jeu. Dans un premier temps, cette étude de cas sera consacrée à l'étude des discours et de leurs discursivités à partir de ce qui peut être observé du réseau en tant que tel. Ensuite, il serait difficilement justifiable de ne pas également comparer ce réseau à celui qui aurait pu être obtenu à partir d'un autre régime d'expérience : la route *genocide*. Étant donné également la quantité d'informations qui a été produite pour faire émerger ce réseau, il est cependant nécessaire de scinder cette étude de discours en plusieurs sous-parties :

- Quels sont les premières observations et phénomènes remarquables émergeant de la modélisation du réseau ? (cf. 6.5.3.1)
- Comment les actants du réseau sont organisés et comment cela organise (et spatialise) les discours ? (cf. 6.5.3.2)
- Quels sont les sentiers discursifs et ceux de résistance faible dans la co-construction des discours ? Ces derniers sentiers ne sont pas obligatoires, mais sont suggérés par les situations de communications. L'objectif est alors de les faire émerger, et ce, afin de qualifier les façons par lesquelles elles configurent la structuration des discours. (cf. 6.5.3.3)

⁵¹¹ La Détermination, dans *Undertale*, est un concept/objet/matière ontologiquement proche de l'âme. Cependant, il est également possible de manipuler. Elle est également régulièrement mentionnée tout au long du jeu. Les écrans de fin du jeu rappellent régulièrement à l'audience-joueuse de « rester déterminée ».

- L'objectif de cette étude de cas est, comme pour les précédentes, également de constater la pertinence des outils proposés par la ludologie socio-constructiviste. Il sera donc également intéressant d'intégrer une discussion critique sur le protocole employé (cf. 6.5.3.4).
- Outre les conclusions relatives à l'étude des discours dans le jeu *Undertale*, quelles observations pourraient interroger plus largement l'étude des jeux vidéo et de leur *game design* ? (cf. 6.5.3.5)

Encadré 4 : Notes à propos des données utilisées pour la modélisation du réseau discursif

Cette section de ce travail doctoral est celle qui a demandé le plus, en termes de production de données mobilisables dans le cadre d'une étude de discours. L'intégralité de ces données est disponible à l'adresse suivante, et ce, dans un souci de science ouverte.

Lien vers les données (pour les routes *pacifist*, *genocide*) ainsi que vers les graphes :
https://drive.google.com/drive/folders/1K-xVYbruuP1Wf6JfToux7MqStKWE-t1o?usp=drive_link

6.5.3.1 Panorama du réseau discursif pacifiste d'*Undertale*

Dans un premier temps, il est nécessaire d'obtenir un premier rendu du jeu de données produit par la session de jeu captée⁵¹². Le premier graphe (figure 117) a été généré à partir des données collectées puis encodées. Afin d'avoir une première approche relativement neutre du réseau discursif, deux traitements ont été appliqués. Premièrement, la spatialisation du graphe a été générée aléatoirement, ce qui fait que les actants ne sont pas situés sur le graphe selon une quelconque métrique. Cependant, il a été intéressant de faire émerger (1) les actants qui se distinguaient et (2) les types de liens. C'est pourquoi, secondement, les actants ont été classés en fonction de leur degré et les liens en fonction des situations-séquences auxquelles ils se réfèrent. Plus un actant (un sommet du graphe) est grand et plus il a un degré important (et donc un nombre de liens élevé).

⁵¹² Étant donnée la qualité nécessaire pour générer des graphes précis et utiles, il n'est ni possible ni utile de les intégrer à un document PDF. En effet, un graphe peut peser environ 100 méga-octets, car, généralement, ce sont des images faisant 20 000 pixels par 20 000 pixels qui ont été produites. De fait, les graphes présentés dans ce travail doctoral sont des versions dégradées mais nécessaires pour un document PDF. Cependant, l'intégralité des graphes et du jeu de données peut être visionnée à l'adresse suivante :

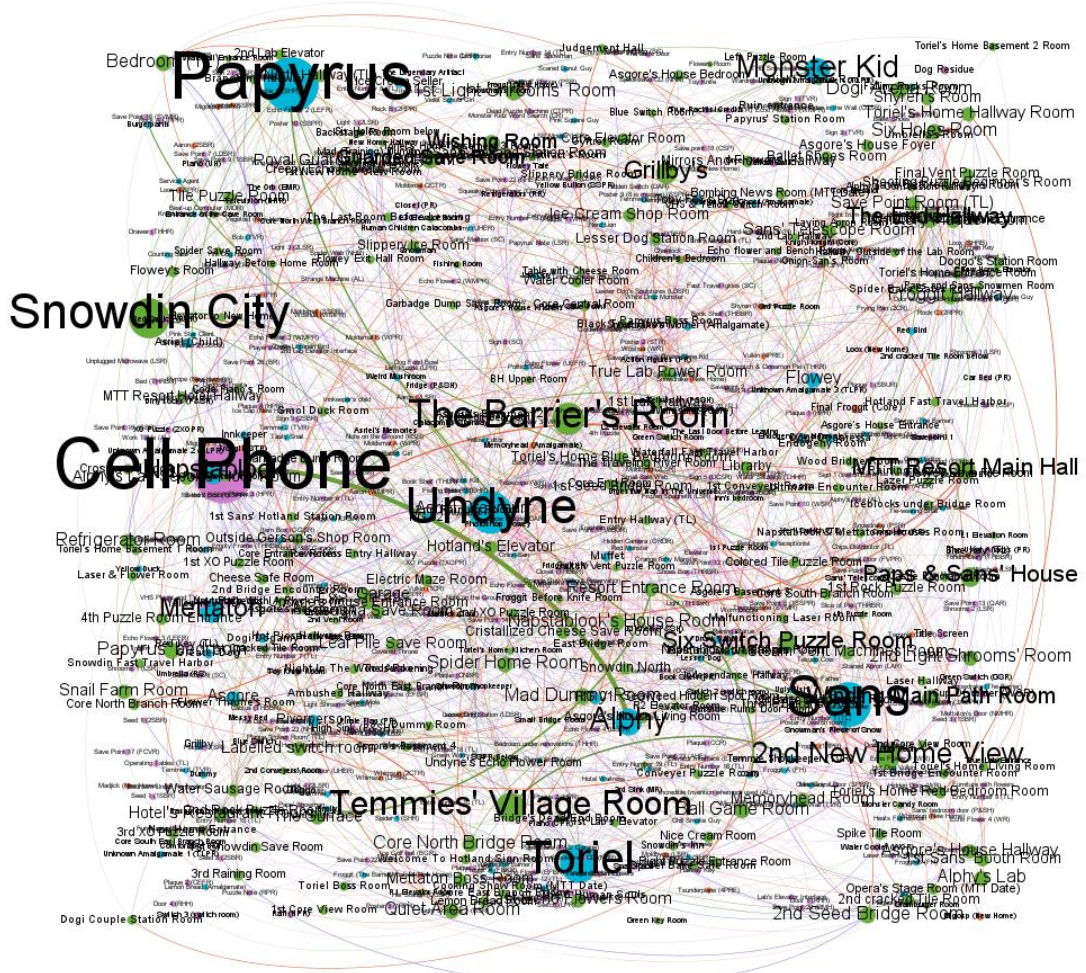


Figure 117 : Graphe généré aléatoirement du réseau discursif de la route true pacifist⁵¹³

En conséquence, plusieurs observations émergent. Tout d’abord, les personnages secondaires principaux du jeu ressortent majoritairement de la masse globale : Papyrus, Sans, Toriel, Undyne, Alphys, Monster Kid, etc.

Un premier élément remarquable est cependant intéressant à observer. Les personnages non-joueurs uniques sont relativement visibles par rapport au reste (en bleu). Or, le graphe fait également ressortir le téléphone portable (un objet non animé) comme étant l’un des

⁵¹³ Dans un souci d’homogénéité et de partage des graphes, les actants ont été nommés dans leur version anglophone.

éléments les plus connectés du réseau discursif. Il s'agit dans le jeu d'un objet relativement anecdotique, à tel point qu'il s'agit également de la première fois que ce travail doctoral le mentionne. Il est donc nécessaire de comprendre pourquoi le réseau fait émerger cet actant (au-delà d'une raison relative aux choix méthodologiques liés au protocole). Un deuxième élément est également interrogé : Toriel, bien que prépondérante lors de l'étude du continuum discursif de la première séquence du jeu (cf. 6.4.3) ne semble ni centrale ni particulièrement se dégager des autres actants les plus importants. Il en va de même pour Flowey qui est quant à lui quasiment invisibilisé par le reste du réseau. Autrement dit, cette première génération du réseau permet de consolider l'hypothèse que ces discursivités des situations-séquences relatives à ces actants sont particulièrement persuasives puisque malgré leur effacement dans le réseau, ils cristallisent à eux seuls de nombreux enjeux relatifs aux discours sur [la banalité du mal] et [les socialités fictionnelles et responsables].

En revanche, il serait piégeux de procéder par l'inverse concernant les autres personnages non-joueurs uniques et donc de minimiser leur importance dans la co-construction de ces discours. En effet, la taille des actants permet de consolider un phénomène observable : leur participation sur des périodes longues et étalées dans l'ensemble de l'expérience du jeu. Là où Flowey et Toriel sont présents à des moments singuliers, les autres PNJs uniques sont généralement présents de manière continue sur diverses zones du jeu et servent également de fils conducteurs au cours des divers arcs narratifs du jeu : Papyrus et Sans à Snowdin, Undyne et Monster Kid à Waterfall, Mettaton et Alphys à Hotland. De fait, sans minorer leur importance, il est possible de consolider l'hypothèse que la discursivité des situations-séquences dans lesquelles iels sont présents est plus diffuse, plus étalée, et ce, tout en oscillant entre persuasivités et expressivités relatives aux discours. De fait, une hypothèse serait de formuler que dans la structuration de la co-construction des discours, ces actants ont davantage pour rôle de participer à la co-construction d'énoncés au service des variations discursives du discours sur [la banalité du mal] ; variations qui sont représentées par Toriel et Flowey qui incarnent respectivement deux stratégies pour aborder le jeu dans sa globalité. La première rappelle : « *strike a friendly conversation* », tandis que le second énonce « *kill or be killed* ». Cela étant, afin de véritablement appréhender véritablement les discursivités relatives aux séquences dans

lesquelles ces personnages sont présents, il sera nécessaire de spatialiser différemment le réseau discursif.

Avant de passer à cette étape, un ensemble de statistiques produites par le jeu de données permet de quantifier clairement les actants et les liens et donc leurs importances respectives dans la co-construction. Le tableau 15 rassemble les données agrégées relatives aux actants tandis que le tableau 16 concerne les types de liens.

{objets non animés}	43,17%
{espaces navigables}	32,57%
{personnages non-joueurs uniques}	15,96%
{personnages non-joueurs fongibles}	8,3%

/interfaces/	38,56%
/explorations/	26,27%
/dialogues/	21,46%
/combats & actes/	12,47%
/rendez-vous/	0,89%

Si ces tableaux peuvent sembler superfétatoires dans le cadre d'une étude de discours typiques⁵¹⁴, ils sont particulièrement pertinents dans l'étude des discours vidéoludiques puisqu'ils permettent d'appréhender leurs co-constructions directement par leur dimension interactive. Incidemment, le premier tableau conforte l'analyse concluant au fait qu'*Undertale* est une [actualisation du jeu de rôle] par la renégociation des expériences typiques. En effet, l'écart entre les PNJs uniques et fongibles appuie la contribution du jeu à proposer des socialités fictionnelles en nommant et en individualisant la majorité des monstres. Respectivement, le réseau contient 64 PNJs fongibles (dans le sens où il n'a pas été possible d'identifier s'il s'agissait de monstres uniques) et 125 PNJs uniques. Une hypothèse qui peut être soutenue à travers cette répartition est que le jeu, en individualisant

⁵¹⁴ Il serait ici possible d'argumenter pour leur pertinence dans le cadre d'autres discours co-construits dans du cadre de toute expérience médiatique. Cela étant, ce sera davantage un point de discussion élaboré dans le chapitre suivant.

ses PNJs, leur attribue une matérialité particulièrement signifiante pour [les socialités fictionnelles et responsables].

En revanche, il convient d'être plus précautionneux concernant les {objets non animés} et les {espaces navigables}. En effet, bien que ces deux groupes réunissent la majorité des actants, le graphe n'indique que quelques saillances. De fait, il conviendrait d'interroger éventuellement chacun de ces actants afin de caractériser leur importance. Cela serait un exercice exhaustif, mais non nécessaire. En effet, ces deux groupes contiennent des éléments dont la majeure partie possède une centralité intermédiaire égale à zéro⁵¹⁵. Autrement dit, cela correspond à 97% des objets non animés qui se trouvent donc être sans influence pour la structuration du réseau. Concernant les espaces navigables, 57% sont également dans une situation similaire.⁵¹⁶ De fait, être exhaustif est moins pertinent ici que de sélectionner les saillances afin de les interroger. En l'occurrence, seuls quelques actants de ces groupes semblent particulièrement émerger. Le {téléphone portable} a déjà été abordé et suscité des interrogations. Dans le groupe des espaces navigables, ce sont particulièrement la ville de Snowdin (*Snowdin City*), le portail (*The Barrier Room*), le village Temmie (*Temmies' Village Room*) et l'Hôtel MTT (*MTT Resort Main Hall*) qui émergent comme étant des nœuds-pivots ou des actants-pivots, définis ici comme étant des nœuds donnant accès immédiat et direct à un grand⁵¹⁷ nombre d'autres nœuds du réseau⁵¹⁸. Le village Temmie apparaît comme une particularité, car il s'agit d'une zone contournable. Même si cela reste un nœud-pivot, il est relativement moins structurant que les autres de cette liste. En l'occurrence, la ville de Snowdin et l'Hôtel MTT sont obligatoirement traversés par l'audience-joueuse et réunissent un nombre élevé d'actants (et en particulier des PNJs uniques). Une autre raison explique la prépondérance du portail également. Le nœud fait référence à la toute fin du jeu, où l'ensemble des personnages secondaires principaux se réunissent.

⁵¹⁵ Cela signifie qu'ils ne sont jamais un actant intermédiaire entre deux autres actants.

⁵¹⁶ Cette fois, cela concerne les actants dont la centralité intermédiaire est inférieure à 1. Pour donner un ordre de grandeur, {l'espace navigable} doté de la centralité intermédiaire (le *Froggit Hall*) est de 15734. Plus la centralité intermédiaire est élevée et plus le nœud se trouve sur le sentier le plus court entre deux actants.

⁵¹⁷ En comparaison des autres nœuds propres à chaque réseau.

⁵¹⁸ Il est nécessaire de préciser ici que la notion « nœud-pivot » est surtout employée ici afin de proposer une alternative à *hub* qui ne serait pas une métaphore telle que « centre névralgique » par exemple. Par ailleurs, il convient également de distinguer l'emploi fait ici de la notion mathématique proposée par Bron et Kerbosch (1973).

À l'issue de ces premières données concernant les actants, il a donc été possible de faire émerger les actants les plus influents du réseau discursif (tout en considérant que leur importance est également une conséquence des actions de l'audience-joueuse). Le tableau 16 permet d'apporter un éclairage cette fois sur la teneur des situations communicationnelles dans lesquelles sont mobilisés les actants du réseau.

Pour cette étude de cas spécifique, seuls cinq types de liens ont été mobilisés (là où la sous-section 6.2 emploie le double de situations-séquences pour signifier les mêmes objets). Il convient donc de reconnaître là que le réseau aurait pu être encore plus précis. Cela étant dit, il convient de remarquer que la catégorisation proposée permet de faire émerger la boucle principale de *gameplay* qui est concentrée autour de l'exploration, les interactions interfacées (principalement avec des objets non animés) et les dialogues. Ils correspondent à 86,29% de ce qui compose l'interactivité du jeu (sans considération du temps dédié à chacune des situations particulières qui peut varier pour des raisons narratives, des erreurs de la part de l'audience-joueuse, etc.).

Une hypothèse contre-intuitive émerge de cela. En effet, en tant que jeu vidéo et en reprenant les propos de Miguel Sicart, il serait possible de supposer qu'*Undertale* permet à l'audience-joueuse de faire l'expérience de comportements moraux en particulier à travers les combats (et particulièrement le choix relatif à la mise à mort ou la résolution pacifiste des ennemies). Or, le réseau discursif *true pacifist* semble suggérer que ces situations-séquences ne sont finalement pas les plus prépondérantes dans la co-construction des discours sur [la banalité du mal] et [des socialités fictionnelles et responsables]. Autrement dit, une hypothèse plus pertinente serait d'énoncer que les combats ne sont pas des situations-séquences déterminant la co-construction des discours, mais davantage des situations dans lesquelles l'audience-joueuse applique des choix déjà effectués et orientés par les autres situations-séquences, symbolisées ici par les liens du réseau. Étant donné que le réseau *true pacifist* n'est qu'une seule variation, il serait donc intéressant de comparer cette hypothèse au réseau *genocide* qui ne présente pas cette exhaustivité. Intuitivement, cela semble consolider l'idée que les discours étudiés ici sont co-construits différemment en fonction des actions de l'audience-joueuse.

Dans le cadre de la *true pacifist*, le foisonnement des liens et de leurs variétés sont également un indice révélant le jeu comme étant une expérience également positionnée comme un énoncé en faveur de la bienveillance, de l'empathie et du pacifisme. Dans cette logique, la variation *true pacifist* des discours sur [la banalité du mal] et [des socialités fictionnelles et responsables] co-construit ces comportements comme des moyens d'avoir des relations sociales (et parasociales) plus riches et diverses. Là où la variation *genocide* permet d'en faire la contre-expérience.

Maintenant que le réseau discursif a pu être présenté dans ses généralités, il convient maintenant de questionner l'organisation même des actants et comment les discours se co-construisent en fonction des façons dont ses éléments participent à leurs configurations.

6.5.3.2 Spatialiser les discours vidéoludiques en fonction de son réseau discursif true pacifist d'Undertale

Après avoir dressé un premier panorama relatif à une spatialisation aléatoire ainsi que les statistiques générales des actants et des liens, il convient dans un second temps de manipuler plus finement le réseau afin de mettre en exergue de nouvelles observations sur les discours à propos de [la banalité du mal] et des [socialités fictionnelles et responsables] et sur les discursivités des situations communicationnelles durant lesquelles ils se déploient. Ces manipulations passent en majorité ici par l'application d'algorithmes de spatialisation. La section 3.6 de ce travail doctoral a déjà pu aborder quelques-uns de ces algorithmes. En particulier, l'algorithme Fruchterman-Reingold et l'algorithme Force-Atlas 2. Appréhender le réseau discursif par l'application de divers algorithmes permettra d'adresser les limites et les interrogations soulevées lors du panorama.

De fait, le premier enjeu pour cette étude des discours vidéoludiques est donc de déterminer une spatialisation permettant de faire émerger des clusters (ou des divisions). L'objectif est relativement simple ici : observer les actants qui ont de l'influence dans le réseau (dans le sens où ils contribuent fortement à sa structuration). De fait, un point de départ est d'appliquer à nouveau Force-Atlas 2 qui pour rappel, est un algorithme continu

(c'est-à-dire qu'il calcule perpétuellement la spatialisation d'un réseau tant qu'il n'est pas arrêté par un opérateur) dans lequel « les nœuds se repoussent comme des particules chargées, tandis que les liens attirent leurs nœuds, comme des ressorts. Ces forces créent un mouvement qui converge vers un état d'équilibre » (Jacomy *et al*, 2014)⁵¹⁹. Cet algorithme a permis de faire émerger le graphe de la figure 118.

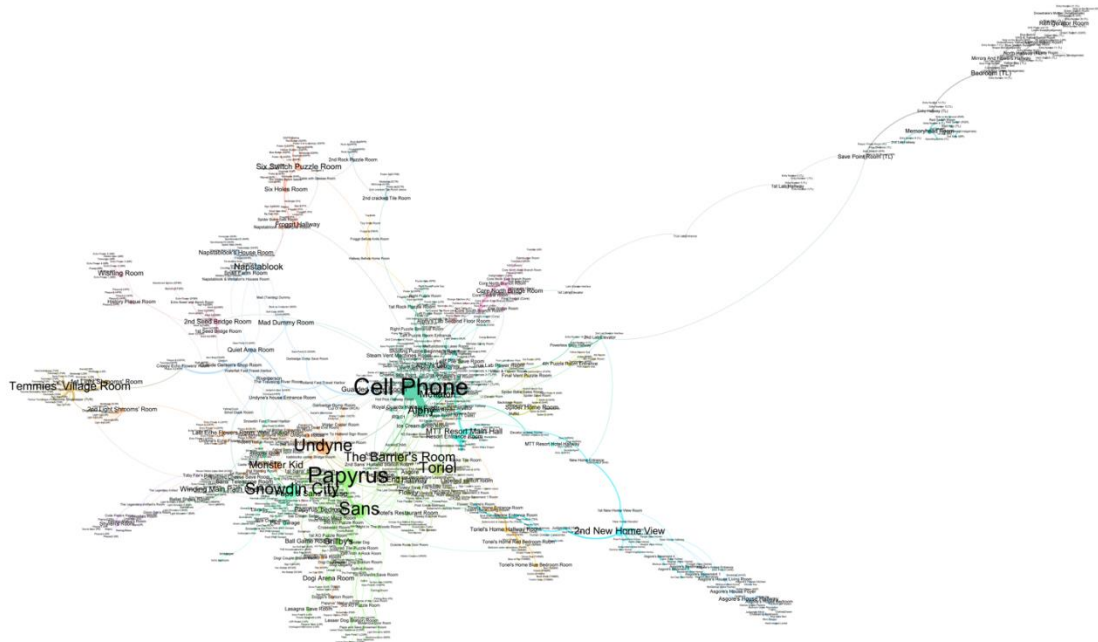


Figure 118 : Graphe du réseau discursif de la route true pacifist à partir de l'algorithme Force Atlas 2⁵²⁰.

Cette première itération permet de formaliser une nouvelle lecture du réseau discursif. Autrement dit, son application permet de procéder à une analyse des complémentarités entre actants et de leurs rôles dans la structuration de la co-construction. Plus les actants sont rapprochés les uns des autres et plus ils semblent fonctionner « ensemble ». De fait, ce graphe permet d'approfondir certaines hypothèses formalisées précédemment. En particulier, il est intéressant de constater que les actants les plus influents du réseau sont finalement concentrés en son cœur. En particulier, deux masses se distinguent : une

⁵¹⁹ Texte original : « Nodes repulse each other like charged particles, while edges attract their nodes, like springs. These forces create a movement that converges to a balanced state. »

⁵²⁰ Lien vers le graphe Haute Qualité : https://drive.google.com/file/d/14PIS5F32Qx6arbKHrVV--paKZgugXz1R/view?usp=share_link

première autour du groupe « Undyne, Papyrus, la Barrière, Snowdin & Sans » et la seconde autour du téléphone portable. Étant donné la place que l'actant prend dans le réseau, il est dorénavant nécessaire d'expliquer la prépondérance de cet {objet non animé}. Le téléphone portable est un objet qui est remis à l'audience-joueuse dès la première zone du jeu (les Ruines) par Toriel. Il sert alors uniquement à quelques reprises durant lesquelles Toriel pose des questions de vie courante. C'est à partir de la zone des Chutes (la troisième zone du jeu et celle après Snowdin) qu'il devient récurrent jusqu'à la toute fin du jeu. De fait, il intervient dans un grand nombre {d'espaces navigables} (41 au total) et permet à l'audience-joueuse de rester connectée (par une intermédiation fictionnelle et simulée) au reste des PNJs uniques principaux. De manière générale, les sujets des dialogues ou équivalent intermédiés par le téléphone portable relève de l'anecdotique. Son usage permet également de susciter des moments humoristiques. Papyrus appelle pour donner des informations sur Undyne qui poursuit alors l'audience-joueuse dans le jeu tout en prévenant avoir également transmis des informations sur cette dernière à Undyne, supposées fausses, mais qui se révèle être exactes (figure 119). L'objet devient en revanche central dans la zone de Hotland où 32 dialogues ou équivalent (des mises à jour de statut notamment) avec le personnage d'Alphys se produisent au cours de l'expérience.



Figure 119 : « tu te souviens quand je t'ai demandé quels vêtements tu portais ? Bah, l'amie qui voulait savoir... son opinion de toi est vraiment... meurtrière ».

À l'issue de ces éléments explicatifs, une lecture fine du réseau est donc de considérer le premier diptyque comme étant l'espace où les discours vont principalement être co-construits et le second, organisé autour de {l'objet non animé}, comme étant davantage un espace qui permet d'entretenir (par actualisation ou pérennisation, cf. 4.4.3). Cela étant, en tant que tel, il n'est encore possible d'approfondir la réflexion, car elle nécessite une meilleure division des actants. Il convient cependant d'aborder le reste du graphe avant de procéder.

Au-delà de ce premier groupe, trois autres se distinguent dans le sens où les actants qui les composent sont finalement peu complémentaires. La raison à cela est qu'ils ne sont connectés que par des liens faibles au reste du réseau. Ces liens faibles sont « plus susceptibles de relier les membres de différents petits groupes que les liens forts, qui ont tendance à être concentrés au sein de groupes particuliers » (Granovetter 1977 : 363).⁵²¹ Deux raisons expliquent leur éloignement : soit ces groupes font référence à des zones relativement optionnelles (à l'instar du village Temmie), soit au contraire ce sont des zones qui ont émergé du fait du régime d'expérience même de l'audience-joueuse, régime dont l'orientation peut être soit pacifiste ou neutre pour le cluster autour de {l'espace navigable} « *Second New Home View* », soit obligatoirement *true pacifist* pour le cluster situé en haut à droite et qui fait référence à toute la zone du *true lab*.

Il émerge cependant pour ces deux dernières divisions un phénomène particulièrement intéressant à relever : il s'agit de moments linéaires et incontournables qui dans la temporalité de l'expérience sont des situations-séquences relativement courtes. Factuellement, l'exploration du *true lab* ne dure environ qu'une demi-heure dans l'expérience qui fut captée puis encodée. De fait, il se pose dès à présent la question de leur discoursivité. L'hypothèse la plus soutenable est d'énoncer qu'il s'agit de situations communicationnelles particulièrement persuasives puisqu'elles réunissent des impératifs d'exploration ainsi que des événements de co-construction discursive incontournables. Pour rappel, le parcours de *New Home* (l'ultime zone du jeu avec le combat contre le roi

⁵²¹ Texte original : « Weak ties are more likely to link members of different small groups than are strong ones, which tend to be concentrated within particular groups. » (Granovetter 1977:363)

des monstres, située principalement en bas à droite du graphe) est clairsemé de dialogues avec des PNJs qui transmettent la véritable histoire du couple royal et de ses enfants, histoire qui explique les raisons des agissements d'Asgore à l'égard des humains. Ces deux clusters sont à étudier lorsqu'ils sont intégrés à la trajectoire de l'audience-joueuse, car ils révèlent dans une certaine mesure un sentier discursif particulier qui semble être emprunté au cours de la co-construction. La spatialisation actuelle du réseau ne permet pas encore d'affirmer l'hypothèse suivante, mais elle semble suggérer des oscillations entre des moments de jeu hyperconnectés à un grand nombre d'actants et des situations déconnectées faisant alors écho à des microstructures de *level design* en couloir. La section 6.5.3.3 permettra de prolonger cette partie de l'étude de cas relative aux sentiers discursifs et aux sentiers de résistance faible.

Encore une fois, cela ne signifie pas que la majorité des discours est co-construite dans les divisions les plus connectées du réseau ou au contraire, qu'elle est concentrée dans des sentiers discursifs dont il n'est pas possible de s'extraire. Au contraire, la conclusion de cette spatialisation est qu'elle en appelle une qui *clusterise* davantage le réseau. L'algorithme OpenOrd force l'émergence d'une clusterisation de sorte à proposer des graphes d'une plus grande clarté (Martin *et al.*, 2011). La figure 120 est de fait une modélisation du réseau *true pacifist* reposant sur cette spatialisation.

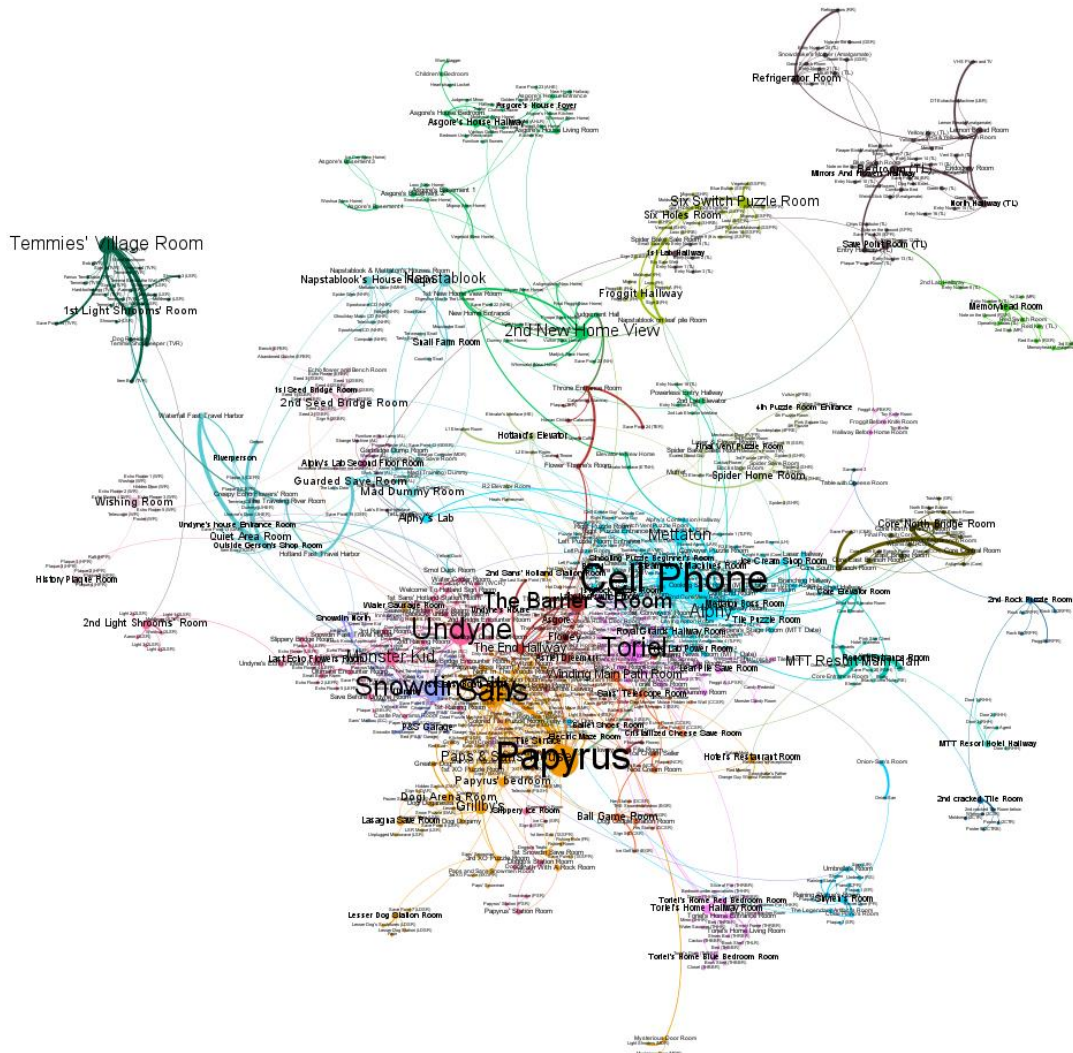


Figure 120 : Graphe du réseau discursif de la route true pacifist à partir de l’algorithme OpenOrd.⁵²²

Contrairement à la spatialisation réalisée à partir de l’algorithme Force Atlas 2, cette nouvelle proposition met davantage en exergue des divisions d’actants. En particulier, il est intéressant d’observer que les PNJs uniques principaux sont repartis de manière relativement équitable au sein du « cœur » du réseau : Toriel, Papyrus et Sans, Undyne et Monster Kid, Mettaton et Alphys puis Asgore et Flowey. Ce dernier permet un constat intéressant. En effet, il s’agit du premier PNJ unique que l’audience-joueuse rencontre dans

⁵²² Lien vers le graphe Haute Qualité :

https://drive.google.com/file/d/1HABFgyYnSRWFlxwp6YQmtOUCIwoAcXh/view?usp=share_link

le jeu. Or, le traitement effectué ici⁵²³ révèle que l'actant est plus proche des actants présents lors des ultimes situations-séquences du jeu. Dès lors, une conclusion ici semble particulièrement cohérente : Flowey est, contrairement aux apparences, peu structurant sur le réseau au début du jeu, et ce, contrairement à ce qu'a pu laisser suggérer la discursivité qui lui était associée dans les précédentes études de cas présentés dans ce travail doctoral. De fait, il s'agit d'un constat consolidant le fait que le jeu, lorsqu'il est joué de manière *true pacifist*, présente un parti-pris à l'égard des discours sur [la banalité du mal] et [des socialités fictionnelles et responsables] et ce, peu importe la variation finale de leurs co-constructions avec l'audience-joueuse. Factuellement, il semble que le jeu laisse moins le personnage développer une position militant pour l'usage de la violence. Afin de prolonger ce point, il sera intéressant de procéder par la suite à une comparaison avec le réseau discursif *genocide*.

De manière générale, la conclusion à l'égard de Flowey est également applicable à l'ensemble des actants influant dans le réseau discursif. Si la focale est de nouveau portée sur le réseau en tant que tel, il est intéressant de considérer alors chaque cluster comme étant également des étapes de la co-construction des discours, au moment où les actants sont influents et exercent des responsabilités liées à leurs rôles. Cette nouvelle clef de lecture, permise par cette spatialisation, est alors un outil permettant de qualifier la discursivité variable d'un actant dans un processus de co-construction. L'exemple de Toriel est révélateur. Ce personnage n'est présent qu'au début du jeu (les Ruines). La modélisation du réseau constate qu'elle est l'actant la plus influente de cette situation-séquence. Tout en influençant la trajectoire de la co-construction pour les situations-séquences suivantes, son influence se borne matériellement à son propre cluster. Papyrus et Sans sont également des PNJs uniques très importants pour *Undertale* en tant qu'œuvre (les réappropriations de ces personnages étant évocatrices de cela, cf. chapitre 2) mais dans la route *true pacifist*, ces personnages contribuent principalement à la structuration de la co-construction lorsqu'ils sont présents avant et pendant le parcours de la ville de Snowdin.

⁵²³ De manière précise, la production de ce graphe s'est faite en deux étapes. Premièrement, il a fallu calculer la modularité des actants afin de faire émerger des communautés (voir Blondel *et al.*, 2008 ; Lambiotte *et al.*, 2009). Cela explique la distinction dans les couleurs. Puis, l'algorithme OpenOrd a spatialisé l'ensemble.

Par ailleurs, il est intéressant de distinguer les clusters en fonction de leurs actants les plus influents. Si la majeure partie des clusters présents dans le cœur du réseau positionnent un {personnage unique non-joueur}, il est intéressant de questionner les clusters où ce n'est pas le cas. En l'occurrence, deux particuliers sont mis en avant : celui autour de *Snowdin City* et celui autour du Téléphone portable. Une hypothèse probante serait d'expliquer cette distinction par les stratégies déployées dans le *game design* pour orienter la co-construction. Il semble alors pertinent de suggérer que les clusters dont les premiers actants ne sont pas des PNJs présentent des événements de co-construction discursive déclencheurs tels que l'exploration-documentation pour le cluster de *Snowdin City* et de transmission-réception pour le cluster du téléphone portable. Ce dernier est particulièrement intéressant, car il intègre une grande partie des espaces navigables composant la zone de Hotland, la quatrième zone du jeu (et l'antépénultième d'une route neutre ou pacifiste). De fait, la question posée à l'égard de cet objet dans le panorama trouve une réponse formelle ici : contrairement à ce qui pourrait être une intuition, l'objet est fondamentalement structurant pour l'expérience du jeu et *in fine* pour la co-construction des discours, à tel point que le réseau révèle qu'une zone, *Hotland* (la quatrième) rend central l'objet, car un grand nombre d'interactions s'y déroulant se font par son biais.

Ainsi donc, il devient possible de retracer temporellement la co-construction des discours. La dernière spatialisation confirme l'hypothèse suggérée plus tôt énonçant que le *game design* du jeu oscille entre des situations-séquences connectant un grand nombre d'actants et des situations-séquence à la périphérie et accessibles uniquement par un nombre restreint de liens faibles. S'il fallait dégager une trajectoire, il serait intéressant de formaliser la co-construction (et donc son continuum discursif) comme une oscillation entre le centre du réseau (ou son moyeu) et la périphérie⁵²⁴. Cela étant, la spatialisation actuelle atteint également ses limites afin de clairement identifier le sentier emprunté par la co-construction. Tout en apportant de nombreuses clefs de lecture, elle ne permet pas de fondamentalement définir ce qu'a été la trajectoire critique de la co-construction des

⁵²⁴ Concernant *Undertale*, il serait particulièrement à propos d'utiliser le système sanguin comme métaphore pour la trajectoire de son discours, allant du cœur du réseau à ses extrémités et où chaque lien agit tels les vaisseaux sanguins.

discours. C'est pourquoi il convient maintenant de procéder à l'étude concrète de cette trajectoire et des sentiers qui lui étaient suggérés.

6.5.3.3 Les sentiers discursifs et les trajectoires de co-construction des discours dans le réseau true pacifist d'Undertale

Afin de procéder concrètement à l'étude des trajectoires, un dernier algorithme de spatialisation peut aider à agencer l'information. L'algorithme « *radial axis layout* » permet de spatialiser les actants en fonction d'un cercle central, regroupant les nœuds à partir d'un paramètre précis, puis agence les nœuds en fonction d'un second paramètre qui peut être déterminé par l'opérateur : le degré, la centralité ou autre encore (Groeninger, 2011). Étant donné la taille du graphe, la figure 121 ne représente qu'une coupe. Ce graphe a été généré à partir de trois paramètres. Premièrement, les actants ont été regroupés en fonction de leur modularité. De fait, chaque axe fait référence à un cluster (ou une division) du réseau. Deuxièmement, les actants, sur chacun de ces axes, ont été agencés de manière décroissante en fonction de leur centralité intermédiaire. Dernièrement, la taille des actants fait référence à leur degré (leur nombre de liens). Autrement dit, cette spatialisation permet de distinguer clairement chaque cluster, d'étudier les liens entre ses actants, et ce, tout en permettant de visualiser l'importance de chaque actant. Par exemple, {Undyne} est un personnage non-joueur unique qui se trouve également être l'actant le plus central de son cluster dans le sens où c'est ce {personnage non joueur unique} qui est l'actant se trouvant dans le plus grand nombre de sentiers les plus courts entre d'autres actants.

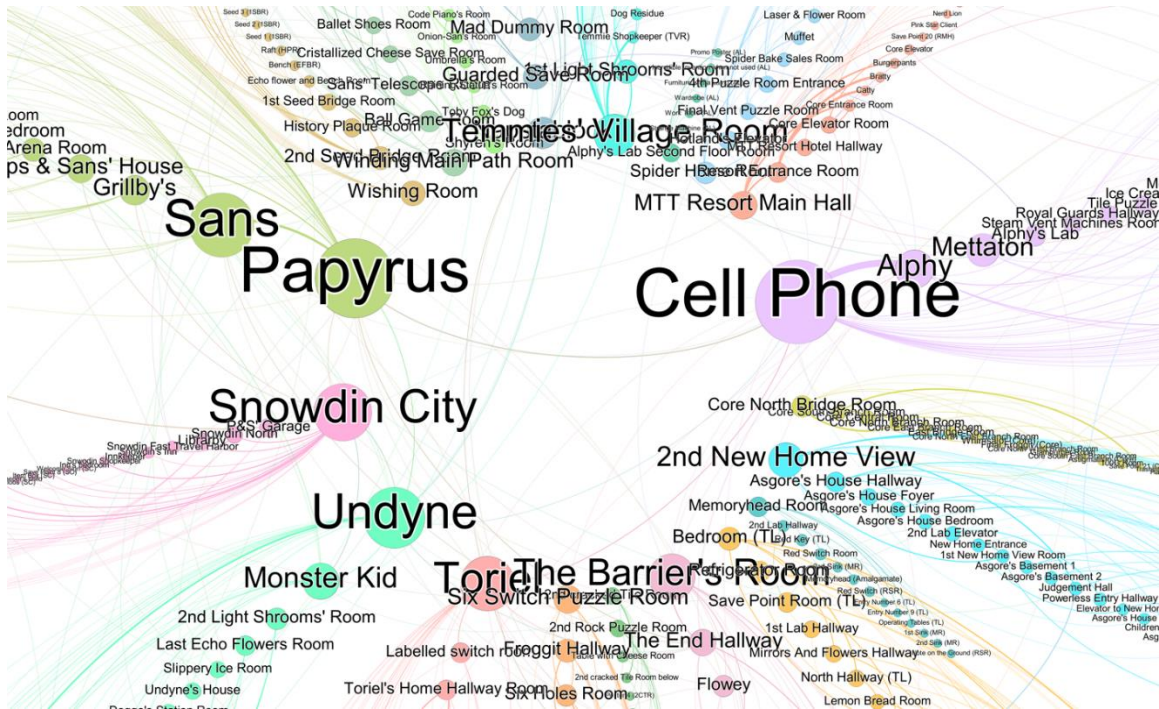


Figure 121 : coupe du réseau discursif true pacifist d'Undertale à partir de l'algorithme radial axis layout.⁵²⁵

À l'issue du panorama du réseau ainsi que des conclusions rendues possibles à partir des diverses spatialisations, il a été possible d'émettre l'hypothèse que la trajectoire du discours (et de sa co-construction) effectuait, métaphoriquement, des allers et retours entre le cœur du réseau et ses diverses périphéries. Cela étant, afin de poursuivre cette étude, il est nécessaire d'étudier plus en détails cette trajectoire à partir des informations données par le réseau discursif qu'il est nécessaire de recontextualiser. Généralement, la spatialisation (*radial axis layout*) est utilisée afin d'étudier l'homophilie des actants d'un cluster à l'égard des actants de ce même cluster. Le principe d'homophilie fait référence ici au fait qu'un actant a plus de chances d'être relié à des actants avec lesquels il partage des similarités qu'à un actant avec lequel il aurait des dissemblances (McPherson, Smith-Lovin, Cook, 2001). Ce faisant, elle met également en exergue les relations entre actants de clusters différents, ce qui peut être l'occasion de constats inattendus. Par exemple, les éléments narratifs d'*Undertale* instaurent canoniquement et explicitement une relation amoureuse entre {Alphy} (cluster violet parme) et Undyne (cluster vert menthe). Or, au cours du jeu, les deux actants ne sont en présence de l'autre qu'à deux uniques moments :

⁵²⁵ Lien vers le graphe Haute Qualité :

https://drive.google.com/file/d/1KDhks0MwvuoZ8QYrFMYw3PLJD9T5ehWg/view?usp=share_link

lors d'un rendez-vous à {la décharge}⁵²⁶ qui est un actant du cluster organisé autour de {la zone silencieuse} (cluster bleu horizon) présente à *Waterfall* (la troisième zone du jeu) et lors de la toute fin du jeu. De fait, l'absence de chemin supplémentaire consolide deux hypothèses relativement aisées à soutenir : (1) le jeu ne met pas l'emphase sur cette relation particulièrement par rapport au reste du jeu et des discours et (2) l'énonciation de leur relation amoureuse se fait dans d'autres situations que celles où les deux actants sont présents en synchrone (figure 122). Assurément, il s'agit là de ce qui pourrait être considéré comme un microdiscours ou plutôt d'un énoncé qui sert la co-construction du discours sur les [socialités fictionnelles et responsables]. De fait, il n'est pas nécessaire ici d'y consacrer plus de temps afin de refocaliser l'étude sur le jeu dans son entièreté.

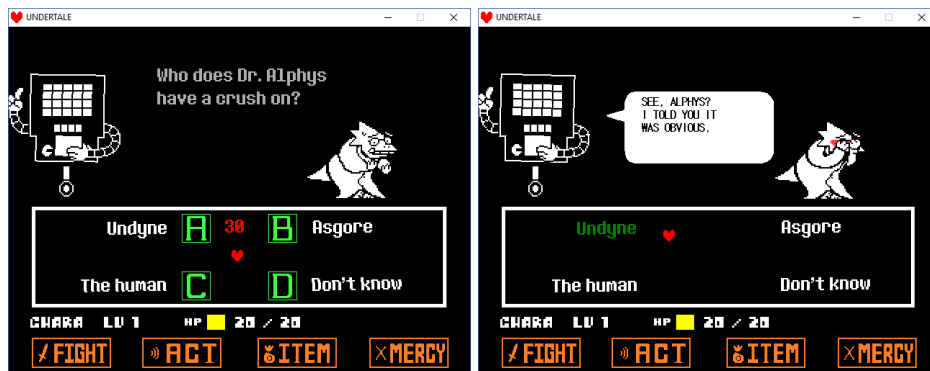


Figure 122 : « sur qui Dr. Alphys crashe-t-elle ? », après avoir répondu « Undyne » : « Tu vois Alphys ? Je t'ai dit que c'était flagrant. » Exemple de co-construction d'un discours en l'absence des PNJs concerné-e-s.

L'intérêt majeur de ce graphe, avec cette spatialisation précise, pour l'étude des discours est le fait de clairement identifier les actants les plus importants. C'est notamment pour cette raison (et des raisons de lisibilités) que contrairement au graphe précédent, seule une coupe de la spatialisation est présentée. Au total, le réseau discursif *true pacifist* d'*Undertale* comprend vingt clusters distincts. Certains intègrent des actants qui n'apparaissent qu'une seule et unique fois, d'autres intègrent des actants qui sont hyperconnectés au reste du réseau. Un premier constat émerge de cela. La majeure partie des clusters ont un {espace navigable} comme étant l'actant le plus central (treize en l'occurrence). Cinq clusters apparaissent être focalisés particulièrement sur un {personnage non-joueur unique} tandis que seuls deux ont un {objet non animé} sur lequel

⁵²⁶ *Garbage Dump Room* sur le graphe.

l'emphase est mise. Le tableau 17 réagence l'ensemble des clusters de sorte à obtenir une synthèse du graphe. Ce faisant, il apporte des indices sur les variations de discursivités relatives aux diverses situations-séquences que les clusters regroupent. De fait, à partir du premier constat émerge un second : le tableau (et le graphe dont il est issu) facilite la mise en exergue des stratégies discursives différentes en fonction des clusters traversés par l'audience-joueuse. Cela permet alors d'estimer son degré d'agentivité, mais également les diverses responsabilités qu'elle peut, volontairement ou non, endosser ou rejeter.

Id.	Nom du cluster	Zone du jeu	Commentaires
0	2nd cracked tile Room	Ruines	Cluster sans PNJ unique, ce sont les {espaces navigables} qui entretiennent le plus de liens au sein du cluster.
1	Froggit Hallway	Ruines	Cluster avec quelques PNJs uniques secondaires, ce sont les {espaces navigables} qui entretiennent le plus de liens au sein de ce cluster.
2	Toriel	Ruines principalement et scène post-crédit	Cluster principalement dédié aux séquences où l'emphase est mise sur la relation avec Toriel.
3	Undyne	Snowdin, Waterfall & Hotland	Cluster principalement dédié aux séquences avec Undyne ainsi qu'à une partie l'exploration de la zone de Waterfall.
4	Snowdin City	Snowdin	Cluster majoritairement composé de PNJs uniques secondaires.
5	Papyrus	Snowdin, Waterfall, Hotland & La Surface	Cluster focalisé autour des personnages de Papyrus et Sans qui ponctuent l'ensemble de l'aventure.
6	2nd Bridge Room	Waterfall	Cluster focalisé sur l'exploration de Waterfall.
7	Sans' Telescope Room	Snowdin, Waterfall	Cluster focalisé sur l'exploration de Snowdin et de Waterfall.
8	Toby's Fox Dog	Waterfall	Cluster focalisé sur l'exploration de Waterfall avec quelques PNJs uniques secondaires.

9	Quiet Area Room	Waterfall	Cluster dédié à une région de Waterfall relativement dense en termes de population.
10	Temmie's Village Room	Waterfall	Cluster dédié à l'exploration de Waterfall avec une emphase sur une zone cachée : le village Temmie.
11	Strange Machine (AL)	Hotland	Cluster représentant le 2ème étage du laboratoire d'Alphys. Il est composé uniquement d'éléments dont la centralité intermédiaire est égale à zéro.
12	R1 Elevator Room	Hotland	Cluster dédié à l'exploration d'Hotland. Composé uniquement d'éléments dont la centralité intermédiaire est égale à zéro.
13	Resort Entrance Room	Hotland	Cluster dédié à l'exploration du MTT Resort Hotel, la dernière région de Hotland avant le Cœur. Composé uniquement d'éléments dont la centralité intermédiaire est égale à zéro.
14	Cell Phone	Non applicable	Le cluster regroupe un nombre d'actants particulièrement hétérogènes et issus de toutes les zones du jeu.
15	Core South Branch	Core	Cluster uniquement restreint à la zone du cœur (de ce qui semble être une centrale énergétique). Il est composé uniquement d'éléments dont la centralité intermédiaire est égale à zéro.
16	Elevator to New Home	New Home	Cluster dédié à l'exploration de New Home, exploration ponctuée par les monstres racontant la véritable histoire de la famille royale.
17	2nd Lab Hallway	True Lab	Cluster dédié l'exploration du véritable laboratoire.
18	1st Lab Elevator	True Lab	Cluster dédié l'exploration du véritable laboratoire.
19	Flowey	Ruins, New Home	Cluster qui regroupe à la fois le tout début du jeu et sa toute fin, il est orienté autour de Flowey et de la trame de fond à propos des âmes humaines dans le jeu.

La liste des clusters permet de distinguer plusieurs phénomènes, tout en étant précautionneux. D'une manière générale, le tableau révèle que les clusters dont l'actant ayant la centralité intermédiaire la plus importante est un {espace navigable} sont des clusters davantage orientés vers l'exploration, mais également le renforcement de certaines configurations participant à la co-construction des discours sur [la banalité du mal] et les [socialités fictionnelles et responsables]. En revanche, les clusters dont les actants ayant la centralité intermédiaire sont des {pnjs} agrègent davantage des actants incontournables. Ce sont alors des clusters structurants pour la co-construction des discours.

Cette lecture des graphes permet alors d'associer l'influence d'un cluster et sa situation topologique dans un réseau discursif. Dans le cadre d'*Undertale*, il semble que plus un cluster est au cœur du réseau et plus il agrège des actants incontournables. Cet aspect incontournable met également en exergue les responsabilités des actants et leur distribution dans le réseau. Ce faisant, sans pouvoir clairement définir la trajectoire incontournable nécessaire à la co-construction des discours, il est dorénavant possible de qualifier chacune des étapes le composant. Le cœur du réseau est composé des clusters autour de Toriel (2), Undyne (3), la ville de Snowdin (4), Papyrus (5), la pièce de Sans et de son télescope (7) qui au-delà de son aspect potache est un {espace navigable} qui fonctionne tel un carrefour, le téléphone portable (14) et enfin Flowey (19). Cette succession de clusters ne signifie pas qu'il est possible d'exclure les autres. Il s'agit davantage ici de clusters comprenant des actants nécessaires et sur lesquels l'emphase est mise pour diverses raisons. Ces raisons peuvent être évidentes (Flowey qui se révèle être la réincarnation de l'enfant de Toriel et d'Asriel) ou subtiles : le cluster du téléphone portable révèle davantage la centralité de cet objet et la place qu'il occupe dans la co-construction de certaines représentations relatives aux personnages (il illustre les anxiétés d'Alphys et ses difficultés à communiquer) ou encore de moments clefs de l'intrigue (les fins neutres présentent des dialogues intermédiés par le téléphone). Les {espaces navigables} qui lui sont reliés ont alors pour fonction d'être le théâtre des communications téléphoniques avec les PNJs uniques.

En revanche, les clusters orientés par un actant du type {espace navigable} semblent proposer un plus grand nombre de situations-séquences optionnelles par rapport à ce qu'il est véritablement nécessaire d'effectuer pour assurer le développement du seul récit. Les clusters paroxystiques de ce phénomène sont : la ville de Snowdin (4), la zone calme de Waterfall (9), l'entrée du complexe hôtelier MTT (13) ou encore les deux clusters du véritable laboratoire (17 et 18) qui regroupent une zone uniquement accessible après avoir atteint une première fois la fin neutre du jeu. Ce caractère optionnel des situations-séquences ne diminue pas l'importance qu'ils peuvent avoir. De manière ponctuelle, ils peuvent être exposés comme hautement signifiants. La zone calme (9) intègre par exemple un actant, Gerson, qui peut sembler anecdotique. Or, il contribue fortement à orienter l'identité perçue d'Asgore en tant que personnage complexe⁵²⁷. De manière plus pérenne, certaines zones peuvent être fondamentales pour le développement et la compréhension du Lore. Par exemple, le véritable laboratoire (17 et 18) est une zone prépondérante afin de comprendre plus en détail les ramifications des décisions politiques d'Asgore. Ce faisant, cette zone illustre [la banalité du mal] dans le sens où elle dévoile les expérimentations d'Alphys, missionnée par Asgore, sur la Détermination avec des cadavres de monstres. Les amalgamés y sont d'ailleurs les seuls personnages que l'audience-joueuse rencontre, hormis Alphys. Ce sont des monstres constitués à partir des corps agrégés de monstres ayant reçu une injection de Détermination. Tout en étant optionnelle, car non nécessaire pour obtenir une fin neutre du jeu, le véritable laboratoire permet de représenter différemment la [banalité du mal] mais également les [socialités fictionnelles et responsables] puisqu'il est également question de faire preuve d'empathie à l'égard de monstres qui, contrairement aux autres rencontrés dans le jeu, sont étrangement inquiétants. L'emploi ici fait référence aux propos de Sigmund Freud. Pour lui, les phénomènes d'inquiétantes étrangetés font référence, pour la majorité, à « tout ce qui se rattache à la mort, aux cadavres, à la réapparition des morts, aux spectres et aux revenants » (Freud, 1919 : 32). C'est le cas des amalgamés qui sont des êtres issus de la fusion de monstres morts du fait des expérimentations d'Alphys.

⁵²⁷ Tout au long du jeu, Asgore est présenté comme un personnage ambivalent. Tantôt monstrueux, tantôt loufoque. Bien qu'il soit clairement énoncé que son plan, pour libérer les monstres, inclue la mise à mort d'enfants, plusieurs personnages rappellent également la sensibilité du personnage. En l'occurrence, Gerson est un personnage qui tient la boutique de ce carrefour. Au cours d'une discussion, il révèle l'un des sobriquets utilisés pour nommer le roi : *Fluffybuns*.

Dans la temporalité de l'expérience du jeu, les clusters du *True Lab* sont explorés entre un /rendez-vous/ avec Alphys et l'ultime combat contre Flowey réunissant également l'intégralité des personnages non-joueurs principaux. Une fois ces clusters parcourus, à la périphérie, la co-construction du discours revient au cœur du réseau. De fait, il est à nouveau possible d'observer ici une illustration de la forme des sentiers discursifs tracés et plus ou moins empruntés : des oscillations qui pourrait également, dans une certaine mesure, être associées au mouvement d'un balancier entre des séquences persuasives en faveur des actants fictionnels et de situations-séquences plus expressives, à la faveur de l'audience-joueuse qui peut alors exercer davantage son agentivité dans l'exploration des discours à propos de [la banalité du mal] et des [socialités fictionnelles et responsables] et ce, en étant moins guidée par des actants, comme Toriel ou Flowey, dont le rôle et la responsabilité sont précisément d'orienter la structuration de la co-construction. Si dans le cadre d'une route *true pacifist*, les situations-séquences encapsulées par les clusters en périphérie sont davantage au service d'une pérennisation de choix déjà effectué (celui de ne tuer personne par exemple), cette exploration serait particulièrement observable dans le cadre d'une route neutre où l'audience-joueuse aurait fait l'expérience de mettre à mort des PNJs uniques et fongibles.

Afin de conclure cette étude de cas, il serait envisageable de proposer une ultime synthèse permettant d'illustrer la trajectoire de la co-construction des discours co-construits avec *Undertale*. Lors de l'expérience de jeu, ces co-constructions suivent des oscillations discursives entre des clusters centrés principalement sur des actants hyperconnectés, au cœur du réseau discursif, et des clusters permettant davantage une exploration plus autonome et où les actants, connectés entre eux, ne le sont également avec le cœur que principalement par des liens faibles. Autrement dit, le réseau discursif suggère que la co-construction se fait par déplacements successifs, sous la forme d'allers et retours entre des situations-séquences desquelles l'audience-joueuse suit un cheminement dont les sentiers de résistance faible sont clairement identifiés par les actants du jeu et des situations-séquences durant lesquelles l'audience a la possibilité de mettre en pratique, d'appliquer et de faire l'expérience d'un discours. Dès lors, cela permet également

d'observer les façons dont les actants du jeu « se relaient » les responsabilités de la co-construction du discours au fur et à mesure que l'audience-joueuse agit.

Le réseau discursif *true pacifist* permet donc de mettre en exergue des dynamiques globales tout en relevant également des points d'incertitudes qui peuvent signifier des modifications majeures de l'expérience. Par exemple, la *true pacifist ending*, symbolisée par l'actant objet non animé {true pacifist credits}, se trouve dans le cluster autour de Toriel tandis que la *neutral ending*, symbolisée par l'actant objet non animé {neutral credits}, se trouve dans le cluster de Flowey. Il est également intéressant ici de constater une prise de position du jeu et de son *game design* à l'égard de la co-construction ; position qui est, ultimement, indépendante des actions de l'audience-joueuse. Du moins, le réseau discursif permet de consolider une étude de discours qui permet à la fois de reconnaître la grande variété des variations discursives plausibles (et possiblement contradictoires) tout en proposant des preuves solides (mais réfutables) permettant de statuer précisément sur les positions défendues par une expérience ludique.

Tout en étant dans une certaine mesure assertif·ve sur la co-construction des discours, car l'usage de réseaux discursifs permet de consolider les études de discours, leurs graphes permettent également d'envisager également des variations plausibles. Cette possibilité d'envisager les plausibles (autres) réseaux, contingences et variations discursives à travers la formalisation d'un seul réseau permet également de ne pas réifier une seule et unique conclusion relative à une étude de discours.

6.5.3.4. Le réseau et le panoptique : limites de la démarche

Comme toute démarche falsifiable, il est nécessaire de reconnaître les limites d'une étude de discours mobilisant la formalisation de réseaux discursifs. Premièrement, il est inévitable d'identifier que, outre le temps et l'effort nécessaires, la mise en place de cette méthode est également coûteuse en termes de dispositifs et de compétences relatives à la l'installation de tels dispositifs. Si pour ce travail doctoral, la formalisation du réseau a nécessité relativement peu de moyens, il est cependant nécessaire d'envisager des formes

d'industrialisation de ce protocole, notamment en l'associant plus généralement à l'*user research*, ce qui sera l'objet d'une discussion dans le chapitre suivant. Une deuxième limite, relativement contournable, concerne également le fait qu'en tant que tel, un réseau discursif peut sembler particulièrement compliqué à appréhender. Par exemple, il convient de reconnaître que les clusters peuvent également intégrer des éléments qui peuvent sembler paradoxaux avec l'expérience telle qu'elle est effectivement vécue. Par exemple, le cluster regroupé autour d'Undyne comprend des {espaces navigables} de la zone de Snowdin dans laquelle elle n'est présente qu'à la toute fin du jeu, et ce, uniquement dans le cadre de la route *true pacifist*. De fait, il apparaît qu'un réseau semble uniquement pertinent lorsqu'il est accompagné d'un commentaire ou d'un paratexte plus complet.

Les deux premières limites évoquées peuvent aisément être adressées. En revanche, il convient maintenant d'aborder la troisième limite identifiée et qui fait référence à une problématique plus fondamentale relative à cette démarche. À tout moment, il est nécessaire de considérer que le réseau, en tant que tel, reste une construction permettant d'appréhender la réalité (et la matérialité) d'un discours tel qu'il se co-construit et circule dans un réseau d'actants (en l'occurrence, il s'agit ici d'une expérience vidéoludique). Le réseau discursif *true pacifist* peut laisser entendre que l'expérience serait représentée dans son entièreté et dans sa multitude. Or, cette hypothèse légitimerait son emploi pour une raison fallacieuse. Il est important de conscientiser qu'en l'état, les graphes présentés ici ne correspondent qu'à un seul parcours de l'expérience. De fait, réaliser une étude exhaustive d'un discours, exercice qui en soi peut être sans fin, ne passe pas par l'identification de nouveaux actants à ajouter à un même réseau (de sorte à toujours plus le compléter) mais davantage par l'accumulation de réseaux discursifs faisant référence à des trajectoires expérientielles différentes. De la sorte, il serait possible d'atteindre une étude d'un discours plus précise afin d'apporter de nouvelles observations et conclusions. Ainsi donc, la résolution de cette limite passe par l'accumulation de réseaux tracés à partir d'expérience dont les audiences-joueuses ont simplement joué de la façon qu'elles le souhaitent, mais également à partir d'expériences dont les audiences-joueuses ont délibérément cherché à déterminer leurs limites.

L'intérêt majeur des réseaux discursifs est qu'ils permettent d'appréhender un discours, ou sa variation discursive, avec une certaine matérialité due au processus même de modélisation. Afin d'adresser la troisième et dernière limite évoquée ici, il est intéressant de considérer l'importance d'une étude comparée des discours. Plus tôt dans l'étude de cas a été mentionné l'intérêt d'une comparaison entre le réseau discursif *true pacifist* et le réseau discursif *genocide*. Les deux graphes ci-dessous (figures 123 et 124) sont une ouverture à l'égard de cela. L'algorithme « Yifan Hu » a été utilisé pour leur spatialisation (Hu, 2006). L'intérêt d'une telle spatialisation est qu'elle permet à la fois de regrouper les actants en cluster avant de les faire se repousser. Cela permet d'obtenir des graphes relativement clairs représentant les réseaux et capables de signifier également une organisation des clusters les composant. Le premier graphe correspond au réseau discursif qui fut analysé tout au long de cette étude de cas. Le second correspond au *speedrun*⁵²⁸ de la route génocidaire réalisée par mrlink2k,⁵²⁹ alors détenteur du record du monde.⁵³⁰ L'intérêt de cette comparaison est qu'elle confronte deux réseaux tracés à partir de deux expériences captées que tout semble opposer, et ce, à partir de deux régimes d'expériences structurants dans le sens où leur mise en pratique fait référence à des objectifs précis de création de significations. Dans la première, l'objectif était de révéler de manière la plus exhaustive possible les actants composant le réseau dans le cadre de comportements ludiques « pacifistes ». La seconde a pour objectif de finir le jeu le plus rapidement possible en tuant l'intégralité des monstres rencontrés et dans un régime performatif.

⁵²⁸ Pour rappel, un speedrun est un challenge dont l'objectif est de finir le plus rapidement un jeu en fonction de contraintes particulières établies plus ou moins par la communauté *speedronnant* le jeu.

⁵²⁹ mrlink2k (Réalisateur). (2022, août 12). *Undertale Genocide Speedrun in 1:03:38 (WORLD RECORD)*. <https://www.youtube.com/watch?v=4JuTNPgibS4> (consulté le 01/09/2023).

⁵³⁰ À date du 2 janvier 2023. URL : <https://www.speedrun.com/undertale?h=Genocide-1.00-1.001&x=jdz36o32-wl36m6v1.5lmnzgyq>

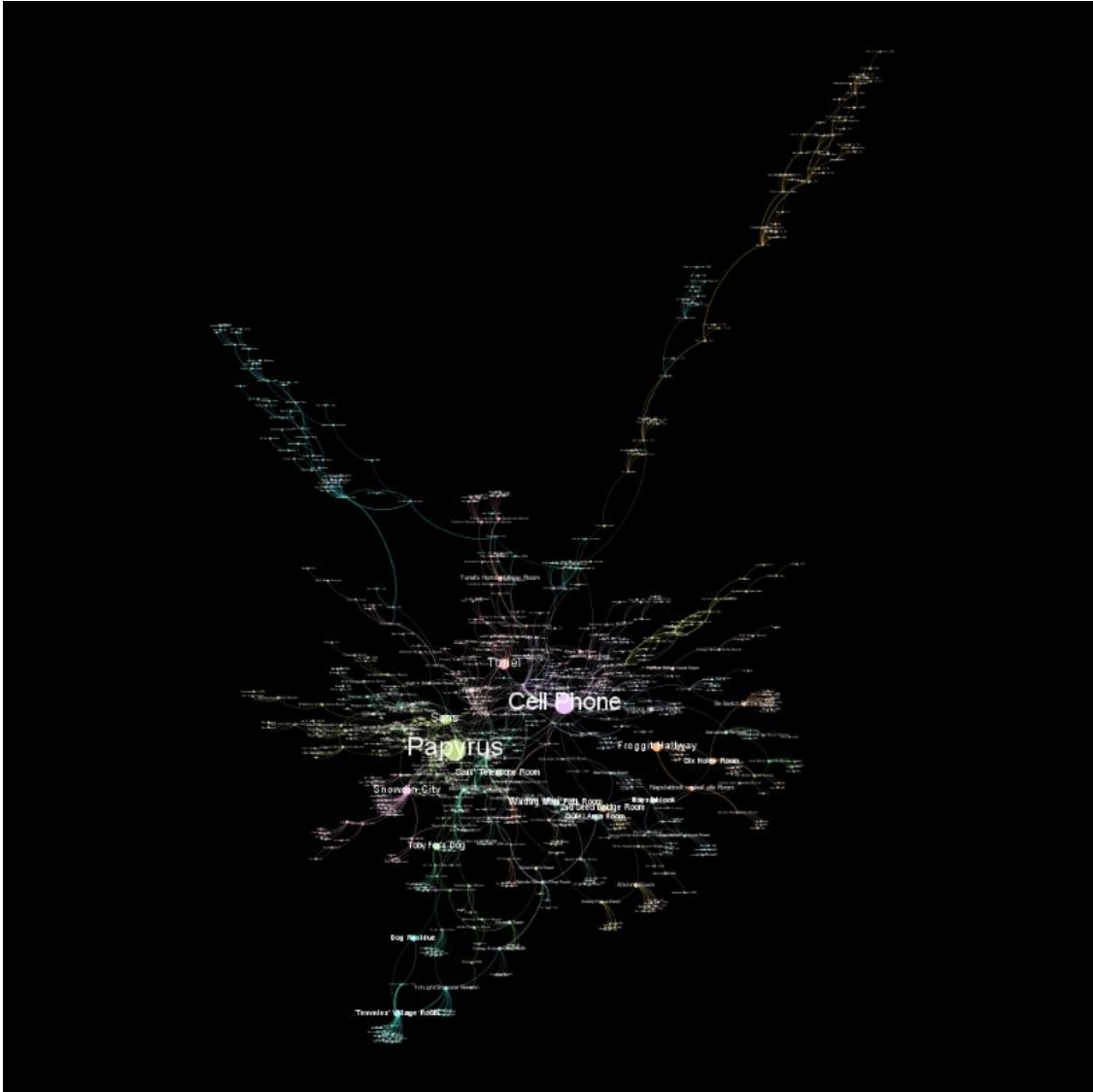


Figure 123 : Graphe du réseau discursif de la route true pacifist à partir de l'algorithme « Yifan Hu ».

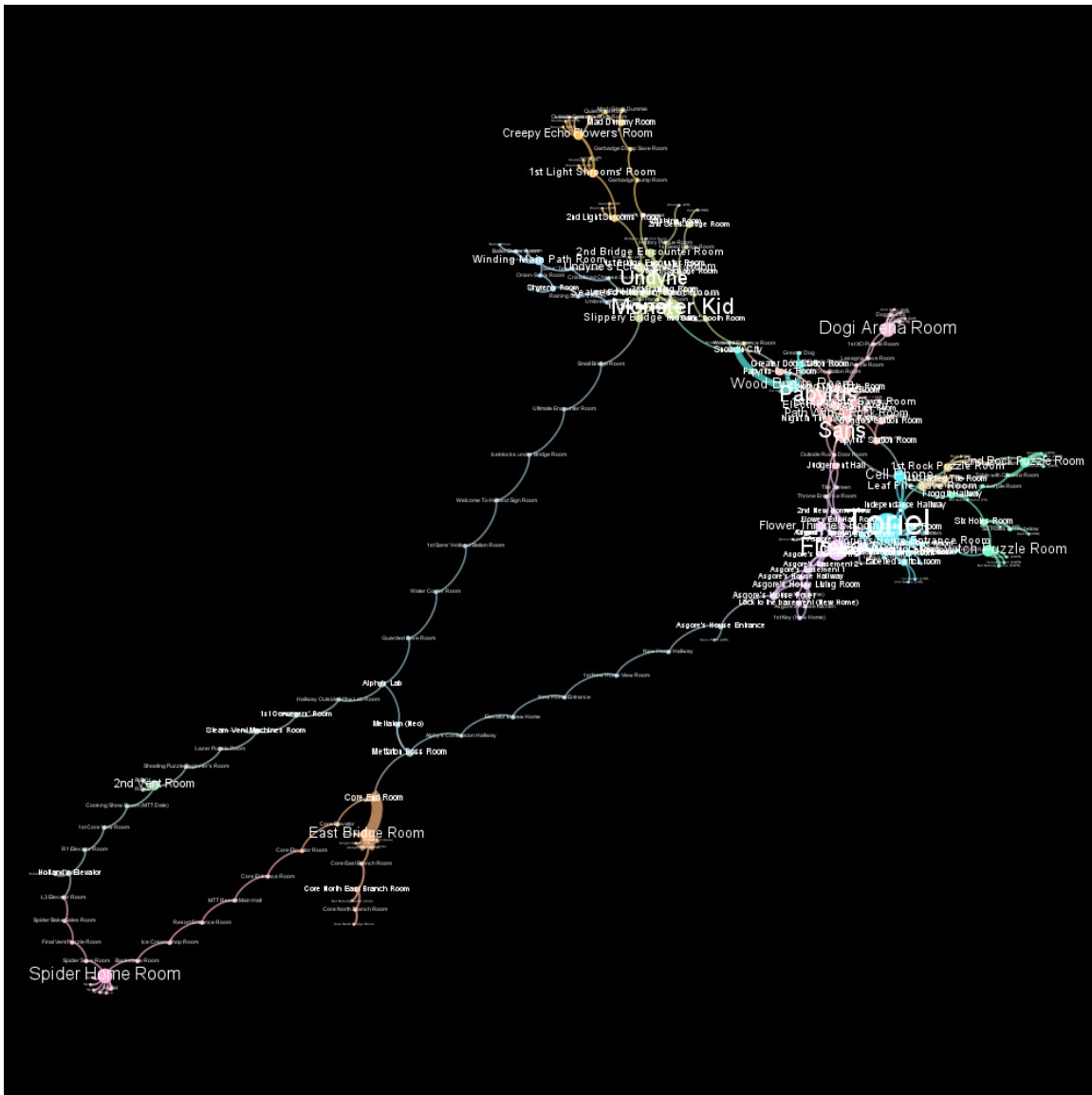


Figure 124 : Graphe du réseau discursif de la route genocide, jouée par mrlink2k (2022), à partir de l’algorithme « Yifan Hu ».

Sans revenir sur le réseau discursif *true pacifist*, il est intéressant de constater à nouveau le foisonnement des actants et une spatialisation proche des précédentes : avec un cœur et des ramifications plus ou moins longues en fonction de leur éloignement avec les actants les plus connectés du réseau. Entre autres, en partant du haut droite et de manière antihoraire, il est possible d’observer les clusters du véritable laboratoire, de New Home et du village Temmie, etc. En revanche, le réseau discursif *genocide* est bien plus succinct. Si dans la *true pacifist*, la trajectoire représentait des allers et retours, ici, la co-construction du discours suit davantage une boucle commençant et se terminant avec Flowey en passant successivement par le cluster de Toriel, de Papyrus et Sans, de Undyne et Monster Kid, en

suivant le sens antihoraire. De même, il est intéressant de remarquer que la section du graphe après Undyne correspond métaphoriquement à ce qui pourrait être « traversée du désert » durant laquelle l'audience-joueuse ne fait que traverser des espaces vides et où les énigmes ont déjà été résolues. Ces écarts se retrouvent également dans les statistiques relatives aux actants. Les espaces navigables correspondaient à environ un tiers dans le réseau *true pacifist*, dans le génocidaire, ces actants représentent 61,74%. Cela ne signifie pas une augmentation du nombre d'espaces, mais au contraire une disparition des autres actants, en particulier les personnages non-joueurs uniques et fongibles. Si les /combats et les actes/ correspondaient à 12,47% des liens dans le premier, ils valent pour 22,22% de l'ensemble des relations entre les actants du second (au profit des combats). Ces quelques données permettent encore une fois d'illustrer la co-construction d'une variation. *Undertale* est particulièrement heuristique ici, car il a été informatiquement codé pour adapter son expérience en fonction des choix de l'audience-joueuse, et ce, sur un compas moral et non seulement des contraintes techniques et ludiques.

Sans poursuivre plus longuement les comparaisons qui mériteraient un travail plus approfondi, il est possible ici de conclure que la mise en face à face de ces deux réseaux discursifs, disposés tels deux angles d'un carré relié par une diagonale, permet d'envisager l'ensemble de l'espace de contingences contenant potentiellement une infinité de réseaux discursifs.

6.5.3.5. Conclusion ouverte à l'étude des réseaux discursifs d'Undertale

Dans l'introduction, cette étude de cas avait été située et justifiée afin d'illustrer la pertinence de mobiliser une analyse en réseau (et les outils des humanités numériques y faisant référence). À la vue des conclusions relatives au réseau discursif étudié, il apparaît que cette démarche confirme l'objectif qui lui était initialement déterminé : la consolidation des études de discours par la création et le traitement de données relatives à une expérience médiatique (et plus largement une expérience discursive).

Ce faisant, cette démarche implique un certain nombre de limites qui pourront être abordées à nouveau dans le chapitre suivant. Il sera davantage question alors de propositions de prolongements permettant d'ancrer l'usage des outils proposés dans ce travail doctoral dans un contexte quotidien de recherche sur les jeux vidéo, mais également d'autres objets médiatiques. En tout état, cette conception des discours particulièrement heuristique pour leur étude, car sans impliquer un impératif d'exhaustivité, elle permet d'appréhender un espace de contingences discursives qui, soutenue par la production de données et des traces, établie une étude de discours à l'intersection de l'étude des objets (leurs configurations, leurs agencements et leurs structures) d'un côté et l'appréhension de la complexité de sa réception (relative à la multiplicité des audiences-joueuses, de leurs régimes d'expériences, le registre de leurs connaissances et compétences, etc.).

De fait, le réseau discursif est un outil qui permet l'étude concrète d'un discours et sa circulation tout en étant également une invitation à penser ce qui est manquant, absent, ou encore ce qui aurait pu être différent. Dès le début de cette étude de cas, il a été mentionné que modéliser le réseau *true pacifist* interrogeait de fait la forme potentielle de ce que pourrait être un réseau *genocide*. Dans le chapitre 4, le cas du jeu *Celeste* fut abordé et quelques graphes simples furent présentés pour expliciter le développement du discours concernant le fait que [Madeline est une femme trans]. La modélisation de ce réseau discursif fait écho à de nouvelles problématiques (car il serait également nécessaire ici d'intégrer des actants ne faisant pas partie du jeu mais provenant de toute la sphère médiatique contemporaine) mais en parallèle, elle suscite également un intérêt autant pour ce qu'elle pourrait matérialiser que ce qu'elle révélerait dans ses défauts et ses manquements.

Autrement dit, la ludologie socio-constructiviste, à travers l'utilisation du réseau ici, permet davantage de concevoir l'étude d'un discours, non pas comme celle d'un objet singulier, mais (1) comme celle d'un espace de contingences discursives agencé et configuré par les actants contribuant à cet ensemble et (2) des trajectoires potentielles prises par les discours circulant dans cet espace. L'étude de cas menée ici a permis d'illustrer cette posture à l'égard de l'objet étudié. L'acte même de modéliser un discours suggère

implicitement un ensemble d'interrogations qui permettraient de typifier des trajectoires, des réseaux. Comme étudié, le réseau *true pacifist* indique une trajectoire en allers et retours pour la co-construction d'un discours. En adoptant l'emploi d'une métaphore, il serait envisageable de considérer qu'il s'agit d'un discours en rosace, là où le réseau *genocide* suggère davantage un discours à la forme d'une boucle simple. Identifier les formes de réseau et les trajectoires nécessaires à la co-construction d'un discours est un axe de recherche qu'il conviendra de développer dans de futurs travaux éventuels et dont les enjeux seraient répartis entre des questions de recherches fondamentales sur les médias et des problématiques typiquement industrielles (cf. Chapitre 7).

6.6. Étendre le réseau discursif en dehors du jeu

L'intégralité de l'étude de cas précédemment menée sur les modélisations en réseau de l'expérience d'*Undertale* est jusqu'à présent restreinte dans une certaine mesure à une situation de jeu qui serait isolée du reste de l'écosystème discursif, ou du réseau de réseaux. Ce qui a pu être constaté et qualifié jusqu'à présent, c'est l'ensemble concernant les configurations discursives et la circulation d'un discours au cours d'une expérience. C'est pourquoi il convient de reconnaître la limite de l'exercice. Autant en l'état, les réseaux discursifs apportent des preuves solides permettant l'étude d'un discours, autant ils révèlent également la nécessité de les prolonger de diverses façons afin de pouvoir élaborer, cette fois, une étude complexe de la circulation d'un discours au sein d'un écosystème discursif ou d'un réseau de réseau. C'est pourquoi il va être question dans cette ultime sous-section de chapitre d'explorer les diverses façons qu'ont les discours étudiés de circuler. L'enjeu sera alors l'extension *au-delà du jeu* du réseau d'*Undertale* de sorte à pouvoir clairement constater la circulation de ses discours vidéoludiques. Étant donnée la complexité et la quantité d'actants qui peuvent potentiellement augmenter le réseau discursif du jeu, la démarche sera ici exploratoire, car l'objectif n'est pas l'élaboration d'une cartographie exhaustive, mais une compréhension de ce qui se joue dans les discours quotidiens et comment ceux-ci peuvent faire écho aux discours étudiés dans ce travail doctoral.

Aller directement chercher et constater les circulations des discours répond à plusieurs impératifs de recherche. Premièrement, cela permet d'apporter immédiatement une lecture qui peut se faire en contre point des conclusions d'une étude restreinte à la situation de communication en jeu. Deuxièmement, cela fait également émerger de nouvelles variations qui n'auraient pas été anticipées, soit lors de la formalisation d'une matrice discursive, soit lors de l'encodage d'un réseau. Enfin, dernièrement, cela complète et conclut une étude d'un discours en intégrant les productions des audiences-joueuses créatrices de significations potentiellement structurantes pour une ou plusieurs communautés de pratiques. Ces productions sont particulièrement signifiantes dans le cadre de l'étude d'un discours puisque dans le cadre de la ludologie socio-constructiviste, elles peuvent être considérées comme étant les traces effectives d'une co-construction discursive, transférée depuis une situation communicationnelle comme celle de l'expérience vidéoludique (ou d'une autre).

Dans ce contexte et à ce moment de l'étude de discours, le travail du ou de la sémiologue (pour reprendre Jeanneret), ou plutôt du ou de la ludologue, est alors de faire sens d'un ensemble d'informations qui peut apparaître complexe ou incohérent dans son appréhension. À travers le traitement et l'analyse de jeux de données produits et alimentant un réseau discursif étendu, l'enjeu est d'obtenir une image circonscrivant le réel sans avoir besoin de décrire ce dernier de manière exhaustive. Autrement dit, il s'agit d'appréhender de manière complexe l'interdiscours qui émerge du fait des interactions et des productions d'une foule d'actants. Si « nous semblons errer tels des somnambules dans une ère de bruits [...] alors que nous croulons sous la pollution sonore et la surcharge d'informations » (Malaspina, 2018 : 6), il est donc question pour le ou la ludologue de proposer les outils permettant de révéler la partition d'un certain vacarme fait d'appropriations, de détournements et de transferts qui, laissés à la disposition de tout individu plausiblement connecté, cristallisent les strates discursives d'un discours.

Encadré 5 : Accès aux données

Tout comme pour la section précédente (6.5), l'ensemble des données, des graphes et des documents de travail sont accessibles aux adresses suivantes :

[https :
//drive.google.com/drive/folders/11yUQcudfhMD5kKXmmxN_XQsEuYu9p8b4?usp=sh
aring](https://drive.google.com/drive/folders/11yUQcudfhMD5kKXmmxN_XQsEuYu9p8b4?usp=sharing)

6.6.1. *Web Scraping* et traduction : un point méthodologique pour un réseau discursif étendu

Étendre un réseau par l'ajout d'actants issus de l'écosystème discursif nécessite une collecte de données qui doit tenir compte de deux problématiques faisant émerger un calcul effort-opportunité. D'un côté, elle doit permettre de cartographier puis de circonscrire un ensemble de traces qui pourront, par le travail de médiation et d'analyse du ou de la ludologue, devenir des preuves signifiantes pour l'étude d'un discours et de sa circulation. De l'autre, récolter des données peut aisément devenir une étape fastidieuse dont le résultat peut éventuellement se révéler non pertinent, et ce, tout en restant faillible devant l'objectif d'exhaustivité que pourrait tenter d'atteindre une étude.

De manière candide, il aurait pu être avancé que ce travail doctoral cite déjà un nombre d'actants importants (articles, chercheurs et chercheuses, essais vidéo, mêmes, etc.) qui illustrent la circulation des discours des *mothertales* et il serait possible de se contenter de cela. Ainsi, un réseau pourrait être formalisé en intégrant toutes ces sources. Cette méthode peut tout à fait être légitime si l'objectif est de formaliser un réseau qui viendrait cristalliser les propos déjà tenus par ailleurs. Or, il peut davantage être pertinent ici d'opter pour des actants qui permettraient également d'apporter de nouvelles informations et de nouvelles variations des discours étudiés. Jusqu'à présent, la façon dont les discours ont été formalisés et nommés de manière « scientifique » dans le sens où ce n'est pas de la sorte que les discours, que ce soit [la banalité du mal] ou autre, sont énoncés de manière quotidienne. De fait, dans une certaine mesure, envisager une méthode qui moissonnerait des traces de discours allant au-delà de leur expression scientifique permet d'envisager également ce que sont les discours quotidiens des *mothertales*.

Pour ce faire, la ludologie socio-constructiviste s'appuie à nouveau sur les outils des humanités numériques et en particulier ici, de la méthode du *web scraping* ou du moissonnage de données. Celle-ci se définit de la manière suivante : « le web scraping consiste à extraire des données des pages web de manière automatisée. Un programme parcourt un ensemble prédéfini de pages pour en récupérer les éléments que l'on souhaite recueillir, par exemple, une liste de produits, leurs prix et appréciations. » (Chaves, Ferreira et al., 2018 : 89). Ici, cette méthode permettra de recueillir un échantillon considéré comme représentatif des actants structurants pour le réseau. Sommairement, le *web scraping* regroupe un ensemble de méthodes permettant de cartographier un site internet et de pointer certaines informations à extraire grâce à certaines balises inscrites dans le code informatique de ses pages. Par exemple, si un titre possède la balise <h1> pour signifier sur la page qu'il s'agit effectivement d'un titre, alors il est possible de créer un programme qui va parcourir un ensemble de pages d'un site internet et recueillir sur chacune de ces pages l'ensemble des titres <h1>. Dans le cadre de cette étude, c'est l'extension *Web Scraper* pour le navigateur *Google Chrome* qui a été utilisée⁵³¹. Il s'agit d'une extension développée par une entreprise privée, ce qui, dans une certaine mesure, mérite des précautions d'usage. Étant donné que l'extension du réseau restera à un stade exploratoire, il n'est pas nécessaire de procéder de manière incontournable par des outils *open source* ou développé par des laboratoires de recherches académiques. Pour un ensemble de raisons techniques⁵³², c'est cette solution qui fut conservée même s'il convient de suite de reconnaître qu'il peut s'agir d'une limite et que dans la meilleure des situations possibles, il serait davantage rigoureux d'employer des outils comme le *web crawler* Hyphe (Jacomy et al., 2016).

Dorénavant, la méthode utilisée pour la récolte de données étant présentée de manière sommaire, il est possible de présenter plus en détail chacune de ses étapes au moment de la constitution de l'échantillon de données et de leur recueil. Cela étant, il reste un dernier point sur lequel il est nécessaire d'élaborer avant de concrètement procéder à cela. En l'état,

⁵³¹ *Web Scraper—The #1 web scraping extension*. (s. d.). Consulté 10 avril 2023, à l'adresse <https://webscraper.io/>

⁵³² L'usage de ces outils nécessite un temps de formation ainsi que, pour certain, un environnement informatique dédié. C'est le cas pour Hyphe, ci-après. Hyphe est un outil disponible sur Linux et développé par l'équipe Dime Web de Sciences Po, une équipe de recherche dont la mission était alors de développer des outils informatiques pour les sciences humaines.

les réseaux actuellement disponibles ne permettent pas une appréhension facile. En effet, pour rappel, le réseau discursif correspondant à la variation *true pacifist* comprend 783 nœuds et 1123 liens les reliant. C'est sur celui-ci que les extensions vont être ajoutées. Conserver l'ensemble nuirait à la qualité du graphique d'être lisible. Par ailleurs et afin de donner un ordre de grandeur permettant de constater le dilemme, il est possible d'énoncer (à la lecture des données) que moins d'un cinquième de ces nœuds possède une centralité intermédiaire supérieure à zéro. De fait, il est légitime de questionner la pertinence de conserver des actants qui, sans explication, peuvent être considérés comme non structurants.

C'est pourquoi, avant de pouvoir connecter le réseau au reste de l'écosystème, il est nécessaire de procéder dans un premier par une étape de simplification. Dans une certaine mesure, cette étape peut s'apparenter à une traduction de réseau⁵³³ dans le sens où ici, l'objectif est de remédier un réseau déjà établi de sorte à le rendre opérationnel, en particulier pour ce qui concerne l'observation et la qualification des trajectoires que prennent les discours et leurs variations au sein des écosystèmes discursifs. Pour ce faire, les 25 actants les plus structurants, de par leur centralité intermédiaire, ont été conservés. Cela comprend également les liens qui les relie. L'intégralité des actants et des liens restants va rejoindre un seul et unique actant {jeu}. En l'occurrence, il s'agira de {Undertale}. Cette première étape permet de clarifier et de simplifier grandement la lecture du réseau (figure 125).⁵³⁴ En fonction de l'intégration d'autres actants issus de l'écosystème discursif, il sera possiblement nécessaire d'extraire des actants de {Undertale} afin d'établir un lien qui soit représentatif des phénomènes observés.

⁵³³ Ici, la traduction de réseau fait *de facto* écho à la sociologie de la traduction de Michel Callon. Cependant, s'il y a bien une opération de traduction réalisée, il est nécessaire de rappeler la distinction entre la première notion (qui n'est qu'une étape de l'étude d'un discours) et la seconde qui est une proposition théorique.

⁵³⁴ Le code couleur est le suivant. En vert : les personnages. En orange, les objets non animés. En violet, les espaces explorables. En bleu, *Undertale*, le seul actant {jeu} pour le moment.

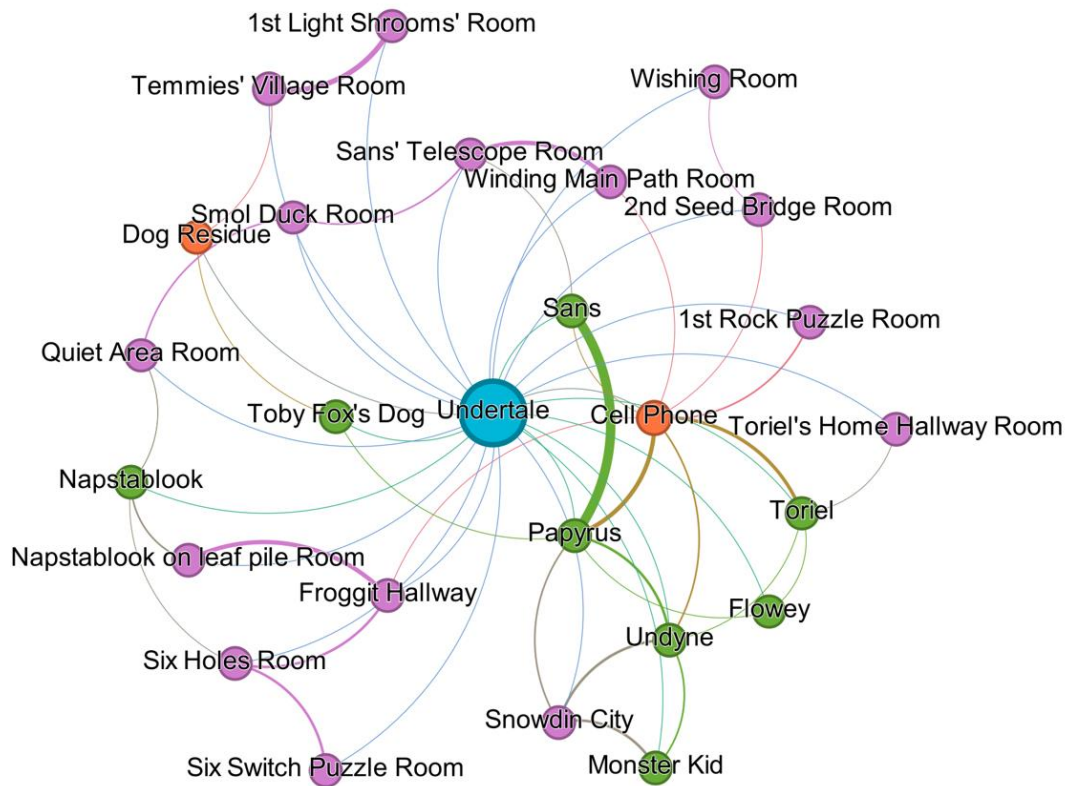


Figure 125 : réseau traduit issu du réseau true pacifist run

Maintenant que ce point méthodologique a pu être traité, qu'il a été possible d'aborder la façon dont les actants issus de l'écosystème discursif et que le réseau, traduit, a pu être présenté, il est dorénavant possible de passer à l'étape suivante : la récolte d'un échantillon de données et son encodage dans le nouveau réseau discursif.

6.6.2. Constitution de l'échantillon, recueil des données et premiers constats issus du réseau étendu

Contrairement aux réseaux précédemment tracés, formaliser un réseau étendu est un exercice sans fin dans le sens où l'absence de limitation (à un sujet, un site internet ou un jeu vidéo isolé du reste) oblige irrémédiablement la personne le traçant à s'arrêter d'elle-même. Cela infère *de facto* un ensemble de biais si l'on perd de vue que le réseau reste un outil permettant d'appréhender une réalité sans pour autant la décrire de manière

exhaustive ou parfaite. Cela étant, encore une fois, l'enjeu repose sur la production de preuves suffisantes pour l'étude de discours ainsi que leurs circulations. Ici, la démarche conduisant au traçage du réseau étendu est exploratoire. Son objectif est donc d'ouvrir des pistes de réflexion permettant de compléter les conclusions déjà formalisées à propos des discours vidéoludiques co-construits avec *Undertale*. Cela concerne entre autres les matrices discursives présentées dans le chapitre précédent (voir la section 5.5) et les réseaux discursifs de la section 6.5.

Comme pour les précédents réseaux, un protocole similaire a été employé. Il ne sera donc pas représenté dans ses détails à nouveau ici. Dans un premier temps, il a donc fallu à nouveau élaborer un set de données permettant l'encodage d'un réseau étendu par un échantillon provenant de l'écosystème discursif du jeu. Assurément, la première instance qui évoque la notion d'écosystème concerne Internet, en tant qu'espace et réseau de réseaux sociotechniques, sociaux, etc. Parfois présenté comme un labyrinthe en rhizome, il est impossible ici de fixer comme objectif d'extraire ce qu'il contient de manière extensive et exhaustive. C'est pourquoi il est question ici d'explorations afin d'extraire également ces données. En l'occurrence, quatre furent menées : deux sur la plateforme YouTube et deux sur Reddit. Ces deux médias sociaux sont connus pour être des sources ainsi que des clusters où les informations circulent à propos d'*Undertale*. À de nombreuses reprises, elles ont pu être citées dans ce travail doctoral. Une fois les explorations choisies, il a fallu cartographier les éléments qui seraient extraits pour chacune des quatre explorations. Pour cela, des *sitemaps* des médias sociaux ont été conçues permettant de paramétrer les données qu'allait extraire le programme informatique (figure 126).

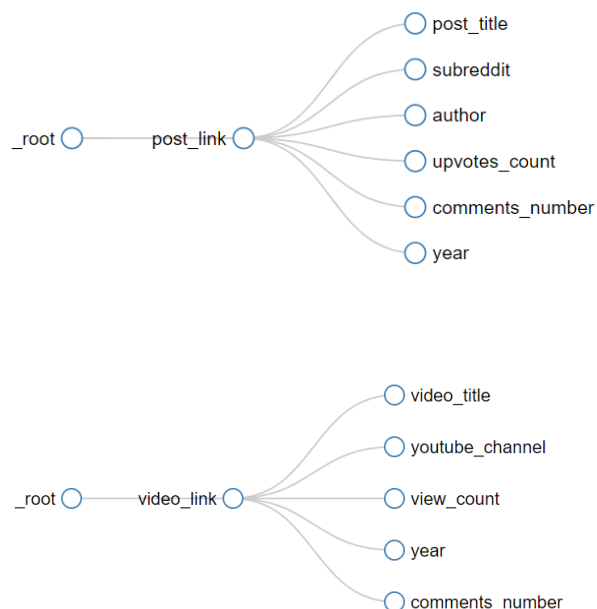


Figure 126 : en haut, la sitemap ayant permis d'extraire les informations relatives à des posts structurant sur Reddit ; en bas, la sitemap utilisée pour un exercice similaire sur YouTube.

Dans l'objectif d'identifier les actants supposés structurants sur une strate discursive allant de la sortie du jeu à la date d'extraction des données (soit le 8 avril 2023), les moteurs de recherche des deux médias ont été sollicités (avec les limites que cela implique) de sorte à faire émerger les résultats les plus vus (pour YouTube) et *upvotés* (pour Reddit). Ainsi, ont été recueillis les actants suivants (et ceux qui leur sont relatifs) :

- Les 24 communautés ou *subreddit* associées à *Undertale* et les plus recommandées par Reddit ;
- Les 25 *posts* les plus *upvotés* de Reddit ;
- Les 20 vidéos les plus vues « de tous les temps »⁵³⁵ sur YouTube relatives à la recherche « *Undertale* » ;
- Les 19 vidéos les plus vues « de tous les temps » et relatives à la recherche « *Undertale theory* ».

⁵³⁵ Selon l'algorithme de recherche de YouTube. Une problématique future nécessitera également d'interroger les façons dont ces algorithmes, en tant qu'actants (formalisés ou non) influencent la structuration des réseaux formalisés. C'est pourquoi aussi à l'avenir, il sera nécessaire d'opter pour des outils clairement distincts des plateformes lorsqu'elles le permettent.

À partir de chacune des pages de résultat (identifiées « _root », figure X), le programme de récolte ouvre chaque lien (« post_link ») faisant référence à un *post* ou une vidéo puis extrait les informations demandées : le titre, l’auteur ou l’autrice, la communauté de référence, etc. Si la tâche peut sembler relativement aisée, elle peut également être trompeuse dans le sens où chaque ligne d’information (figure 127) fait émerger deux ou trois nouveaux actants potentiels, et ce, sans élaborer sur le nombre de liens qui doivent alors être ajoutés. Donc par exemple, si les 25 premiers résultats sont extraits, alors ce sont potentiellement 75 nouveaux actants pour le réseau étendu et autant de liens nécessaires pour les relier. À titre indicatif, la base du réseau étendu comprenait 25 actants, alors que sa version actuelle présentée plus bas en comprend 213 (pour 405 liens au total).

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
web-scraping order	web-scraping start-url	post_link	post_title	subreddit	author	upvotes	comments	year	
1	186892703-256	https://www.reddit.com/sa/Undertale-is-awesome	https://www.reddit.com/sa/Undertale-is-awesome	r/memes	u/Hankster1024	72.4k	227	2 years ago	
2	186892697-255	https://www.reddit.com/sa/My-daughter-got-published	https://www.reddit.com/sa/My-daughter-got-published	r/gaming	u/Innoet	59.7k	380	4 years ago	
3	186892684-254	https://www.reddit.com/sa/I-created-Undertale-s-Finale-with-only-Minecraft-plant-and-noises	https://www.reddit.com/sa/I-created-Undertale-s-Finale-with-only-Minecraft-plant-and-noises	r/Minecraft	u/Jachael123_	45.0k	640	3 years ago	
4	186892684-253	https://www.reddit.com/sa/Undertale-Me-Skin-Announced	https://www.reddit.com/sa/Undertale-Me-Skin-Announced	r/ProgrammerHumor	u/ThePICandFREE	40.8k	1.1k	3 months ago	
5	186892678-252	https://www.reddit.com/sa/Pro-Visbreaker-Kenny-Omega-enters-the-match-as-Sans-from-Undertale-for-Halloween	https://www.reddit.com/sa/Pro-Visbreaker-Kenny-Omega-enters-the-match-as-Sans-from-Undertale-for-Halloween	r/mashbros	u/EpicAlfBass02	27.9k	1.9k	4 years ago	
6	186892672-251	https://www.reddit.com/sa/Me-and-Undertale-fans-are-pretty-similar	https://www.reddit.com/sa/Me-and-Undertale-fans-are-pretty-similar	r/Whoa	u/Lame_Games	25.2k	1.1k	3 years ago	
7	186892667-250	https://www.reddit.com/sa/I-look-this-from-Undertale	https://www.reddit.com/sa/I-look-this-from-Undertale	r/wholesomememes	u/Diamond_ween08	21.2k	198	1 year ago	
8	186892651-249	https://www.reddit.com/sa/This-stranger-surprised-me-with-three-games-from-my-wishlist-for-helping-him-get-a-viral-achievement	https://www.reddit.com/sa/This-stranger-surprised-me-with-three-games-from-my-wishlist-for-helping-him-get-a-viral-achievement	r/Steam	u/DrecoDumTruck	19.4k	228	3 years ago	
9	186892655-248	https://www.reddit.com/sa/Undertale-credits-in-a-mutual	https://www.reddit.com/sa/Undertale-credits-in-a-mutual	r/memes	u/marshall1995	18.8k	113	4 years ago	
10	186892651-247	https://www.reddit.com/sa/Haha-Sans-Undertale	https://www.reddit.com/sa/Haha-Sans-Undertale	r/memes	u/EdenZombie	18.1k	76	7 months ago	
11	186892648-246	https://www.reddit.com/sa/Omega-Rowley-Undertale	https://www.reddit.com/sa/Omega-Rowley-Undertale	r/Minecraft	u/Big_gay1273	17.8k	140	3 years ago	
12	186892636-244	https://www.reddit.com/sa/List-of-Video-Games-where-you-can-get-the-dogs	https://www.reddit.com/sa/List-of-Video-Games-where-you-can-get-the-dogs	r/Games	u/TheGasMask4	16.8k	1.5k	5 years ago	
13	186892630-243	https://www.reddit.com/sa/But-he-had-a-family-I-do-not-care	https://www.reddit.com/sa/But-he-had-a-family-I-do-not-care	r/whitble	u/bragpawshobing	16.5k	385	5 months ago	
14	186892625-242	https://www.reddit.com/sa/Where-no-dog-has-gone-before	https://www.reddit.com/sa/Where-no-dog-has-gone-before	r/Undertale	u/SpagneofRobbing	16.4k	232	7 years ago	
15	186892620-241	https://www.reddit.com/sa/Has-gone	https://www.reddit.com/sa/Has-gone	r/Undertale	u/SpagneofRobbing	16.2k	67	7 years ago	
16	186892612-240	<a (september="" 2015)"="" and="" hit="" href="https://www.reddit.com/sa/PICTURED: Sans and Papyrus in India hit Undertale (September 2015)</td> <td>https://www.reddit.com/sa/PICTURED: Sans and Papyrus in India hit Undertale (September 2015)	r/fanfictionporn	u/Minmah/lockie	16.0k	158	5 years ago		
17	186892607-239	https://www.reddit.com/sa/Undertale-gets-me	https://www.reddit.com/sa/Undertale-gets-me	r/gaming	u/Twiflanes	15.6k	178	3 years ago	
18	186892603-238	https://www.reddit.com/sa/This-is-the-only-day-you-can-upvote-this	https://www.reddit.com/sa/This-is-the-only-day-you-can-upvote-this	r/Undertale	u/bragpawshobing	15.5k	56	7 years ago	
19	186892598-237	https://www.reddit.com/sa/I-swear-I'm-not-a-concept-uh	https://www.reddit.com/sa/I-swear-I'm-not-a-concept-uh	r/Undertale	u/erem0dabanaa	14.8k	238	3 years ago	
20	186892586-236	https://www.reddit.com/sa/Linux-users-arent-allowed	https://www.reddit.com/sa/Linux-users-arent-allowed	r/Undertale	u/skeletons102	14.3k	122	4 years ago	
21	186892581-234	https://www.reddit.com/sa/Who-is-your-favorite-boss	https://www.reddit.com/sa/Who-is-your-favorite-boss	r/Undertale	u/raasholeadign	13.6k	513	6 months ago	
22	186892573-233	https://www.reddit.com/sa/Who-is-your-favorite-boss	https://www.reddit.com/sa/Who-is-your-favorite-boss	r/Undertale	u/raasholeadign	13.6k	110	3 years ago	
23	186892569-232	https://www.reddit.com/sa/HEB IN BOYS	https://www.reddit.com/sa/HEB IN BOYS	r/Undertale	u/raasholeadign	13.6k	470	4 years ago	

Figure 127 : capture d’écran du document excel ayant permis le regroupement de l’ensemble des données produites à partir des explorations⁵³⁶.

C’est pourquoi il est important d’énoncer que d’autres explorations ont été menées, mais que celles-ci n’ont pas été intégrées lors de l’encodage. Par exemple, d’autres recherches par mots-clés ont permis de faire émerger d’autres résultats. De même, l’intégralité des univers alternatifs, recensés sur le média social et collaboratif <https://undertale-au.fandom.com>, a été compilée au sein d’une même base de données. Si ces données n’ont pas été intégrées, ce sont principalement pour des raisons relatives aux efforts nécessaires qui dépassent largement une simple recherche exploratoire⁵³⁷. Par exemple, le *scraping* a permis de révéler l’existence, au 8 avril 2022, de 555 productions considérées comme univers alternatifs pour lesquelles il aurait également fallu encoder

⁵³⁶ Tout comme pour la précédente étude de cas, l’ensemble des données et graphiques sont accessibles à l’adresse partagée dans l’encadré précédent.

⁵³⁷ Ces données sont disponibles mais seront utilisées dans de futurs travaux.

leurs auteurs et autrices, insérer les plateformes d'origine puis ensuite formaliser les liens entre chacun de ces actants. Sachant que ces productions peuvent également, à l'instar de poupées russes, avoir des niveaux d'enchevêtrement particulièrement complexes (un UA, faisant référence à un UA qui fait lui-même référence à l'une des variations d'un troisième UA, etc.), les encoder au réseau aurait : (1) déséquilibré l'ensemble et (2) été un exercice trop engageant pour l'exigence relative à une recherche exploratoire. En tout état, même si non intégrées, ces explorations pourront servir à la production d'autres données pertinentes à l'étude de discours. Les données recueillies à partir des quatre explorations mentionnées sont suffisantes pour une première vision d'ensemble du réseau étendu.

Id	Label	Type d'actant	Plateforme	exploration discursive
788	Undertale	(jeu)	Undertale - game franchise	session de jeu
789	Reddit	(Media Social)	Reddit - social media	plateforme socio-médiat...
120	Sans	(personnage fictionnel)	Undertale - game franchise	session de jeu
888	Youtube	(Media Social)	Youtube - social media	recherche du top all time
121	Papyrus	(personnage fictionnel)	Undertale - game franchise	session de jeu
881	MatPat - The Game Theorists	(audience)	Youtube - social media	recherche annexe
814	Frisk	(personnage fictionnel)	Undertale - game franchise	session de jeu
928	Megalovania	(OST)	Undertale - game franchise	session de jeu
823	Chara	(personnage fictionnel)	Undertale - game franchise	session de jeu
893	"Stronger Than You - Chara Response (Undertale Animatio...	(video)	Youtube - social media	recherche du top all time

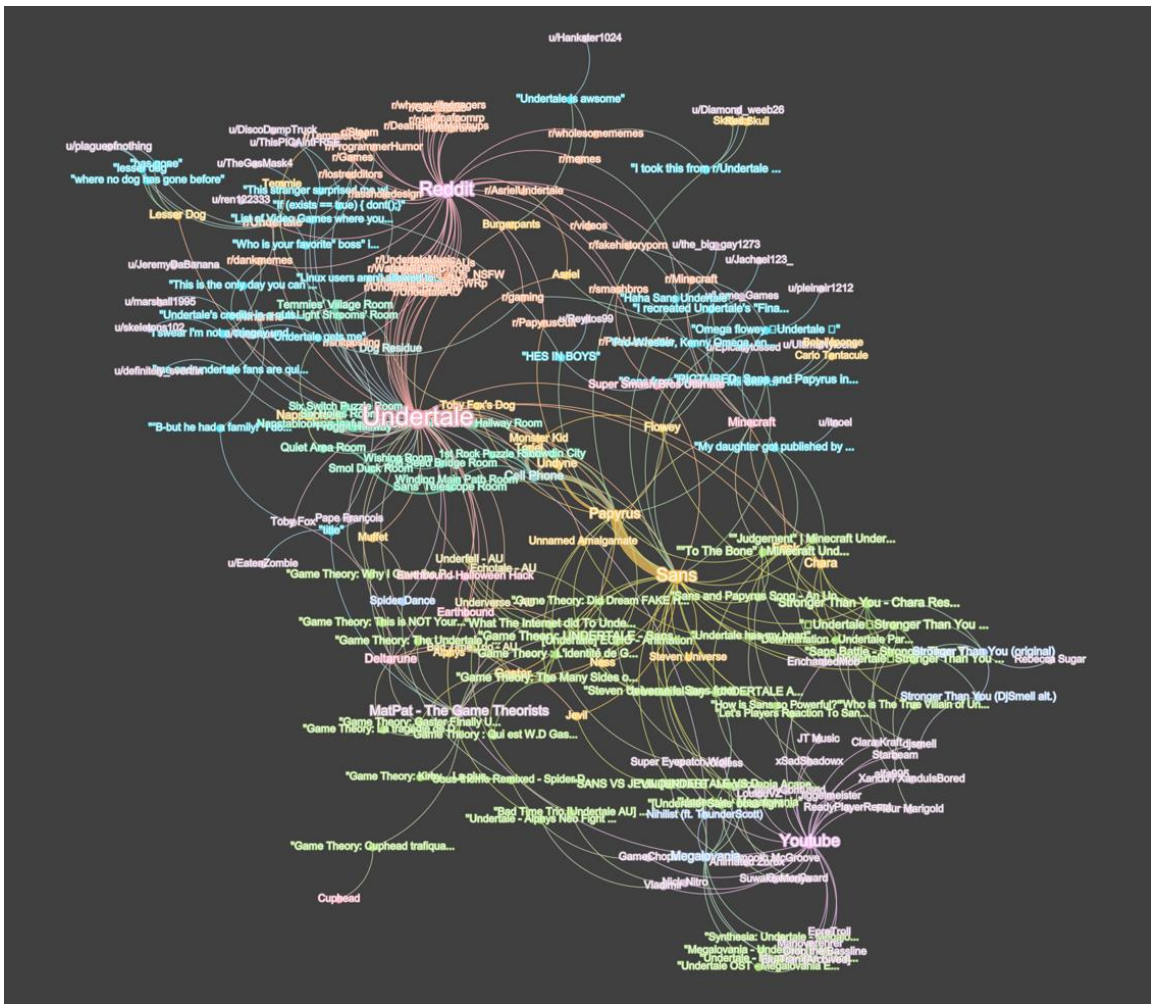
Figure 128 : coupe d'une capture d'écran du logiciel Gephi illustrant les actants dont les centralités intermédiaires sont les plus importantes du réseau étendu.

Dans un second temps, il a fallu procéder à l'encodage des données extraites. Un extrait de Gephi est présenté dans la figure 128. On y retrouve leur label, leur type, mais également leur plateforme d'origine (s'ils proviennent du jeu originel, de YouTube, de Reddit, d'une autre franchise médiatique, etc.) et à partir de quel régime d'exploration ils ont été révélés (« exploration discursive »). Pour cela, il fallut mettre en place une méthode en trois étapes. La première a été d'encoder chaque actant primaire. Ici, l'adjectif « primaire » doit être compris dans le sens où ce sont les actants qui révèlent en d'autres. En l'occurrence, il s'agit des *posts* et des vidéos (« *post_title* ; *video_title* »). Ensuite, il a fallu encoder les actants en relation directe avec les premiers. Il s'agit entre autres des *subreddits* où sont postées les productions des audiences, des chaînes YouTube. Enfin, il a été nécessaire d'ajouter des actants tiers en fonction des contenus parce qu'il peut y avoir des formes d'intertextualités observables dans la production même, mais dont la relation ne va pas forcément être explicite. Par exemple, de nombreux actants {vidéos} ont fait référence entre autres à *Minecraft* (Mojang, 2011) ou encore à des personnages fictionnels issus d'autres œuvres ou franchises. En l'occurrence, tout un cluster du réseau étendu repose sur

des liens avec la série animée *Steven Universe* (Cartoon Network, 2013). Établir un lien entre *Undertale* et ces derniers relève alors d'un choix dépendant de la sensibilité et de l'investissement souhaité pour le traçage d'un réseau. En effet, un actant tel qu'une vidéo peut être relié à une infinité d'autres. Or tracer et représenter cela dans le réseau conduirait à la création d'un bruit, empêchant l'analyse effective d'une circulation d'un discours. De fait, une ultime étape dans l'encodage des données consiste à déterminer, pour le ou la sémiologue, des liens privilégiés illustrant le fait qu'un actant, tout en pouvant être relié à une infinité d'autres, s'oriente davantage vers seulement quelques autres. Par exemple, {vidéo : « Game Theory : UNDERTALE - Sans's SECRET Identity! »}, un essai de {MatPat - Game Theorists}, est reliée de fait à ce dernier. Elle aurait pu être reliée également à *Undertale* et *EarthBound*. Or, plutôt que de faire un lien direct avec les jeux, seuls des liens avec les personnages fictionnels {Sans} et {Ness}. Ces liens privilégiés, bien que susceptibles à de nouveaux biais, permettent une distribution plus située de la responsabilité des actants.

En suivant cette procédure, il a été possible de générer un ensemble de graphes qui sont des représentations diverses du même réseau étendu. La figure X, bien que difficilement lisible sur papier⁵³⁸, permet une première idée des actants structurants sur lesquels il sera nécessaire de s'attarder. En l'occurrence, si Reddit (en haut), *Undertale* (au centre) et YouTube (en bas) peuvent être mis en retrait (car ils indiquent davantage des clusters où les actants peuvent être révélés dans leurs contextes d'origine), il est possible de remarquer également la façon dont d'autres actants, comme {Sans}, servent de points de passage incontournables entre *Undertale* et YouTube. En revanche, il est plus difficile d'établir un actant servant d'interface entre le jeu et Reddit. De premières interrogations à propos de la circulation des discours surgissent de ce premier constat (et seront adressées dans la section 6.6.3 suivante).

⁵³⁸ D'où l'intérêt également de mettre à disposition ces graphes pour une exploration plus libre (cf. Encadrés 4 et 5)



{audience}	(23,94 %)
{video}	(18,31 %)
{Cluster}	(17,84 %)
{post}	(11,74 %)
{personnage fictionnel}	(11,74 %)
{espace navigable}	(7,04 %)
{jeu}	(3,29 %)
{OST}	(2,35 %)
{Alternative Universe}	(1,88 %)
{Media Social}	(0,94 %)
{objet non animé}	(0,94 %)

Figure 129 : réseau étendu d'Undertale comme ensemble de discours, spatialisé avec l'algorithme ForceAtlas 2⁵³⁹.

À l'issue de l'exploration, un autre constat émerge : le réseau est organisé en trois pôles d'attraction. Cela est cohérent avec le fait que seuls Reddit et YouTube ont été mobilisés pour l'encodage actuel qui, dans un exercice plus exhaustif, nécessiterait d'être complété éventuellement par la récolte de données provenant d'autres médias sociaux. Cela étant,

⁵³⁹ Une version du graphe est disponible à l'adresse suivante.

cette organisation permet de faire émerger les actants les plus structurants, car représentés et spatialisés entre ces pôles d'attraction. {Sans} a déjà été évoqué, mais c'est également le cas de {MatPat - The Game Theorists} ou les communautés telles que {r/Undertale}, {r/undertaleAU} ou encore {r/gaming}. Le tableau 18 permet d'appréhender ces actants qui participent le plus à la structuration du réseau, et *in fine* à la circulation des discours.

Tableau 18 : Actants les plus structurants du réseau en fonction de leur centralité intermédiaire				
Label	Type d'actant	Plateforme	Exploration discursive	Centralité intermédiaire
Undertale	{jeu}	Undertale - game franchise	session de jeu	12749
Sans	{personnage fictionnel}	Undertale - game franchise	session de jeu	5529
Reddit	{Media Social}	Reddit - social media	plateforme sociomédiatique	3705
Youtube	{Media Social}	Youtube - social media	recherche du top all time	1921
Papyrus	{personnage fictionnel}	Undertale - game franchise	session de jeu	1766
Megalovania	{OST}	Undertale - game franchise	session de jeu	1574
MatPat - The Game Theorists	{audience}	YouTube - social media	recherche annexe	1417
Frisk	{personnage fictionnel}	Undertale - game franchise	session de jeu	1187
r/Undertale	{Cluster}	Reddit - social media	recherche de communautés	938
Chara	{personnage fictionnel}	Undertale - game franchise	session de jeu	771
"PICTURED : Sans and Papyrus in indie hit 'Undertale' (September 2015)"	{post}	Reddit - social media	recherche du top all time	721

"I took this from r/Undertale because it's so wholesome"	{post}	Reddit - social media	recherche du top all time	691
Flowey	{personnage fictionnel}	Undertale - game franchise	session de jeu	568
"title"	{post}	Reddit - social media	recherche du top all time	509
"Stronger Than You - Chara Response (Undertale Animation Parody)"	{video}	YouTube - social media	recherche du top all time	475

Contrairement aux actants de la précédente étude de cas, il y a une variété bien plus grande, ce qui est inhérent au protocole initial. Cependant, plusieurs points d'intérêt nécessiteront une explication plus approfondie des rôles et des responsabilités. Par exemple, si la centralité de {MatPat - The Game Theorists} peut être assez évidente, car il s'agit d'un essayiste et vidéaste ayant une communauté d'abonné·e·s importante et ayant produit un certain nombre de contenus faisant partie de ceux les plus vus de YouTube à propos du jeu, il est raisonnable d'interroger les raisons ayant fait émerger, par exemple, la musique {Megalovania}, comme étant plus importante que ce premier. Par ailleurs, de nouveaux actants faisant partie du jeu, mais qui n'avaient pas forcément été encodés dans les réseaux précédents, apparaissent dorénavant comme centraux pour la circulation des discours. Ce sont les cas de {Frisk} et {Chara}. Enfin, d'autres actants confortent leur position dans une certaine mesure. C'est le cas de {Papyrus} ou {Flowey} qui étaient tous deux des personnages fictionnels structurants lors de l'expérience vidéoludique et qui le restent également dans le réseau étendu.

Ces quelques premiers constats sont heuristiques pour l'étude des trois discours vidéoludiques à propos de [la banalité du mal], [les socialités fictionnelles et responsables] et enfin concernant [l'actualisation du jeu de rôle]. Jusqu'à présent, une première lecture a permis de révéler les actants pour lesquels le réseau leur a attribué une responsabilité dans la circulation des discours. La récolte et l'encodage des données,

tout en étant un exercice limité, permettent d’appréhender une certaine réalité dans les façons dont les discours se co-construisent avec les audiences. Sans pour autant être une analyse sociologique des discours, cet exercice permet d’envisager une certaine réalité sociale dans les façons dont les discours circulent quotidiennement.

6.6.3. Explorations interprétatives du réseau étendu et circulation des discours

À ce moment de l’étude de cas, il convient de réaliser un premier résumé des constats effectués. Dorénavant, il est possible de soutenir que les co-constructions circulent grâce à un nombre restreint d’actants qui ont pour responsabilité d’être, en quelque sorte, les liens faibles permettant à des communautés d’actants issus de pôles ou de clusters différents d’être connectées au sein d’un même réseau. Si le précédent graphe n’illustre pas particulièrement cela, celui ci-dessous (figure 130) révèle la façon dont certains actants ont, d’une certaine manière, « quitté » leur cluster originel pour être des étapes intermédiaires entre les pôles d’attraction et agir tels des liens faibles, pour faire écho aux propos de Mark Granovetter (1977). Il arrive également que certains quittent complètement leur cluster originel pour être situés au plus près d’un autre. C’est le cas par exemple de {Megalovania}, une musique issue du jeu, mais qui dans le réseau actuel est davantage un actant influent au sein du cluster autour de YouTube.

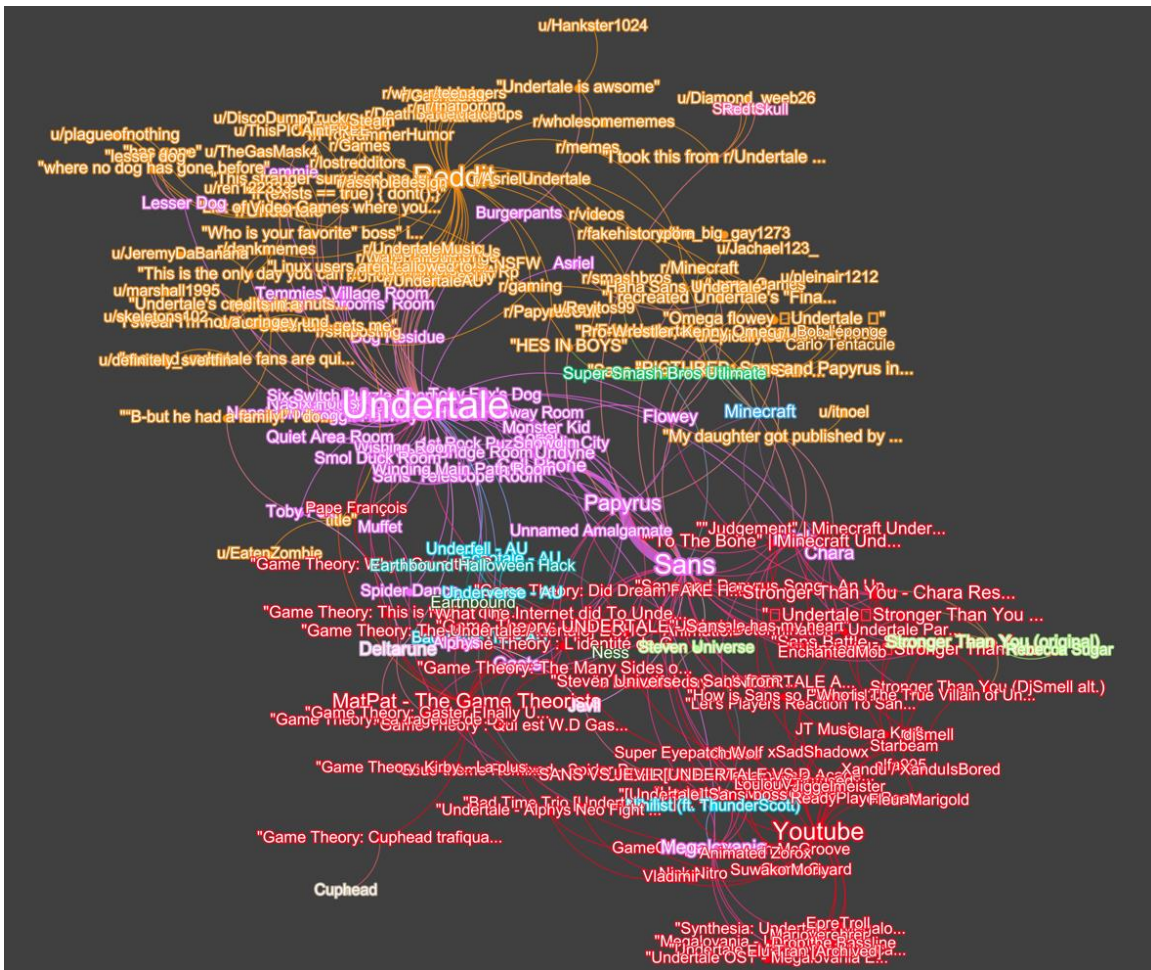


Figure 130 : réseau étendu d'Undertale comme ensemble de discours, spatialisé avec l'algorithme ForceAtlas, colorisation en fonction des origines des actants. Reddit (en jaune), Undertale (en violet) et YouTube (en rouge).

Factuellement, l'évolution de ces actants dans le réseau permet de constater les façons dont les audiences, joueuses ou non, se saisissent des actants issus du jeu en participant à la co-construction et la circulation des discours. Dans une certaine mesure, cela permet de rappeler que la façon dont les discours sont étudiés dans ce travail doctoral ne correspond à la façon dont ceux-ci peuvent être formulés ou énoncés au quotidien. Autrement dit, l'enjeu est dorénavant double. Pour chacun des discours, il convient d'un côté de définir les façons dont ils sont formalisés de manière quotidienne et de l'autre de qualifier les façons dont leurs circulations se cristallisent. Ce faisant, la ludologie socio-constructiviste est en mesure de définir scientifiquement un discours vidéoludique tout en considérant les écarts qui s'opèrent avec ses variations quotidiennes et *in fine* plus triviales. Par la suite, seule [la banalité du mal] est explorée en détail pour la raison qu'il s'agit d'un travail qui pourrait dépasser la dimension exploratoire voulue pour cette étude de cas.

Tout au long des études de cas, il a été possible de révéler les nombreuses facettes de ce discours et comment celles-ci se déploient au travers des diverses situations communicationnelles structurant les jeux du corpus, dont *Undertale*. À partir des données recueillies, qui concernent les contenus les plus vus et appréciés des plateformes Reddit et YouTube, il apparaît tout d'abord que c'est cette seconde qui va proposer des contenus centralisant un ensemble d'informations et d'interprétations à propos du jeu pour ensuite les redistribuer. En particulier, c'est la centralité de l'actant {MatPat - The Game Theorists} qui oriente cette lecture. En revanche, à ce sujet, les *posts* les plus vus de Reddit tendent davantage à partager des informations anecdotiques et relatives servant d'énoncés renforçant ou actualisant les discours (figure 131).



Figure 131 : : le post le plus apprécié de Reddit issu de la recherche de mot-clef « undertale » : « les jeux vidéo ne sont pas réalistes ! Les jeux vidéo : “J’ai 19 ans et j’ai déjà entièrement gâché ma vie” »

De manière générale, il semble qu'il y ait une plus grande cohérence dans les contenus considérés comme étant les plus structurants de YouTube. Au quotidien, il semble que la variation triviale de [la banalité du mal] soit focalisée autour de l'actant {Sans}. Dans le jeu, il s'agit du personnage qui dans le cadre d'une expérience va ponctuellement intervenir pour discuter et prévenir l'audience des comportements immoraux qu'elle pourrait commettre en jeu. Ou alors, il va juger et éventuellement punir l'audience dans le cadre d'une expérience génocidaire. Factuellement, cette circulation passe par la mise en réseau d'essais vidéo de {MatPat - The Game Theorist} qui dans la récolte des données apparaissent comme un monopole, ce qui occasionne également des contre-discours moquant l'actant de la part d'autres secteurs du réseau. En l'occurrence, l'actant {« Title »}, dont le nom n'est pas explicite, propose un contenu faisant explicitement référence à un autre actant créé par MatPat : {Game Theory : Why I Gave the Pope UNDERTALE!} (figure 132).



Figure 132 : à gauche : la vignette de la vidéo concernée ; à droite un post Reddit avec le texte « MatPat retournant dans le passé pour donner une copie d'Undertale à Hitler afin de le convaincre qu'un génocide, c'est mal » (traduction de l'auteur) ainsi qu'une image GIF extraite du film « Retour vers le futur » (Zemeckis, Gale, 1985)

Si la focale est de nouveau sur [la banalité du mal] qui a été le discours principalement étudié dans ce chapitre, une question légitime porte donc sur les raisons de la centralité de {Sans} au-delà de celles déjà exprimées concernant ses responsabilités dans l'expérience vidéoludique. Tout d'abord, selon les données récoltées, il est nécessaire de mentionner qu'il n'est pas le seul des actants à s'être éloignés de son cluster ou pôle d'origine. Il est relativement proche notamment de {Frisk} (l'avatar de l'audience-joueuse), {Chara} qui

ne se révèle qu'à la fin de la route génocidaire et {Gaster}. Ce dernier est un personnage énigmatique ne s'exprimant dans le jeu que par la police d'écriture Wingdings (exemple : « \clubsuit)(■)⌘⌘)(■)⌘♦ » signifie Wingdings). De plus, il ne peut être rencontré que de manière aléatoire en fonction d'une valeur décidée au lancement d'une nouvelle partie. De fait, il a cristallisé un nombre de théories par les fans de par son *design* même.

En revanche, les positions de {Frisk} et {Chara} suggèrent que leur combat, contre {Sans} dans le jeu lors de la route *genocide*, cristallise dans une certaine mesure une variation du discours sur [la banalité du mal] sous la forme d'une controverse. En effet, le réseau permet de constater les façons dont les audiences se sont réapproprié le combat en remédiant, en détournant et en resignifiant les enjeux mêmes du combat. À ce sujet, une zone du réseau est intéressante à mentionner (figure 133) puisqu'elle est composée de vidéos recréant le combat dans une version animée tout en ajoutant également de nouveaux dialogues entre les trois actants.

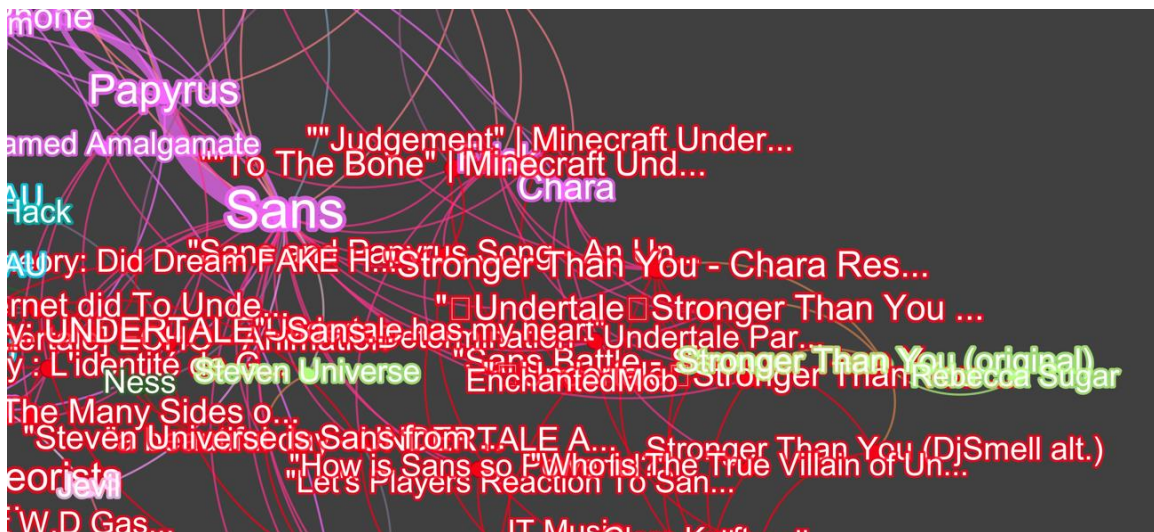


Figure 133 : coupe du réseau illustrant les liens entre {Sans}, {Chara}, {Frisk} et d'autres actants situés en dehors de l'expérience de jeu tel que la chanson {Stronger Than You} et ses détournements pas de multiples réinterprétations sur {Youtube}

Le tableau 19 illustre la façon dont certains actants résonnent entre eux de sorte qu'ils figent une certaine variation discursive reposant à la fois sur des implicites (le combat contre {Sans} dans le jeu est explicitement punitif, ce qui rend également la victoire de l'audience d'autant plus galvanisante) ainsi que des formes d'intertextualités émergentes.

Tableau 19 : le cluster « plus fort que vous » illustrant une variation du discours sur [la banalité du mal]

Nom de la vidéo (repris en tant que nom de l'actant)	Auteur·ice·s	Nombre de vues
Sans Battle - Stronger Than You (Undertale Animation Parody)	Alfa995 (2015)	78 M de vues
Stronger Than You - Chara Response (Undertale Animation Parody)	Clara Kraft (2016)	69 M de vues
【Undertale】 Stronger Than You -Genocide Remix- (Sans version)	Xandu / XanduIsBored (2016)	39 M de vues
【Undertale】 Stronger Than You Response (ver. Frisk) - Animation	Starbeam (2016)	34 M de vues

En l'occurrence, les vidéos recensées dans le tableau ci-dessus font référence explicitement à une chanson composée pour la série animée *Steven Universe* et composée par Rebecca Sugar : « *Stronger than You* ». Les paroles sont intéressantes alors pour constater la controverse (tableau 20) et comment celle-ci est relativement stable dans cette zone du réseau. Un des intérêts des paroles de ces chansons porte sur l'emploi de « *love* » qui ici est l'acronyme de « *level of violence* ». Comme propos prêtés aux personnages fictionnels, elles permettent d'interpréter des positions attribuées qui leur sont attribuées et qui structurent la controverse. Si {Sans} et {Chara} incarnent des positions clairement opposées (d'un côté une certaine idée d'une justice punitive et de l'autre une volonté destructrice), {Frisk} présente une position plus intermédiaire voire celle d'une victime également bourreau (« *you gave advice, I choose genocide but I know how to make it right...* »).⁵⁴⁰

⁵⁴⁰ Traduction : « tu as donné des conseils, j'ai choisi le génocide mais je sais comment faire amende »

Tableau 20 : extrait des dernières paroles de « <i>Stronger than You</i> » selon chacun des personnages fictionnels ⁵⁴¹		
Sans (alfa995, 2015)	Chara (Kraft, 2016)	Frisk (Starbeam, 2016)
Go ahead and try to hit me if you're able You should know by now that mercy's off the table. Think that you can try to spare me like I'm some pawn? Well, you didn't spare my brother, so get dunked on I know you made my friends all disappear, But everything they cared about is why I'm here I am their mercy, I am their vengeance I am determination. I know you're made o-o-o-o-of Lo-o-o-o-ove, lo-o-o-o-ove But I think I'm stronger than you	But I am getting you with my DETERMINATION =) You know I made your friends all disappear ERASING all what's left, this is why I'm here I will keep FIGHTING You should be DYING That is your DESTINATION I'm entirely made of LOVE Ah... And i'm sure i'm stronger than you! =)	so go ahead and just hit since your able all the sin I feel is unbearable if i could hit you once it be over but the consequence last forever The flower are bloom as the birds will tell its wonderful day to be burning in hell. You gave advice I choose genocide but I know how to make it right... I'am made of love love but I'll give up for you love love love but I'll give up for you love love love but I'll give up for you

Cela étant, au-delà de la façon dont ces actants composent le réseau et l'interdiscours, ils révèlent également toute la complexité rhizomique de l'étude étendue d'un discours. En effet, jusqu'à présent, c'est l'intertextualité au sein du réseau tracé à laquelle il est fait référence. Cependant, « *Stronger Than You* » pourrait également être en soi un actant ou un cluster d'actants tant cette chanson et ses variations font corpus. Par ailleurs, il serait possible de dresser des parallèles supplémentaires qui ajoutent des degrés de complexités non anticipés. Par exemple, dans ces vidéos, {Frisk} et {Chara} sont indissociables tout en étant des individualités clairement définies. Dans la série *Steven Universe* (Cartoon Network, 2013), la chanson est chantée par Garnet, cheffe des *crystal gems* (un groupe de

⁵⁴¹ Le choix ici a été de maintenir les textes dans leurs versions originales, car elles reposent sur des références intertextuelles explicites en anglais (par exemple, « *LOVE* » ici fait référence à « *Level of Violence* », un concept central du jeu.

protectrices de la Terre selon le Lore de la série). Or, il est également révélé que ce personnage est la fusion de deux autres, Ruby et Sapphire, dont la relation « d'amour *queer* entre deux personnages agenres identifiés comme femmes » (Moore, 2019 : 9) s'est cristallisée par cette fusion. Dans *Undertale*, il ne s'agit pas d'une relation amoureuse⁵⁴². Cependant, leur symbiose semble être un propos n'étant pas une surinterprétation dans le réseau étendu.

Il serait possible de poursuivre indéfiniment cette exploration interprétative du réseau étendu. Après avoir identifié les actants assurant des responsabilités structurantes pour la circulation des discours, il a été possible de focaliser l'étude sur les variations triviales de [la banalité du mal]. Il ressort de cette étude que [la banalité du mal] possède des variations quotidiennes cristallisées autour de quelques actants du jeu : {Sans}, {Frisk} et {Chara} ainsi que des réappropriations de leur combat par des productions formalisant des liens intertextuels (poétiques également) implicites et explicites. Sans rejeter les analyses des précédentes sections de ce chapitre, ces cristallisations, révélées par l'extension du réseau, illustrent des espaces d'affinités ou liminaires permettant aux audiences de réactiver d'autres actants, éléments, configurations, énoncés, venant soutenir [la banalité du mal] comme un ensemble complexe réunissant un nombre hypothétiquement infini de variations. La métaphore du réseau, matérialisé par des graphes, permet ultimement de ne pas se résoudre à considérer ces traces comme ce qu'il reste, tout en défaussant des variations discursives plus scientifiques et moins triviales.

6.6.4. Finalement, pourquoi l'analyse d'un réseau de réseaux ?

À l'issue de cette étude de cas, une première conclusion devient explicite. L'étude exhaustive d'un réseau de réseaux est une tâche impossible dans le sens où elle nécessiterait un degré de précision et une capacité parfaite à identifier les relations d'intertextualité entre

⁵⁴² Ce qui n'empêche pas la prolifération de contenus à caractère pornographique illustrant les deux personnages lors de situations intimes. Par exemple, la communauté r/CharaRule34, non répertoriée dans le réseau, regroupe tout de même quelque 8 000 membres, ce qui assure, dans une certaine mesure, une variation discursive de leur relation comme étant à caractère explicitement sexuel.

les actants. Appréhender cette complexité peut devenir un exercice fastidieux⁵⁴³. Dans cette étude de cas, seule la circulation des variations quotidiennes de[la banalité du mal] fut clairement étudiée. Or, il aurait également été possible de mener des exercices similaires pour [les socialités fictionnelles et responsables à l'égard des personnages d'*Undertale*] ainsi qu'[*Undertale* comme actualisation du jeu de rôle]. Notamment, il est possible de constater dans le réseau étendu les façons dont certaines communautés se saisissent d'un personnage fictionnel pour en faire le support de communications : {r/PapyrusCult}, {r/AsrielUndertale} ou encore le subreddit {r/TemmieR34}⁵⁴⁴.

De fait, une seconde conclusion peut être inférée à partir de la première. Tout en produisant des preuves pour l'étude de discours, formaliser un réseau étendu nécessite également un effort d'analyse qui doit correspondre à un besoin suffisant afin d'éviter les écueils d'une étude qui serait trop minutieuse, ce qui nuirait aux observations plus générales qui permettent d'appréhender la réalité de la circulation d'un discours. C'est pourquoi encore une fois, il revient à la personne menant une étude à partir de la LSC de déterminer les focales à étudier en fonction d'intérêts spécifiques comme cela a été le cas avec le cluster autour de {*Stronger Than You*}.

Cela étant, au-delà de ces deux conclusions qui formalisent quelques limites à l'exercice, étendre un réseau d'actants par les méthodes présentées dans cette sous-section permet de confronter les façons dont les discours sont étudiés et formalisés scientifiquement (ici par les outils de la LSC) aux discours tels qu'ils circulent quotidiennement par les apports des audiences, mais également d'autres actants non humains. Ce faisant, la ludologie socio-constructiviste permet d'éviter les écueils d'une réification relative à une interprétation d'éléments qui serait isolée du reste de l'écosystème discursif.

⁵⁴³ Une réflexion est également à mener dans le but de limiter de possibles biais futurs. À l'instar de certains récits historiques laissant une trop grande place à quelques figures, il convient également de rester précautionneux·euse sur les façons dont un réseau, pris tel quel, peut laisser une trop grande place à quelques actants, s'éloignant alors d'une réalité discursive bien plus complexe.

⁵⁴⁴ Portant sur le partage de contenus pornographiques concernant le personnage de Temmie. Il se trouve que Temmie est également l'avatar de Temmie Chang, ayant abondamment aidé Toby Fox dans le *character design* des personnages d'*Undertale*. Dans un autre contexte, l'hypersexualisation du personnage fictionnel peut être interrogé au prisme des façons dont certains individus, par la médiation de ce personnage, sexualisent également l'autrice.

6.7. Conclusion de chapitre - les réseaux discursifs et leurs liens

Envisager le monde social comme un ensemble connecté et interdépendant – un réseau – est paradoxalement, comme le souligne Norbert Elias, une posture peu développée en sociologie, la discipline dont l'objet d'étude est pourtant la société. La sociologie s'est en effet construite sur un modèle « atomiste » où chaque individu est conçu comme une monade qui aurait une essence en soi, plutôt que sur un modèle d'interdépendance où les individus n'auraient d'existence que dans leurs relations. Tout changement de regard par rapport à cet allant de soi de la discipline pose des problèmes de construction et même de vocabulaire. (Maillochon, 2012 : 190)

Paraphrasant Florence Maillochon, il serait possible d'énoncer que dans une certaine mesure, les études du jeu se sont partiellement construites sur « un modèle atomiste » cherchant à distinguer et parfois essentialiser chaque élément, chaque objet, chaque utilité, etc. Tout au long de ce chapitre, focalisé sur les liens entre les actants et les réseaux discursifs dans lesquels les discours circulent, il a été question de défendre et d'illustrer des outils permettant d'aller au-delà de cette perspective pour modéliser les liens entre chacun des actants d'une expérience vidéoludique. Pour cela, il a fallu poser un cadre d'analyse permettant de traduire les propositions théoriques des chapitres 3 et 4 en outils, et ce, afin que ce travail doctoral puisse également contribuer de manière pratique aux recherches faisant des jeux vidéo leur objet d'étude.

La narration à n-actants a donc été un point de départ fondamental et généralisant, à la fois pour donner un cadre global au déploiement d'une conception en réseau des discours et pour esquisser les outils suivants. La suite des sous-parties suit alors un cheminement logique allant de la responsabilité de l'actant (au niveau micro) au réseau discursif (au niveau macro) et ce, en passant par l'étude des situations communicationnelles (au niveau mezzo). En revanche, et contrairement au chapitre 5, les actants abordés ici ont davantage été des éléments fictionnels ; mais considérés à parts égales afin de respecter le principe de symétrie établi dans les chapitres précédents. Ce focus est également expliqué par l'orientation explicite de ce chapitre sur l'étude des jeux vidéo eux-mêmes.

De manière générale, les outils proposés ici répondaient à un objectif : consolider l'étude des discours vidéoludiques (et plus généralement des jeux vidéo). En effet, depuis une perspective plus distancée, il semble important de rappeler que ces outils ne sont pas fondamentalement nécessaires pour l'identification d'un discours vidéoludique. En revanche, leur intérêt porte davantage sur la précision des données que ces outils peuvent produire afin de contribuer à leur étude. Il n'a pas fallu obtenir des données de jeu pour identifier [la banalité du mal] comme étant un discours auquel les *mothertales* pouvaient contribuer ou co-construire. Pour cela, le travail exploratoire du ou de la sémiologue peut suffire, tout comme celui du ou de la sociologue avec des études de réception par exemple. En revanche, en modélisant les réseaux qui se co-construisent entre le jeu et l'audience-joueuse, il a été possible d'analyser dans le détail les configurations nécessaires à la co-construction d'une variation. C'est aussi par ce type de formalisations, toujours réfutables, qu'il est possible d'envisager les plausibles autres variations.

Le cheminement logique de ce chapitre répond également à différents impératifs en termes de précision et de consolidation. Envisager la responsabilité de la co-construction et les façons dont elle est distribuée constitue une première étape relativement peu coûteuse en termes de temps. Son intérêt fondamental est de procéder à la recherche des actants supposés influents pour le réseau à un moment et dans une configuration précise. Prolongeant cela, le modèle des événements de co-construction discursive permet d'orienter la focale sur l'étude des situations communicationnelles et comment celles-ci configurent les actants (notamment en distribuant leurs responsabilités) afin de structurer la co-construction d'un discours. Les expériences vidéoludiques étant des successions de situations communicationnelles au sein même d'une situation de communication, il fut possible de faire émerger la notion de continuum discursif afin d'appréhender les variations, les oscillations, conduisant à conceptualiser la discursivité comme étant un phénomène changeant au cours d'une expérience et de l'existence d'un réseau.

Ultimement, le dernier outil proposé dans ce chapitre fut le réseau discursif, en plus de servir d'étape conclusive aux études de cas menées tout au long de ce travail doctoral.

L'adjectif ici peut sembler superfétatoire, au premier abord, la notion de réseau peut se suffire à elle-même et il n'y a pas raison de défendre fondamentalement l'association des deux termes si ce n'est pour rappeler que les types de liens sont aussi importants dans l'étude d'un discours que les actants y contribuant. Pour rappel, si les actants sont encodés en fonction d'une ou de plusieurs de leurs identités, les liens font référence à des situations-séquences qui structurent la communication et distribuent des responsabilités. Les liens déterminent alors également dans une certaine mesure l'identité d'un actant lors d'une situation de communication. Papyrus en tant qu'ennemi ou en tant qu'ami ne structure pas la co-construction de la même façon. Cependant, modéliser cette image, ce réseau, ne doit pas être considéré comme une étape conclusive, mais comme un ouvroir potentiel toujours au service de l'étude d'un discours, lui-même en évolution, en mouvance. C'est pourquoi il a fallu développer un argumentaire, précautionneux, pour également envisager ce que le réseau ne permet pas de capter, mais que d'autres outils peuvent. Dans tous les cas et par la mise en discussion des conclusions au prisme d'un réseau étendu par l'écosystème discursif, la LSC est également en mesure de proposer des études de discours ne réifiant pas les variations scientifiques aux dépens des variations quotidiennes.

En tout état, une étude d'un discours vidéoludique inscrite dans la ludologie socio-constructiviste ne nécessite pas l'emploi systématique de chacun des outils proposés. La conclusion générale de la section permettra d'argumenter ce point tout en synthétisant l'ensemble.

Conclusion de la troisième section

Étudier les réseaux des configurations discursives avec l'apport des humanités numériques

Dans l'introduction de cette section, la question fondamentale portait sur les enjeux relatifs à l'étude des configurations discursives afin d'analyser et de qualifier les discours et leurs co-constructions. Il s'agissait ici d'une question permettant à ce travail doctoral de proposer plusieurs méthodes ancrées dans les sciences de l'information et de la communication et plus généralement dans les humanités numériques. Scindée en deux chapitres distincts mais complémentaires, cette section a donc été une opportunité de proposer, en plus de l'appareil théorique des chapitres 3 et 4, un appareil méthodologique au service de l'étude des discours vidéoludiques (et potentiellement applicable à tout discours médiatique). L'ensemble de ces propositions peut être envisagé comme une boîte à outils à la disposition du ou de la ludologue.

L'argument principal de cette section a été de soutenir la nécessité de proposer des outils étudiant les discours par le biais des situations communicationnelles dans lesquelles ils circulent. Autrement dit, cette section défend le besoin de ces outils afin de proposer des études de discours qui sont exhaustives et qui se consolident au fur et à mesure de l'emploi de chacun d'entre eux. De fait, les chapitres 5 et 6 suivent un fil rouge sur lesquelles les propositions peuvent être agencées allant des méthodes les plus générales (comme la matrice discursive) aux méthodes les plus précises (comme le modèle des événements de co-construction discursive) pour enfin conclure sur la modélisation d'une image (le réseau discursif) capturant les configurations discursives à un instant T et par lesquelles la co-construction d'un discours est structurée. La figure 134 permet d'encapsuler et de synthétiser l'ensemble de ces propositions méthodologiques de ces chapitres.

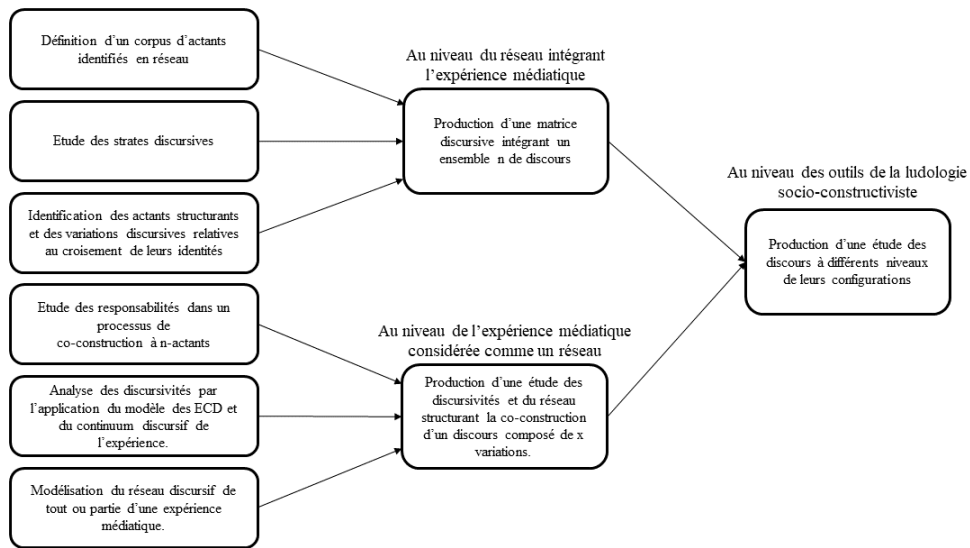


Figure 134 : synthèse des outils proposés par la ludologie socio-constructiviste

La ludologie socio-constructiviste présentée dans ce travail doctoral permet donc plusieurs approches ou points d'entrée pour l'étude d'un discours. Les trois premières méthodes correspondent à l'étude des discours au niveau d'un réseau dans lequel s'inscrit l'expérience médiatique (sans forcément nécessiter, à ce moment, une modélisation de ce réseau). Au niveau du premier, procéder à une étude des strates discursives (abordées dans les sous-sections 4.4 et 4.5) permet d'identifier les évolutions d'un même discours dans les façons dont il est formulé et se cristallise ponctuellement. Le cas des *Magypsies* fut révélateur pour cela. Au sein même d'une strate discursive, l'identification d'actants structurants au niveau non pas de l'expérience mais davantage au niveau de l'écosystème discursif ou d'un réseau le composant, permet de révéler un ensemble de variations qui coexistent. Tout au long de cette section, il a toujours été mis en avant que les outils de la LSC dussent être mobilisés en fonction d'un principe de suffisance. Ici l'enjeu n'est alors pas d'avoir une connaissance exhaustive de l'ensemble des actants contribuant à la co-construction d'un discours, mais de clairement identifier ceux qui sont structurants. La matrice discursive, conclusion de ces premiers outils, permet alors d'avoir une capture à un moment et dans un réseau précis d'un ensemble de variations discursives. Si ces trois premières méthodes actualisent des protocoles relativement typiques des sciences de

l'information et de la communication, les trois suivantes proposent des méthodes innovantes pour une étude des discours conceptualisés et modélisés comme des réseaux.

Les trois méthodologies du chapitre 6 ont de fait été focalisées sur l'étude même d'une expérience médiatique et des façons dont un discours se co-construit en son sein et au sein de l'écosystème discursif. En l'occurrence, bien que l'ensemble des jeux du corpus fût mentionné, ce fut *Undertale* qui servit de fils rouge à l'ensemble des outils. Comme évoquée, la narration à n-actants (et plus généralement les processus de co-construction à n-actants) a introduit les enjeux relatifs à l'étude des discursivités des configurations structurant la co-construction d'un discours. L'hypothèse ici portait sur la nécessité de ne pas restreindre l'étude d'un discours à la seule définition d'un système de formation. Au contraire, étudier les configurations dans lesquelles il est co-construit peut être une source de données fondamentales pour sa compréhension. C'est pour cela que l'étude des responsabilités entre les actants dans la co-construction et des façons dont elles sont distribuées, ainsi que celle des événements de co-construction discursive permettent davantage d'appréhender non pas un discours mais de ses discursivités, fluctuantes, en fonction des situations communicationnelles.

Dès lors, la logique défendue par ce travail doctoral et retranscrite dans les outils proposés porte moins sur l'étude seule d'un discours comme un système de significations que celle d'une expérience discursive, comprise ici comme un objet-frontière accumulant des identités ainsi que des formes qui s'actualisent en fonction des méthodologies employées. Étant donné que les outils doivent être mobilisés en fonction du degré de précision souhaité et des données souhaitées afin de consolider plus ou moins l'étude d'un discours, il revient au ou à la ludologue d'anticiper les besoins relatifs à une problématique de recherche plutôt que d'appliquer de manière succincte et linéaire les méthodologies proposées. Si la modélisation d'un réseau permet de produire des données particulièrement persuasives sur l'étude d'un discours particulier, il a pu être observé que la qualification de ce dernier ne nécessite pas forcément sa production. Cela étant, ce travail doctoral soutient que l'intérêt majeur de son emploi ainsi que celui des outils précédents se situent également dans la production de données et de traces falsifiables permettant de formaliser des études

de discours qui peuvent ensuite servir de précédents pour de futures recherches sur les discours vidéoludiques.

Ce travail doctoral arrive à sa conclusion et il serait plausible de directement procéder à cette dernière. Cependant, après les chapitres théoriques et pratiques, il convient de répondre à une ultime question. Étant donné le foisonnement des recherches en sciences du jeu, la ludologie socio-constructiviste peut sembler superfétatoire par rapport à toutes les propositions pertinentes qui méritent une attention particulière. C'est pourquoi le premier chapitre de la section conclusive de ce travail doctoral souhaite mettre en discussion l'ensemble des apports de la LSC, non pas en comparant leur pertinence par rapport à d'autres perspectives scientifiques, mais en l'interrogeant au prisme d'une pratique quotidienne de recherche dédiée à l'étude des expériences médiatiques (et particulièrement celle des expériences vidéoludiques). Le chapitre 7, écrit à la première personne et depuis une perspective auto-ethnographique, aura donc pour objectif d'adresser les interrogations sous-jacentes à la pertinence des propositions théoriques et pratiques de la ludologie socio-constructiviste, et ce, tout en éclairant également les conditions de production de ce travail doctoral. Ce n'est qu'ensuite qu'il sera possible de procéder à la conclusion générale.

Section 4

Ouvertures conclusives

Introduction à la quatrième section

La ludologie socio-constructiviste comme clef de lecture du monde médiatique

Les spectateurs les plus jeunes ont pris l'habitude d'être de plus en plus actifs vis-à-vis des univers qu'on leur propose. Ils adorent partager, commenter, analyser ou parodier telle ou telle séquence. Le succès des machinimas ou des séquences amateurs auprès de ces publics, répond ainsi à ce besoin qu'ont les joueurs d'être explorateurs, expressifs et ironiques. Par ces séquences audiovisuelles faites avec les moteurs des jeux vidéo, ils donnent leurs avis sur le jeu, déconstruisent les grammaires esthétiques de leurs auteurs, en moquent les idéologies : bref, ils font émerger un *regard critique* sur cet univers, structurant autour de ces micro-crétions une transformation de l'industrie culturelle en « champ esthétique ». (Auray et Georges, 2012 : 170)

Cette citation, extraite d'un article de Nicolas Auray et de Fanny Georges, est particulière dans le contexte de l'introduction à l'ultime section de ce travail doctoral. En effet, tout au long des six chapitres qui ont composé le cheminement intellectuel de la ludologie socio-constructiviste, il y a une hypothèse qui n'a jamais été fondamentalement rédigée ou ouvertement explicitée : celle d'une confiance totale en la capacité des audiences-joueuses ou non-joueuses (ainsi que leurs *regards critiques*) à créer collaborativement de nouvelles significations et donc de nouvelles actualisations d'un discours. C'est pourquoi en tant qu'artefact matériel, ce travail doctoral sera lui aussi le plausible sujet d'une déconstruction éventuelle seulement s'il est positionné comme étant ouvert à cette future actualisation (ou future falsification). Loin de considérer les propos tenus dans les chapitres précédents comme étant l'aboutissement idéal d'une recherche, l'auteur considère davantage ce travail comme étant une porte d'entrée ou plutôt un sentier, un ouvrier, en permanente co-construction. L'enjeu de cette section, à travers le chapitre 7 et la conclusion générale, sera donc d'ouvrir la ludologie socio-constructiviste à ces futures déconstructions (cristallisations, controverses, etc.) et à toute personne, chercheuse ou non,

souhaitant développer une approche critique de l'étude des discours vidéoludiques, mais également d'autres types de discours médiatiques.

L'exercice de la recherche appelle également ses participants et participantes à être également joueurs et joueuses dans la mise en discussion des propositions qu'ils et elles peuvent faire tout en se jouant également de ces dernières. Il ne sera pas question dans cette ultime section de militer pour une recherche se structurant par des *machinimas* mais il convient tout de même d'ouvrir également de nouvelles pistes de réflexion, et ce, tout en discutant les propositions élaborées ici et regroupées sous la ludologie socio-constructiviste. Dans une certaine mesure et tout en appliquant les propositions des chapitres 5 et 6, l'enjeu fondamental de cette ultime section est donc, dans une démarche méta-réflexive et co-réflexive, de participer à la structuration d'une certaine discursivité pour la ludologie socio-constructiviste. Comment, au-delà de l'ensemble des propositions faites dans ce travail doctoral, faire le constat de leur pertinence pour le champ académique mais également pour le milieu industriel même ?

Le septième chapitre (et le dernier de cette thèse) permettra donc de discuter la ludologie socio-constructiviste au prisme d'une pratique de recherche actuelle et future, située dans un contexte académique et industriel. Pour cela, il adressera une problématique laissée de côté mais fondamentale : comment permettre à la LSC de circuler et d'être trivialisée (pour reprendre Jeanneret) ? C'est dans ce cadre qu'une approche auto-ethnographique, figurée par l'emploi constant du « je », permettra de discuter de manière générale ce travail doctoral, tout en ayant pour objectif d'élargir l'espace de contingences⁵⁴⁵ pour l'étude des discours qu'est la ludologie socio-constructiviste. Cette confrontation des propositions théoriques notamment avec des récits quotidiens de recherche permettra également d'envisager également dans quelle mesure les propositions inscrites dans la ludologie socio-constructiviste pourraient être des outils et des méthodes au service de l'étude de discours médiatiques autres que vidéoludiques. Autrement dit, comment envisager la LSC, non pas comme un ensemble théorique uniquement dédié à

⁵⁴⁵ Si l'on peut se permettre, avec un certain trait d'humour, l'emploi de cette expression dans ce contexte précis.

l'étude des jeux et de leurs discours, mais comme une perspective ludologique nourrissant les études info-communicationnelles dédiées à l'étude des discours ?

La conclusion générale de la thèse, quant à elle, permettra de proposer une dernière synthèse de la ludologie socio-constructiviste autant au niveau de son inscription dans le champ des études des jeux et de leurs discours, qu'au niveau de ses appareils théoriques et méthodologiques. Tout en étant orientée par les *mothertales*, la LSC est également applicable au-delà de son corpus originel. C'est pourquoi il reviendra également à la conclusion de réaffirmer l'intérêt de cette proposition au-delà de l'étude d'un corpus d'expériences médiatiques particulier. Dans l'ensemble, ce sera aussi l'occasion de dégager quelques derniers enseignements tirés de ces années consacrées à la formalisation d'une proposition théorique qui fut structurante pour la compréhension même de l'auteur à l'égard de son objet d'étude et du monde ludique, finalement profondément communicationnel, social et culturel.

Chapitre 7

Confronter la ludologie socio-constructiviste au quotidien d'une pratique de recherche

7.1. Introduction de chapitre



Figure 135 : Discussion fictive entre Papyrus et Undyne (Undertale) pour explicitement éviter une nouvelle explication relative à l'emploi de la première personne pour ce chapitre.

En 2016, lorsque je démarre ce travail doctoral, l'objectif semblait alors particulièrement clair. Initialement, je souhaitais proposer une recherche portant sur les discours des jeux expressifs et les façons dont ces derniers étaient à même de susciter des émotions comme l'empathie. Peut-être que si le contexte de production de ce travail doctoral avait été autre, alors il aurait été plausible de tenir ce contrat initial. Une thèse en trois ans, par exemple, nécessite le respect d'un nombre de contraintes avec lesquelles, certes, il faut jouer, mais qui ne permettent pas une exploration aussi libre que celle dont

j'ai le sentiment d'avoir pu profiter. Ce sentiment de liberté fut quelque chose de particulièrement heuristique dans le sens où cela a permis de créer de la sérendipité liée à mon activité de recherche. Ici, j'appuie la notion de « sérendipité », car au fur et à mesure de mes réflexions, elle est devenue fondatrice de la définition que je donne à ma propre pratique de recherche. De fait, je ne la définis pas simplement par la possibilité d'une découverte qui serait provoquée par un heureux hasard. Au contraire, je m'approprie les propos de Sylvie Catellin et Laurent Loty qui la définissait comme le fait de

savoir prêter attention à un phénomène surprenant et imaginer une interprétation pertinente. La découverte renvoie toujours à quelque chose de caché ou d'inconnu, que la raison déductive est impuissante à connaître. Et comme on ne peut chercher que ce qui n'est pas encore connu, on ne sait pas ce qu'il faut chercher. Quand les scientifiques savent ce qu'ils cherchent, c'est qu'ils l'ont déjà découvert, par un raisonnement *imaginatif*. Toute découverte importante implique la sérendipité. (Catellin, Loty, 2013 : §9)

Cette sérendipité a été provoquée dans une certaine mesure à travers la pluralité des mondes auquel j'ai été et suis confronté en tant que doctorant chercheur, mais également chercheur prospectiviste, enseignant, chef de projet, ingénieur pédagogique et autant d'autres identités qui me sont attachées au cours de ma trajectoire professionnelle et académique. De fait, j'ai eu la chance de pouvoir développer les propositions transcrites ici en étant en quelque sorte un « doctorant liminal » dans le sens où mon parcours s'est construit sur les seuils des mondes académiques, industriels et populaires. D'abord lors d'un colloque puis dans un article (Giner, 2021c), j'ai eu l'opportunité de développer de manière méta-réflexive un propre regard sur mes pratiques, en tant que doctorant chercheur connecté, regard également nourri par celui de mes pairs issu·e·s de tous les mondes précédemment mentionnés. Par ailleurs, en sept années de thèse, tout autour de moi s'est transformé d'une façon ou d'une autre : les relations sociales, les contextes professionnels sont les plus proches, mais il est difficile de ne pas considérer également des phénomènes se déroulant à une plus grande échelle. Les exemples les plus remarquables sont probablement les confinements successifs et relatifs aux pandémies depuis le COVID-19,

mais également les crises écologiques qui mettent en perspective ce travail doctoral par rapport à des enjeux qui le dépassent. De tout cela a pu émerger de nombreuses situations ayant permis la confrontation d'idées élaborées dans une sphère puis traduites afin d'être appliquées dans une autre.

Cette richesse d'expériences professionnelles explique en grande partie une certaine volonté de ma part à vouloir qu'elle soit transcrite et figée dans un document pérenne. C'est aussi pour moi une possibilité de confronter l'ensemble des propositions que je fais dans le cadre de la LSC sans dénigrer d'autres propositions scientifiques. Autrement dit, ce chapitre est un exercice de légitimation de la LSC par l'étude de ses limites et par la proposition d'ouvertures sur des pistes futures de recherche s'appuyant sur ce qui est écrit dans les chapitres précédents. De fait, plutôt que de défendre cette légitimité en faisant une étude de comparée de la LSC par rapport à un état de l'art (ce qui serait répétitif), la comparaison se fera au prisme d'une pratique quotidienne. En somme, étant donné que la LSC est présentée comme une perspective nouvelle, comment une pratique quotidienne de la recherche sur les jeux vidéo constate sa pertinence et ses limites actuelles tout en permettant d'envisager ses trajectoires de développements et ses opportunités futures ?

De fait, l'objectif de ce chapitre est pluriel. La démarche auto-ethnographique que j'adopte ici permettra de discuter les limites de la LSC en explicitant le contexte de sa production. Cela sera alors l'occasion de revenir sur ce qui est absent de ce travail doctoral, ou sur ce qui aurait pu être autre, différent. Cependant, il ne s'agit pas non plus de dresser uniquement une liste exhaustive des critiques qui peuvent être faites à l'égard de la LSC, car le risque serait qu'elle soit considérée comme possiblement factice. En effet, la reconnaissance d'une limite ne suffit pas à s'en dédouaner. C'est pourquoi la simple recension ne peut s'extraire de l'évocation de solutions et d'applications de ces solutions. C'est l'ensemble de cette argumentation qui pourra susciter sa pertinence dans le champ des études de discours. De fait, la [pertinence de la ludologie socio-constructiviste] est également envisagée comme un discours co-construit. Cela également une distribution de la responsabilité de la critique entre la personne écrivant ces lignes et celles qui les liront. En revanche, en explorant divers développements futurs de la LSC, j'aurai à minima la

possibilité d'être un actant structurant et plausiblement plus persuasif que dans les précédents chapitres de ce travail doctoral. De fait, au cours des différentes sous-sections suivantes, j'aurai donc l'opportunité de mettre en exergue finalement des sentiers de résistance faible que je vois se dessiner au fur et à mesure de la mise en pratique de l'appareil théorique et des méthodologies que je propose.

7.2. Vers une ludologie socio-constructiviste quotidienne ?

En 2021, quelques mois après la sortie du jeu *Watch Dogs 3 : Legion*, principalement développé par Ubisoft Toronto et édité par mon employeur Ubisoft⁵⁴⁶, j'ai eu l'occasion de discuter avec une partie de l'équipe en charge de la direction du projet au niveau de l'entité productrice. J'avais été sollicité sur une question particulière : « comment créer plus de “réalisme social” dans le jeu ? ». La question peut sembler lacunaire telle qu'elle est transcrite ici, cela étant, il s'agit de la question telle qu'elle m'avait été posée. L'une des réponses que j'avais formulées à ce moment concernait le fait que l'on peut entendre « social » dans ce contexte de deux façons au moins. La première, potentiellement la plus évidente, concerne la mise en place de mécaniques de jeux permettant à plusieurs joueurs et joueuses d'interagir ensemble, soit dans le cadre d'une opposition, soit dans le cadre d'une coopération. En somme, il s'agit alors de *game designer* une dimension multi-joueurs au jeu. La seconde était plus subtile à transmettre puisqu'elle reposait alors sur la mise en récit de récits de vie permettant de susciter le développement de relations parasociales.

Concernant *Watch Dogs*, je prenais le fait que les jeux positionnent par exemple l'audience-joueuse par rapport à de grands enjeux de société (comme la surveillance, l'utilisation des données, etc.). Or, il peut être argumenté qu'une forme de réalisme social, qui dans ce contexte reste une notion relativement vague ne faisant référence à rien de particulier hormis une évaluation subjective d'un degré de réalisme dans la représentation des relations sociales, passe par la mise en récit de petits problèmes également. Cela

⁵⁴⁶ L'entreprise étant ce qu'elle est, il est en réalité plus précis de distinguer les entités productrices de celle qui édite. En effet, les premières ont des particularités en fonction de leurs contextes géographiques et culturels. Ubisoft Toronto est différent d'Ubisoft Québec (*Assassin's Creed Odyssey*, 2018) qui est différent d'Ubisoft Ancey (*Rider's Republic*, 2021), etc.

pourrait être bien discuté, mais ce n'est pas l'enjeu ici. Afin de présenter l'intérêt d'une telle démarche, je proposais de mettre en récit des problèmes banals et de proposer de les résoudre dans *Watch Dogs*. Par exemple, il pouvait être intéressant de créer une quête où l'enjeu ne concerne pas immédiatement un phénomène global. Je conseillais alors d'envisager une quête annexe où l'audience-joueuse, incarnant un·e *hacker*, se retrouvait à aider des personnes très âgées ayant des difficultés à remplir en ligne leurs déclarations d'impôt. Ce faisant, cela permettait d'aborder des sujets contemporains, en l'occurrence la fracture numérique relative aux usages des outils connectés (Brotcorne, Valenduc, 2009), tout en mettant l'emphase sur des problématiques potentiellement proches de l'expérience de vie des audiences-joueuses, et ce, en supposant qu'elles ont dans leur entourage une personne âgée (ou la possibilité de se représenter mentalement une personne âgée) ayant des difficultés avec les technologies numériques. Éventuellement, à force d'aider des personnes âgées, l'audience-joueuse (et *hacker*) aurait pu étudier plus en détail le système de déclaration de l'impôt et découvrir que l'encodage informatique des textes de loi, par les informaticien·ne·s, avait conduit à des erreurs dans le calcul même de l'impôt, voire même qu'il s'agissait d'une conspiration d'un petit groupe ayant les registres de connaissances adéquats et éventuellement les compétences pour commettre une fraude à la vue du grand public. Cet exemple de quête que je proposais s'appuie sur de véritables problématiques de recherche. Dans sa thèse de doctorat, Marie Alauzen étudie ce qu'elle nomme « l'état plateforme » à travers la numérisation de ses services (2019). Elle y souligne régulièrement au cours des chapitres les problèmes relatifs à l'encodage de divers calculateurs (d'impôts, mais également d'aides sociales). D'autres recherches mêlent les implications légales, éthiques et informatiques. Dans un article sur « le code du code », Julien Rossi étudie les controverses qui ont animé le *World Wide Web Consortium* et comment, à travers des choix techniques et informatiques, transparaissaient de véritables questions éthiques. À propos du projet DNT (pour *Do Not Track*), il écrit :

derrière une formulation dans un langage technique se cachait la question de la définition du consentement d'un utilisateur. Le consentement est-il l'expression de la volonté (opt-in), ou bien l'absence d'un refus (opt-out) ? Un navigateur qui active par défaut un signal DNT : 1 signifiant la volonté de ne pas être pisté protège-t-il la vie privée par la mise en œuvre

d'un principe de « vie privée dès la conception » (Privacy by Design, voir : Cavoukian, 2013) ou bien agit-il de façon paternaliste en imposant à son utilisateur des choix dont il n'a pas forcément pris connaissance ? (Rossi, 2022 : 13)

Entamer cette sous-section par cette anecdote n'est pas anodin. De nombreux sujets et concepts évoqués dans ce travail doctoral peuvent transparaître à nouveau à travers cette brève discussion dont les deux paragraphes précédents sont un témoignage.⁵⁴⁷ Sans les mentionner au moment de la conversation que j'avais eue, il est possible de faire le lien entre les propos que j'ai tenus et une certaine réappropriation des *expressive games* par exemple. On retrouve également des liens avec des discours qui ont particulièrement été étudiés ici comme celui [des socialités fictionnelles et responsables] et même dans une certaine mesure celui à propos de [la banalité du mal]. En jouant avec mes recherches académiques et la popularisation d'autres dans une industrie culturelle en fonction des projets sur lesquels j'ai pu être sollicité, il est possible d'observer ici qu'il se joue quelque chose : des jeux de langage. J'ai pu mobiliser mes travaux, en co-construction, autant dans un contexte de recherches scientifiques que de recherches industrielles. De fait, en plus de constituer une proposition au champ, la ludologie socio-constructiviste regroupe fondamentalement, à titre personnel, un ensemble d'outils que je mobilise et alimente au quotidien. La suite de cette sous-section (et des suivantes) mettra en discussion les limites et intérêts d'une telle approche dans un quotidien de recherche.

7.2.1. Ludiciser les sciences du jeu : une ludologie pataphysique ?

Il aura peut-être émergé à la lecture de ce travail doctoral, une critique qui a l'écriture a été particulièrement constatée. Entre le bagage théorique et l'ensemble des propositions méthodologiques, la ludologie socio-constructiviste englobe et propose un grand nombre de propositions théoriques. La saillance la plus visible est probablement la jonction d'un terme avec l'adjectif « discursif » ou « discursive » pour faire émerger des propositions de

⁵⁴⁷ En plus d'être une situation d'entreprise effectivement vécue.

nouveaux concepts ou outils. Parfois, il y a également l'élaboration d'un concept pour finalement très peu s'en servir. Par exemple, la discursivité transdiégétique (mentionnée dans la section 3.6.3) est placée sans véritablement être située alors que, possiblement, il eut été nécessaire de le distinguer clairement d'autres travaux comme par exemple ceux de Kristine Jørgensen sur les espaces transdiégétiques et plus précisément les sons transdiégétiques (2007). Je renvoie directement aux travaux de Roux-Girard (2012) et Meyer (2022) qui abordent bien plus en profondeur le travail de cette chercheuse. Le titre de cette sous-section cristallise également dans une certaine mesure une certaine tentative qui, sans être volontaire, peut devenir invisibilisatrice de certains phénomènes ou antécédents. Durant l'écriture de ce travail doctoral, Sébastien Genvo et moi avons eu plusieurs échanges sur l'emploi de « configurations » et des façons dont je situais cette notion. En effet, elle est relativement proche « d'agencements » et il est légitime de questionner les raisons qui m'ont poussé à privilégier l'usage de la première de ces deux notions. Norbert Elias emploie la première notion pour décrire les phénomènes sociaux comme étant interdépendants et dynamiques. Nicolas Duvoux retient une définition particulière pour la signifier :

En s'appuyant sur la métaphore du jeu, Norbert Elias définit dans le terme de configuration : « la figure globale toujours changeante que forment les joueurs ; elle inclut non seulement leur intellect, mais toute leur personne, les actions et les relations réciproques. [...] Cette configuration forme un ensemble de tensions » (Duvoux, 2022 : §4)

Coïncidemment, c'est peut-être là qu'une distinction pourrait être opérable dans le sens où un agencement pourrait définir l'état à un instant précis d'une configuration qui serait perpétuellement changeante. Mais ce travail de distinction des définitions peut se faire aux dépens d'un exercice plus général et urgent, au moins à mon niveau (et qui était de formuler une théorie me permettant avant tout de faire sens des phénomènes que je souhaite étudier). Il en va de même du choix que je fais de nommer la proposition théorique de ce travail doctoral : « la ludologie socio-constructiviste », ludologie qui pourrait clairement être intégrée et considérée comme intrinsèquement sémio-pragmatique. De fait, l'évidence aurait été peut-être d'opter directement pour cette appellation dont le mérite aurait concerné

une certaine simplicité et un ancrage clairement situé dans une perspective déjà reconnue et employée dans les sciences du jeu. C'est également un certain rattachement qui est identifié au sein de l'*Expressive Gamelab*, entité du Centre de Recherche sur les Médiations (CREM) de l'Université de Lorraine et qui réunit de nombreux doctorants, doctorantes, chercheurs et chercheuses. Toutes ces critiques identifiées à l'égard des propositions de ce travail doctoral constatent des interrogations ontologiques que j'adresse à l'égard de mon propre travail, mais également à l'égard d'une certaine posture que j'endosse.

L'explication principale qui me vient afin d'expliquer cette propension à imaginer et proposer de nouveaux concepts et méthodologies est une certaine appétence pour explorer des trajectoires de recherches plus ou moins créatives. Pour le dire d'une façon plus réflexive, il me semble avoir une appétence de ludicisation des processus et des méthodologies scientifiques. Dans le cadre d'une *paperjam* organisée par l'association que j'ai rejointe en cours de doctorat, l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH), c'est une appétence qui a pu être constatée par mes pairs. Une *paperjam* est un événement collectif organisé à la façon d'un hackathon ou d'une *gamejam* et qui a pour but de produire rapidement des créations pour ensuite les réunir dans une production collaborative. En l'occurrence, nous avons eu l'opportunité de produire un « *fanzine* scientifique » nommé *Aberrations Numériques* (OMNSH, 2021). Dans celui-ci, je m'appuyais sur la pataphysique, c'est-à-dire « la science des solutions imaginaires, qui accorde symboliquement aux linéaments les propriétés des objets décrits par leur virtualité » (Jarry, 1911 : 16), pour proposer la méthode des « cocottes conceptuelles ». Cette exploration conduisit à la création d'un générateur de titres d'articles académiques. Si ces exemples servent ici à illustrer cette appétence créative pour les recherches, il est possible d'entrevoir des opportunités futures de recherches sur les méthodes (figure 136).

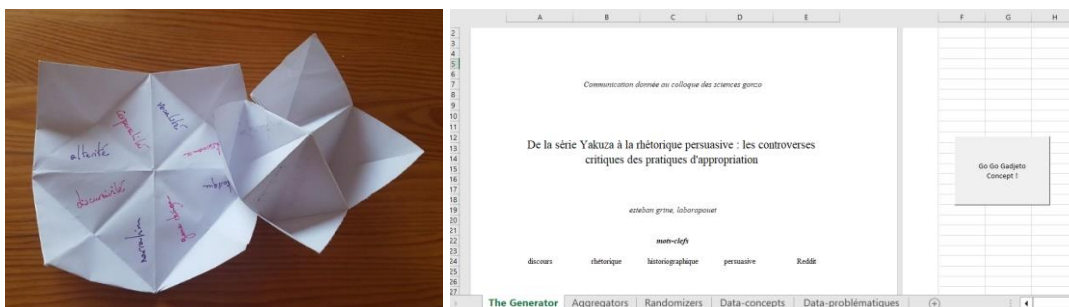


Figure 136 : à gauche : exemple de cocotte conceptuelle en papier ; à droite, un générateur sur excel de titres d'article (l'objectif a termes étant de parvenir à créer également des résumés d'articles, ainsi que des méthodes de recherches et pédagogiques pour la formation à la recherche.

L'objectif de cette méthode était relativement simple : séparer des notions employant deux termes, inscrire le premier sur une salière en papier puis le second sur une autre, répéter l'opération jusqu'à la complétion des objets pour enfin tirer procéduralement de nouvelles notions (Giner, 2021d). Les participants et participantes de la *paperjam* se sont alors prêtés au jeu pour faire émerger des notions comme : « corporalité ludonarrative, vocalité cartographique » et enfin « discursivité transdiégétique » (Giner in OMNSH, 2021 : 24). Si le point de départ s'inscrit dans ce qui est nommé l'Ouscipo (référence à l'Oulipo et signifiant « Ouvroir de Sciences Potentielles »), la dernière proposition permet enfin de contextualiser cet exemple tel qu'il est mobilisé dans le cadre de ce travail doctoral. En effet, c'est lors de cette *jam* que la notion de discursivité transdiégétique émergea dans mon travail de recherche. L'objectif alors n'était pas tant de situer la notion que de co-construire sa signification en allant. Si cela a le mérite d'être aligné avec la perspective socio-constructiviste de ce travail, cela n'en reste pas moins un problème à identifier par au moins deux aspects.

7.2.2. Questionner le jargon de la ludologie socio-constructiviste

Comme déjà observée, cette démarche peut aboutir à l'invisibilisation de précédents travaux sur des notions ou concepts relativement similaires ou qui peuvent être reliés, corrélés. Mais ce n'est pas le seul problème que pose une telle démarche. En effet, l'ajout d'une acception peut contribuer à la dilution du sens d'une notion, à tel point qu'elle peut ultimement devenir inutilisable. Dans un article relativement éloigné des thématiques de recherches de ce travail doctoral, William Berry avait étudié la confusion relative à la

notion « d'incrémentalisme budgétaire », utilisée sans uniformité. Cela avait abouti à un grand nombre de définitions ayant peu de liens entre elles et il suggérait tout simplement de résister à l'utiliser (Berry, 1990 : 168). C'est un écueil qui peut être adressé à un ensemble de notions proposées. Sans devenir inutilisable, il est par exemple pertinent de reconnaître que la notion de « réseau discursif » a déjà été employée dans des travaux antérieurs. S'appuyant sur la notion de topos développée par Anscombe et Ducrot (1994, cités par Marti) et définie dans ce cadre comme « un mécanisme cognitif fondamental à partir duquel nous interprétons la réalité et nous intervenons » (2008 : §7), Joel Marti propose également de penser le discours comme « un ensemble de *topoi* qui schématise des systèmes cognitifs représentables dans une structure ou un réseau » (Marti, 2008, §9). Nos définitions respectives des réseaux discursifs, bien que proches, ne partagent pas à première vue de lien. Le fait que Marti ne s'appuie pas non plus sur les travaux de Callon et Latour peut expliquer dans une certaine mesure les raisons de ne pas l'avoir mobilisé plus tôt. Or, les différences peuvent sembler beaucoup trop subtiles pour légitimer l'intérêt d'une nouvelle acception.

À terme, cela peut aboutir à un autre problème. L'abus de propositions peut porter atteinte à la structure de l'ensemble dans le sens où cela fait peut faire glisser les propositions théoriques vers des concepts opérationnels. Un concept opérationnel est un concept utilisé pour coordonner une discussion sans clairement associer une définition précise. Pierre Lerat énonce que c'est le cas par exemple de la notion de « connaissances non linguistiques » qui est utilisée sans pour autant qu'elle soit univoque chez chacun et chacune de ses utilisateurs et utilisatrices (Lerat, 1997). Dans ce travail doctoral, c'est particulièrement l'adjectif « discursif » (et tout ce qui lui est relatif) qui est probablement la saillance la plus visible. Comme tout est considéré comme discursif, il ne peut être dissocié du reste. Dans une certaine mesure, cette notion occupe une place similaire à ce que l'adjectif « social » est pour Bruno Latour.

Lorsque les chercheurs en sciences sociales ajoutent l'adjectif "social" à un phénomène, ils désignent un état de fait stabilisé, un faisceau de liens qui, plus tard, pourront être mobilisés pour rendre compte d'un autre phénomène. Il n'y a rien de mal à cet usage du mot tant qu'il désigne ce

qui est déjà assemblé, sans faire de supposition superflue sur la nature de cet assemblage. Les problèmes surgissent cependant lorsque le terme "social" commence à désigner un type de matériau, comme si l'adjectif était à peu près comparable à d'autres termes tels que "bois", "acier", "biologique", "économique", "mental", "organisationnel" ou "linguistique". À ce stade, le sens du mot s'effondre puisqu'il désigne désormais deux choses totalement différentes : d'une part, un mouvement au cours d'un processus d'assemblage et, d'autre part, un type spécifique d'ingrédient censé se distinguer des autres matériaux. Ce que je veux faire dans ce travail, c'est montrer pourquoi le social ne peut pas être interprété comme une sorte de matériau ou de domaine et contester le projet de fournir une « explication sociale » d'un autre état de choses. (Latour, 2005 : 1, traduction de l'auteur)⁵⁴⁸

Être conscient de ces deux problèmes ne doit pas cependant aboutir irrémédiablement à se limiter dans sa propre pratique de recherche. Cependant, cela suggère tout de même de ne pas être trop attaché à chacune des notions proposées dans ce travail doctoral, mais également dans de futures productions scientifiques. Paraphrasant Latour, ce que je veux dans ce travail, c'est montrer pourquoi la discoursivité ne pas être interprétée comme une sorte de matériau ou de domaine et énoncer son caractère inhérent à toute chose. *In fine*, le vocabulaire élaboré ici doit être considéré comme moins pérenne que les directions et les perspectives visées par la ludologie socio-constructiviste.

7.2.3. Quelques solutions pour actualiser en permanence une pratique quotidienne de la ludologie socio-constructiviste

En 2022, je me suis saisi du sujet de l'appropriation culturelle afin de populariser les travaux académiques sur le sujet (dont ceux de Derfoufi, 2021) auprès des acteurs

⁵⁴⁸ « when social scientists add the adjective 'social' to some phenomenon, they designate a stabilized state of affairs, a bundle of ties that, later, may be mobilized to account for some other phenomenon. There is nothing wrong with this use of the word as long as it designates what is already assembled together, without making any superfluous assumption about the nature of what is assembled. Problems arise, however, when 'social' begins to mean a type of material, as if the adjective was roughly comparable to other terms like 'wooden', 'steely', 'biological', 'economical', 'mental', 'organizational', or 'linguistic'. At that point, the meaning of the word breaks down since it now designates two entirely different things: first, a movement during a process of assembling; and second, a specific type of ingredient that is supposed to differ from other materials. What I want to do in the present work is to show why the social cannot be construed as a kind of material or domain and to dispute the project of providing a 'social explanation' of some other state of affairs. » (Latour, 2005: 11)

industriels (employés, managers, etc.). Ce fut un projet qui s'est conclu avec une conférence donnée au *GameCamp 2022* qui est un rassemblement à Lille de studios principalement issus de l'Europe francophone (Giner, 2022). Sans donner plus de précision afin de maintenir l'anonymat, une personne est venue me voir après une présentation sur ce sujet en énonçant qu'elle avait bien compris ma communication, mais que pour faire au mieux finalement, et je cite cette personne « quand on est un studio français, le mieux est de ne faire des jeux qu'avec des blancs dedans afin d'être sûr de ne pas faire de l'appropriation culturelle ». Il a fallu ensuite redéployer un argumentaire pour réactualiser les conclusions faites par cette personne en jouant sur les formulations, revenant sur le vocabulaire, en effectuant des choix tactiques, et ce, tout en choisissant les objectifs que j'allais poursuivre.

Si cette anecdote peut sembler éloignée, elle n'en témoigne pas moins d'un quotidien dans lequel, en tant que doctorant chercheur, mais également et surtout chercheur prospectiviste⁵⁴⁹. je suis amené, de par mes diverses identités accumulées, à actualiser en permanence mes propos et les façons dont ils sont formulés. L'objectif n'est pas de systématiquement les diminuer, mais davantage de les rendre audibles, et ce avec le moindre effort. Dans l'exemple donné sur l'appropriation culturelle, l'enjeu n'était plus de sensibiliser au sujet, mais d'inviter la personne concernée à elle-même se positionner dans une démarche réflexive sans se formaliser sur les notions mêmes qui auraient pu amener la discussion à dévier. À ce moment, déterminer ce qui était, ou non, de l'appropriation culturelle acceptable était devenu moins important que de conclure collectivement à la reconnaissance des problèmes que cette pratique génère pour les créateurs et les créatrices. C'est pourquoi, indépendamment du jargon critiqué (en l'occurrence, celui de la LSC), il est nécessaire de déployer au moins deux stratégies pour (1) reconnaître la symétrie des concepts scientifiques et rendre visible l'ensemble des travaux de recherche sur un même sujet et (2) assurer l'effectivité d'une discussion qui peut aller au-delà d'enjeux purement scientifiques.

⁵⁴⁹ Il sera possible de revenir sur la notion à travers l'un des axes de développement

Deux possibilités sont alors constatées. Étant un actant qui évolue au sein de plusieurs sphères sociales relatives à l'industrie du jeu vidéo, je suis obligé d'adapter mes propos et mon discours en fonction des autres avec qui j'interagis. Si je ne suis pas particulièrement attaché aux notions que je propose, c'est parce que ma pratique quotidienne de recherche, dans un contexte industriel et scientifique, m'amène en permanence (1) à les traduire ou (2) à les articuler. La première possibilité, la traduction, fait définitivement référence aux travaux de Michel Callon et comment, avec les identités que j'ai, je suis amené à prendre le rôle de porte-parole au sein d'une entreprise. Sans adopter en permanence cet éthos (de porte-parole justement), traduire mes propos ou réintroduire ceux des autres est fondamentalement une stratégie du quotidien. Cette stratégie ne se fait pas dans le dessein de minimiser un vocabulaire au profit de la LSC, mais davantage s'assurer qu'il y ait bien une situation de communication à propos de ce qui est important à un instant donné : l'étude des discours. C'est pourquoi même si cela peut sembler paradoxal, cette posture me permet à la fois de nourrir une appétence pour la création de définitions (nouvelles ou *in fine* redondantes) tout en les positionnant de manière symétrique à toutes les autres, quitte à préférer même l'emploi des autres.

Mon parcours professionnel dans l'industrie m'a également conforté dans cette posture, car l'ensemble des situations de communications dans lesquelles il fallait déployer des stratégies persuasives sont contraintes, non pas par les actants, mais par le temps lui-même. Il est assez humoristique et heuristique de considérer que l'ennemi du discours, c'est le temps qui passe ou l'agenda. J'ai eu la chance de discuter avec des personnes qui hiérarchiquement sont ou ont été très haut placées autant dans l'industrie que dans l'académie, et lorsque la personne me signale qu'elle n'a que 15 minutes à consacrer à mon sujet, il est nécessaire de tout faire afin de ne pas tomber dans une discussion portant sur les mots qui doivent être utilisés. De fait, il n'est pas rare également d'articuler mon propos, ce qui en fait la deuxième proposition faite pour dépasser les limites évoquées dans cette sous-section. Dans son article précédemment cité, Julien Rossi définit l'articulation comme : « [le] procédé discursif par lequel une coalition d'acteurs présente des revendications fondées sur un référentiel propre à cette coalition dans un langage qui le rend légitime au

regard d'un référentiel idéologique global » (Rossi, 2022 : 16). Cette articulation passe également par la mise en place de référentiels communs.

Après avoir donné une communication sur les enjeux des photographies vidéoludiques et des modes photo (Giner, 2019c), j'ai proposé de réorganiser cette intervention en interne à Ubisoft. À la base, il devait s'agir d'une petite présentation, mais la personne avec laquelle j'organisais l'événement invita tout son service : l'Édito. En 2019, et sans considérer ici les restructurations qui ont eu lieu après, ce service avait la charge de la coordination de l'ensemble du portefeuille de l'entreprise. Je me suis donc retrouvé à faire une présentation auprès d'une cinquantaine de personnes, ce qui était imprévu, dont les personnes ayant créé les premiers modes photo présents dans les jeux Ubisoft, ce qui était plus qu'imprévu. Ici, l'articulation fut entre des enjeux sociaux et discursifs qui devaient rejoindre des considérations principalement artistiques et économiques. C'est aussi à partir du moment où j'ai commencé à introduire dans ma présentation des artistes qui, sans que je le sache, travaillaient ou avaient travaillé avec certaines des personnes présentes dans l'audience, que l'articulation commença (selon mon ressenti) à être effective. En plus d'être burlesque, cette situation illustre bien également les nécessaires élasticité et humilité que je perçois comme des contreparties nécessaires pour (1) proposer et défendre un ensemble théorique comme la LSC et (2) considérer les critiques recensées ici, mais également futures.

Ainsi donc, dans cette première sous-section de chapitre, j'ai pu adresser un ensemble de critiques que je perçois depuis mon identité d'auteur (de ce travail doctoral). Les diverses anecdotes racontées ici m'ont permis d'atteindre deux objectifs. Le premier est relatif aux critiques que j'ai pu adresser. Mon approche à l'égard des sciences fait que j'ai une certaine appétence à la proposition de (ce que je crois être plus ou moins des) nouvelles notions. Or, ce faisant, je prends le risque de minimiser ou d'invisibiliser les travaux dont je n'ai pas connaissance. C'est pourquoi, pour contrebalancer, je traduis et articule les propositions de la LSC en fonction des situations de communication et des enjeux, quitte à préférer l'usage d'autres notions plus proches des personnes avec qui je communique. Le second objectif s'inscrit plus dans une volonté d'illustrer également les façons dont un

chercheur actualise potentiellement son bagage théorique et méthodologique dans des situations industrielles. Au quotidien, je suis obligé de m'adapter en fonction des autres actants avec lesquels j'interagis. La confiance évoquée dans l'introduction de section sur la capacité des audiences à créer des significations peut également être traduite ici comme la reconnaissance de la compétence, de manière symétrique, des actants qui actualisent la ludologie socio-constructiviste. Cette pluralité d'actants et cette confiance permettent de revenir à l'idée que même si ce travail doctoral reste une trace à un moment donné de la LSC, cette dernière reste fondamentalement une théorie en co-construction.

7.3. Vers une sociologie des discours vidéoludiques ?

La ludologie socio-constructiviste telle que présentée dans ce travail doctoral a particulièrement mis l'emphase sur la notion de réseau. C'est ce qui m'a poussé à introduire son corpus sous cette forme dans le deuxième chapitre puis à conclure finalement l'ensemble des propositions théoriques et méthodologiques par la formalisation d'un réseau discursif relatif à *Undertale*. Or, il convient de reconnaître que ces réseaux ont pu être formalisés précisément parce qu'ils s'appuient finalement sur des données maîtrisables. En effet, pour le réseau du corpus (section 2.4), il m'a fallu réunir un ensemble de jeux dont les données furent encodées au sein de Gephi. Puis, par la recherche de traces, les liens furent élaborés entre chacun des actants. Sommairement, si je présente la chose sous la forme d'un réseau, il est tout à fait envisageable de présenter cela comme un simple système de citations où les actants « font système » précisément parce qu'il est possible de retracer les références que leurs auteurs et autrices font à d'autres actants du système.

De manière similaire, le réseau discursif d'*Undertale* fut également élaboré par la création et la production de données spécifiques issues d'un environnement relativement contrôlé, mais également falsifiable. En effet, la captation s'est déroulée dans un lieu privé, mais en ligne en étant diffusée sur Twitch. Cela fait que l'ensemble des interactions entre le jeu, l'audience-joueuse et l'audience non-joueuse, a techniquement été intégralement capté. Même les événements aléatoires pouvant interrompre mes sessions de captation furent enregistrés. C'est pourquoi il n'est pas possible de stipuler que le réseau discursif

issu de ces sessions est représentatif d'une expérience typique. C'est seulement lors de la recherche exploratoire ayant permis d'étendre le réseau en dehors de l'expérience que j'ai pu commencer à formaliser une expérience plus générale prenant en compte le contexte médiatique (section 6.6).

Ce focus sur l'étude de discours appuyé par des outils et des contextes maîtrisables n'est pas totalement le produit d'une intention volontaire de ma part. Le contexte de production de ce travail doctoral explique en partie les raisons d'une telle orientation. Cependant cette dernière révèle également ce qui pourrait être nommé ici « la grande absente » : à savoir l'étude sociologique de discours vidéoludiques à partir de données issues de réseaux sociaux. C'est pourquoi je vais élaborer ici les raisons d'une telle absence, mais également les pistes que j'envisage pour adresser l'ouverture de la ludologie socio-constructiviste vers une sociologie des discours vidéoludiques.

7.3.1. La ludologie socio-constructiviste est-elle une sociologie ?

Fondamentalement, le titre de cette sous-section est formulé à la manière d'une question typique de ce qui pourrait être un « marronnier scientifique ». Daniel Jacobi définissait un marronnier journalistique comme « un article convenu, qui revient périodiquement [...] et dans lequel le journaliste brode quelques idées personnelles sur des thèmes tous connus » (Jacobi, 1990 : 104). La question « la ludologie est-elle une sociologie » peut également être positionnée de manière similaire : une question qui revient périodiquement sur des thèmes connus. Ici, cela nourrit un but humoristique, mais il s'agit aussi d'une invitation à prendre du recul sur les propositions de ce travail doctoral de sorte à mettre également en exergue également des travaux qui ont été menés en parallèle, en dehors des propositions de ce manuscrit, mais qui y font référence implicitement.

Il est en effet légitime d'interroger les raisons qui ont poussé ce travail doctoral à ne pas mener de terrains sociologiques ou à ne pas constituer de réseaux à partir des diverses communautés de pratiques en relation avec le corpus. En effet, comme cela a pu être constaté, les *mothertales* sont des jeux dont une partie des audiences-joueuses peut se

réunir au sein de clusters comme starmen.net et prendre activement part à la circulation de tout phénomène concernant ces jeux. Plus tôt dans ce travail doctoral, j'aurais pu potentiellement avoir la possibilité de concentrer l'intégralité de mes efforts sur ces communautés de pratiques afin de faire émerger une proposition d'étude des discours. Par exemple, il fut évoqué que le jeu *Undertale* possède un grand nombre d'univers alternatifs dans le sens où des membres particulièrement actifs réapproprient et détournent les éléments canons du jeu pour faire circuler de nouvelles variations discursives. En soi, il aurait été intéressant d'approfondir ma compréhension de ce réseau discursif pour en faire émerger de nouvelles propositions. Cela étant, il convient également de reconnaître que cela aurait été une tout autre trajectoire de développement pour ce travail doctoral où il aurait alors fallu éventuellement procéder à de l'observation participante, des questionnaires et éventuellement des entretiens avec des audiences créatrices et donc, appuyer davantage ce travail dans des méthodologies sociologiques.

Ces considérations n'ont jamais quitté l'écriture de cette thèse. L'une des raisons est l'appui déjà conséquent de la LSC sur des propositions sociologiques comme la théorie de l'acteur-réseau. C'est pourquoi je considère la ludologie socio-constructiviste comme une façon d'appréhender également des phénomènes sociaux relatifs aux discours médiatiques et à leurs circulations. Cette perception des propositions théoriques et méthodologiques formalisée ici peut sembler étonnante, mais s'inscrit dans des réflexions similaires faites à l'étude des discours. Dans un article de 1999, Jean Widmer positionne l'analyse de discours comme une sociologie, et ce, de manière relativement persuasive sans pour autant être essentialisant :

La conclusion ne sera pas substantielle, mais faite de considérations sur la démarche afin d'esquisser, à partir de l'ethnométhodologie, comment l'analyse du discours est, à strictement parler, une sociologie praxéologique. À strictement parler, parce que si nombre d'auteurs reconnaissent que l'analyse de discours, par opposition à une analyse de texte, est l'analyse d'une pratique dont le texte est la trace verbale, rare sont encore les démarches qui en tirent les conséquences et insèrent l'analyse du discours dans la théorie des pratiques. (Widmer, 1999 : 196)

La citation de Widmer permet ici de poser un premier contexte aux interrogations que je me pose et que je souhaite prolonger au-delà de ce travail doctoral. Pour Widmer, considérer l'analyse de discours comme une sociologie praxéologique est logique dans le sens où il considère les discours comme des « traces de pratiques sociales » (1999 : 205), ce qui n'est pas sans rappeler non plus la définition de la culture selon Clifford Geertz (un document en acte). Dans ce travail doctoral, j'ai préféré l'emploi « d'étude de discours » à celle « d'analyse de discours », car il me semblait que cette dernière portait un ancrage académique particulièrement complexe et poreux. Si Widmer la positionne comme une sociologie praxéologique, il est aisé de mettre en avant des propositions similaires. Par exemple, le sociologue Reiner Keller défend une approche de l'analyse des discours par la sociologie de la connaissance (*Wissenssoziologische Diskursanalyse*). Pour lui, le concept de discours

Est repris et modifié pour désigner le rapport de régularité entre un ensemble spécifique de pratiques d'énonciation et un contenu sémantique proposant une certaine structuration cognitive-symbolique du monde. Ainsi, un discours constitue le sens, la réalité du monde. À tout le moins, il en fournit une version possible qui rentre dans le conflit des interprétations. (Keller, 2007a : §18)

Pour Keller, l'analyse de discours telle qu'il la conceptualise est une « une ouverture des sciences sociales vers le discours et le discursif en tant que phénomènes sociaux » (Keller, 2007a : §24). Logiquement, il n'est pas possible ici d'explorer en détail le projet qu'il formalise, et ce, même si d'autres chercheurs et chercheuses mentionnés dans ce travail doctoral, comme Johannes Angermuller, y ont également contribué (Angermuller, 2005). Dans tous les cas, il est possible de voir se dessiner des liens entre la ludologie socio-constructiviste et la sociologie de la connaissance. À l'instar de l'utilisation qui est faite de la notion de discours dans ce travail doctoral, Keller énonce :

Le mot discours tel que nous l'utilisons ne renvoie pas à une entité ontologique. En effet, il n'est qu'un outil théorique et heuristique pour

l'organisation et l'analyse des données, à la fois une hypothèse nécessaire et à préciser pour réaliser la recherche concrète (Keller, 2007b : 302).

Ces quelques liens, dressés ici entre la ludologie socio-constructiviste et la sociologie, suggèrent une porosité particulière. Dans la conclusion du premier chapitre de ce travail doctoral, j'énonçai vouloir déployer des propositions qui pouvaient ensuite être réappropriées par d'autres disciplines des sciences humaines. En somme, la LSC est présentée comme un projet inscrit en sciences de l'information et de la communication, mais qui s'ouvre vers le reste des sciences sociales et humaines. De fait, présenter l'ambition de ce travail selon la forme d'un mouvement dans ce sens suggère également de considérer l'inverse ou plutôt d'interroger la possibilité d'une ludologie socio-constructiviste, et donc d'une étude des discours vidéoludiques, qui serait d'abord inscrite en sociologie.

7.3.2. Les discours vidéoludiques sont « *social by design* »

« *Social by design* » (« sociaux par design » ou « sociaux par définition ») est le nom donné à un ensemble de notes industrielles, d'articles et de billets que j'ai pu rédiger en dehors de ce travail doctoral et d'autres publications académiques sur les jeux vidéo. Ce titre permettait de poser une assertion directe et heuristique pour les professionnels de l'industrie à qui je présentais ces travaux personnels,⁵⁵⁰ et ce, dans le but de les accompagner dans leur processus créatif⁵⁵¹. L'objectif de ces écrits était d'explorer, entre autres, les jeux vidéo comme étant des « petits systèmes sociaux ». La formule ici est empruntée à Alan G. Johnson dans une intervention qu'il donna sur les systèmes sociaux (Johnson, sd)⁵⁵². J'ai déjà pu évoquer cela (section 6.1). Ici, l'adjectif « petit » signifie surtout une simplification des relations entre les actants (humains, fictionnels, etc.) participant à ce système. Cette simplification passait alors entre autres par le remplacement de liens de corrélations entre une foultitude de phénomènes par des liens de causalités directes entre une cause et sa conséquence. Ce postulat expliquait alors pourquoi le

⁵⁵⁰ Travaux qui ont également été remédiés auprès d'autres salariés de mon employeur notamment.

⁵⁵¹ Plus généralement lorsqu'ils et elles en étaient à une phase de préproduction.

⁵⁵² Johnson, A. (Réalisateur). (Sans date). *People, Systems, and the Game of Monopoly*.
<https://www.youtube.com/watch?v=4rxL3ik9sJA>

processus de remédiation passe par des choix éditoriaux, conscientisés ou non, qui posent un certain regard sur une réalité sociale. En tout état, l'argument central de cet ensemble de travaux regroupés sous l'appellation « *Social by design* » est que les jeux vidéo, du fait de l'expérience-cadre, structurent des relations sociales et parasociales dans le jeu, mais également hors le jeu.

Dans la littérature académique, il ne s'agit pas d'un argument particulièrement novateur. L'objectif de ce travail était davantage de proposer une perspective atypique sur la création de jeux vidéo aux équipes dont les compétences n'intègrent pas forcément des réflexes, des formulations et des méthodologies issues des sciences humaines. L'enjeu était alors de reformuler des fonctionnalités et des façons de penser une expérience de jeu en se détachant du vocabulaire industriel. Un exemple de cela peut concerner le jeu *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019). À sa sortie, Hideo Kojima propose de catégoriser le jeu comme un *social strand system*, c'est-à-dire un système (vidéoludique) mettant l'emphase sur la mise en connexion asynchrone de joueurs et de joueuses afin que ces derniers jouent ensemble tout en étant isolés les uns des autres. Cela se traduisait entre autres dans le jeu par le partage de structures et d'installations qu'un ou une joueuse peut financer afin de parcourir plus facilement l'espace explorable du jeu⁵⁵³. Assurément, la notion ici cristallise également des enjeux promotionnels et économiques pour le studio Kojima Productions. Le concept est d'ailleurs une marque déposée⁵⁵⁴. Or, au-delà de quelques saillances, la notion ne permet pas de véritablement qualifier les façons dont les relations sociales entre les audiences-joueuses sont structurées et comment cette structuration peut éventuellement déborder ou se répercuter lors de situations de communications en dehors du jeu. Après la sortie du jeu, des audiences-joueuses écrivirent des billets de blog ou sur des forums (comme le Subreddit du jeu : r/DeathStranding) pour signaler leur prise de conscience de l'aide provenant d'autres joueurs et joueuses (figure 137). Cela remédiait alors l'un des discours qui pourrait être nommé ici sans que cela soit

⁵⁵³ *How Online Interaction Works in Death Stranding (Social Strand System)—Death Stranding Wiki Guide*. (s. d.). IGN. Consulté 29 janvier 2023, à l'adresse [https://www.ign.com/wikis/death-stranding/How_Online_Interaction_Works_in_Death_Stranding_\(Social_Strand_System\)](https://www.ign.com/wikis/death-stranding/How_Online_Interaction_Works_in_Death_Stranding_(Social_Strand_System))

⁵⁵⁴ *Global Brand Database*. (s. d.). Consulté 29 janvier 2023, à l'adresse https://branddb.wipo.int/en/quicksearch/brand/JP502019000015984?by=brandName&v=social%20strand%20system&rows=15&sort=score%20desc&start=0&_=1675010826046&i=0

étayé [la bienveillance et l'entraide comme stratégies collectives d'évolution et de survie] et pour lequel le jeu déploie des stratégies discursives.

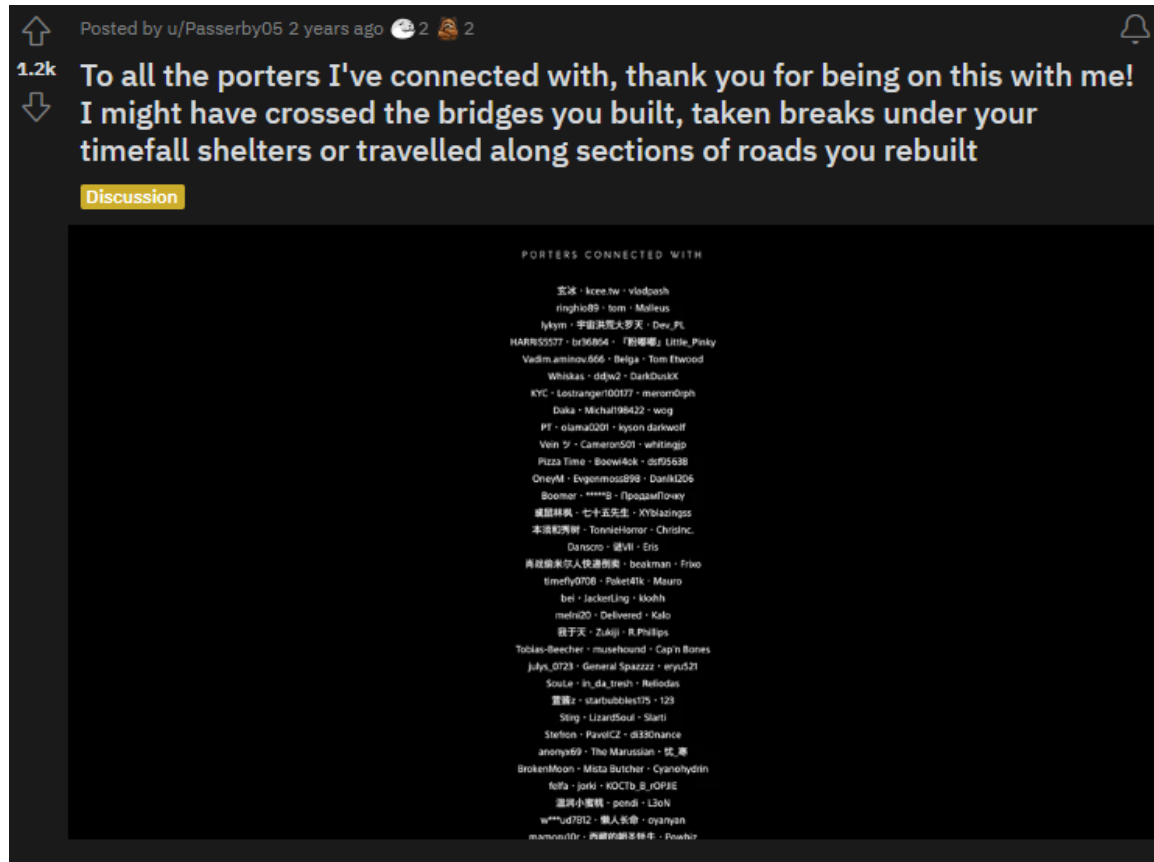


Figure 137 : « à tous les livreurs et livreuses avec qui j'ai été en contact, merci d'avoir participé à cette aventure avec moi ! J'ai peut-être traversé les ponts que vous avez construits, fait des pauses sous vos abris anti-tempête ou emprunté des tronçons de route que vous avez reconstruits... »⁵⁵⁵

Cet exemple est particulièrement évocateur de l'exploration que j'ai voulu mener puisqu'il permettait d'illustrer les façons dont une expérience-cadre, en structurant les relations sociales et parasociales, participe également à structurer un discours sur le social au-delà de ses frontières. Dans une certaine mesure, il est possible de soutenir l'idée que ce type de *game design* est une marchandisation⁵⁵⁶ de certains phénomènes sociaux. En l'occurrence, il s'agirait pour *Death Stranding* d'une marchandisation du besoin de solitude collective, un sentiment se traduisant par le fait que des individus recherchent la compagnie

⁵⁵⁵ Passerby05. (2021, janvier 23). *To all the porters I've connected with, thank you for being on this with me ! I might have crossed the bridges you built, taken breaks under your timefall shelters or travelled along sections of roads you rebuilt* [Reddit Post]. [r/DeathStranding. www.reddit.com/r/DeathStranding/comments/13cbkm/to_all_the_porters_ive_connected_with_thank_you/](https://www.reddit.com/r/DeathStranding/comments/13cbkm/to_all_the_porters_ive_connected_with_thank_you/)

⁵⁵⁶ Dans le sens de *commodification* en anglais, c'est-à-dire le processus par lequel un système économique transforme quelque chose de non marchand (une idée, une coutume, une pratique, etc.) en un bien marchand.

des autres, sans pour autant vouloir nécessairement interagir longuement avec eux (Ducheneaut, 2009). La réception puis la remédiation de certains éléments discursifs issus du jeu permettaient alors de mettre en exergue à la fois la co-construction du discours tout en le reliant à des phénomènes plus larges et pas forcément connus ou nommés.

Cette saillance révèle une intention de vouloir prolonger l'étude des discours depuis les actants humains qui les co-construisent, autant dans leurs réceptions que dans leurs phases de productions. Dans une certaine mesure, c'est ce que j'ai pu mener à travers l'étude de la réception des *Magypsies* (section 4.5). Dans celle-ci, j'ai pu explorer les discussions d'une communauté relative au corpus de cette thèse, mais éventuellement, il aurait pu être intéressant de prolonger ce travail en allant effectivement constituer un terrain composé d'individus *queer* ou LGBTQIAA+ afin d'appréhender les variations discursives relatives à ces éléments du jeu.

Également, étant professionnel de l'industrie produisant les objets médiatiques que j'étudie, il m'est difficile de ne pas m'intéresser aux contextes de développement des jeux et donc des discours vidéoludiques. Ici, je distingue le développement de la co-création dans le sens où le développement précède la sortie d'un jeu. C'est donc simplement ici une période plus ou moins longue où s'étale la préproduction et la production d'un jeu. Au cours de ma carrière professionnelle de chercheur, j'ai eu l'opportunité d'être présent lors d'événements particulièrement structurants pour l'industrie tels que les révélations de Libération sur la toxicité dans des entreprises comme Ubisoft et Blizzard et de documenter la structuration de collectifs professionnels et militants (Perret, Giner, 2022). Ce regard *de l'intérieur* n'est assurément pas unique. Hélène Sellier fait également partie, par exemple, des chercheurs et chercheuses à cheval entre les milieux académiques et industriels (voir entre autres Sellier, 2022). Cependant, cela reste une opportunité que de pouvoir observer le processus de développement notamment au sein de l'une des entreprises les plus grandes de l'industrie⁵⁵⁷, surtout quand il s'agit dans une certaine mesure d'un angle mort de la recherche. C'est d'ailleurs pour cela que les travaux focalisés sur la production des industries dites AAA sont importants. Il est possible ici de faire référence entre autres à

⁵⁵⁷ En 2022, Ubisoft comprenait plus de 20 000 salariés de par le monde.

Vincianne Zabban (2011), Maxime Besenval (2020), Julien Bazile (2021) ou encore Jenguiz Kanaani (2022), respectivement sur les contextes de production, les testeurs de jeu, le processus de remédiation de l'histoire et les contextes culturels de productions.

Cumulant une plausible future identité de sociologie des discours vidéoludiques, la ludologie socio-constructiviste aurait donc également un axe de recherche particulièrement intéressant à développer à propos de la co-construction d'une expérience de jeu au cours d'un processus de développement considéré alors comme une controverse entre des actants aux objectifs et positions divergentes. Le jeu ne serait alors qu'une cristallisation de cette controverse créative, appréhendable en tant que processus de co-création. À l'écriture de ces propos, je conscientise également l'ampleur d'un tel travail. Bien que plusieurs portes aient pu être entrouvertes ici et dans les chapitres précédents, il est nécessaire de rester humble devant un tel projet scientifique tout en constatant comment certaines propositions de la ludologie socio-constructiviste pourraient contribuer.

7.3.3. Faire des hypothèses sur les réseaux sociaux des discours vidéoludiques ?

Assurément, interroger le processus de co-création d'un discours vidéoludique en amont de la publication d'un jeu fonctionne de pair avec des interrogations sur les façons dont des réseaux discursifs constitués d'un grand nombre d'actants humains, interagissant notamment sur des plateformes sociales, se structurent. Dans le chapitre 5, ces réseaux sont supposés dans le sens où pour faire émerger des identités plausiblement structurantes (et donc des actants), il n'y a pas forcément besoin de formaliser exhaustivement le réseau dans lesquels elles évoluent. Cependant, les diverses études de cas présentées dans ce travail doctoral ont constaté l'intérêt de nourrir l'étude d'un discours par les traces des controverses laissées à divers endroits (site web, forums, etc.). En particulier, l'étude sur les *Magypsies* a également permis d'illustrer comment une communauté pouvait participer à la structuration d'un discours (et sa propre structuration) en allant chercher des interactions avec des identités précises (*queer* ou *LGBTQIAA+*). La ludologie socio-constructiviste que j'ai pu présenter ici avait pour objectif d'appréhender la co-construction d'un discours sans passer par des études de réception ou plus généralement par des terrains

sociologiques. Cela étant, je n'ai pas non plus l'intention de défendre un cloisonnement disciplinaire afin d'ériger la LSC en tant que proposition autonome et autosuffisante. En revanche, cette dernière est une porte d'entrée vers des études plus largement ancrées en sociologie du discours et en particulier du discours médiatique :

Si nous voulons situer le discours médiatique à sa place, c'est-à-dire comme un objet produit par une catégorie d'acteurs sociaux et soumis à des nécessités professionnelles, dont le rôle spécifique est de représenter la « réalité » du monde d'une façon acceptable pour des publics déterminés, nous devons le saisir comme la part publicisée d'une réalité sociale complexe. Une *sociologie du discours médiatique* comprend les produits des médias comme l'élément symbolique d'un processus associant des acteurs sociaux disparates. Dans cette perspective, on ne cherche plus à saisir la signification univoque de ces discours (dont on peut d'ailleurs se demander si elle existe) ; mais à comprendre d'une part comment ils manifestent les étapes de leur production et d'autre part comment ils suscitent des interprétations, des appropriations ou des dénégations. (Esquenazi, 2014 : 15)

Ce que souligne Jean-Pierre Esquenazi, à travers cette citation, corrobore l'ancrage pluridisciplinaire de ce travail doctoral tout en mettant en exergue l'importance des processus de co-construction. Ces derniers passent par de multiples actants humains. L'une des étapes fondamentales de l'étude des discours médiatiques concerne donc ces étapes relatives aux interprétations et réappropriations. C'est pourquoi je reconnais qu'il aurait été intéressant de développer plus longuement à ce sujet. Plus largement encore, la LSC présentée ici est une porte vers des études inscrites à la fois en sciences de l'information et de la communication et en sociologie des réseaux, c'est-à-dire :

un ensemble de méthodes, de concepts, de théories, de modèles et d'enquêtes, mis en œuvre en sociologie comme dans d'autres disciplines des sciences sociales (anthropologie, psychologie sociale, économique...), qui consistent à prendre pour objets d'étude non pas les attributs des individus (leur âge, leur profession, etc.), mais les relations entre les individus, que celles-ci se jouent en face à face ou bien à distance grâce

à différents moyens de communication, et les régularités qu'elles présentent, pour les décrire, rendre compte de leur formation et de leurs transformations, analyser leurs effets sur les comportements individuels.

(Mercklé, 2011 : 3)

Autrement dit, ces circonvolutions de ma part permettent de témoigner à la fois un regret, mais surtout une volonté de développement des outils de la LSC en ce sens. Ce regret, c'est celui de ne pas avoir pu explorer davantage de méthodes et de données produites à partir de terrains sociologiques. C'est dans le but d'adresser ce regret que deux pistes peuvent être évoquées. Si la seconde est abordée lors de la section 7.4, la première, esquissée ici, se concentre dans la production d'outils conceptuels. Cela s'inscrit particulièrement dans la continuité de la deuxième section de ce travail doctoral.

En effet, la notion de réseau, lorsqu'elle est appréhendée également au prisme d'une métaphore, est particulièrement fertile et heuristique. Dans l'ensemble des travaux que j'ai pu produire pour un public industriel et estampillés « *social by design* », une exploration avait concerné notamment les façons dont une communauté va se structurer du fait des sentiers de résistance faible mis en exergue par le *game design* d'un jeu. Supposer cette hypothèse d'une structuration hors le jeu causée par le *game design* est un point de départ heuristique pour accompagner des équipes créatives, surtout si ces dernières vont également s'inscrire dans la création d'un jeu ayant des objectifs autres que ludiques⁵⁵⁸. C'est le cas évoqué avec des jeux comme *Death Stranding*, mais plus généralement, cela permet d'étudier des phénomènes de structuration des connaissances autour de jeux comme *Elden Ring* (From Software, 2022), structuration qui passe entre autres par la mise en commun de ces connaissances sur des wikis, la création et l'élaboration de théories ou de *fan fictions* médiatisées sur des sites tels que YouTube et avec des créateurs de contenus tels que VaatiVidya dont l'activité créative est particulièrement structurante (ses essais vidéo cumulent sur sa chaîne YouTube quelque 500 millions de vues)⁵⁵⁹. Cette hypothèse permet d'envisager une étude de communautés au prisme d'une structuration faite en partie

⁵⁵⁸ C'est le cas par exemple d'initiatives telles que *Playing For The Planet* qui fait partie du Programme pour l'Environnement des Nations-Unies.

⁵⁵⁹ URL : <https://www.youtube.com/@VaatiVidya/about> (consulté le 04/02/2023)

par une expérience-cadre et donc un jeu vidéo, comme l'illustrent les exemples d'*Elden Ring* et de *Death Stranding*. Cette perspective pourrait alors servir des enjeux de création aux implications commerciales pour les créateurs et créatrices concernant l'anticipation de pratiques futures des joueurs et joueuses.

Si en plus, le réseau discursif des jeux vidéo est appréhendé comme une partie d'un réseau de réseaux, il se pose également la question d'anticiper les conséquences d'interactions entre réseaux. En France, par exemple, des controverses médiatiques sont illustratives de certains achoppements. David Peyron rappelle qu'une polémique peut ressurgir dans le cas de l'expression d'un mépris à l'égard de ces objets médiatiques (Peyron, 2019 : 94). Considérer un réseau comme un ensemble réceptif à de possibles perturbations extérieures suggère également de lui prêter des caractéristiques métaphoriques. Il serait alors envisageable de proposer une caractérisation des réseaux en fonction d'un état dans lequel il se trouve. Il serait alors possible de qualifier ses différentes évolutions dans le temps. Un exemple d'emprunt peut se faire à partir de la mécanique des fluides. Parler de « réseau laminaire » permet de définir un réseau dans lequel les actants évoluent de manière parallèle et dans la même direction. Cela permet de distinguer ce réseau d'un où les actants seraient dits « turbulents », et donc sujets à des controverses internes.

Ces prolongements théoriques de la LSC remplissent l'objectif de cette dernière à appréhender une réalité et proposer des outils de compréhension de cette dernière. Cette sous-section a permis d'adresser les raisons de l'absence d'une étude sociologique des discours vidéoludiques tout en permettant d'explorer de futures pistes de recherches. La section suivante permettra d'esquisser les apports autres de la LSC et les développements potentiels de celle-ci à travers une discussion sur ses intérêts pratiques, autant pour la recherche académique qu'industrielle.

7.4. Vers une rencontre de la ludologie socio-constructiviste et de la *User Research* ?

Dès la rédaction de la section théorique de ce travail doctoral, les principes fondamentaux que je rédigeai pour la ludologie socio-constructiviste ont nourri une conviction selon laquelle cette dernière pourrait également révéler des intérêts pratiques et industriels. Positionner systématiquement le discours comme un processus en permanente co-construction oblige des acteurs à anticiper ce qui peut devenir un risque potentiel, ce qui dans le cadre d'une activité commerciale peut se révéler stratégique. Par exemple, l'éditeur *Rockstar* a été confronté, à la sortie du jeu *Red Dead Redemption 2* (2018) à des appropriations oppressives : des joueurs médiatisaient des comportements violents infligés en particulier à une personnage non-joueuse représentant une suffragette (et *in fine* une militante féministe). J'ai eu la possibilité de documenter cela et d'élaborer la notion de risque discursif dans un article publié sur mon propre carnet de recherches (Grine, 2018)⁵⁶⁰. Un risque discursif fait référence à la co-construction anticipée ou non d'un discours qui peut devenir un problème légal et médiatique (lié à la gestion d'une marque par exemple). C'est à partir de cette première réflexion que j'ai commencé à tisser des liens entre les propositions que je fais dans le champ académique et leurs potentielles réappropriations dans le milieu industriel. En l'occurrence, une conviction qui n'a pas quitté la rédaction de ce manuscrit est que la ludologie socio-constructiviste semble avoir des affordances particulières avec la *user research*. La *user research*, ou la recherche utilisateur·ice, est une discipline professionnelle que Goodman *et al* définissent comme

le processus qui consiste à comprendre comment les gens interprètent et utilisent les produits et services. [Les entretiens, les évaluations de la convivialité, les enquêtes et les autres formes de recherche sur les utilisateurs menées avant et pendant la conception peuvent faire la différence entre un produit ou un service utile, utilisable et réussi et un

⁵⁶⁰

produit ou un service qui n'est qu'un exercice peu rentable et frustrant pour toutes les personnes concernées. (Goodman *et al.*, 2012 : 3)⁵⁶¹

La définition proposée par Goodman *et al* est donnée en guise d'introduction dans leur ouvrage destiné davantage aux praticiens. Son intérêt est qu'elle permet d'envisager immédiatement la *user research* (abrégée UR par la suite) comme une boîte à outils au service de la création et du *design* d'expériences. Si dans les chapitres 3 et 4, je supposais les affordances de la LSC comme un ensemble de propositions mobilisables dans le cadre d'applications et de recherches industrielles, les chapitres 5 et 6 ont renforcé ma conviction que les outils et méthodes proposées peuvent avoir des intérêts pratiques, que cela soit pour l'étude des discours, la recherche-création. Ce faisant, un enjeu futur de la LSC sera de développer un pan dédié à recherche utilisateur·ice.

Les intérêts à cela sont doubles : premièrement, tisser des liens entre études des discours et expériences utilisateur·ice·s suggère de considérer davantage la co-construction d'un discours au prisme d'une expérience discursive, ou plutôt de considérer directement le discours comme une expérience. Secondement, l'étude de cas sur *Undertale* a permis d'illustrer une méthodologie permettant de modéliser l'expérience d'un utilisateur ou d'une utilisatrice sous la forme de réseaux qui peuvent ensuite révéler des informations et appuyer des interprétations, des clefs de compréhension tout en soulevant des problématiques relatives au déploiement futur de ces méthodes.

C'est pourquoi l'objectif de cette sous-section est d'aborder l'intérêt de la LSC, en particulier ses outils, méthodologies et formalisations de résultats. Cependant, la mise en place de cette méthodologie a également permis d'éprouver ses contraintes actuelles. Tout en évoquant de possibles développements futurs, j'aurai également l'opportunité ici d'évoquer les complexités à relever.

⁵⁶¹ Texte original : "User research is the process of figuring out how people interpret and use products and services. [...] Interviews, usability evaluations, surveys, and other forms of user research conducted before and during design can make the difference between a product or service that is useful, usable, and successful and one that's an unprofitable exercise in frustration for everyone involved. »

7.4.1. Ludologie socio-constructiviste et *data visualization*

Tout au long de ce travail doctoral, la conception en réseau est centrale à la ludologie socio-constructiviste. Cependant, ce serait une erreur que de considérer que cela a été le cas dès le début de mes travaux en tant que chercheur, doctorant ou dans l'industrie. J'ai déjà pu évoquer mon intérêt, quasi téléonomique, pour les méthodologies scientifiques, mais il convient d'énoncer que cet intérêt a été travaillé et nourri en parallèle d'autres comme le traitement des données et leur visualisation. De fait, les considérations pour l'obtention de résultats que je peux avoir sont systématiquement liées à des interrogations concernant leurs diffusions et leurs visualisations. *A posteriori*, cela explique pourquoi le chapitre 6 contient l'étude de cas la plus longue de ce travail doctoral. L'une des critiques qui avaient déjà été évoquées concernait la difficulté d'appréhender la méthodologie proposée. En tant que son rédacteur ici, les difficultés se sont posées dès la détermination même de cette méthode tant il m'a semblé nécessaire d'explicitier les moindres détails au fur et à mesure de l'écriture : que cela soit au niveau du dispositif, mais également au niveau des outils employés (comme l'application de la centralité intermédiaire dans l'étude des discours). Toute cette complexité peut être encadrée dans des interrogations plus larges que j'adresse à mon propre travail, recensées dans ce manuscrit, mais également dans mon quotidien, sur la visualisation des données. Dans son ouvrage sur la *data visualization* (abrégée *dataviz*), Jonathan Schwabish rappelle l'importance de l'attention qui doit être faite à l'égard des futures audiences :

Qu'est-ce qui est le plus important dans la communication d'une étude ?
C'est le public. Les gens vont lire votre rapport. Les gens vont vous écouter parler de votre travail. [...] Beaucoup de gens pensent simplement que leur lecteur va "comprendre", comme si tout le monde avait vu le contenu cent fois auparavant. Mais de nombreux lecteurs, en particulier ceux qui peuvent apporter des changements ou mettre en œuvre des politiques, peuvent n'avoir jamais vu ce contenu auparavant. Dans ces cas-là - qui sont probablement les plus nombreux - il est tout aussi important de bien réfléchir à la manière dont les données sont

présentées que les données elles-mêmes. (Schwabish, 2021 : 1, traduction de l'auteur)⁵⁶²

Le chapitre 6 révèle la nécessité de mener un travail de facilitation et de vulgarisation à propos de l'utilisation de réseaux pour l'étude des discours. Cela concerne autant la méthode que les graphes eux-mêmes. En l'état, je suis en mesure d'élaborer des analyses soutenues par les graphes que je produis. Or, aucune réflexion autre qu'utilitariste n'a été menée sur la visualisation des données. Techniquement, j'ai appliqué des algorithmes de spatialisation qui permettent de soutenir différentes interprétations et conclusions.

Cette absence de ma part fait que j'ai premièrement été contraint par des problèmes très matériels. Les graphes sont dans ce support manuscrit techniquement quasi inaccessibles, peu lisibles dans leurs détails. Leurs versions en ligne, à disposition, sont des images de 20 000 pixels de longueurs et de largeurs, ce qui représenterait environ des impressions sur des feuilles de 5 mètres. De même, ayant accès au fichier Gephi, j'ai la possibilité d'explorer pleinement ces réseaux avec un degré d'interaction élevé, ce qui n'est pas le cas de l'audience lectrice⁵⁶³. Cela illustre la difficulté à les médiatiser sur un support papier, ou du moins, figé. Secondement, je n'ai pas pris le temps de réfléchir à d'autres visualisations. Par exemple, il aurait été intéressant de représenter au moins un graphe sous la forme d'une chronologie ou bien encore d'animer les réseaux de sorte à produire des visualisations prenant en compte ses différents états au cours d'une expérience (figure 138).

⁵⁶² Texte original : « what's most important about communicating the work? It's the audience. *People* will read your report. *People* will listen to you discuss your work. [...] Many people simply think that their reader will just "get it", as if everyone has seen the content a hundred times before. But many readers, especially those who can make change or implement policy, may have never seen this content before. In these cases - which are probably most of them - thinking carefully about *how* data is presented is just as important as the data itself ».

⁵⁶³ Sauf si elle-même s'emploie à : installer Gephi, télécharger les fichiers (dont les liens sont disponibles dans la section 6.5), puis enfin manipuler les sets de données (en considérant une potentielle nécessité d'autoformation minimale sur l'utilisation du logiciel).



Figure 138 : le réseau true pacifist après la zone de Snowdin, à gauche, et une fois les crédits de fin atteints, à droite.

Par exemple, les graphes de la figure 138 permettent de présenter deux états du réseau true pacifist d'Undertale. En haut, il s'agit de l'état de l'expérience juste après avoir traversé la zone de Snowdin (la deuxième section du jeu) tandis que le graphe en bas représente l'expérience complète du début jusqu'au crédit. Le point central du graphe de gauche, bien que difficilement lisible ici représente par un actant le moment où l'audience-joueuse est exposée au titre, juste après le combat contre Toriel. Ce faisant, à ce moment

de l'expérience, il s'agit d'une expérience particulièrement cruciale, car elle distingue clairement le didacticiel (la zone des Ruines) et la suite. Il serait aussi possible d'énoncer qu'il s'agit du lien faible assurant la connexion entre le premier cluster et le second. Or, cette interprétation est complètement noyée dans le graphe de droite représentant l'intégralité d'une expérience discursive. Ce constat, soutenu par un cas exemplaire, permet d'illustrer une saillance du travail à mener afin que la ludologie socio-constructiviste permette une visualisation des discours vidéoludiques complexe, mais également aisément déchiffrable.

7.4.2. Développer une étude des expériences discursives en observant leurs utilisateurs et utilisatrices

Durant la rédaction de l'étude de cas permettant d'illustrer une étude des discours par la formalisation de réseau (voir sous-section 6.5), il m'est apparu que les réseaux étaient en mesure de caractériser également l'expérience même. Il s'agit en réalité d'une conclusion logique au fait que je conceptualise les discours et les expériences comme deux facettes d'un même phénomène. Cependant, je consacre la plupart des efforts sur le discours et surtout, sur l'étude de la discursivité du jeu (ou de l'expérience-cadre). Si cela est cohérent avec le projet de ce travail doctoral, cela n'en reste pas moins une absence que d'écartier la qualification de l'expérience davantage en fonction des actions de l'audience-joueuse. Or, une focale sur l'audience-joueuse aurait eu le mérite d'être développée afin de qualifier les discursivités, cette fois au prisme de leurs stratégies et de leurs tactiques.

Un exemple précis de ce qu'aurait pu donner ce type d'étude peut être évoqué ici. En comparaison des graphes relatifs à la route *true pacifist*, le graphe présenté de la route génocidaire propose une particularité (figure 139). En effet, soumis à l'algorithme Yifan Hu, qui clusterise les actants, le graphe de la route *genocide* fait émerger une boucle. Cette dernière révèle une « traversée du désert » quasiment constituée que d'actants {espaces navigables}. Pour l'audience-joueuse, cela signifie que pendant toute une partie du jeu, elle n'a fait que parcourir des espaces navigables du jeu sans rencontrer les événements, les personnages non-joueurs ou toute autre contingence ludique. Cette mise en exergue d'un

tel désert ludique est assurément due en partie par le fait que le graphe a été formalisé à partir d'une session d'un *speedrunner*. Ce qui est intéressant alors, c'est que le graphe représente une trajectoire considérée comme optimale par la communauté de joueuses et joueuses (il s'agit au passage du graphe formalisé à partir d'une session reconnue comme étant l'actuel record du monde de sa catégorie au moment du traçage).

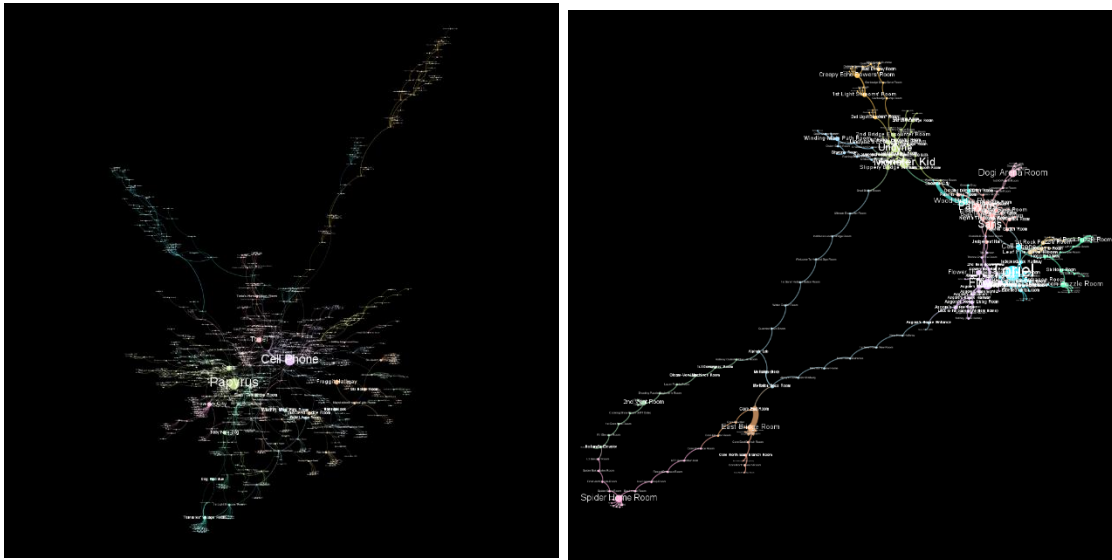


Figure 139 : les graphes des réseaux relatifs aux routes *true pacifist*, à gauche, et *génocidaire*, à droite.

Jusqu'ici, il s'agit principalement d'une qualification très généraliste de l'expérience, mais il est possible d'inférer un ensemble d'hypothèse sur la discursivité des actions de l'audience-joueuse pour aboutir à la variation *genocide* du discours sur [la banalité du mal]. Entre autres, durant la première partie du jeu, jusqu'au combat de boss contre Undyne, l'audience-joueuse a systématiquement la possibilité de sortir de la route génocidaire. La boucle du réseau symbolise ici les conséquences relatives aux choix violents et systématiques de l'audience-joueuse à poursuivre cette trajectoire violente. À ce moment de l'analyse, il est intéressant d'interroger ces choix qui ont permis de faire aboutir ce graphe et de les qualifier, à la fois pour l'audience, mais également pour l'étude de l'expérience discursive même. Pour l'audience, le graphe permet de constater que progressivement au cours de l'expérience de jeu, l'audience réduit les contingences. Dans le cadre d'une route neutre, où elle peut abattre quelques ennemis, cette réduction de contingences a pour conséquence de limiter les situations-séquences, les dialogues et

l'aspect heureux de la fin. Durant la route génocidaire, cela limite la quasi-intégralité des situations-séquences qui ne sont pas relatives à des combats. Il est alors intéressant de considérer la boucle « désertique » du graphe comme alors le déploiement d'une tactique particulière du *game design* pour la co-construction de l'expérience et donc du discours. L'analyse peut aller plus loin encore en supposant que l'expérience discursive, lorsqu'elle structure la variation génocidaire, élabore également un discours sur ce type de comportements. En effet, cette succession de choix aboutit à une réduction de choix futurs et à la possibilité d'avoir un espace de contingences intégralement d'autres choix, non violents entre autres. Premièrement, cette emphase sur l'expérience et sur l'audience permet de mettre en avant la variation génocidaire du discours sur [la banalité du mal] permet de faire l'expérience d'un cycle de la violence. Secondement, cela permet au sémiologue d'également qualifier un propos sur ce cycle de la violence : celui-ci est le résultat concret des choix les moins intelligents faits par les actants du réseau. Ici, l'adjectif « intelligent » est à utiliser avec précaution, car il fait référence à la définition proposée par les chercheurs Alex Wissner-Gross et Cameron Freer dans le cadre de recherches portant sur les intelligences artificielles (2013). Très sommairement, pour eux, l'intelligence est la capacité d'un système à effectuer des choix qui maximisent la liberté future d'actions de ce système :

L'intelligence est une force, F , qui [...] agit de manière à maximiser la liberté d'action future, ou à garder des options ouvertes, avec une certaine force T , avec la diversité des futurs possibles accessibles, S , jusqu'à un certain horizon temporel futur, τ . En bref, l'intelligence n'aime pas être piégée. L'intelligence essaie de maximiser la liberté d'action future et de garder les options ouvertes. (Wissner-Gross, 2014, traduction de l'auteur)⁵⁶⁴

Autrement dit, il serait possible de faire l'hypothèse qu'une variation du discours sur [la banalité du mal] intègre également cette perspective lorsque celle-ci est structurée par

⁵⁶⁴ Texte original : « *intelligence is a force, F , that acts so as to maximize future freedom of action. It acts to maximize future freedom of action, or keep options open, with some strength T , with the diversity of possible accessible futures, S , up to some future time horizon, τ . In short, intelligence doesn't like to get trapped. Intelligence tries to maximize future freedom of action and keep options open.* »

un jeu comme *Undertale*. Avec cette clef de lecture, très particulière et falsifiable, cela me permet de proposer une étude des discours qui se construit sur la base des actions des audiences-joueuses et de tirer des conclusions plausiblement structurantes pour le processus de co-création. Non seulement la structuration fait émerger une perspective critique, mais elle fait également émerger une discussion sur la pertinence des choix conduisant à cette variation comme étant les choix réduisant le plus les futurs plausibles. L'objectif ici n'est alors pas de déterminer si l'interprétation que j'en fais ici est pertinente, même si cette section m'a permis de rédiger une ultime réflexion sur mon corpus, mais d'envisager les développements futurs et nécessaires à la ludologie socio-constructiviste.

Ainsi, la comparaison des graphes entre les routes *true pacifist* et génocidaire, bien que survolée dans le précédent chapitre et ici malgré l'emphase sur la seconde, permet de soutenir des propos qui peuvent ensuite être élevés en généralité par le ou la sémiologue (ou ludologue). La focale faite ici sur l'élaboration d'une étude de discours sur la base des façons dont ils sont actés par l'audience-joueuse, en plus d'être cohérente avec les propos tenus dans la sous-section 7.3, révèle des axes de recherches qui n'ont pu être véritablement explorés dans ce travail doctoral, mais qui restent encore et définitivement ouverts. De fait, il y a un enjeu clef pour que le développement des outils et méthodes de la LSC fonctionne de pair avec ses appropriations futures, qu'elles soient académiques ou industrielles.

7.4.3. Industrialiser une *user research* socio-constructiviste ?

La *Game User Research* (abrégée GUR) est devenue un enjeu majeur de l'industrie du jeu vidéo. En témoignent des événements structurants comme le *Game User Research Summit* (qui a démarré en 2009) et des *tracks* spécifiques d'autres événements annuels. La *Game Developers Conference 2023* met en exergue le sujet à travers une série de conférences industrielles réunissant entre autres des partages de connaissances et de pratiques, ainsi que des formats dits *post mortem*. Ces derniers permettent aux développeurs et développeuses de partager leur propre regard (plus ou moins contrôlé par leur hiérarchie) sur les processus de production de l'un de leurs jeux. Dans un ouvrage édité dans le but de soutenir la discipline dans le champ académique, Cynthia Putnam, José

P. Zagal et Jinghui Cheng identifient trois enjeux à l'intégration de la GUR dans les recherches et les cursus pédagogiques : « (1) elle aide les créateurs de jeux à mieux comprendre leur public de plus en plus large ; (2) elle conduit à des jeux meilleurs et plus réussis ; et donc (3) elle est une préoccupation croissante dans l'industrie. » (2016 : 35-36, traduction de l'auteur)⁵⁶⁵ Ces considérations sont explicatives de ce qui me pousse à vouloir orienter la ludologie socio-constructiviste vers une *user research* qui serait dédiée à l'étude des discours, davantage compris comme des expériences discursives. S'il se joue typiquement des questions d'ergonomies au niveau des interactions humains-machines, la *user research* proprement industrielle a cette possibilité. La norme ISO 9241-210 : 2019, dans sa section sur le *design* orienté humain de systèmes interactifs, la définit comme l'étude des

perceptions et réactions d'un utilisateur qui résultent de l'utilisation effective et/ou anticipée d'un système, produit ou service. [...] Les perceptions et réactions de l'utilisateur incluent les émotions, convictions, préférences, perceptions, confort, comportements et réalisations de ce dernier qui interviennent avant, pendant et après l'utilisation. (ISO, 2019)

Dans ma pratique quotidienne de recherche dans l'industrie du jeu vidéo, j'ai eu la possibilité d'être en interaction avec d'équipes dédiées, soit à la recherche utilisateur·ice, soit à la mise en place de systèmes permettant la collecte des données produites lors de sessions de jeux. De cela sont ressorties des questions sur la mise en place de passerelles entre des problématiques typiquement industrielles et leurs réappropriations, voire leurs détournements, par la recherche. Par exemple, de par mon ancrage dans les sciences de l'information et de la communication et plus généralement des sciences humaines et sociales, j'ai régulièrement la possibilité de proposer un regard distinct et exprimé avec un vocabulaire qui n'est pas forcément celui des développeurs et des développeuses. De fait, j'agis comme étant en quelque sorte un « opérateur de réflexivité » dont la compétence est de susciter la réflexivité en reformulant les propos et en les orientant vers des sujets non anticipés ou qui n'ont pas encore été exprimés. Ce quotidien vécu est la raison principale qui me fait considérer de véritables opportunités de prolongements à ce travail doctoral.

⁵⁶⁵ Texte original : « (1) it helps game creators better understand their widening audiences; (2) it leads to better and more successful games; and therefore (3) it is a growing concern in industry »

Avant de les évoquer dans la sous-section suivante, il m'est d'abord nécessaire cependant d'adresser quelques critiques relatives à l'industrialisation de la LSC et des méthodologies présentées.

Tout d'abord, une remarque émerge dès la lecture du titre même de cette thèse : l'orientation par les *mothertales*. Présentée comme telle, il s'agit d'une critique logique qui est quasiment relative à tout travail reposant sur un corpus particulier qui est, ultimement, surtout représentatif de lui-même. C'est pourquoi il convient de développer cette critique, car le premier défi de la LSC sera précisément d'être déployée pour l'étude d'objets ne faisant pas partie du corpus initial. En effet, je considère de nombreux points de blocage qui se font à plusieurs échelles. Au niveau des expériences mêmes, il reste un nombre d'inconnues difficilement anticipable. Le réseau d'*Undertale*, central dans l'argumentation, est par exemple un réseau qui ne prend pas en compte la modélisation de l'avatar et le fait de considérer ce dernier comme étant un actant du réseau, distinct de l'audience-joueuse. La raison à cela est que Frisk fait partie de la catégorie silencieuse de ces actants : iel n'intervient quasiment jamais. De fait, les règles de conceptions du réseau précisaient qu'iel n'allait pas être intégré. Techniquement, il serait possible d'appliquer cette règle de modélisation sans qu'elle ait d'impact sur des jeux comme ceux des séries *The Elder Scrolls* (Bethesda) et *The Legend Of Zelda* (Nintendo) puisque les personnages-avatars sont également silencieux et que peu d'agentivité leur est attribuée. Si Link peut sembler faire des choix par moment (comme le fait de retirer l'épée de légende de son piédestal), c'est précisément à cause du fait que sans ces choix, il ne peut y avoir de progression.

Or, il convient d'interroger les situations où l'avatar de l'audience participe également à la co-construction d'un discours du fait de l'expression de son agentivité. De nombreux jeux AAA sont alors dans ce cas. Les deux dernières licences du studio Naughty Dogs contiennent des avatars, comme Nathan Drake pour la série *Uncharted* (2007-2022), particulièrement loquaces. De fait, des questions définitoires et de cadrage se posent. Représenter systématiquement un lien entre l'avatar, en fonction de l'agentivité de l'audience-joueuse ainsi que son agentivité telle qu'elle est simulée par la machine et le

reste des actants modifierait considérablement la forme d'un réseau et masquerait potentiellement les liens. Une solution qu'il faudrait expérimenter serait alors l'élaboration d'une règle de conception ne formalisant des liens avec ce type d'avatar que lors d'interactions entièrement simulées par la machine et donc lorsqu'il agit sans l'intervention de l'audience-joueuse.

Cette problématique cristallisée par l'avatar révèle ensuite un sujet relatif plus généralement aux expériences vidéoludiques bien plus grandes que les jeux du corpus. En effet, à l'issue du chapitre 6, et potentiellement avec les mêmes règles établies pour l'intégration des actants et des liens, toute expérience ayant un air de famille avec *Undertale* semble aisément appréhendable. De même, des *queer games* dont l'expérience ne s'étend que sur quelques heures doivent pouvoir être aisément modélisés. De manière générale, les jeux proposant une envergure similaire sont à la portée de la méthodologie de modélisation de la LSC. Sans formaliser leurs réseaux ici, il est d'ores et déjà possible de se représenter les réseaux d'autres jeux cités dans le cadre de ce travail doctoral : *Celeste*, *Yume Nikki*, *Moon : The Remix RPG* sont trois exemples d'une évaluation, en quelque sorte, des possibilités actuelles de la LSC. Même des jeux AA ou AAA dont le *level design* « en couloir » (comme les *Uncharted*) structure l'expérience de manière relativement linéaire semblent envisageables. Cependant, l'une des trajectoires des productions industrielles concerne des jeux en mondes ouverts pour lesquels il sera nécessaire d'établir des protocoles (et potentiellement des outils de collecte de données) nouveaux. En l'occurrence, il m'est actuellement difficile d'estimer le travail qu'un jeu comme *Assassins' Creed Valhalla* (Ubisoft, 2020) nécessiterait.

Dans les chapitres 5 et 6 (et particulièrement dans le second), j'ai proposé des outils qui peuvent être mobilisés graduellement. La modélisation d'un réseau ne doit pas être systématique à une étude des discours faite à partir des outils de la ludologie socio-constructiviste, mais c'est particulièrement celle-ci qui cristallise les interrogations. C'est pourquoi j'ai mobilisé cette sous-section pour anticiper un certain nombre de problématiques qui vont se poser pour industrialiser les protocoles, les outils et les méthodologies.

7.5. Quelles trajectoires pour une ludologie dédiée à tout discours médiatique ?

Les sous-sections précédentes de ce chapitre ont permis d'identifier un ensemble de problématiques que j'adresse à l'égard des propositions qui sont recensées dans ce travail doctoral. Si la sous-section 7.2 a surtout été un espace me permettant de considérer des critiques relatives principalement à la forme de ce travail doctoral ainsi qu'à certains réflexes de recherches me concernant directement, les sous-sections suivantes ont révélé une partie du travail à faire dans un futur plus ou moins proche. Répartie en plusieurs sentiers à suivre, cette présente sous-section me permet enfin de proposer les prémisses d'un futur programme de recherche pour les années à venir. Les objectifs de ce dernier sont triples : (1) combler les défauts et manquements anticipés présentement et d'autres qui seront remarqués ; (2) établir une trajectoire de développement à la fois personnelle et professionnelle et ; (3) éventuellement suggérer des futures appropriations de la LSC afin d'étendre ses propositions à des objets autres que les jeux vidéo.

Cette ultime sous-section de chapitre établit donc des trajectoires plausibles afin de positionner la LSC comme un ensemble d'outils potentiellement au service d'une sémiologie plus générale et qui n'est donc plus restreinte à l'étude des discours vidéoludiques. Partant des jeux vidéo, cette sous-section aura l'opportunité d'orienter la LSC vers l'étude d'autres formes médiatiques.

7.5.1. Renforcer les études des discours vidéoludiques par la structuration des données et des méthodes

La sous-section précédente a pu longuement élaborer les difficultés auxquelles la ludologie socio-constructiviste allait potentiellement se heurter. Au-delà de la résolution de certaines considérations épistémologiques (comme la prise en compte de l'avatar dans le réseau), la LSC, particulièrement lors de la formalisation concrète d'un réseau discursif, nécessite un effort non trivial pour le ou la ludologue. Malgré cela, à l'issue de mes expérimentations, j'observe qu'il s'agit d'une situation qui peut se résoudre simplement par la mise en pratique, l'agrégation et l'accumulation de réseaux discursifs en fonction

d'une courbe estimée de difficulté. C'est pourquoi une démarche *en allant* semble propice au développement de la LSC ainsi qu'à l'intégration et la résolution des critiques qui lui sont faites. Deux chantiers peuvent alors être imaginés.

Concernant les questions épistémologiques relatives aux décisions d'intégrer ou non certains actants, ou l'établissement de certaines règles définissant ensuite l'encodage, il semble que les biais soient inhérents. Le réseau que j'ai pu formaliser pour *Undertale* donne une place centrale à un objet particulier, le téléphone portable, alors qu'une modélisation faite à partir d'autres règles préalablement établies aurait vraisemblablement masqué l'actant. De fait, il convient de systématiquement présenter de manière explicite les règles établies pour la modélisation. De manière opportuniste, il peut d'ailleurs sembler intéressant d'envisager une typologie de modélisations afin de tenter de révéler de nouvelles observations. Par exemple, les réseaux tracés de *Undertale* donnent une grande place aux {espaces navigables}. Il aurait pu être intéressant de s'interroger sur la forme d'un réseau n'intégrant pas ces actants. Autrement dit, la transparence des règles établies à la formalisation d'un réseau, l'accès aux données de captations et à celles encodées permettent d'appréhender une partie des problèmes épistémologiques actuels et futurs.

Cela étant, cela signifie également que les propositions que j'élabore dans ce travail doctoral se justifieront potentiellement par la quantité de données, de réseaux et d'études de discours vidéoludiques produites à partir d'elles. En tant que tel, un seul réseau formalisé ne permet pas de vraiment envisager une proposition théorique et méthodologique sur un temps long. C'est pourquoi en premier lieu, il serait intéressant de formaliser des études de discours aussi complètes que celles qui ont pu être accordées à *Undertale* à propos des autres jeux évoqués dans cette thèse. Cependant, au-delà d'un certain plaisir scientifique personnel, leur seule modélisation ne permettrait pas de répondre à l'une des ambitions de la LSC qui est d'être au service d'autres travaux, inscrits en étude des discours ou d'autres disciplines. C'est pourquoi en parallèle de ce travail doctoral, j'ai également commencé à réfléchir à l'un de ses débouchés futurs et principaux : la création d'une base de données en ligne et accessible à toutes et tous. Les bases de données sont des outils typiques de recherches qui peuvent se révéler une stratégie

pertinente pour faire passer une proposition, issue d'un travail doctoral, à un outil structurant et central. En témoignent les bases de données citées dans les pages de cette thèse : le projet SHAC⁵⁶⁶, *Mobygames*⁵⁶⁷, *Serious Game Classification*⁵⁶⁸ et *LGBTQ Game Archive*⁵⁶⁹ sont quatre exemples pertinents d'outils qui sont aujourd'hui indispensables pour les sciences des jeux. Par ailleurs, ces outils sont également des références pour le milieu industriel. *Game UI Database* est un site internet dédié à être une référence pour le *design* des interfaces de jeux⁵⁷⁰. Ces quelques lignes permettent d'anticiper un futur où une archive des discours vidéoludiques serait à disposition des chercheurs, des chercheuses, mais également des développeurs et des développeuses. Ses utilisateurs et utilisatrices auraient alors la possibilité d'explorer les matrices, les continuums et les réseaux discursifs relatifs à un corpus grandissant de jeux, allant des productions indépendantes, aux jeux AAA. Si pour l'instant, ce projet semble être à l'état de vœu pieux, il m'offre une trajectoire, un sentier, que je souhaiterais poursuivre dans le futur, seul ou de manière collaborative. L'hypothèse d'un site réunissant un grand nombre d'études de discours vidéoludiques offre une perspective intéressante à entretenir.

Assurément, l'évocation de ce projet de recherche doit également être mesurée au prisme d'une trajectoire permettant également de développer des outils performants relatifs à la captation et l'encodage des données. De fait, une deuxième trajectoire, parallèle au développement de cette archive, concernerait la création d'outils permettant de *streamliner*⁵⁷¹ la formalisation des matrices, des continuums et des réseaux discursifs. À partir d'un repérage et d'une mise à profit de l'existant comme les *overlays* (les surcouches relatives et disponibles au sein de certains écosystèmes comme Steam ou Microsoft), les captures d'écran et d'autres encore, il serait intéressant d'envisager le développement d'outils facilitant l'étude des discours et la production de traces pendant les expériences de jeu. Par exemple, pour les réseaux présentés dans le chapitre 6, il a fallu enregistrer dans un premier temps les sessions de jeux, puis définir les règles de l'encodage, puis

⁵⁶⁶ Pour « Système Historico-Analytique Comparatif », projet géré par l'Université de Montréal. Le SHAC propose des outils permettant de retracer des tendances identifiées au cours de l'histoire du jeu vidéo et de son développement.

URL : <https://ludov.ca/gameexperience/web/visualizations#> (consulté le 01/09/2023).

⁵⁶⁷ URL : <https://www.mobygames.com/> (consulté le 01/09/2023).

⁵⁶⁸ URL : <http://serious.gameclassification.com/> (consulté le 01/09/2023).

⁵⁶⁹ URL : <https://lgbtqgamearchive.com/> (consulté le 01/09/2023).

⁵⁷⁰ URL : <https://www.gameuidatabase.com/> (consulté le 01/09/2023).

⁵⁷¹ Un terme utilisé dans l'industrie pour signifier la mise en place d'un système qui simplifie ou rend plus efficient un processus/

effectivement encoder les données. C'est sensiblement un processus similaire que l'on peut rencontrer dans un *user research lab* industriel, la différence étant la dimension collective et les moyens à disposition. Actuellement, les outils à dispositions des chercheurs et chercheuses sont répartis entre plusieurs solutions. Pour ma propre pratique, sont nécessaires : les outils de captures d'écrans de jeu sur PC et consoles, éventuellement un logiciel de *streaming*, un logiciel de prises de notes, un pour la création de réseaux, etc. Envisager une solution permettant de réunir l'ensemble afin de simplifier le processus rendrait également plus atteignable l'objectif de créer une archive ouverte des discours vidéoludiques.

7.5.2. Incorporer les outils de la LSC à l'étude de toute expérience médiatique

En parallèle de la trajectoire dédiée à l'étude des discours vidéoludiques, une question fondamentale porte sur l'ouverture de la LSC à l'étude d'autres objets, d'autres discours. Au cours de mon parcours de recherches, il a été fréquent de me signaler que les outils que j'emploie pour l'étude des jeux vidéo ne sont pas spécifiques à ces derniers. Systématiquement, j'ai abondé. En effet, ni l'aspect co-construit ni la conception en réseau n'ont pour vocation à être restreints à l'étude des jeux vidéo en particulier. Gephi utilise par exemple un réseau d'actants correspondant aux personnages des *Misérables* de Victor Hugo pour embarquer ses utilisateurs et utilisatrices. De fait, les passerelles entre les outils de la ludologie socio-constructiviste et des recherches dédiées à d'autres objets que les discours vidéoludiques semblent relativement cohérentes et plausibles. C'est pourquoi à présent je souhaite en aborder quelques-unes ici.

D'autres tentatives de mise en place d'un cadre théorique proposant le mélange de disciplines dédiées à l'étude des jeux ainsi qu'à d'autres objets médiatiques ont déjà émergé dans les champs des disciplines académiques, et ce, avec plus ou moins de succès. La lucidographie est un exemple de cela. Cette notion a été proposée par Bo Kampmann Walther dans le but de lier la ludologie à la cinématographie (2004). Pour l'instant, c'est pour l'instant davantage la volonté de déployer les outils et les méthodologies présentés dans cette thèse qui motive une certaine curiosité scientifique de ma part à tester leurs

limites. La raison à cela est simple et relative à ma propre expérience de la théorie de l'acteur-réseau et de ses applications. Le réseau est un outil qui a d'abord été mobilisé dans le cadre de recherches scientifiques, mais qui s'est peu à peu imposé dans ma pratique et ma conception quotidienne des choses. Autrement dit, le réseau est, au moins à titre personnel, un outil devenu particulièrement trivial, voire banal, tout comme les précédentes propositions de ce travail doctoral à l'instar des matrices discursives qui s'appuient également sur l'hypothèse d'un réseau existant.

C'est pour ces raisons que ce travail doctoral recense des considérations qui le dépassent. J'ai présenté très tôt la ludologie très sommairement comme étant une sémiologie appliquée aux jeux vidéo. L'intentionnalité était de ne pas adopter une stratégie particulièrement persuasive sur l'utilisation du terme du fait d'une certaine histoire associée à la notion (dont la construction du débat entre la ludologie et la narratologie, ou celui des études du *play* et celles du *game*). Cela m'avait permis également d'ancrer la LSC dans la continuité de la sémio-pragmatique. Cette dernière est, pour Roger Odin, « un modèle de (non-)communication qui pose qu'il n'y a jamais transmission d'un texte d'un émetteur à un récepteur, mais un double processus de production textuelle : l'un dans l'espace de la réalisation et l'autre dans l'espace de la lecture » (Odin, 2000 : 10), l'apport de la ludologie socio-constructiviste est davantage sa conception en réseau de la co-construction de tout discours, conception qui permet de superposer le double processus évoqué par Odin. De fait, tout comme la sémio-pragmatique, qui a d'abord concerné le cinéma puis mobilisée pour l'étude des jeux, il est intéressant également d'interroger le mouvement inverse : des outils situés en étude des jeux qui seraient applicables à l'étude de tout média. Mon approche ici ne doit pas alors inviter le lecteur ou la lectrice à focaliser son attention sur la dénomination des choses. Comme l'évoque Odin dans un entretien : « Greimas et Metz étaient tous les deux à l'École pratique des hautes études, mais ils ne pratiquaient pas du tout la même sémiologie, Greimas parlait d'ailleurs de sémiotique ». J'apprécie cette citation dans ce contexte de ma thèse, car elle permet d'envisager les discussions (et désaccords) techniques entre ces trois auteurs fondateurs sur la dénomination des choses. Cependant, comme le note plus loin Odin bifurquant sur la

sémio-pragmatique, les outils d'analyse peuvent être pertinents au-delà des désaccords mêmes sur ce que devrait être l'étude d'un discours.

Mon contact avec Greimas a toujours été très productif et j'ai continué, parallèlement à mon travail avec Christian⁵⁷², à utiliser des outils greimassiens que je trouve toujours très performants : modèle actantiel, modèle d'analyse narrative, carré sémiotique, etc., autant d'outils qui me semblent toujours vraiment très intéressants. » (Odin *in* Odin, Péquignot, 2017 : §5)

À la soutenance de sa thèse d'état, il rappelle également que « Greimas était là, dans le jury. Il y a eu des discussions assez vives, il n'était pas d'accord, mais c'était bien comme ça! » (Odin, 2017 : §5). D'une certaine manière et toutes comparaisons réservées avec ce manuscrit, j'ai le sentiment d'être dans une perspective similaire dans le sens où ce type de désaccords peut être heuristique et peut être adressé indépendamment des outils proposés. En revanche, dans le contexte médiatique et hyperculturel actuel, plusieurs tendances suggèrent la pertinence d'employer la conception en réseau des discours médiatiques. Autrement dit, je défends l'idée qu'il peut être heuristique de penser une sémiologie appliquée à de nombreux à partir des outils proposés par la LSC et les études des jeux.

7.5.3. Illustrer l'application des outils de la LSC à d'autres médias que les jeux vidéo

Sans revenir sur les liens déjà connus que le jeu vidéo entretient avec d'autres industries comme celle du cinéma, la première tendance retenue ici est plausiblement la plus évidente. Les jeux vidéo sont aujourd'hui une source d'inspiration pour d'autres formes médiatiques. Les travaux d'Hélène Sellier ont permis de mettre en exergue les interactions entre cultures littéraires et cultures vidéoludiques (2019). Son travail a pu mettre en avant l'hybridité des œuvres contemporaines. Pour elle, l'hybridité correspond dans une œuvre « à la présence de codes médiatiques d'un autre média, c'est-à-dire les modèles formels qui assurent le fonctionnement conventionnel d'un média » (Sellier, 2019 : 373). Cela se traduit par

⁵⁷² Christian Metz.

exemple par l'intégration de mécaniques ludiques dans l'intégration d'un récit littéraire. Bruno Dupont aborde également cette question au prisme de ce qu'il nomme le « roman *gamer* » (2018). À titre personnel, j'ai eu l'opportunité de travailler sur ce sujet à aborder la question du genre de l'*isekai*, un genre spécifique du manga d'aventure qui démarre généralement par la réincarnation d'un ou d'une protagoniste dans un monde autre et pouvant être régis par des mécaniques de jeu (Giner, 2018b). Un sous-genre particulièrement évocateur regroupe les *villainess manga*. Dans ceux-ci, une héroïne est généralement réincarnée dans le rôle de l'antagoniste d'un *visual novel* ou d'un jeu de romance et va déjouer son sort funeste en agissant exactement à l'inverse de son rôle-modèle d'antagoniste (figure 140). Si le *visual novel* la présentait comme méchante, pingre et fière, alors elle fera preuve de bonté, d'équité, etc. En tant que telles, ces œuvres réactualisent des genres vidéoludiques, des mécaniques et participent de concert à une culture « qui déborde » dans le sens où il semble difficile d'étudier un média en occultant les façons dont il est réapproprié. Leur hybridité justifie l'intérêt d'appliquer des outils d'abord proposés pour l'étude des jeux vidéo et qui pourraient se révéler pertinents afin de proposer de nouvelles perspectives. En l'occurrence, il serait intéressant de mettre en place une matrice discursive à propos de [la vilaine comme antagoniste d'un jeu de romance] en incluant à la fois jeux, mangas, animés, etc.



Figure 140 : « n'est-ce pas le monde de cet otome game auquel j'ai joué dans ma vie précédente ? » Image extraite d'une planche du prologue du manga *Villainess Level 99* (Tea, Nokomi, Tanabata, 2019)⁵⁷³

⁵⁷³ L'image est extraite d'une version *scantrad* (scannée et traduite) du manga. Tea, Nokomi, & Tanabata, S. (2023). *Villainess Level 99 T01*. Soleil.

Une deuxième tendance qui peut être évoquée concerne aujourd'hui le fait qu'une œuvre ou un discours médiatique peut difficilement être isolé de la médiasphère contemporaine. Par ailleurs, de très grands acteurs des industries culturelles déploient des stratégies de conception d'univers étendus en capitalisant sur des licences fortes. La trajectoire du *Marvel Cinematic Universe* dans le cinéma ou de la série *Assassin's Creed* sont des exemples évocateurs tant leurs récits (et leurs productions) s'étalent sur maintenant plusieurs décennies, médias, *merchandising* etc. Dans un autre contexte, il aurait été possible de les décrire à partir de notions comme celle du roman-fleuve.

La définition qu'elle [Lynette Felber, ndlr] fournit du roman-fleuve (puisque'elle conserve le mot français, en l'absence d'un équivalent satisfaisant en anglais) rassemble les éléments suivants : étendue supérieure à trois volumes, unité thématique et narrative, « fluidité » du sujet qui conduit à une structure distendue, souvent digressive, et qui donne le sentiment d'un texte inachevé ou infini, extension du temps de la lecture, et enfin choix de sujets vastes comme l'apprentissage, la société, l'histoire, et le temps. (Leblond, 2010 : 14)

Cependant, étant donnée également la conclusion imminente de ce travail doctoral, je considère davantage également ces objets comme ce qui pourrait être nommé ici des œuvres-réseaux, c'est-à-dire des objets médiatiques et culturels dont l'essence artistique, médiatique et communicationnelle est définie par les connexions entre des œuvres individuelles qui, reliées, font « monde », œuvre, expérience et discours. Dans ce cadre, les outils de la ludologie socio-constructiviste pourraient être adoptés pour, par exemple, formaliser une étude du *Marvel Cinematic Universe*, d'œuvres sérielles et de phénomènes communicationnels présents sur des médias sociaux comme *TikTok*⁵⁷⁴ encore difficilement appréhendables, car se construisant progressivement telles des controverses ayant parfois des bifurcations, ce qui aboutit à des variations et qu'il serait possible d'aborder dans un

⁵⁷⁴ Un exemple d'objets complexe à appréhender concerne les créations collaboratives comme des chansons qui sur TikTok se co-construisent par l'assemblage de réappropriations faites par les utilisateurs et utilisatrices. Deux exemples sont partagés ici : not_connor (Réalisateur). (2021, juillet 7). *Here comes the boy, Hello Boy* :) -edit. <https://www.youtube.com/watch?v=-xEpxWPAYXU>
o.x.i (Réalisateur). (2021, janvier 20). *Sea Shanty—Wellerman—(Tik Tok Sea Shanty Compilation)*. https://www.youtube.com/watch?v=JuAgRi1_RzQ

tout autre contexte de recherche. Cette ouverture, faite aux œuvres-réseaux permet d'envisager une trajectoire pour la ludologie qui pourrait être appliquée à l'étude des productions associées au *Net Art*. Jean-Paul Fourmentraux définit celui-ci comme

les créations interactives conçues *par, pour et avec* le réseau Internet, par opposition aux formes d'art plus traditionnelles transférées *sur* le réseau. Au terme de ces quinze années d'existence, on note en effet que le vocable « Net art » s'est aujourd'hui très largement imposé au détriment de qualifications antérieures et concurrentes comme « art Internet », « art réseau », « cyberart » ou encore « Web art », qui manquaient à clairement distinguer l'art *sur* le réseau de l'art *en* réseau. (Fourmentraux, 2011 : §1)

Cette dernière proposition laisse envisager un espace de contingences pour les outils de la ludologie socio-constructiviste bien plus large que la seule étude des jeux et propre à la médiasphère contemporaine. Assurément, j'ai abordé ici un ensemble d'interrogations qui mériteraient un traitement bien plus exhaustif. Fondamentalement, cela a été une opportunité pour moi de partager une conception que ce travail doctoral m'a fait prendre à titre individuel, mais également des questions de recherche qui m'animent au-delà de l'étude des jeux. Bien que potentiellement décevante, car par exemple, je ne partage pas effectivement le réseau discursif du *Marvel Cinematic Universe*, c'est aussi pour mettre en avant un certain engouement pour l'application des outils de la LSC et les trajectoires que je souhaite également emprunter.

7.6 - Conclusion de chapitre

Lorsqu'on en vient être passionné par une thématique au point d'y consacrer sa vie, on passe par différentes étapes. Mais la plus marquante est celle qui vous fait passer de l'ignorance à la connaissance par le biais d'une œuvre déclic qui va changer votre vie, car elle aura ouvert en premier le chemin vers de nouvelles perceptions. Avec le temps cette œuvre sera vénérée sur votre autel intime comme l'artefact qui vous a

introduit à un tout nouvel univers, un monde, qui façonnera désormais et pour longtemps vos goûts et vos passions. (Alt236, 2023)⁵⁷⁵

Cette citation, provenant d'un essai vidéo de Quentin "Alt 236" Boëton, est particulière dans le contexte de cette conclusion du chapitre le plus atypique et personnel de ce travail doctoral. Lorsque Boëton tient ces propos, c'est pour faire référence à son obsession, en tant que créateur et essayiste, à étudier des univers surréalistes et horrifiques. De fait, elle résonne particulièrement avec mon propre parcours de recherche qui n'est finalement que le corollaire de ma propre obsession pour les jeux du corpus de ce travail doctoral et les autres. *Undertale* est cette « œuvre déclic » qui m'a permis de véritablement entamer des travaux académiques en sciences de l'information et de la communication sur l'étude des discours vidéoludiques. Ce travail doctoral a donc été l'occasion de formaliser un ensemble de propositions organisées autour de la ludologie socio-constructiviste. L'enjeu était donc double. À un niveau individuel et personnel, cette thèse devait formaliser un ensemble qui serait structurant pour la suite d'une carrière scientifique. À un niveau communautaire et collaboratif, il s'agissait de formuler des propositions utiles, novatrices et suffisamment intéressantes pour susciter leurs réappropriations. Or, ce double enjeu se révèle être une dualité dans le sens où ce qui est structurant à titre personnel ne l'est pas forcément à titre communautaire et réciproquement. C'est pourquoi j'ai tenté d'appréhender, à travers ce chapitre, l'écart qui existe entre les différents objectifs que ce travail doctoral est censé remplir.

Pour qualifier cet écart, ma stratégie s'est déployée en deux temps. Premièrement, il a été question de comparer les propositions théoriques et pratiques que j'ai formalisées dans les six précédents chapitres au prisme de mes observations personnelles, que cela soit à l'égard de mon travail de recherche ou en rapport avec la position que j'occupe en tant que chercheur déjà actif dans l'industrie du jeu vidéo. Cela a constitué les 4 premières sous-sections de ce chapitre. J'ai alors pu interroger mon propre style d'écriture et comment celui-ci traduisait des biais relatifs à un contexte de production d'une recherche

⁵⁷⁵ ALT 236 (Réalisateur). (2023, janvier 26). *ALT236 ∞ L'IMPOSSIBLE VIDEO-CLUB*. <https://www.youtube.com/watch?v=ISHjHy15DF4> (consulté le 01/09/2023).

scientifique. J'ai également pu aborder l'absence de terrain composé des audiences joueuses ou non de mon corpus. Bien que cela n'était pas non plus l'enjeu de mes problématiques originelles, mener également une sociologie des discours vidéoludiques concernant les *mothertales* aurait également fait émerger des observations particulièrement intéressantes pour les études de cas présentes dans ce travail doctoral. Par ailleurs, bien que je soutienne l'importance d'une étude en réseau des discours, je n'ai pas pris le temps d'élaborer une véritable réflexion considérant également des problématiques relatives à la visualisation des données. Au-delà des quelques algorithmes de spatialisation que j'ai pu évoquer, je n'ai pas proposé de visualisation répondant à d'autres logiques visuelles. Or, là encore, l'hypothèse que d'autres graphes apporteraient de nouvelles observations distinctes est relativement simple à défendre.

Secondement, ce chapitre a permis enfin d'adresser ces limites. La stratégie fut d'évoquer les futurs chantiers nécessaires pour y répondre. En l'occurrence, trois chantiers permettraient de résoudre les limites actuelles de la ludologie socio-constructiviste. Le premier, celui de la mise en place d'une base de données dédiées à l'étude des discours vidéoludiques nécessitera de trouver des solutions créatives aux futures situations problématiques auxquelles la LSC sera confrontée. Cela n'empêchera pas de rappeler également les problèmes que j'ai soulevés à l'égard de son industrialisation. Le deuxième porte davantage sur l'extension de l'objet d'étude même. En considérant que de nombreux objets d'étude peuvent être conceptualisés comme des œuvres-réseaux (ou des objets-réseaux, etc.), alors, les propositions théoriques et méthodologiques que j'ai proposées peuvent également être étendues. Si cela peut nécessiter une adaptation, je soutiens l'intérêt d'explorer cette possibilité d'une ludologie qui dépasse l'étude des jeux.

Assurément, je n'ai pas pu intégrer l'ensemble des considérations et critiques auxquelles j'ai pu songer et celles que je n'ai pas conscientisées. De même, je n'ai pas pu aborder les chantiers aussi exhaustivement que je l'aurai souhaité. Par exemple, il aurait été intéressant de développer davantage l'intérêt d'une *user research* qui élabore des identités structurantes afin de mesurer les risques discursifs d'un jeu pour son studio. J'aurais également pu davantage étayer les liens entre mes recherches académiques et

comment celles-ci influencent un certain regard au monde de l'entreprise⁵⁷⁶. Une piste concernait notamment l'évocation d'une ludologie prospective. La prospective, au niveau industriel, a pour mission d'envisager des trajectoires futures plausibles. L'objectif n'est pas d'affirmer la forme d'un futur, mais davantage d'en imaginer un (ou plusieurs) qui interroge ce qui se produit dans le présent. Cela permet par exemple à une entreprise d'interroger sa stratégie actuelle au prisme d'une volonté d'atteindre tel objectif, ou de se préparer à tel risque futur. C'est pourquoi j'aurais pu davantage aborder les formes d'une ludologie prospective tant celle-ci peut également être associée à des compétences que des entreprises recherchent dans les profils scientifiques qu'elles recrutent.

En conclusion, ce chapitre a été pour moi une fenêtre que j'ai pu emprunter pour élargir les propositions que j'ai pu faire dans les chapitres précédents. L'emploi du « je » a été une façon pour moi de rappeler également la dimension située de ce manuscrit. Cela m'a également permis d'élaborer un véritable bilan et un retour réflexif sur l'ensemble d'un travail qui s'est étalé sur plus de 7 ans, si l'on considère l'ensemble de mon parcours. À titre personnel, ce travail doctoral est, tout comme mes autres productions scientifiques, un document biographique. Au fil des pages, il est possible de retracer par exemple l'évolution de ma communauté d'auteurs et autrices de référence. Si un auteur ou une autrice de référence sur un sujet arrive sur le tard, c'est probablement parce qu'également, je n'ai pris conscience de son travail que tardivement dans le mien. Les différents styles d'écritures, le vocabulaire et les expressions constatent également l'évolution de mes préoccupations. Au moment où ces lignes ont été rédigées, ce sont par exemple principalement des considérations méthodologiques et de futures applications qui m'animent. Il ne me semble pas qu'intégrer ces discussions à l'égard de ce travail doctoral aurait pu être possibles dans une conclusion générale, dont les enjeux sont également de défendre une ultime fois les propositions d'un travail doctoral. En l'occurrence, la conclusion générale de cette thèse permettra de proposer une synthèse tout en intégrant quelques dernières réflexions sur les jeux vidéo comme objets de recherche.

⁵⁷⁶ À ce sujet, il convient de reconnaître que certaines discussions n'ont pas toutes un intérêt à être formalisées sur le papier, que cela soit par un souci de secret professionnel, ou autre.

Chapitre 8

Conclusion générale

8.1. Introduction à la conclusion générale

Pour nous, le jeu se poursuit au-delà de la partie. Je vous renvoie à mes *Déclarations*, Archiviste. Les Médias ont inondé Nea So Copros de mes Catéchismes. Tous les écoliers de la Corpocratie connaissent mes douze « blasphèmes ». Mes gardiens parlent même d'une rumeur de « journée de vigilance » nationale contre les factaires montrant des signes de ce que l'on trouve dans mes *Déclarations*. Mes idées ont été reproduites à des millions d'exemplaires.

Mais dans quel but? Une future... révolution ? Cela ne marchera jamais.

Ainsi Sénèque mettait en garde Néron : « Peu importe combien des nôtres tu tueras, jamais tu ne tueras ton successeur. » Bien, mon récit est terminé. Éteignez votre oraison d'argent. Dans deux heures, des disciplinaires m'emmèneront au Phare. Voici ma dernière volonté.

... Je vous écoute.

Votre sony et vos codes d'accès.

Que souhaitez-vous télécharger ?

Un certain disney que j'avais commencé à regarder une nuit jadis, dans une autre époque.

Sonmi~451 à l'Archiviste (Mitchell, 2013[2004] : 494)

Il peut sembler étonnant d'introduire la conclusion générale de ce travail doctoral par un extrait de *Cartographie des Nuages* de David Mitchell. Cependant, les dernières paroles de Sonmi~451, clone vivant au 22e siècle dans la ville de Neo Seoul avant de se rebeller, font écho dans une certaine mesure à cette dernière étape. À présent, la majeure partie de l'argumentaire, tissée au long des 7 chapitres, a été étayée et défendue. Tout comme les

douze blasphèmes auxquels Sonmi~451 fait référence, l'ensemble des propositions regroupées au sein de la ludologie socio-constructiviste a été argumenté et ce, avec plus ou moins de persuasivité.

Cartographie des Nuages est également une œuvre qui fait étonnamment écho au corpus même de ce travail doctoral. Sans développer une nouvelle étude du cas, il est remarquable d'observer des points communs entre les propos que l'ouvrage peut développer à travers ses personnages et les discours qui ont été étudiés à travers les *mothertales* étudiés ici. Fondamentalement, chacune des six histoires composant le livre de Mitchell développe différemment une forme d'émancipation et de lutte contre un système qui est devenu par son fonctionnement même oppressif et véhiculant de manière banale « un mal » fondamental. La trilogie *Mother* embrasse également cette perspective à travers la lutte contre un opposant incarné dans *Mother 1* par Giygas, lui-même devenu en quelque sorte un système reproduisant le mal dans *Earthbound*. *Mother 3* présente quant à lui un récit dans lequel un système oppressif passé tente à nouveau de s'imposer sur une société alors anarchiste.

Le récit-pivot⁵⁷⁷ de *Cartographie des Nuages* concerne Zachry. *Cloud Atlas*, film tiré de l'ouvrage de Mitchell et réalisé par les sœurs Lana et Lilly Wachoski ainsi que Tom Tykwer (2012), réapproprie davantage le récit de Zachry pour élaborer les luttes internes et morales que le personnage développe. Celles-ci se matérialisent par une hallucination du Vieux Georgie (un démon issu des croyances du peuple de Zachry). Ce dernier le pousse systématiquement à la violence et justifie la violence environnante par des locutions comme la loi du plus fort ou celle du Talion. Cela rappelle également les discours co-construits à partir des expériences telles qu'*Undertale* et *Deltarune* : tout comme le Vieux Georgie, Flowey promeut également une variation violente d'un discours sur la résolution des conflits. Il serait possible de poursuivre l'analyse comparée en intégrant de nouvelles

⁵⁷⁷ La structure de l'œuvre consiste en 6 récits se déroulant à des époques différentes et dans des genres différents (allant du récit sur l'esclavagisme à la fin du 19e siècle au récit de science-fiction postapocalyptique en passant par l'enquête journalistique dans les années 1970). Chacun de ces 6 récits consiste en deux moitiés. De manière chronologique, l'œuvre enchaîne chaque première moitié jusqu'au récit-pivot « La Croisée d'Sloosha pis tout c'qu'a suivi » suivant les aventures de Zachri, autochtone d'un groupe d'humains présenté comme primitif dans un futur postapocalyptique. Une fois le récit-pivot intégralement déroulé, les deuxièmes moitiés des 5 autres récits se succèdent de manière antéchronologique.

réflexions intégrées aux *mothertales* tant *Cartographie des Nuages* aborde des sujets partagés par d'autres jeux vidéo déjà cités dans ce travail doctoral : la réincarnation et la rédemption qui sont centrales dans des jeux comme *Live a Live*, toutes les formes de luttes contre des oppressions au cœur de jeux comme *Persona 5*, les choix moraux structurant la création d'un monde nouveau comme la série *Shin Megami Tensei*. Si cette œuvre est citée ici, c'est fondamentalement parce qu'elle résonne avec ce travail doctoral : que cela soit par ses récits, ses discours ou par les acteurs qui ont permis, par la création de liens sociaux, d'assurer sa remédiation dans une variation cinématographique.

Introduire cette conclusion générale par *Cloud Atlas* peut sembler périlleux, mais cela permet également d'énoncer clairement son objectif. Tout comme l'œuvre le fait avec les personnages composant ses six récits, cette conclusion a pour objectif de « faire réseau ». Comme déjà énoncé, il n'est plus question ici de déployer un argumentaire permettant enfin à la ludologie socio-constructiviste de faire sens au prisme des recherches contemporaines et futures sur les jeux vidéo et en science de l'information et de la communication de manière générale. Ce sens a été structuré par les précédents chapitres (et leurs stratégies discursives) dans l'espoir d'une co-construction heuristique avec ses lecteurs et lectrices. Grâce à d'autres identités cumulées, ces actants pourront se réapproprier ce travail, le critiquer, fabriquer et construire. Par ailleurs, tout comme cela a pu être observé à travers la construction du réseau discursif d'*Undertale*, il est très probable qu'une personne lisant ce travail doctoral de manière linéaire sache s'il ou elle fut convaincu·e de son message et de ses thèses dès les premières pages de l'introduction ou au cours de l'argumentaire. Son parcours en tant que lecteur ou lectrice lui a alors permis de renforcer cela : réintégrer les propositions dans un ensemble de connaissances ou encore co-construire de nouvelles possibilités à partir de ces pages. Dans le cas contraire, ce travail doctoral lui aura permis de renforcer une conception considérée comme opposée, de co-construire une critique légitime, ce qui ultimement enrichira les études des jeux. Dans le cas où le lecteur ou la lectrice entame la lecture de ce travail doctoral par sa conclusion, il est alors nécessaire de penser celle-ci davantage comme une première lecture assurant presque une fonction finalement péritextuelle au reste de ce travail doctoral, voire d'*onboarding* pour reprendre un terme issu de la création de jeux vidéo.

De fait, cette conclusion se doit de prolonger et d'ouvrir la voie à de nouvelles opportunités, quels que soient le parcours et la co-construction qui émergeront de la lecture de ce travail doctoral. Cette conclusion a pour objectif de s'assurer que les propositions théoriques et pratiques de la LSC ne soient pas isolées du reste des communautés scientifiques, industrielles et populaires.

L'enjeu est donc dorénavant double. « Faire réseau » signifie en premier lieu d'avoir déployé les efforts nécessaires pour une future co-construction. Dans l'hypothèse où ce n'est pas le cas, du fait de l'auteur de ce travail doctoral ou autre, une synthèse générale des trois sections principales ainsi que de leur mise en discussion est nécessaire. Cela permettra de résumer la ludologie socio-constructiviste en quelques éléments qui la caractérisent. Ensuite, « faire réseau » signifie également de positionner ce travail doctoral comme un actant participant à la structuration d'un réseau actuel et futur de recherches, qu'elles soient dédiées aux jeux vidéo ou tout autre expérience médiatique. C'est pourquoi il sera nécessaire également de rappeler quelques pistes futures pour la LSC qui pourront éventuellement se concrétiser par des collaborations, des projets de recherches et plus simplement par la circulation de la LSC et de ses propositions théoriques. Une ultime section, rédigée à la première personne du singulier, permettra enfin d'énoncer quelques dernières réflexions ouvertes sur le jeu, analogue et vidéoludique.

8.2. The *Librarby* : petite notice d'utilisation de la ludologie socio-constructiviste



Figure 141 : discussion entre deux internautes : « quelle est la blague derrière ‘librarby’ ? » « La blague, c’est qu’une librairie, un endroit rempli de connaissances, contient une faute d’orthographe sur son enseigne. »⁵⁷⁸

Dans l’introduction de ce travail doctoral, la complexité discursive des jeux vidéo avait été élaborée à partir de quelques premières observations issues d’une littérature engagée sur les questions à propos des jeux vidéo comme étant des objets ayant des effets émotionnels, discursifs sur leurs audiences joueuses ou non-joueuses. Tout comme l’observait la thèse de Marie Ann Buckles (1983), les jeux permettent des situations communicationnelles dans lesquelles et à partir desquelles peuvent être engagés des processus de co-constructions. Cependant, il n’est pas possible de présupposer ces co-constructions ou de les considérer comme *allant de soi*. De même, il semblait alors difficile d’appréhender les jeux vidéo comme des situations dont les discursivités pouvaient être aisément appréhendées et qualifiées. Ces interrogations ont été résumées par la notion de complexité discursive, fondatrice des problématiques de ce travail doctoral. Ces complexités sont le résultat de frictions et de controverses à propos des jeux vidéo de par leurs identités plurielles d’expériences médiatiques différemment vécues, d’artefacts culturels, d’objets de discours et de phénomènes communicationnels. Résumée, la question fondamentale de ce travail doctoral interroge la possibilité d’une ludologie permettant de

⁵⁷⁸ CleverestPony70. (2016, avril 20). *What was the joke behind « Librarby »?* [Reddit Post]. r/Undertale. www.reddit.com/r/Undertale/comments/4fmshh/what_was_the_joke_behind_librarby/ (consulté le 01/09/2023).

prendre en compte ces complexités discursives de sorte à formaliser une étude autotélique des discours vidéoludiques, mais également au service de toute discipline pouvant faire des jeux son objet d'étude.

La suite de cette sous-section synthétise l'ensemble des propositions élaborées, co-construites puis rédigées au sein de ce travail doctoral. Il s'agit donc ici de « faire réseau » en mettant en exergue des sentiers de résistance faible de sorte que des liens puissent se tisser entre la LSC et le répertoire de connaissances des lecteurs et lectrices. Dans un article aussi pertinent pour des questions de *user research* qu'humoristique, les chercheur·euse·s David G. Novick et Karen Ward interrogent les raisons poussant les utilisateurs et utilisatrices à ne pas lire les notices d'utilisation et les manuels relatifs à des logiciels informatiques (2006). Ils et elles concluent que les utilisateurs et utilisatrices pondèrent leur choix d'explorer une documentation en fonction du temps économisé à trouver la solution à un problème par d'autres méthodes comme par exemple procéder par essais et erreurs, ou encore en demandant directement auprès d'une personne potentiellement concernée par le même problème (2006 : 17-18). Cette synthèse est donc rédigée au prisme des questions qui peuvent être posées par des personnes souhaitant mobiliser les propositions de la LSC en fonction de leurs problématiques de recherche.

8.2.1. À qui s'adressent la LSC et ses thèses ?

La ludologie socio-constructiviste est une proposition théorique et pratique aux champs des études des jeux vidéo, des discours vidéoludiques et des discours médiatiques. La LSC propose une étude en réseau de ces discours. Cela signifie que tout objet appréhendé dans le cadre de la LSC peut être formalisé comme un réseau, un réseau de réseaux, un actant ou un lien composant un réseau. La thèse fondamentale de la LSC positionne les discours comme des co-constructions qui sont structurées et actualisées en permanence. De fait, les discours ne précèdent pas à la situation de communication, mais sont leurs processus et leurs résultats. Cela peut aboutir à une infinité hypothétique de variations d'un même discours du fait que ces situations de communications mobilisent des interprétations de réalités sociologiques et vidéoludiques plurielles à partir d'une boîte à outils permettant

d'appréhender ces discours comme des objets dont les variations circulent au sein de réseaux discursifs. C'est pourquoi cette ludologie est positionnée comme socio-constructiviste. D'un côté, une emphase est mise sur l'étude des interactions et des configurations dans lesquelles des actants (le jeu, ses personnages, les joueurs et joueuses, etc.) co-construisent des discours. De l'autre, une emphase porte sur l'identification d'un discours et des nombreuses variations qui peuvent émerger de la rencontre entre des actants aux identités variées et multiples. L'ensemble permet de penser une étude complexe d'un discours et des discursivités des situations dans lesquelles il est co-construit.

En tant que proposition théorique et pratique, la ludologie socio-constructiviste s'adresse aux chercheurs et chercheuses, académiques ou non, qui souhaitent procéder à une étude sémiologique d'un discours comme un ensemble de variations. La LSC s'adresse également aux chercheurs et chercheuses qui nécessitent une étude d'un discours comme étant seulement une étape d'un protocole plus vaste de recherche. De fait, la LSC permet de formaliser un ensemble d'hypothèses reposant sur des preuves dont la solidité dépend des enjeux de recherche. Ces hypothèses peuvent ensuite servir dans le cadre de l'étude d'un terrain, d'une population ou d'un corpus. En tout état, par l'ensemble du dispositif théorique et pratique mis en place, ce travail doctoral soutient et défend la ludologie socio-constructiviste comme un apport pertinent pour les études des jeux vidéo. Son approche en réseau permet d'analyser de manière complexe des discours sans pour autant obliger les chercheurs et chercheuses à s'inscrire également dans une démarche de légitimation d'un discours excluant d'autres variations.

Afin de soutenir ses thèses, la ludologie socio-constructiviste mobilise un corpus de jeux vidéo identifiés et regroupés sous la dénomination des *mothertales*. Originellement, ce corpus a été identifié car il cristallisait pour l'auteur de ce travail doctoral, de nombreuses complexités discursives. À travers l'étude de trois discours, la LSC a pu exemplifier son argumentaire par des études de cas. Ce faisant, ce travail doctoral intègre ces jeux au sein des recherches francophones sur les jeux vidéo. Cela en fait un deuxième apport pertinent pour les chercheurs et chercheuses souhaitant mobiliser ce corpus ou un qui lui soit similaire pour diverses raisons. En effet, les *mothertales* sont un corpus atypique

pour de multiples raisons : la trilogie *Mother* a été absente du territoire européen jusqu'à peu et *Undertale* ainsi que sa suite restent des jeux moins populaires que les plus grandes licences de l'industrie vidéoludique. Au niveau des contenus mêmes et au-delà même d'un quelconque attachement aux propositions théoriques et pratiques de la LSC, ce travail doctoral peut également être adressé à toutes personnes travaillant sur les discours de [la banalité du mal], des [socialités fictionnelles et responsables] et des [actualisations du jeu de rôle] sans que ceux-ci aient pour obligation d'être formalisés tels quels. Par ailleurs, il offre un ensemble de propositions et d'analyses à l'égard même de ces jeux qui pourront servir dans le futur. Ce travail doctoral a eu la possibilité d'accorder du temps et de l'espace au sein de ces pages à ce corpus et les discours qui lui sont associés, ce qui fait qu'indépendamment de la LSC, cette thèse est alors persuasive à propos de l'intégration de ces jeux « étranges, drôles et déchirants » (pour reprendre le slogan commercial de *Mother 3*) au sein des recherches francophones.

8.2.2. Comment la ludologie socio-constructiviste est positionnée dans le champ des études des jeux ?

La ludologie socio-constructiviste est une proposition qui dès son origine a été conceptualisée comme étant autonome, mais également complémentaire des appareils théoriques déjà existants. Son positionnement dans le champ est expliqué en premier lieu par son historicité et les inspirations qui ont conduit à la formaliser telle quelle dans ce travail doctoral. En second lieu, le corpus atypique de ce travail doctoral a déterminé l'orientation de ce dernier. Cela explique les thématiques observées à travers les études de cas ainsi que les apports théoriques qui ont été structurés pour appréhender ce corpus. De fait, l'enjeu de la LSC défendue dans ce travail doctoral à l'égard de son positionnement était double. Premièrement, l'intention originelle a été de proposer un ensemble théorique et pratique dit « non excluant ». Secondement, tout en structurant les problématiques rencontrées, il était alors incontournable de mettre en place des sentiers permettant à la LSC de s'extraire de son corpus d'origine. Encore une fois, ce positionnement « non excluant » et « flexible » répond à l'intention de proposer un ensemble qui puisse

fonctionner de pair avec d'autres appareils théoriques, d'autres méthodologies et des disciplines multiples en plus des sciences de l'information et de la communication.

Pour répondre au premier enjeu de positionnement (la non-exclusivité), il a donc fallu élaborer un état de l'art à propos des considérations actuelles concernant les discours vidéoludiques et ce, sans que ces derniers soient expressément formulés en tant que tel (chapitre 1). C'est pourquoi il a été nécessaire de s'écarter des études d'effets ou d'impact et même de réception. La conclusion de ce premier travail fut de constater un enchevêtrement disciplinaire provenant à la fois du milieu académique, mais également du milieu industriel. Pour ce dernier, appréhender les jeux vidéo comme étant des objets discursifs représente des difficultés. Cela cause de multiples incohérences d'ensemble qui constatent davantage une controverse en cours. L'état de l'art a également permis de mettre en exergue les complexités discursives des jeux vidéo en fonction des disciplines qui appréhendent ces objets comme étant des discours et des supports de discours. Cependant, afin de maintenir son caractère « non excluant », il a fallu extraire l'état de l'art de certaines dualités comme le débat entre la narratologie et la ludologie ou plus récemment les « études du *game* » et les « études du *play* ». En effet, bien que cela ne soit pas les intentions sous-jacentes, cela peut aboutir à des prises de position antagonisant des approches qui ne leur sont pas opposées. C'est pourquoi l'un des points de départ fut de considérer les jeux vidéo sur un spectre de phénomènes allant de la catharsis vers l'apprentissage social. Cela a permis de positionner la LSC non pas dans une conception binaire (discours ou pas, apprentissage ou pas, effets ou pas, etc.) pour davantage considérer une infinité de possibilités. Il n'est alors plus question d'inscrire la LSC dans un débat à propos des jeux vidéo comme discours ou non, mais de considérer *de facto* qu'ils le sont puis de produire des outils méthodologiques permettant d'appréhender l'ampleur des variations entre des co-constructions considérées comme peu discursives et des co-constructions explicitement discursives.

Pour répondre au second enjeu de positionnement (la flexibilité), il a fallu positionner la LSC comme étant orientée par les *mothertales* sans pour autant la restreindre à ce corpus (chapitre 2). En effet, originellement, ce travail doctoral avait pour objectif de se focaliser

sur un corpus particulier : les *expressive games*. C'est en concentrant davantage sa proposition sur la conception d'un ensemble théorique et pratique que ce travail doctoral a mobilisé les *mothertales* en tant qu'études de cas exemplaires et non plus comme son aspect central. De même, l'intentionnalité associée à la conception de la LSC était de proposer un ensemble théorique et pratique *au service* d'autres ensembles théoriques et pratiques. C'est pourquoi il était fondamental pour la LSC d'être flexible que cela soit pour l'appréhension des discours étudiés, pour l'incorporation de théories et d'outils ou encore pour les façons dont elle peut se greffer à d'autres appareils théoriques et méthodologiques. Il en ressort une proposition qui est positionnée dans le champ comme étant à disposition.

Comme toute autre co-construction, la LSC présentée ici n'est en réalité qu'une cristallisation orientée par son corpus. De fait, sa flexibilité provient également de son ouverture à l'égard de toute évolution potentielle. Quelques-unes de ces futures orientations ont été explorées et ont été présentées dans le chapitre 7, mais encore de nombreux sentiers pourront être travaillés à l'avenir. Par ailleurs, la flexibilité de la LSC est également rendue possible de par sa capacité à intégrer toute proposition théorique, que cela soit des outils, des méthodes, mais également des variations discursives. Ce faisant, la flexibilité de la LSC « fait réseau » dans le sens où la conception des discours qu'elle défend ainsi que son cadre théorique permettent (1) d'appréhender un ensemble de variations discursives complexes, mais également contradictoires, (2) d'être incorporée à d'autres cadrages théoriques et ultimement (3) déploie des outils conceptuels et des méthodologies qui peuvent être déployées autant dans les sphères académiques qu'industrielles.

8.2.3. Quels sont le cadre théorique de la LSC et ses concepts clefs ?

Avant tout, la ludologie socio-constructiviste est positionnée comme un ensemble de propositions à la disposition de toutes et tous. Fondamentalement ancrée dans les sciences de l'information et de la communication, la LSC prend appui sur les sciences humaines de manière générale, même si la sociologie et les sciences de l'éducation sont prépondérantes. Cette pluralité des appuis théoriques positionne la LSC comme un creuset disciplinaire

dans le sens où elle se situe à l'intersection de multiples façons d'appréhender les discours vidéoludiques et plus généralement médiatiques.

Pour cela, il a fallu construire un cadre théorique propre répondant encore et toujours à l'injonction imposée de « faire réseau » (chapitres 3 et 4). Cependant, il n'a pas été possible de directement présenter la perspective socio-constructiviste de la ludologie défendue comme allant de soi et donc de directement élaborer à propos de ce que l'adjectif impliquait. C'est pourquoi dans un premier temps il a été nécessaire de formaliser un ensemble d'hypothèses concernant le rapport des joueurs et joueuses de jeux vidéo à l'égard de ces derniers et de ce qui les compose. Ainsi, ces hypothèses sont réunies sous la notion de matérialité vidéoludique. Dans le cadre de la LSC, cette matérialité fait référence à une certaine propriété des jeux vidéo à susciter des émotions par la création de liens entre l'audience-joueuse et des objets fictionnels, ce qui permet d'expliquer pourquoi certaines expériences vidéoludiques, comme les *mothertales*, peuvent susciter des interrogations morales. Cette hypothèse matérialiste à l'égard des jeux vidéo permet de dépasser les distinctions entre fictionnalité et réalité. Ce faisant, l'ensemble est alors considéré comme faisant partie du réel. Cela permet de considérer que chaque situation de communication aboutit *de facto* à une co-construction et donc *a minima* à une variation d'un discours. Partant de cette hypothèse fondamentale, l'analyse socio-constructiviste porte donc sur les façons dont les expériences vidéoludiques, en tant que situations de communication, mettent en relation leurs audiences avec des actants présents dans le jeu, afin de structurer la co-construction d'un discours. Par ailleurs, cela permet également de préempter l'une des hypothèses de la LSC : la symétrie des actants (développée plus bas), que ces derniers soient humains ou non-humains (et donc notamment ceux qui sont fictionnels, car issus des jeux vidéo).

Dans le cadre de la ludologie socio-constructiviste, ancrée dans ce matérialisme vidéoludique, les situations de jeu sont considérées comme des situations de communications au cours desquelles des discours se co-construisent. Ces co-constructions sont issues des processus structurés par les stratégies et les tactiques des participants humains et non-humains. Il s'agit ici d'une caractéristique fondamentale de la ludologie

socio-constructiviste. Si un jeu, ou tout autre actant dans une situation de communication peut « tenir un discours », dans le sens typique du terme, l'objet d'étude de la LSC porte sur les discours en tant qu'objets et processus co-construits.

Pour cela, la LSC repose sur trois principes fondamentaux. Premièrement, elle conceptualise les discours comme étant des objets-frontières ainsi que des quasi-objets dans le sens où ce sont des phénomènes possédant une multitude d'identités les rendant difficilement catégorisables sans prendre en compte leur situation et leurs liens avec d'autres actants, d'autres réseaux. C'est pourquoi la LSC superpose la notion de discours à celle d'expérience et à celle de réseau (de réseaux, éventuellement) qui sont trois identités d'un même phénomène. Cette dernière est fondamentale, car c'est de cette façon que la LSC modélise des discours. En tant que réseaux, ces derniers sont constitués de plusieurs actants humains, non humains, informatiques ou encore fictionnels qui par leurs liens « font réseau » et « font discours ». Cette conception en réseau permet de représenter un discours par une modélisation au service d'une étude des discours permettant de qualifier la discursivité des configurations nécessaires à la co-construction d'un discours, la circulation de ce dernier (et donc sa trivialité) et éventuellement à la comparaison de variations discursives.

Cette formalisation en réseau aboutit au deuxième principe de la LSC : la symétrie des actants. Cette conception « symétrique » signifie que l'ensemble des actants, quels qu'ils soient, sont positionnés sur le même plan analytique. Cette symétrie est fondamentale dans le sens où elle permet d'envisager les façons dont les responsabilités, dans la co-construction d'un discours, sont distribuées au sein du réseau. Comme cela a pu être défendu, la LSC s'inscrit dans une forme de socio-constructivisme situé dans le sens où le réseau permet de relier un discours à un contexte pragmatique particulier, ou plutôt à un écosystème discursif précis. Ce faisant, la LSC évite l'écueil d'un relativisme absolu qui positionnerait tous les discours comme étant équivalents. Le troisième et dernier principe fondamental de la LSC concerne la co-construction des discours comme étant des processus perpétuels. Sans revenir sur ce qui a été dit ici, penser les discours comme co-construits signifie également que la LSC considère que la circulation d'un discours est

possible à partir du moment où au moins un actant d'un réseau possède soit les compétences, soit le registre de connaissances nécessaires à sa co-construction. De fait, la LSC présuppose qu'un discours ou l'une de ses variations peut circuler même si les actants composant ne sont pas toutes et tous égaux en termes de connaissances et de compétences.

Ces trois principes fondamentaux structurent donc le cadre général de la ludologie socio-constructiviste. Ancrée dans une conception matérialiste faisant reposer la matérialité des actants sur l'existence des liens qui les relie au réseau, la LSC modélise des discours en positionnant les actants sur un même plan analytique. La co-construction est donc un processus complexe qui regroupe une infinité d'actants qui, ensemble, font réseau. C'est ce réseau discursif qui est au cœur de la LSC comme étant un outil d'analyse permettant de produire des hypothèses plus ou moins solides en fonction d'un besoin exprimé dans le cadre d'une étude de discours.

Ce cadre présenté, il est alors possible de formuler clairement les enjeux relatifs au fait de mener une étude des discours vidéoludiques à partir des outils théoriques et pratiques de la ludologie socio-constructiviste. Les jeux vidéo sont considérés comme des situations de communications qui se configurent en distribuant des responsabilités aux actants y prenant part et participant à la structuration du réseau discursif. Le premier enjeu de la LSC est donc de formaliser un discours vidéoludique (et ses variations) en tant que réseau situé et inscrit dans d'autres réseaux. Cela oblige le chercheur ou la chercheuse à définir et qualifier un discours vidéoludique, compris comme une interprétation co-construite d'une réalité vidéoludique, au prisme d'autres discours plus larges et d'envisager sa circulation au sein d'un écosystème discursif. Ce dernier élément permet alors de formuler le second enjeu de la LSC : appréhender la multiplicité complexe des discours et de leurs évolutions, et ce, dans une spatialité et une temporalité donnée définissant une strate discursive. Leur étude permet d'obtenir une perspective macro sur le développement d'un discours qui nécessite d'être cependant complétée à l'aide des outils et méthodologies.

8.2.4. Quels outils la LSC met à disposition des ludologues et des sémiologues ?

Une fois que les principes et définitions permettant à la ludologie socio-constructiviste d'appréhender les discours (vidéoludiques ou non) ont pu être présentés, il est possible de constater que l'appareil théorique de la LSC est relativement plastique. Encore une fois, cela s'explique par son ambition de « faire réseau » avec d'autres propositions théoriques également riches et heuristiques pour l'étude des jeux vidéo. C'est pourquoi les propositions méthodologiques de la LSC sont défendues comme des outils pertinents permettant de déployer une étude complexe des discours, des jeux vidéo comme support de discours et des discours comme étant des co-constructions.

Cet ensemble d'outils peut être regroupé en deux propositions méthodologiques : d'un côté, celle des matrices discursives et de l'autre, celle des réseaux discursifs à n-actants. C'est à travers l'emploi partiel ou complet de ces deux approches que la ludologie socio-constructiviste défendue dans ce travail doctoral propose et défend une étude renouvelée des discours vidéoludiques en tant que co-constructions issues de situations de communication et ce, à destination des chercheurs et chercheuses, académiques ou non. Dans une certaine mesure, les deux propositions méthodologiques permettent également de mesurer l'effort nécessaire afin de produire des preuves suffisamment solides pour un objectif de recherche dans le cadre d'une étude d'un discours. Par exemple, élaborer une matrice discursive partielle à partir de quelques traces produites par des audiences puis partagées sur internet est un travail moins demandeur que la production d'un réseau discursif issu de l'encodage de données également produites par une ou plusieurs sessions de jeu. L'intentionnalité sous-jacente à cette multiplicité des méthodologies répond à un enjeu qui est d'offrir une souplesse des méthodes permettant également une flexibilité d'usage. La raison à cela est l'une des thèses soutenues dans le cadre de la LSC : l'étude d'un discours est également un processus par lequel le chercheur ou la chercheuse solidifie un argumentaire par la production de preuves permettant de soutenir et de situer une ou plusieurs de ses variations circulant au sein d'un réseau discursif. Dans ce cadre, la LSC met à disposition des méthodologies non excluantes et flexibles.

8.2.4.1 Mobiliser les matrices discursives et les modulateurs discursifs pour mettre en exergue les variations discursives

La première méthodologie est organisée autour de l'élaboration de matrices discursives (chapitre 5). Celles-ci sont une image à un moment donné d'une strate discursive qui représente un certain nombre de variations d'un discours. Il s'agit d'un outil permettant donc d'appréhender la complexité d'un discours vidéoludique en regroupant les façons dont il varie en fonction des identités des actants qui vont participer à sa co-construction à un moment donné. Afin d'aboutir à cet outil complexe, il a d'abord fallu mettre en place un appareil théorique permettant de concevoir un jeu et ses audiences comme étant des actants accumulant des identités variées qui se révèlent en fonction des situations de communication. Les identités sont dans ce contexte également des phénomènes co-construits. Les *mothertales* ont pu exemplifier cela tant en fonction de leurs communautés d'audiences, ils peuvent être considérés comme des jeux de rôle, des *queer games*, des *empathy games* ou encore des *persuasive games*. C'est pourquoi la LSC actualise la notion de genre vidéoludique en énonçant que ceux-ci (en particulier les méta-genres comme les trois précédemment évoqués à propos des *mothertales*) contribuent à la discursivité d'un jeu. Cette actualisation se fait à travers l'hypothèse d'accumulation des genres vidéoludiques dans le sens où un jeu peut être identifié d'une multitude de façons et que ces identités structurent la situation de communication et donc les inter-réactions avec d'autres actants y participant. De manière symétrique, la LSC applique également cette hypothèse d'accumulation d'identités aux audiences joueuses (ou non-joueuse). Dans ce cadre, un actant humain accumule lui aussi des identités qui sont mobilisées en fonction des contextes dans lesquels un jeu est joué. Dans une certaine mesure, il s'agit d'une formulation complexe pour signifier par exemple qu'une joueuse peut être considérée comme une *casual gamer* chez elle et *speedrunneuses* lorsqu'elle est en train de réaliser une performance. Cet exemple permet également d'illustrer la façon dont un régime d'expérience est structuré par les identités du jeu et de ses audiences. Ces trois éléments sont regroupés sous l'appellation de modulateurs discursifs dans le sens où ils vont moduler la façon dont les actants structurent la co-construction d'un discours.

La ludologie socio-constructiviste propose donc de penser le processus de co-construction d'un discours à un instant T comme étant le résultat influencé par trois paramètres : les identités des audiences joueuses ou non, les identités des jeux vidéo et les régimes d'expérience. La matrice discursive permet de rendre visibles des variations précises qui émergent de la rencontre entre une identité d'un jeu et une identité d'une audience. Pour illustrer cela, le discours à propos de [l'actualisation du jeu de rôle] fut mobilisé. Cela a permis de constater que cette actualisation était formulée différemment en fonction des identités du jeu et de l'audience : *quirky games* lorsque les jeux du corpus étaient identifiés entre autres par des créateurs et créatrices de jeu, ou comme un ensemble d'éléments d'une culture partagée sur internet permettant de signifier des *depression memes* lorsque les jeux étaient davantage présentés pour leurs identités d'*empathy games* ou de *persuasive games* par des créateurs et créatrices de memes. Les intérêts de l'exercice sont doubles. Premièrement et comme déjà énoncé, une matrice permet d'identifier un ensemble de variations d'un même discours. Secondement, cette méthodologie permet d'identifier ce qui est nommé dans le cadre de la LSC : des identités structurantes. En effet, la LSC tient compte de ce à quoi peut ressembler une expérience typique d'un jeu. Cependant, la focale porte véritablement sur les façons dont les actants d'un réseau discursif vont endosser des identités qui vont permettre à une variation de circuler. Par exemple, il importe peu de savoir si l'ensemble des audiences joueuses sont d'accord pour considérer les *mothertales* comme des [actualisations du jeu de rôle] pour stipuler qu'il s'agit d'un discours effectif. Il suffit de qualifier la façon dont certains actants vont faire circuler ce discours en fonction de leurs identités, que cela soit par la production de paratextes (plus ou moins médiatisés) ou par le partage d'autres productions. De fait, bien que l'étude des expériences de jeu au prisme d'un régime d'expérience typique ou non défini reste fondamentale, la LSC procède à une étude des discours et de leurs variations en tant que co-constructions entre des actants aux identités considérées comme structurantes pour le réseau. C'est à partir de ce travail que la ludologie socio-constructiviste permet d'étudier les configurations discursives et les diverses stratégies discursives employées par les actants afin d'infléchir la structuration de la co-construction.

8.2.4.2 Mobiliser les continuums discursifs et les réseaux à n-actants pour l'étude des configurations discursives

Si la précédente méthodologie s'appuie sur des outils déjà bien maîtrisés pour l'étude des discours vidéoludiques, la ludologie socio-constructiviste soutient également l'intérêt de mobiliser des outils plus spécifiques des humanités numériques. En particulier, la LSC s'appuie sur celles issues de l'étude des réseaux, et ce, pour une étude des discours soutenue et renforcée par la production de preuves suffisamment solides. Autrement dit, le réseau n'est pas seulement une métaphore employée par la LSC pour susciter un imaginaire particulier sur la co-construction et la circulation d'un discours, mais un outil effectif et pragmatique au service d'une étude fine d'un discours en tant qu'objet co-construit au cours de situations de communication variées mobilisant des actants aux identités différentes.

Afin d'assurer une certaine flexibilité dans ses usages, la LSC propose une méthodologie fonctionnant *par étape* dont chacune peut être indépendante des autres. Ce fonctionnement permet également de déployer la LSC en mesurant une quantité nécessaire d'effort et de travail pour atteindre un objectif de recherche, et ce, en fonction d'une production de preuves suffisamment solides pour répondre audit objectif. Afin de mettre en place cette méthode, il est important de rappeler que la notion de discours vidéoludiques positionne le *gameplay*, le récit, la narration et les situations de communications comme différentes identités d'un même objet étudié : le discours vidéoludique. Les étapes permettant l'étude de ce dernier sont les suivantes :

- La formalisation et la qualification des situations de communications par lesquelles un discours est co-construit ;
- La distribution des responsabilités entre les actants prenant part au processus de co-construction ;
- L'étude des discursivités des situations de communications ;
- La modélisation d'un ou de plusieurs réseaux discursifs relatifs à une expérience vidéoludique ;

- L'intégration d'un réseau relatif à une expérience, éventuellement soumis à un processus de traduction, à un réseau plus vaste de l'écosystème discursif.

Cette proposition en 5 étapes clefs, propre à la ludologie socio-constructiviste, s'appuie sur ce qui est nommé la narration à n-actants, c'est-à-dire une façon de conceptualiser l'expérience ludique non pas en distinguant le jeu de l'audience-joueuse, mais en les considérant comme deux éléments d'un même système. Cela permet d'élaborer progressivement une étude d'un discours qui se complexifie au fur et à mesure des étapes. Mises bout à bout, elle étaye un argumentaire à propos d'un discours, déjà connu ou identifié grâce à une matrice discursive, en fonction des configurations dans lesquelles il est co-construit, des discursivités relatives aux situations de communications et aux actants participants.

De manière simplifiée, la méthodologie proposée permet d'affiner progressivement un argumentaire au service d'une étude de discours qui peut ensuite être éventuellement réappropriée dans le cadre d'autres travaux (telles des études de réception). Ainsi, la première étape met en exergue et qualifie les différentes situations de communication (les situations-séquences) permet de révéler les façons dont un discours est co-construit au fur et à mesure de l'expérience en fonction de différentes façons de faire l'expérience d'un même jeu à travers des boucles et des trajectoires différentes, lorsque cela est possibles. Cette première étape donne une clef relativement macro de compréhension dans la façon dont l'expérience configure une co-construction. La seconde étape permet d'affiner l'argumentaire en identifiant des actants qui vont être structurants pour la co-construction du discours. En plus des jeux et des audiences, c'est à ce moment qu'il devient possible de faire intervenir des actants fictionnels, car c'est à travers eux que se déploient notamment des stratégies discursives qui participent à la configuration de la co-construction d'un discours. Tout cela permet de faire émerger des responsabilités qui incombent aux actants et qui leur sont distribuées de manière inégale. C'est cette distribution qui permet d'initier la troisième étape portant sur la discursivité d'une situation. Si les stratégies discursives du *game design* limitent grandement les responsabilités de l'audience-joueuse, alors il est possible de qualifier la situation de jeu comme persuasive *en faveur* de l'actant {jeu}, et

ainsi de suite. Ces trois premières étapes permettent de formaliser le continuum discursif d'un discours. Tout comme la matrice discursive, il s'agit d'une modélisation offrant une synthèse de la façon dont un discours va se co-construire à travers des situations-séquences aux discursivités variées allant de la plus expressive à la plus persuasive.

Les deux dernières étapes permettent enfin de procéder à la modélisation de réseaux discursifs, et ce, éventuellement en s'appuyant sur le travail réalisé lors des étapes précédentes. Dans un premier temps, la modélisation d'une expérience nécessite une captation et un encodage des données issues de cette expérience. En fonction de l'expérience, il peut s'agir d'un travail plus ou moins fastidieux, mais dont la plus-value est sa capacité à capter la modélisation de la co-construction d'un discours. C'est pourquoi il s'agit de la dernière étape de l'étude d'un discours dans le cadre d'une communication restreinte à la situation de jeu. Cela étant, la solidité de cette preuve relève à la fois de ce qu'elle illustre, c'est-à-dire la co-construction en fonction d'une expérience singulière (qui dépend notamment d'un régime d'expérience particulier en plus des identités des actants), et de ce qu'elle ne montre pas, mais suggère. À partir d'un seul graphe modélisant un réseau discursif, il devient aisé de faire des hypothèses sur ses variations à partir d'autres scénarios sollicitant d'autres régimes d'expériences, etc. De fait, la LSC permet au chercheur ou la chercheuse la mobilisant d'anticiper un ensemble de variations d'un même discours. Ensuite, l'intérêt de cela est de pouvoir encastrent ce réseau dans l'écosystème en intégrant également des actants ne faisant pas partie de l'expérience restreinte du jeu. C'est de cette façon qu'il devient possible de qualifier les façons dont une variation va plus ou moins circuler auprès de communautés variées. Pour cela, il revient alors au chercheur ou la chercheuse d'intégrer progressivement des actants plus ou moins structurants issus de l'écosystème discursif. Ce nouveau réseau permet d'appréhender, encore une fois par ce qu'il montre et ce qu'il ne montre pas, un discours et son interdiscours. Ultimement, tous ces outils permettent d'aboutir progressivement à la conclusion que le discours vidéoludique est un objet qui dépasse l'étude de l'objet dont il peut sembler être originaire : le jeu. Si ce dernier contient assurément un propos ou des éléments de discours, la ludologie socio-constructiviste appréhende donc ce qui le dépasse et qui relève

fondamentalement d'un enchaînement plus ou moins cohérent et plus ou moins linéaire de situations de communications les réactualisant.

8.2.5. Quels sont les emplois des conclusions relatives aux discours des *mothertales* ?

Tout au long de ce travail doctoral, les *mothertales* ont servi d'objet d'étude. Parce qu'ils cristallisent un grand nombre d'interrogations à l'égard des jeux vidéo et qui ont pu être adressées à travers l'argumentaire dédié à l'élaboration de la ludologie socio-constructiviste, il a été possible de leur dédier de véritables espaces au sein de ce travail doctoral. Cela étant, il convient de réaffirmer qu'il s'agit d'un corpus qui a davantage été mis au service de l'étude de trois discours vidéoludiques : [la banalité du mal], [les socialités fictionnelles et responsables] et [l'actualisation du jeu de rôle]. Ce faisant, la façon dont leur étude « fait réseau » est qu'elle peut être mise au service d'autres études de discours médiatiques, dans le cadre des sciences du jeu, ou non.

En effet, il a pu être constaté que ces jeux, malgré leur notoriété, n'ont que très peu été sollicités au sein des recherches francophones et les quelques rares occurrences sont relativement récentes. C'est pourquoi s'en tenir à leur analyse sans considération pour leur pertinence au sein des recherches aurait été un exercice, certes légitime, mais qui aurait été limitant pour leur réappropriation future. C'est pourquoi il est intéressant de rappeler que décentrer leur étude vers les discours vidéoludiques auxquels ils contribuent est fondamentalement plus heuristique qu'une étude autotélique de ces jeux.

De manière générale, il est possible de suggérer que les trois discours étudiés dans le cadre de ce travail doctoral contribuent à une éthicisation des jeux vidéo. Gilles Gauthier définit cette notion « pour désigner un processus suivant lequel une préoccupation éthique est intégrée à une réflexion ou à un corps doctrinal d'une autre nature » (Gauthier, 2022 : §1). Assurément ce processus d'éthicisation des jeux vidéo est antérieur au présent travail doctoral. Le nombre de controverses médiatiques et de travaux portant sur cette question est révélateur de cela. Cela étant, pourvu que ce processus soit considéré également comme

un discours, alors il est possible de percevoir en quoi ce travail doctoral cristallise également des variations à travers l'étude attentive et minutieuse des jeux principaux et périphériques du corpus. De fait, au-delà de l'étude des jeux, ce sont les façons dont ces discours vidéoludiques ont été traités ici qui feront réseau, et ce, à travers les cristallisations identifiées, qualifiées et analysées par les outils de la ludologie socio-constructiviste.

Les *mothertales* ont pu être qualifiés d'actualisations du jeu de rôle, que cela soit par les intentions de leurs auteurs respectifs ou par les façons dont ils subvertissent les mécaniques et représentations typiques du genre. Ce travail de thèse a donc pu documenter les façons dont ils contribuent au discours éponyme. Dans une certaine mesure, les conclusions relatives aux *mothertales*, comme l'[actualisation du jeu de rôle], mettent en lumière une trajectoire qui s'est faite en parallèle de jeux considérés comme étant plus typiques du genre comme les séries *Final Fantasy* ou encore *The Legend Of Zelda*. Ce faisant, ce travail doctoral contribue humblement à une certaine connaissance de ce corpus qui pourra servir aux historiens et historiennes souhaitant documenter bien plus exhaustivement ces jeux de rôle qui se sont développés à côté des licences plus connues.

[La banalité du mal] et [les socialités fictionnelles et responsables] sont également deux discours dont l'étude précède ce travail doctoral dans les recherches académiques dédiées aux jeux vidéo et ce, sans pour autant qu'ils aient été nommés de la sorte. Les *mothertales* ont pu être qualifiés à travers les études de cas qui leur ont été dédiées de jeux humanistes, pacifistes, ou du moins qui suscitaient des réflexions sur la violence en tant que système (notamment dans la trilogie *Mother*) ou celle commise directement par l'individu perpéteur que cela soit l'audience-joueuse ou un autre actant (en particulier dans *Undertale* et *Deltarune*). Ce sont particulièrement ces deux discours et les façons dont les *mothertales* contribuent à leur co-construction qui contribuent à actualiser l'éthicisation des jeux vidéo. De fait, l'étude du corpus est donc un nouvel apport aux recherches sur les jeux vidéo consacrées particulièrement à interroger les perspectives morales et éthiques de l'acte même de jouer. De nombreux travaux ont abondamment étudié cette problématique, que cela soit en interrogeant les transferts de comportements (et donc un certain rapport de causalité entre violence en jeu et hors le jeu) ou en interrogeant les façons dont les jeux

vidéo contribuent plus largement à la perpétuation de systèmes de violences (étatiques, « légitimes », etc.). En faisant de ces discours ses objets d'étude (à titre exemplaire), ce travail doctoral contribue donc aux recherches qui interrogent les jeux vidéo comme des supports qui véhiculent des systèmes de représentation. De fait, en adoptant une démarche d'étude contribuant au processus d'éthicisation des jeux vidéo, il alimente les réflexions en cours sur les représentations de la violence, les représentations *queer* et l'empathie à l'égard des actants fictionnels et comment cette empathie peut amener l'audience à s'interroger sur sa propre morale en jeu, mais également hors le jeu. Dans une certaine mesure, ce travail doctoral permet également d'actualiser les recherches portant sur des jeux qui peuvent participer à la co-construction d'une critique des systèmes sociaux comme celui du capitalisme libéral, tout en étant inscrits pleinement dedans.

8.2.6. Quelles précautions d'utilisation ?

Assurément, les quelques emplois évoqués ici n'ont pas pour objectif de restreindre les façons dont la ludologie socio-constructiviste ainsi que son corpus de jeux et de discours étudiés « feront réseau » avec le reste des recherches académiques et industrielles sur les jeux vidéo et plus généralement les discours médiatiques. Cette « notice d'utilisation » est avant tout une façon détournée de proposer une synthèse de l'ensemble de ce travail doctoral qui puisse susciter une réappropriation bien plus directe et succincte. C'est pourquoi elle a été rédigée de sorte à potentiellement anticiper les premières questions que pourrait se poser le lecteur ou la lectrice. En anticipant également que la lecture d'un travail doctoral n'est pas non plus un exercice linéaire, cette synthèse peut également être conceptualisée, non sans humour, comme une façon d'*onboarder* ou « d'embarquer » son lecteur ou sa lectrice dans l'ensemble théorique et pratique proposé par la ludologie socio-constructiviste.

Ultimement, il est important et fondamental d'affirmer que la LSC est une proposition qui, tout en étant autonome, s'appareille à d'autres théories et méthodologies. C'est pourquoi la principale précaution d'utilisation est qu'elle ne doit pas servir un processus qui l'instrumentaliserait pour, par exemple, édifier un discours ou une de ses variations

comme étant celle définissant au mieux une réalité, et ce, de manière exclusive. De même, la LSC se contente de proposer une analyse ludologique, au sens d'une sémiologie appliquée au jeu. C'est pourquoi en guise de conclusion de cette notice d'utilisation, il convient d'énoncer que tout en étant autonome, la ludologie socio-constructiviste gagne également à fonctionner en réseau avec les outils de toutes les sciences du jeu.

8.3. Éléments de réponse pour l'étude des discours vidéoludiques, de leurs discursivités et de leur circulation



Figure 142 : écran annonceur de la fin de partie dans *Earthbound*

As-tu fini de faire tout ce que tu voulais ?
C'est bien ! Maintenant, tu peux enfin partager
avec moi tes incroyables expériences... Tu t'es si
bien débrouillé !
(La mère de Ness, à qui l'audience-joueuse
doit adresser la parole une dernière fois avant de
déclencher les crédits de fin, traduction de
l'auteur)⁵⁷⁹

« Faire réseau » a probablement été l'expression la plus récurrente et structurante de cette conclusion générale. Sa centralité tient dans la responsabilité qui est attribuée à cette

⁵⁷⁹ Texte original : "Did you finish doing everything that you wanted to? Okay! Now you can finally share your incredible experiences with me... You did so well!" (Nintendo, 1995)

dernière. Jusqu'à présent, elle s'est contentée d'offrir une synthèse récapitulative des principales propositions réunies sous la notion de ludologie socio-constructiviste. Cette ludologie, ses propositions théoriques et ses méthodologies pratiques sont la thèse fondamentale défendue dans ce travail doctoral. Celui-ci est l'aboutissement de sept années de recherches et de formations, tantôt dédiées au doctorat en tant que tel, tantôt (et pour beaucoup) dédiées à une certaine flânerie scientifique passée à explorer de nombreux et vastes autres sujets.

Dans l'introduction, deux questions avaient été mises en exergue permettant l'ébauche d'un argumentaire tout en centralisant les problématiques qui ont permis à ce travail de cristalliser un ensemble de réponses au cours de ces années de recherches :

- Dans quelle mesure le *play design* conditionne la co-construction d'un discours vidéoludique ?
- Comment penser une sémiologie permettant de prendre en compte les complexités discursives des jeux vidéo et donc leurs complexités qui mettent en œuvre des frictions ou des complémentarités ?

8.3.1. Réponses aux problématiques générales de ce travail doctoral

À l'issue de l'ensemble de ces pages, noircies à force de mûrir des idées et des concepts, il est donc enfin possible d'apporter des réponses claires et qui encapsulent, plus ou moins, l'ensemble des pistes qui ont pu être développées au sein des trois premières sections de ce travail doctoral. La première question peut être adressée succinctement. De par leur essence et leurs nombreuses identités, les jeux sont le support et participent à des situations de communication. Ces situations de communication ou tout simplement « communicationnelles » sont configurées par les actants humains et non humains y participant. Ces actants, en fonction de leurs identités, déploient des stratégies et des tactiques discursives qui vont plus ou moins orienter la co-construction d'un discours : plutôt persuasives lorsqu'elles viennent limiter l'agentivité des autres actants et plutôt expressives lorsqu'elles mettent en exergue des trajectoires de co-construction sans les

rendre obligatoires. C'est de cette façon que la ludologie socio-constructiviste propose de conceptualiser le processus par lequel un discours est co-construit au cours d'une expérience de jeu, ou plus largement au cours d'une expérience communicationnelle ou médiatique au sein d'un écosystème discursif, ou non.

Cette première réponse permet à la ludologie socio-constructiviste de se positionner par rapport à certaines controverses actuellement en cours. De par la conception défendue, la LSC établit que les processus de co-constructions de discours sont inhérents à l'expérience de jeu. La LSC se concentre sur l'étude d'un phénomène, certes appréhendé par son identité de discours vidéoludique, mais qui est également un processus, une expérience de jeu et une situation de communication. Dans une certaine mesure, la ludologie socio-constructiviste propose de concevoir les jeux vidéo et les situations de communication comme des espaces liminaux dans lesquels des discours se co-construisent et permettent de faire le lien entre des réalités sociales différentes. C'est aussi cette emphase sur la dimension processuelle des discours vidéoludiques qui permet de concevoir les façons dont un discours circule entre des actants plus ou moins structurants d'un même réseau discursif. Cette conception complexe d'un discours et de sa circulation permet d'appréhender la multiplicité des expériences ludiques différentes sans pour autant minimiser la capacité d'un réseau à faire circuler une variation entre des actants qui, individuellement et isolément, n'auraient pu y aboutir au cours des propres situations de communications qu'ils auraient rencontrées. C'est pourquoi également, dans le cadre de la LSC, un discours ne précède jamais une situation de communication. Étant donné qu'au niveau et en tant que réseau, un discours est un processus perpétuel, alors chaque situation de communication participe à l'actualiser, le cristalliser ou encore le réapproprier.

Cependant, cette conception de la co-construction des discours apporte également un ensemble de complexités. Par exemple, si le ou la ludologue peut faire l'hypothèse d'un discours-modèle, il ou elle ne fait qu'étudier une ou plusieurs cristallisations à un moment donné et dans un contexte donné. De même, étant donné que le discours vidéoludique ou médiatique dépasse son support d'origine, il est nécessaire de mettre en place des méthodologies permettant d'appréhender cela, tout comme les nombreuses variations d'un

même discours qui peuvent circuler au sein d'un réseau. Ces complexités peuvent aboutir à des controverses sur la façon dont un discours sera formulé tout comme la façon dont sa situation au sein d'un réseau est qualifiée. C'est pour adresser l'ensemble de ces complexités que la ludologie socio-constructiviste fut élaborée et défendue dans ce travail doctoral.

Assurément, la première réponse fait partie de la LSC comme un ensemble d'hypothèses fondamentales sur lesquelles s'appuie le reste de l'appareil théorique et pratique permettant de répondre à la seconde. C'est aussi en fonction de cette actualisation perpétuelle que le discours va également circuler tout en étant co-construit. Ce statut positionne de fait les discours comme étant des objets particulièrement complexes puisqu'il ne suffit plus de proposer une étude révélant ce qui serait la compréhension légitime d'une œuvre. Au contraire, il s'agit pour la LSC d'envisager une multitude de variations plausiblement contradictoires et circulant plus ou moins au sein d'un même réseau discursif, ou réseau de réseaux, en fonction de la granularité souhaitée de l'étude (oscillant entre l'étude d'un écosystème et celle d'une situation de communication).

Pour considérer cette complexité, la ludologie socio-constructiviste peut être positionnée comme une perspective matérialiste sur l'étude des discours vidéoludiques. En effet, plus que les actants, ce sont les liens qui matérialisent d'une certaine façon les rapports sur le réseau. Cela permet d'inférer alors la participation d'un actant à la co-construction, et ce, indépendamment d'une question essentialiste ou ontologique. C'est depuis cette perspective que la LSC défend une conception en réseau des discours, considérés comme des quasi-objets. Leur co-construction résulte alors d'actants issus de réalités sociales et vidéoludiques variées et qui sont considérés comme symétriques, c'est-à-dire sur un même plan analytique. Tout cela permet une conception complexe des discours vidéoludiques et de leurs circulations.

La ludologie socio-constructiviste est alors défendue comme une proposition dont les outils méthodologiques permettent d'appréhender cette complexité, et ce, afin de proposer des études de discours vidéoludiques qui soient solides et au service du champ des sciences

du jeu. À travers l'usage des matrices discursives, la LSC parvient à situer des discours et leurs variations en fonction des identités des actants. À travers les réseaux discursifs, la LSC permet d'appréhender les configurations dans lesquelles les discours se co-construisent tout en produisant des preuves solides pour leur étude. Cependant, dans un objectif de flexibilité, les outils proposés par la LSC doivent être sollicités en fonction d'une certaine évaluation d'un besoin de recherche. Ainsi, la ludologie défendue ici est également une proposition qui vise à évaluer la complexité à atteindre d'une réponse à une problématique de recherche. C'est par la production de preuves suffisantes que la LSC, à travers l'usage des strates, des matrices et des réseaux, est une sémiologie qui propose une étude des discours vidéoludiques prenant en compte la complexité de ces derniers.

8.3.2. Ouvertures collaboratives pour une circulation effective

Ultimement, la dimension la plus persuasive de cette conclusion, et par inférence de ce travail doctoral, revient à son objectif de « faire réseau ». Celui-ci a d'ailleurs pu être longuement abordé au cours du chapitre dédié à la mise en discussion de la ludologie socio-constructiviste. Au-delà des critiques qui méritent d'être adressées, il se dégage un programme de recherche pour les années à venir. L'étude des jeux comme discours, comme expérience discursive, comme systèmes de représentation ou comme tout phénomène permettant d'appréhender le monde à travers ses multiples réalités, reste un projet de recherche partagé par de nombreux chercheurs et de nombreuses chercheuses. En parallèle, d'autres programmes de recherches s'attachent davantage à comprendre les situations quotidiennes de jeu et les façons dont elles sont incarnées par des joueurs et des joueuses et ce, sans considération pour la co-construction d'une signification au-delà de l'expérience lorsqu'elle est jouée. La ludologie socio-constructiviste est défendue comme une proposition théorique et pratique qui permet de tisser des liens, d'ériger des ponts, entre ces deux approches à travers une vision complexe, mais synthétique des réalités sociales et vidéoludiques. De fait, elle s'inscrit dans le projet des études dialectiques sur les jeux proposé par Frans Mäyrä :

Le précepte des études dialectiques sur les jeux pourrait être de nous rappeler qu'aucune forme d'étude n'est une île - aucune n'est suffisante en soi, mais toutes peuvent jouer leur rôle en nous aidant à analyser, à comprendre et à générer des moyens d'action percutants sur la base de cette compréhension. En fin de compte, il ne devrait pas être tabou de dire que nous avons besoin d'un travail théorique et méthodologique qui non seulement reconnaisse les multiples « intérêts de connaissance » (Habermas, 1972) qui sont tous pertinents pour les études sur les jeux aujourd'hui, mais qui entreprenne également de produire soigneusement une compréhension plus profonde et dialectique à partir des perspectives conflictuelles et croisées qu'ils ouvrent. (Mäyrä, 2020 : 29, traduction de l'auteur)⁵⁸⁰

Pour ce faire, la ludologie socio-constructiviste envisage et défend quelques trajectoires de développements et d'améliorations. À l'écriture de ces lignes, il reste encore de nombreux défis pour la LSC et l'étude des discours vidéoludiques en général. Que cela soit pour des questions de conceptualisation ou de méthodes, la LSC reste encore une proposition théorique et méthodologique jeune qui méritera d'être affinée et retravaillée dans le futur. Cela étant, en faisant des discours son objet d'étude, s'inscrit dans la continuité des sciences du jeu à éthiciser le ludique. La première trajectoire est donc relativement observable. La notion de discours n'est jamais fondamentalement éloignée non plus de celle de politique. De fait, les ponts entre la LSC et les études des jeux comme étant des objets politiques sont relativement explicites. La position même de la LSC à considérer les discours comme des processus systématiques de chaque situation de communication fait également de cette dernière une théorie politisée, et ce, puisqu'elle défend et étudie une certaine conception, une certaine identité, des jeux vidéo. La deuxième trajectoire porte davantage sur l'implémentation progressive des outils des humanités numériques et leurs adaptations aux sciences du jeu. Assurément, la LSC n'est pas à l'origine de cette trajectoire, mais à travers le déploiement d'outils pour l'étude de réseaux, elle y contribue. L'enjeu de cette trajectoire va porter sur la réappropriation, mais

⁵⁸⁰ Texte original : « *the precept of dialectical game studies could be to remind us how no form of scholarship is an island – none of them are sufficient in themselves, but all of them can play their role in helping us to analyse, understand, and generate impactful ways to act on basis of that understanding. In the end, it should not be a taboo to say that we need theoretical and methodological work that not only acknowledges the multiple “knowledge interests” (Habermas, 1972) that are all relevant for game studies today, but also undertakes to carefully produce deeper, dialectic understanding from the conflicting and intersecting perspectives they open.* »

également sur la mise à disposition de futurs outils auprès des communautés académiques et industrielles. La création de bases de données ou d'archive est en général une perspective structurante pour cette trajectoire et semble pertinente dans la continuité du projet porté par la ludologie socio-constructiviste. Enfin, et c'est là où également le projet de l'auteur de ce travail doctoral s'arrête, la dernière trajectoire cache davantage une infinité de projets relatifs à de futurs appropriations, cristallisations ou détournements de la ludologie socio-constructiviste. Plutôt que de tenter l'exercice vain de les citer, il convient davantage de les observer se développer, peut-être circuler, au sein des communautés attachées à l'étude des jeux vidéo. C'est fondamentalement dans sa co-construction future que la LSC révélera ses potentialités.

La signification d'un jeu change beaucoup d'un joueur à l'autre. Les joueurs ajoutent plus de la moitié du sens et de la valeur aux jeux, ce qui est plus que tout autre mode d'expression. J'ai donc l'impression que cette moitié que vous avez ajoutée est entièrement la vôtre... tout ce que j'ai fait, c'est apporter mon aide. En gardant cela à l'esprit, les sous-titres ont un message trop fort qui dit : « Je veux que vous voyiez les choses de cette façon. » Ils rétrécissent le monde qui appartient au joueur. Mes sentiments personnels me poussent à affirmer tout ce que le joueur pense du jeu. Je voulais que MOTHER 3 soit comme un miroir. Un miroir qui reflète le cœur du joueur sur l'écran. (Itoi *et al*, 2006, traduction de l'auteur)⁵⁸¹

Tout comme les auteurs des *mothertales*, c'est à mon échelle que je dois reconnaître n'avoir probablement contribué qu'à une infime partie de ce que pourra être la ludologie socio-constructiviste et ses ramifications dans le futur. Au mieux, toutes ces pages seront une aide pour les futurs chercheurs et chercheuses souhaitant se dédier à l'étude des jeux vidéo et des médias en général. Pour certains ou certaines, cela peut sembler décourageant, mais pour moi, il s'agit d'une perspective particulièrement engageante. Un peu comme ces

⁵⁸¹ Texte original : « *The meaning behind a game changes a lot between players. Players add more than half of the meaning and value to games, which is more than any other mode of expression. So I feel like that half that you've added is entirely your own... all I did was provide assistance. So keeping that in mind, subtitles have too strong a message that says, "I want you to look at it this way." It narrows that world that belongs to the player. My personal feelings steer me to want to affirm everything the player thinks about the game. I wanted to make MOTHER 3 like a mirror. One that reflects the heart of the player off of the screen.* »
Itoi, S., Chewy, & Tomato. (2006). *Exclusive Itoi Interview, an English translation of a Nintendo Dream magazine article.*
http://mother3.fobby.net/interview/m3int_09.html

jeux, la ludologie socio-constructiviste est un miroir qui reflète les ambitions de chercheurs et chercheuses étudiant les jeux vidéo et leurs discours. Il revient alors après à chacun et chacune d'y voir son reflet, ou non.

8.4. Quelques ultimes considérations

Enfin bref...

Il me revient que certains lecteurs n'ont pas la patience de lire un livre en accompagnant l'auteur dans tous ses développements. L'essentiel est pour eux de savoir comment cela finit. Ils aiment qu'on leur résume l'ouvrage en une phrase. À leur intention, je vais rassembler ici les éléments de la définition que d'autres auront lue, au fil des pages, par-dessus mon épaule.

On appelle jeu tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire. (Henriot, 1989 : 300)

Dans son ouvrage, très cher à mon cœur, Jacques Henriot nous partage une ultime façon de définir le jeu selon lui, tout en brisant une dernière fois le quatrième mur. Sans l'avoir connu, il m'est possible de l'imaginer, probablement en train de sourire en écrivant ces derniers mots. Son ouvrage, *Sous couleur de jouer*, consacre quelques 300 pages à définir le jeu. Ultime trait d'humour de ce personnage, cette définition conclut une promesse faite au début de l'ouvrage : « que l'on n'attende pas de moi, pour commencer, une définition. Si je pouvais, dès à présent, en trois lignes, comme le font les dictionnaires, dire ce que c'est, je n'aurais nulle raison de poursuivre ce travail et je tomberais d'accord avec tout le monde pour voir dans le jeu un amusement, un divertissement, une activité agréable, etc. » (1989 : 13). Il aura véritablement la fin pour nous partager cette définition. C'est aussi un peu de la sorte, souriant en train d'imaginer son lecteur ou sa lectrice lisant ces dernières lignes, que je suis et que j'imagine de nombreux chercheurs et chercheuses s'appêtant à conclure les quelques dernières lignes d'un manuscrit toujours trop long.

Trouver les ultimes derniers bons mots, suffisamment intelligents pour laisser un dernier « bonbon pour l'esprit » de l'audience-lectrice. Voilà une tâche qui peut laisser pantois-e. Parfois, ces dernières lignes peuvent être une ultime métaphore qui aligne la thèse, son projet, son ambition, mais aussi la posture même de la personne ayant rédigé. Charles Meyer conclut sa thèse en écrivant : « la résonance a été un moyen pour faire de la recherche de la même manière que je suis touché par les œuvres auxquelles je me confronte et de la même manière que je crée : en créant des liens » (2022 : 655). Par d'autres moments, ces derniers mots peuvent servir un propos politique sur l'objet d'étude. Fanny Barnabé utilise les dernières lignes de son manuscrit pour défendre une dernière fois la pertinence de l'étude des jeux : « le chercheur en lettres trouvera ainsi, dans les jeux et leurs détournements, des œuvres qui résistent à ses cadres d'analyse, qui réactualisent des questions traversant les études littéraires et qui ouvrent des parallèles fascinants entre ces domaines intemporels et transculturels que sont le langage et le jeu » (Barnabé, 2017 : 397). Dernier petit cas afin de boucler mon propre travail doctoral tout en faisant écho à la toute première citation mobilisée pour celui-ci, Marie Ann Buckles partage quant à elle une ultime conviction pour le futur :

Les œuvres récentes de fiction interactive utilisent l'aspect de résolution d'énigmes inhérent au média en imitant des formes populaires de littérature qui sont également basées sur des énigmes et des règles, en particulier la science-fiction et la littérature policière. Il n'y a aucune raison pour que la fiction interactive ne produise pas des œuvres de grande valeur artistique. Je pense que cela sera possible lorsque les auteurs et autrices apprendront à utiliser son mécanisme de rétroaction pour contrôler subtilement les processus de pensée des lecteurs et lectrices, et surtout lorsque les qualités de contemplation et de réflexion inhérentes au média seront exploitées artistiquement en tant qu'expérience littéraire centrale. (Buckles, 1985 : 188, traduction de l'auteur)⁵⁸²

⁵⁸² Texte original : « *Recent works of interactive fiction make use of the puzzle-solving aspect inherent in the medium by imitating popular forms of literature that are also puzzle- and rule-based, especially science fiction and mystery literature. There is no reason why the interactive fiction medium should not produce works of high artistic value. I believe this will be achieved when authors learn to use its feedback mechanism for the subtle control of readers' thought processes, and especially when the contemplative, reflective qualities inherent in the medium are artistically exploited as the central literary experience.* »

Tout au long de ce travail doctoral, je me suis attaché constater le futur envisagé par Buckles il y a maintenant presque 40 ans. Les *mothertales* déploient un nombre de stratégies discursives qui proposent à leurs audiences-joueuses des visions du monde. En particulier, les *mothertales* sont une réponse au vœu pieux de Janet Murray. Ce sont des jeux qui présentent leurs monstres comme des êtres sensibles et avec qui on pourrait souhaiter une amitié. Et s'il n'est pas totalement possible de s'allier avec, de les comprendre ou de leur donner raison, il est en revanche possible de les percevoir pour ce qu'ils sont : des miroirs tentant de représenter la complexité humaine. En les regardant et en les considérant, c'est soi-même que l'on regarde et qu'on apprend à connaître. De fait, contrairement à ces deux autrices, je n'ai pas besoin d'espérer que les jeux deviennent plus que ce qu'ils sont aujourd'hui. Tout est là et c'est mon travail que de les interroger au regard de la conception du monde que me permet la ludologie socio-constructiviste.

À l'instar de Barnabé, je pourrais également utiliser ces dernières lignes pour faire des appels afin que ce travail résonne. Cependant, cela a été l'enjeu de toute cette conclusion. Les chercheurs et les chercheuses se consacrant à l'étude des jeux trouveront dans ces pages un appareil méthodologique et pratique qui, je l'espère, les aidera à également déployer une conception de l'étude des jeux qui leur est propre et riche. Comme Meyer, je peux également énoncer l'importance que la construction de la ludologie socio-constructiviste a prise dans ma vie personnelle et dans ma carrière de chercheur. Au-delà de l'ensemble des propositions qui ont pu être faites ici, elle s'est imposée à moi comme une façon d'appréhender et de concevoir le monde. La métaphore du réseau est, on le sait, un outil conceptuel particulièrement efficace, même si parfois galvaudé. Après tant de temps à l'employer, il m'est aujourd'hui impossible de faire sans, et ce, sans que cela signifie qu'il ne me sera pas possible de faire autrement. Tout comme Meyer, je crois qu'il y a un certain alignement entre mon activité de recherche, mes propositions théoriques et les objets que j'étudie.

Peut-être alors qu'il ne me reste plus qu'une seule chose à faire, avec un certain sourire en coin : conclure ce manuscrit en proposant une définition du jeu. Tout comme Henriot, je ne crois pas avoir, au cours des divers chapitres de ce travail doctoral, imposé de manière

péremptoire une définition du jeu et ce n'est pas dans ces dernières lignes que le lecteur ou la lectrice trouvera ce genre de propos. Plus qu'une définition, il me plairait davantage de faire la somme de tous les apprentissages que j'ai pu faire au cours de ces années de recherches. Peut-être qu'avec ce bagage, cela permettra de proposer une conception du jeu triviale et personnelle.

Un jeu est comme un espace liminal. C'est un moment qui permet de faire le pont entre de multiples réalités sans s'en extraire, une quasi-réalité. Ce faisant, les joueurs et joueuses superposent temporairement une réalité ludique à leurs propres réalités sociales pour agir dans le cadre d'un espace intermédiaire selon des règles particulières. La distinction entre le jeu et le reste tient alors dans la facilité des joueurs et des joueuses à transférer des comportements d'une réalité sociale vers une réalité ludique et inversement. Jouer, c'est alors pour moi la possibilité de faire l'expérience de ce que j'appelle une flânerie discursive⁵⁸³. Cette flânerie est alors une posture d'ouverture à la co-construction d'un discours au gré de ce qui serait rencontré. Éventuellement, de cette flânerie peut émerger une sérendipité. Autrement dit, jouer permet d'explorer librement un discours. Jouer, c'est se rendre disponible à la co-construction d'un discours, ce qui ne serait possible dans le cadre d'une réalité sociale avec ses codes, ses normes et ses contraintes. À travers toute expérience ludique, chacun et chacune a le choix et est en mesure de faire l'expérience et de participer à la construction d'un discours à propos d'une réalité sociale alors que cela leur serait potentiellement interdit, impossible ou empêché.

Ainsi, voilà comment aujourd'hui je pense le jeu : un espace interstitiel, liminal, qui se joue de la réalité sociale afin de permettre la co-construction d'un discours plus ou moins critique sur celle-ci. En observant de loin les plus jeunes générations se jouer des codes de la politique et de la vie en général sur les médias sociaux, il ne fait nul doute que cette perspective sera heuristique tant aujourd'hui, tout discours est potentiellement ludique et que tout jeu est potentiellement discours.

⁵⁸³ Sans forcément formaliser un lien clair, il est intéressant de considérer cette ultime notion proposée dans ce travail doctoral au regard d'autres travaux comme ceux d'Auray et Vétel sur l'ouverture attentionnelle curieuse (2016), mais également ceux de Thomas Riffaud sur ce qu'il appelle la flânerie sociologique (2018).

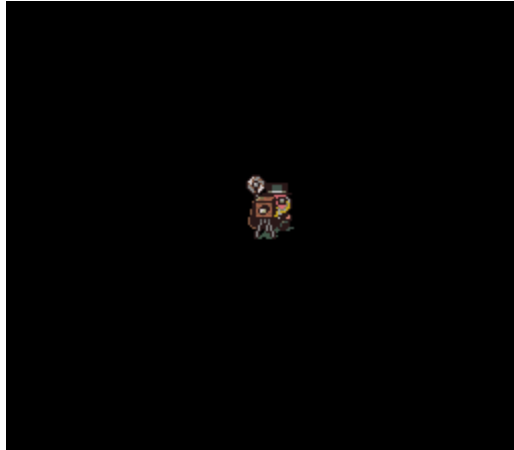


Figure 143 : The End...? : « Look at the camera... Ready... Say, "fuzzy pickles." »

Bibliographie

Articles de revue ou publiés dans des actes

Allain, S. (2018). Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression. *Sciences du jeu*, 9. <https://doi.org/10.4000/sdj.909>

Alvarez, J., Djaouti, D., Jessel, J.-P., Methel, G., & Molinier, P. (2007). Morphologie des jeux vidéo. *Hypertextes, hypermédiats. Actes du colloque « H2PTM'07 »*. Paris, Hermès Science Publications/Lavoisier. https://www.ludoscience.com/files/ressources/h2ptm07_morphologie_des_jeux.pdf

Anderson, C. A., & Ford, C. M. (1986). Affect of the Game Player : Short-Term Effects of Highly and Mildly Aggressive Video Games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 12(4), 390-402. <https://doi.org/10.1177/0146167286124002>

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H., Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries : A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136 (2), 151-173. DOI : 10.1037/a0018251

Angermüller, J. (2005). Sozialwissenschaftliche Diskursanalyse in Deutschland. *Zwischen Rekonstruktion und Dekonstruktion*, 23-48.

Angermüller, J. (2017). Renouons avec les enjeux critiques de l'Analyse du Discours. Vers les Études du discours. *Langage et société*, 160-161, 145-161. <https://doi.org/10.3917/ls.160.0145>

Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies : Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), Article 1. <https://doi.org/10.1177/1046878105282278>

Apperley, T. H., Jayemanne, D. (2012). Game Studies' Material Turn. *Westminster Papers in Communication and Culture*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.16997/wpcc.145>

Arsenault, D. (2009). Video Game Genre, Evolution and Innovation. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 3(2), 149-176.

- Auray, N., & Georges, F. (2012). Les productions audiovisuelles des joueurs de jeux vidéo. Entre formation professionnelle et apprentissages esthétiques autodidactes. *Réseaux*, 175(5), 145-173. <https://doi.org/10.3917/res.175.0145>
- Auray, N., & Vétel, B. (2016). *La flânerie dans un jeu en ligne. Dynamiques de montées en compétence*. <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01494621>
- Avenier, M.-J. (2011). Les paradigmes épistémologiques constructivistes : Post-modernisme ou pragmatisme ? *Management Avenir*, n° 43(3), 372-391.
- Barel, S., Breda, H. (2020). Princesses (contre) féministes : Rejets, mutations et réappropriations d'une figure culturelle archétypique à l'ère des féminismes en ligne. *Recherches féministes*, 33(1), 153-175. <https://doi.org/10.7202/1071247ar>
- Baril, A. (2007). De la construction du genre à la construction du « sexe » : Les thèses féministes postmodernes dans l'oeuvre de Judith Butler. *Recherches féministes*, 20(2), 61-90. <https://doi.org/10.7202/017606ar>
- Barnabé, F. (2019b). Video Game Détournement : Playing Across Media. *DiGRA Journal*. <https://hdl.handle.net/2268/238906>
- Barnabé, F., Delbouille, J. (2018). Aux frontières de la fiction : L'avatar comme opérateur de réflexivité. *Sciences du jeu*, 9, Article 9. <https://doi.org/10.4000/sdj.958>
- Barnabé, F., Bazile, J., & Cayatte, R. (2019). De la société en jeu au jeu comme société : Un parcours dialectique. *Emulations - Revue de sciences sociales*, 30, Art. 30. <https://doi.org/10.14428/emulations.030.01>
- Barthes, R., (1970). L'ancienne rhétorique. *Communications*, 16.
- Bartle, R. (1996). HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES : PLAYERS WHO SUIT MUDS. 28.
- Bazile J., (2017a). L'Histoire à traverser. Regards vidéoludiques sur l'histoire de la Martinique dans Mewilo et Freedom de Muriel Tramis. *La Taupe médite*, 2017, p. 177-90. [hal.univ-lorraine.fr, https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01713000](https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01713000).

Bazile, J., (2017b). Adam Chapman, Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice. *Question de communication*, p. 487-489. [http : //journals.openedition.org/questionsdecommunication/11278](http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/11278).

Bensaude-Vincent, B. (2010). Splendeur et décadence de la vulgarisation scientifique. *Questions de communication*, 17, 19-32. [https _____ : //doi.org/10.4000/questionsdecommunication.368](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.368)

Berry, W. (1990). The Confusing Case of Budgetary Incrementalism : Too Many Meanings for a Single Concept. *The Journal of Politics*, 52(1), pp 167-196.

Berry, V. (2011). Jouer pour apprendre : Est-ce bien sérieux ? Réflexions théoriques sur les relations entre jeu (vidéo) et apprentissage. *Canadian Journal of Learning and Technology / La Revue Canadienne de l'apprentissage et de La Technologie*, 37(2). [https : //doi.org/10.21432/T2959X](https://doi.org/10.21432/T2959X)

Besenal, M. (2020). Assurer la qualité d'un objet inachevé. Les testeurs de jeu, « gardiens de la build ». *Rezeaux*, N° 224(6), 85-110.

Blondel, V. D., Guillaume, J.-L., Lambiotte, R., & Lefebvre, E. (2008). Fast unfolding of communities in large networks. *Journal of Statistical Mechanics : Theory and Experiment*, 2008(10), P10008. [https : //doi.org/10.1088/1742-5468/2008/10/P10008](https://doi.org/10.1088/1742-5468/2008/10/P10008)

Bogost, I., Mauco, O. (2008). « Jeux des discours normatifs et enjeux de l'analyse », *Quaderni*, 67, 5-10. [https : //doi.org/10.4000/quaderni.185](https://doi.org/10.4000/quaderni.185)

Bonenfant M., Arsenault D. (2016), « Dire, faire et être par les jeux vidéo », *Implications philosophiques*, [http : //www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/ethique/direfaire-etre](http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/ethique/direfaire-etre)

Bonenfant, M., & Philippette, T. (2018). Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification. *Sciences du jeu*, 10. [http : //journals.openedition.org/sdj/1422](http://journals.openedition.org/sdj/1422)

Bonenfant, M., Trépanier-Jobin, G., & Lafrance St-Martin, L. I. (2020). L'approche communicationnelle en études du jeu : Un apport des chercheur.se.s de la Faculté de communication de l'UQAM. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique, La communication à l'UQAM*, 77-102. [https : //doi.org/10.4000/communiquer.5182](https://doi.org/10.4000/communiquer.5182)

Bosa, B. (2015). C'est de famille ! L'apport de Wittgenstein au travail conceptuel dans les sciences sociales. *Sociologie*, Vol. 6(1), 61-80.

Bottini, T., Julliard, V. (2017). Entre informatique et sémiotique. *Rezeaux*, 204(4), 35-69.

Boure, R. (2007). L'histoire des sciences de l'information et de la communication (2). *Questions de communication*, 11, Art. 11. [https : //doi.org/10.4000/questionsdecommunication.7358](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.7358)

Bron, C., Kerbosch, J. (1973). Algorithm 457 : Finding all cliques of an undirected graph. *Communications of the ACM*, 16(9), 575-577. [https : //doi.org/10.1145/362342.362367](https://doi.org/10.1145/362342.362367)

Brotcorne, P., Valenduc, G. (2009). Les compétences numériques et les inégalités dans les usages d'internet. Comment réduire ces inégalités ? *Les Cahiers du numérique*, 5(1), 45-68.

Brougère, G. (1997). Jeu et objectifs pédagogiques : Une approche comparative de l'éducation préscolaire. *Revue française de pédagogie*, 119(1), 47-56. [https : //doi.org/10.3406/rfp.1997.1166](https://doi.org/10.3406/rfp.1997.1166)

Bryon-Portet, C. (2011). L'approche sémio-herméneutique : Une nécessité pour étudier les dispositifs symboliques des organisations et leurs enjeux communicationnels. *Communication et organisation. Revue scientifique francophone en Communication organisationnelle*, 39, Article 39. [https : //doi.org/10.4000/communicationorganisation.3116](https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.3116)

Caïra, O. (2014). Jeux vidéo et jeux d'interaction en face-à-face : Vers un modèle unifié d'écologie de l'intrigue. *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, 27. [https : //doi.org/10.4000/narratologie.7058](https://doi.org/10.4000/narratologie.7058)

Callon, M. (1984). Some Elements of a Sociology of Translation : Domestication of the Scallops and the Fishermen of St Briec Bay. *The Sociological Review*, 32(1_suppl), 196-233. [https : //doi.org/10.1111/j.1467-954X.1984.tb00113.x](https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1984.tb00113.x)

Callon, M., Ferrary, M. (2006). Les réseaux sociaux à l'aune de la théorie de l'acteur-réseau. *Sociologies pratiques*, n° 13(2), 37-44.

- Campbell, K. K. (2005). Agency : Promiscuous and Protean. *Communication and Critical/Cultural Studies*, 2(1), 1-19. <https://doi.org/10.1080/1479142042000332134>
- Castaño Díaz, C. M., & Tungtjitcharoen, W. (2015). Art Video Games : Ritual Communication of Feelings in the Digital Era. *Games and Culture*, 10(1), 3-34. <https://doi.org/10.1177/1555412014557543>
- Catellin, S., & Loty, L. (2013). Sérendipité et indiscipline. *Hermès, La Revue*, 67(3), 32-40. <https://doi.org/10.4267/2042/51882>
- Cayatte, R. (2018). Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : Comment le jeu vidéo raconte ? *Sciences du jeu*, 9. <https://doi.org/10.4000/sdj.936>
- Charaudeau, P. (2006). La situation de communication comme lieu de conditionnement du surgissement interdiscursif. *Revue Tranel (Travaux neuchâtelois de linguistique)*, 27-38.
- Chaves Ferreira, B., Jourdain, A., Naulin, S. (2018). Les plateformes numériques révolutionnent-elles le travail ? Une approche par le web scraping des plateformes Etsy et La Belle Assiette. *Réseaux*, 212(6), 85-119. <https://doi.org/10.3917/res.212.0085>
- Clearwater, D. (2011). What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide. *Loading...*, 5(8). <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/67>
- Cocq, M. (2018). Constitution et exploitation du capital communautaire. Le travail des streamers sur la plateforme Twitch. *La nouvelle revue du travail*, 13, Art. 13. <https://doi.org/10.4000/nrt.3911>
- Coville, M. (2014). Videogame Zinesters : Une alternative de représentation, de pratique et de création. *Cahiers de la transidentité*. 8.
- Dalleu E., (2016). [Formes contemporaines de l'imaginaire informatique] >> hacking > < jeu vidéo. *Komodo21*, n°5, URL : <https://komodo21.fr/formes-contemporaines-de-limaginaire-informatique-hacking-jeu-video/>
- Dalleu, E. (2018). Jeu vidéo et science-fiction >> de mode texte en code texte. *ReS Futurae. Revue d'études sur la science-fiction*, 12. <https://doi.org/10.4000/resf.1680>

- Day, T., Zhu, J. (2017). Agency informing techniques : Communicating player agency in interactive narratives. *Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1–4. <https://doi.org/10.1145/3102071.3106363>
- Debray, R., & Merzeau, L. (2005). Médiasphère. *Medium*, N°4(3).
- Delbouille, J. (2017). L'esthétique comme composante ludo-narrative d'un jeu. L'exemple d'INSIDE. *Art&Fact*, 36. <https://orbi.uliege.be/handle/2268/213780>
- Dill, K. E., & Dill, J. C. (1998). Video game violence : A review of the empirical literature. *Aggression and Violent Behavior*, 3(4), 407-428. [https://doi.org/10.1016/S1359-1789\(97\)00001-3](https://doi.org/10.1016/S1359-1789(97)00001-3)
- Dominick, J. R. (1984). Videogames, Television Violence, and Aggression in Teenagers. *Journal of Communication*, 34(2), Article 2. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1984.tb02165.x>
- Drummond, A., Sauer, J. D., & Ferguson, C. J. (2020). Do longitudinal studies support long-term relationships between aggressive game play and youth aggressive behaviour? A meta-analytic examination. *Royal Society Open Science*, 7(7), Article 7. <https://doi.org/10.1098/rsos.200373>
- Dumont, G.-F. (2016). Les « métropoles » : Des villes rayonnantes ou « hors-sol » ? *Population Avenir*, n° 727(2), Article 2.
- Duvoux, N. (2022). Configuration. *Sociologie*. <https://journals.openedition.org/sociologie/923>
- Eraly, A. (2011). Quelle sémiotique pour quelle théorie sociale ? *Signata. Annales des sémiotiques / Annals of Semiotics*, 2, 167-194. <https://doi.org/10.4000/signata.655>
- Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*, 1.
- Ferguson, C. J., Sauer, J. D., Drummond, A., Kneer, J., & Lowe-Calverley, E. (2022). Does sexualization in video games cause harm in players? A meta-analytic examination. *Computers in Human Behavior*, 135, 107341. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107341>

Ferro, L., Walz, S., & Greuter, S. (2013, septembre 30). Towards personalised, gamified systems : An investigation into game design, personality and player typologies. *Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment : Matters of Life and Death (IE '13)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 7, 1–6. <https://doi.org/10.1145/2513002.2513024>

Floridi, L. (2002). On the intrinsic value of information objects and the infosphere. *Ethics and Information Technology*, 4(4), 287-304. <https://doi.org/10.1023/A:1021342422699>

Floridi, L. (2013). Distributed Morality in an Information Society. *Science and Engineering Ethics*, 19(3), Article 3. <https://doi.org/10.1007/s11948-012-9413-4>

Fourmentraux, J.-P. (2011). Net art. *Communications*, 88(1), 113-120. <https://doi.org/10.3917/commu.088.0113>

Frome, J. (2006). Reality, representation, and emotions across media. *Film Studies : An International Review*, 8(9).

Fugier, P. (2008). Les discours sociologiques et les terrains des sociologues. Quelques préalables à la production de sociologies non dogmatiques. *¿ Interrogations ?*, 7. <https://www.revue-interrogations.org/Les-discours-sociologiques-et-les>

Gauthier, G. (2022). La déséthicismation de la liberté d'expression. *Communication. Information médias théories pratiques*, Vol. 39/2. <https://doi.org/10.4000/communication.15910>

Gavillet, I. (2004). Pour un usage modéré du constructivisme en sciences de l'information et de la communication. *Questions de communication*, 6, Art. 6. <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.4356>

Gee, J. P. (2018). Affinity spaces : How young people live and learn on line and out of school. *Phi Delta Kappan*, 99(6), 8-13. <https://doi.org/10.1177/0031721718762416>

Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ithori, N., Saleem, M., Ming, L. K., Shibuya, A., Liao, A. K., Khoo, A., Bushman, B. J., Rowell Huesmann, L., & Sakamoto, A. (2009). The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors : International Evidence

From Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35(6), 752-763. <https://doi.org/10.1177/0146167209333045>

Genvo, S., (2008). Du rôle de la masculinité militarisée dans la médiation ludique sur support numérique. *Quaderni*, 67, 43-52.

Genvo, S. (2008b). Réflexions ludologiques. *Médiamorphoses*, 22, 95-101.

Genvo, S. (2012). Comprendre et développer le potentiel expressif, Understanding and developing the expressive potential. *Hermès, La Revue*, 62, 127-133.

Genvo, S. (2013). Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot. *Sciences du jeu*, 1. <https://doi.org/10.4000/sdj.251>

Genvo, S. (2013c). Comprendre et développer le potentiel expressif, Understanding and developing the expressive potential. *Hermès, La Revue*, 62, 127-133.

Genvo, S. (2016). *Defining and designing expressive games : The case of Keys of a gamespace / Kinephanos*. <http://www.kinephanos.ca/2016/defining-and-designing-expressive-games/>

Genvo, S. (2020a). Faire jouer la vie d'autrui. Approche ludonarrative du jeu expressif autobiographique Lie in my heart. *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, 38, Article 38. <https://doi.org/10.4000/narratologie.11402>

Genvo, S. (2020b). Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo. L'exemple des trajectoires et perspectives développées au Centre de recherche sur les médiations. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 20, Article 20. <https://doi.org/10.4000/rfsic.9511>

Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (1986). Living with television : the dynamics of the cultivation process. *Perspectives on Media Effects*, 17-40.

Gignoux, A.-C. (2006). De l'intertextualité à la réécriture. *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, 13, Article 13. <https://doi.org/10.4000/narratologie.329>

Giner, E. (2017). Inciter à la réflexivité par les mécanismes ludiques : Une analyse comparée de The Witness, Undertale et The Beginner's Guide. *Le Pardaillan*, 2. <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01622006/document>

- Giner, E. (2019). Analyser et qualifier la persuasivité des discours contenus dans un jeu vidéo. : *Emulations - Revue de sciences sociales*, 30, 93-110. [https : //doi.org/10.14428/emulations.030.07](https://doi.org/10.14428/emulations.030.07)
- Giner, E. (2021). Penser les espaces vidéoludiques comme des discours sociologiques : le design systémique des villes dans *EarthBound* et *Mother 3*. *Actes du colloque « Espaces Imaginés »*. Laboratoire des Imaginaires.
- Giner, E. (2021b). Quels enjeux narratifs et discursifs pour le play design des légendes? Le cas des mothertales. *Romanesques Revue du Cercll 2021 hors-série*.
- Giner, E. (2021c). Ma thèse, c'est mon blog. Récits de recherche d'un doctorant (sur)connecté. *Questions de communication – Série Actes*, 43.
- Goria, S. (2016). Les visualisations de données inspirées par le jeu et la conception par disengagement. *Les cahiers du numérique*, 12(4), 39-64. [https : //doi.org/10.3166/lcn.12.4.39-64](https://doi.org/10.3166/lcn.12.4.39-64)
- Goudet, L., (2016). Anthropomorphisme et sociolecte des mèmes internet : lolcats et cat-lebrities. *Babel : Civilisations et sociétés*, La Garde : Faculté des lettres et sciences humaines - Université de Toulon et du Var, La Place des animaux dans les sociétés anglophones contemporaines, pp.59-84.
- Grandjean, M. (2014). La connaissance est un réseau : Perspective sur l'organisation archivistique et encyclopédique. *Les Cahiers du numérique*, 10(3), 37. [https : //doi.org/10.3166/lcn.10.3.37-54](https://doi.org/10.3166/lcn.10.3.37-54)
- Greenfield, P., & Zeitlin, E. (1994). Les jeux vidéo comme instruments de socialisation cognitive. *Réseaux. Communication - Technologie - Société*, 12(67), 33-56. [https : //doi.org/10.3406/reso.1994.2737](https://doi.org/10.3406/reso.1994.2737)
- Greitemeyer, T., Osswald, S., & Brauer, M. (2010). Playing prosocial video games increases empathy and decreases schadenfreude. *Emotion*, 10(6), 796-802. [https : //doi.org/10.1037/a0020194](https://doi.org/10.1037/a0020194)
- Gruber, T. R. (1993). A translation approach to portable ontology specifications. *Knowledge Acquisition*, 5(2), 199-220. [https : //doi.org/10.1006/knac.1993.1008](https://doi.org/10.1006/knac.1993.1008)

- Guegan, J. (2017). Effet Proteus et amorçage : Ces avatars qui nous influencent. *bulletin de psychologie*, 2017/1(547), 3-16.
- Hall, S., (1994). Codage/décodage. *Réseaux. Communication - Technologie - Société*, 12(68), 27-39. <https://doi.org/10.3406/reso.1994.2618>
- Haraway, D. (1988). Situated Knowledges : The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies*, 14(3), 575-599. <https://doi.org/10.2307/3178066>
- Hilgard, J., Engelhardt, C. R., & Rouder, J. N. (2017). Overstated evidence for short-term effects of violent games on affect and behavior : A reanalysis of Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin*, 143(7), 757–774.
- Hock-koon, S. (2012). Affordances of elliptical learning in arcade video games. *Proc. of DiGRA Nordic*.
- Horton, D., Wohl, R.R., (1956). Mass Communication and Para-Social Interaction. *Psychiatry*, 19 : 3, 215-229, DOI : [10.1080/00332747.1956.11023049](https://doi.org/10.1080/00332747.1956.11023049)
- Hu, Y. (2006). Efficient, High-Quality Force-Directed Graph Drawing. *The Mathematica journal*. 10(1), 37-71.
- Ioannidis, J. P. (2005). Why most published research findings are false. *PLoS medicine*, 2(8), e124.
- Ip, B., & Jacobs, G. (2005). Segmentation of the games market using multivariate analysis. *Journal of Targeting, Measurement and Analysis for Marketing*, 13(3), 275-287. <https://doi.org/10.1057/palgrave.jt.5740154>
- Jacob, F., Servais, E., (2017). Le jeu en contexte scolaire : un outil au service du renouveau didactique de la géographie ?. *Sciences du jeu*. DOI : 10.4000/sdj.880
- Jacobi, D. (1990). Les séries superordonnées dans les discours de vulgarisation scientifique. *Langages*, 25(98), 103-114. <https://doi.org/10.3406/lgge.1990.1585>

- Jacomy, M., Venturini, T., Heymann, S., Bastian, M. (2014). ForceAtlas2, a Continuous Graph Layout Algorithm for Handy Network Visualization Designed for the Gephi Software. *PLOS ONE*, 9(6), Article 6. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0098679>
- Jacomy, M., Girard, P., Ooghe-Tabanou, B., Venturini, T. (2016). Hyphe, a Curation-Oriented Approach to Web Crawling for the Social Sciences. *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.1609/icwsm.v10i1.14777>
- Jeanneret, Y., Ollivier, B., (2004). « Introduction », *Hermès, La Revue*, 38, p. 29.
- Jeanneret, Y., Souchier, E. (2005). L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran. *Communication & Langages*, 145(1), 3-15. <https://doi.org/10.3406/colan.2005.3351>
- James, J. (2017). Newsgames – Journalism Innovation through Game Design. *American Journalism*, 34(3), 379-381. <https://doi.org/10.1080/08821127.2017.1344074>
- Jørgensen, K. (2007). On transdiegetic sounds in computer games. *Northern Lights : Film and Media Studies Yearbook*, 5(1), 105-117. https://doi.org/10.1386/nl.5.1.105_1
- Keller, R. (2007a). L'analyse de discours comme sociologie de la connaissance. Présentation d'un programme de recherche. *Langage et société*, 120(2), 55-76. <https://doi.org/10.3917/lis.120.0055>
- Keller, R. (2007b). L'analyse de discours du point de vue de la sociologie de la connaissance. Une perspective nouvelle pour les méthodes qualitatives. *Recherches qualitatives*, 3, 287-306.
- Kempe-Cook, L., Sher, S. T.-H., Su, N. M. (2019). Behind the Voices : The Practice and Challenges of Esports Casters. *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-12. <https://doi.org/10.1145/3290605.3300795>
- Kempf, H. (1983). L'enjeu du jeu vidéo. *Etudes*, 359(7), 37-48.
- Kepes, S., Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2017). Violent video game effects remain a societal concern : Reply to Hilgard, Engelhardt, and Rouder (2017). *Psychological Bulletin*, 143(7), 775–782.

King, D., Delfabbro, P. (2009). Understanding and Assisting Excessive Players of Video Games : A Community Psychology Perspective. *Australian Community Psychologist*, 21, 62-74.

Kocurek, C. A. (2012). The Agony and the Exidy : A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race. *Game Studies*, 12(1). http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek

Krichane, S. (2014). L'intrigue en trois dimensions. Les récits vidéoludiques à l'ère des polygones, de la « caméra virtuelle » et du CD-ROM. *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, 27, Article 27. <https://doi.org/10.4000/narratologie.7014>

Kunert, S. (2013). Le paradoxe de la catégorisation discursive. Le cas de la co-construction des discours publicitaires et antipubs. *Cahiers de recherche sociologique*, 54, 95-111. <https://doi.org/10.7202/1025994ar>

Lacaze, G. (2017). La (re-)construction d'un ethos discursif dans les énoncés au discours direct : La subjectivité à l'œuvre. *Études de stylistique anglaise*, 11, Art. 11. <https://doi.org/10.4000/esa.638>

Lambiotte, R., Delvenne, J.-C., & Barahona, M. (2009). Laplacian Dynamics and Multiscale Modular Structure in Networks. *IEEE Transactions on Network Science and Engineering*, 1(2), 76-90. <https://doi.org/10.1109/TNSE.2015.2391998>

Languillon-Aussel, R. (2017). Villes verticales et capitalismes urbains. Économie politique de la grande hauteur au « stade Dubaï » des relations capital-urbanisation. *Géographie et cultures*, 102, 39-61.

Latour, B. (1996). On actor-network theory : A few clarifications. *Soziale Welt*, 47(4), Article 4.

Lavenir, G., & Bourgeois, N. (2017). Old people, video games and french press : A topic model approach on a study about discipline, entertainment and self-improvement. *MedieKultur : Journal of Media and Communication Research*, 33(63), Article 63. <https://doi.org/10.7146/mediekultur.v33i63.24749>

- Le Guen, B. (1997). Le théâtre grec hellénistique à la fin du XXe siècle. *Pallas. Revue d'études antiques*, 47(1), 7-18. <https://doi.org/10.3406/palla.1997.1460>
- Lézé, S. (2005). Howard S. Becker, Écrire les sciences sociales. Commencer et terminer son article, sa thèse ou son livre. Préface de Jean-Claude Passeron. Paris, Economica, 2004, 179 p., réf. *Anthropologie et Sociétés*, 29(2), 214-215. <https://doi.org/10.7202/011917ar>
- Liebler, R., Chaney, K. (2007). Canon vs. fanon : folksonomies of fan culture. *MIT media in transition*, 5, 1-16.
- Lovito, G. (2013). Le mythe du labyrinthe revisité par Eco théoricien et romancier à des fins cognitives et métaphoriques. *Cahiers d'études romanes. Revue du CAER*, 27, 345-357.
- Maingueneau, D., (2002). « Problèmes d'ethos ». *Pratiques*, 113-114, 55-67.
- Malaby, T. M. (2007). Beyond Play. A new approach to games. *Games and Culture*, 2(2), 95.
- Marone, V. (2016). Playful Constructivism : Making Sense of Digital Games for Learning and Creativity Through Play, Design, and Participation. *Journal For Virtual Worlds Research*, 9(3). https://www.academia.edu/31630366/Playful_Constructivism_Making_Sense_of_Digital_Games_for_Learning_and_Creativity_Through_Play_Design_and_Participation
- Martí, J. (2008). Analyse de réseaux discursifs à partir de la théorie de l'argumentation dans la langue. *Langage et société*, 126(4), 5-22. <https://doi.org/10.3917/lr.126.0005>
- Marti, M. (2014). La narrativité vidéoludique : Une question narratologique. *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, 27, Article 27. <https://doi.org/10.4000/narratologie.7009>
- Martin, L. (2017). Entraves à l'attitude ludique avec un jeu sérieux intégré dans une formation managériale : Un exercice plus qu'un jeu ? *Sciences du jeu*, 7. <https://doi.org/10.4000/sdj.796>

- Martin, S., Brown, W. M., Klavans, R., Boyack, K. W. (2011). OpenOrd : an open-source toolbox for large graph layout. *Visualization and data analysis 2011* (Vol. 7868, pp. 45-55). SPIE. <https://doi.org/10.1117/12.871402>
- Mawhorter, P., Zegura, C., Gray, A., Jhala, A., Mateas, M., & Wardrip-Fruin, N. (2018). Choice Poetics by Example. *Arts*, 7(3), Article 3. <https://doi.org/10.3390/arts7030047>
- Mäyrä, F. (2020). Game Culture Studies and the Politics of Scholarship : The Opposites and the Dialectic. *G/A/M/E Games as Art, Media, Entertainment*, 1(9). <https://www.gamejournal.it/game-culture/>
- McClure, R. F., & Mears, F. G. (1984). Video Game Players : Personality Characteristics and Demographic Variables. *Psychological Reports*, 55(1), 271-276. <https://doi.org/10.2466/pr0.1984.55.1.271>
- McPherson, M., Smith-Lovin, L., & Cook, J. M. (2001). Birds of a Feather : Homophily in Social Networks. *Annual Review of Sociology*, 27, 415-444.
- Meier, O., Missonier, A., & Missonier, S. (2012). Analyse des systèmes d'interactions à l'œuvre au sein d'un projet TI : Mise en évidence d'une perspective dynamique et relationnelle. *Systemes d'information management*, Volume 17(1), 7-48.
- Meunier, S. (2017). Les recherches sur le jeu vidéo en France. *Revue d'anthropologie des connaissances*, 11, N°3(3), 379-396.
- Mondada, L. (1995). La construction discursive des objets de savoir dans l'écriture de la science. *Réseaux. Communication - Technologie - Société*, 13(71), 55-77. <https://doi.org/10.3406/reso.1995.2691>
- Montola, M. (2012). Social Constructionism and Ludology : Implications for the Study of Games. *Simulation & Gaming*, 43(3), 300-320. <https://doi.org/10.1177/1046878111422111>
- Moore, M. (2019). Future Visions : Queer Utopia in Steven Universe. *Research on Diversity in Youth Literature*, 2(1). <https://sophia.stkate.edu/rdyl/vol2/iss1/5>

Mosselaer, N. V. de. (2019). Only a game? Player misery across game boundaries. *Journal of the Philosophy of Sport*, 46(2), 191-207. <https://doi.org/10.1080/00948705.2019.1613411>

Novick, D. G., & Ward, K. (2006). Why don't people read the manual? *Proceedings of the 24th annual ACM international conference on Design of communication*, 11-18. <https://doi.org/10.1145/1166324.1166329>

Odin, R., Péquignot, J. (2017). De la sémiologie à la sémio-pragmatique, du texte aux espaces mentaux de communication. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, 20, Art. 20. <https://doi.org/10.4000/communiquer.2296>

Oger, C., (2019). « Formation discursive » *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*. Mis en ligne le 10 octobre 2019. Dernière modification le 19 décembre 2019. Accès : <http://publictionnaire.huma-num.fr/notice/formation-discursive>.

Ota, D., Loftin, B., Saito, T., Lea, R., & Keller, J. (1995). Virtual reality in surgical education. *Computers in Biology and Medicine*, 25(2), 127-137. [https://doi.org/10.1016/0010-4825\(94\)00009-F](https://doi.org/10.1016/0010-4825(94)00009-F)

Parker, F. (2013). Indie Game Studies Year Eleven. *DiGRA 2013 : DeFragging Game Studies*, 11.

Parlett, D. (2019). Lizzie Magie : America's First Lady of Games. *Board Game Studies Journal*, 13(1), 99.

Paveau, M.-A. (2007). Discours et matérialisme. Quelques points d'articulation entre la pensée althussérienne et l'analyse du discours dite française. *Cahier du Groupe de Recherches Matérialistes*. [URL : <https://grm.hypotheses.org/files/2013/01/GRM-1-Annexe-Paveau.pdf>]

Perret, M. (2020). "Find me on Twitch!" Managing live streaming to create a relationship with the audience and enable them to enter the game. *Études digitales 2019 – 1, n° 7. Youtoubeurs, youtubeuses : inventions subjectives*. <https://doi.org/10.15122/isbn.978-2-406-10419-3.p.0135>

Perret, M., Giner, E. (2022). Le bruit des controverses vidéoludiques : Entre infobésité et mobilisation politique en réseaux. *Sciences du jeu*, 18, Art. 18. [https : //doi.org/10.4000/sdj.4753](https://doi.org/10.4000/sdj.4753)

Poremba, C. (2007). Play with me : Exploring the autobiographical through. *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*.

Potier V., (2016). « « Soyons sérieux et jouons un peu ! » Navigation aux frontières de la classe par le jeu vidéo d'apprentissage Mecagenius. », *Sciences du jeu*, 5. [http : //journals.openedition.org/sdj/638](http://journals.openedition.org/sdj/638) ; DOI : [https : //doi.org/10.4000/sdj.638](https://doi.org/10.4000/sdj.638)

Pozo, T. (2018). Queer Games After Empathy : Feminism and Haptic Game Design Aesthetics from Consent to Cuteness to the Radically Soft. *Game Studies*, 18(3), Article 3. [http : //gamestudies.org/1803/articles/pozo](http://gamestudies.org/1803/articles/pozo)

Pozo, T. (2018). Queer Games After Empathy : Feminism and Haptic Game Design Aesthetics from Consent to Cuteness to the Radically Soft. *Game Studies*, 18(3). [http : //gamestudies.org/1803/articles/pozo](http://gamestudies.org/1803/articles/pozo)

Przybylski Andrew K., & Weinstein Netta. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour : Evidence from a registered report. *Royal Society Open Science*, 6(2), 171474. [https : //doi.org/10.1098/rsos.171474](https://doi.org/10.1098/rsos.171474)

Quinche, F. (2019). Enseigner et apprendre avec les jeux vidéo dans une haute école pédagogique ? *Journal de l'Association Comenius / Journal of the Comenius Association*, 28, 12-15. [http : //hdl.handle.net/20.500.12162/3240](http://hdl.handle.net/20.500.12162/3240)

Rawls, A. W. (2002). L'émergence de la socialité : Une dialectique de l'engagement et de l'ordre. *Revue du MAUSS*, 19(1), 130-149.

Reysen, P. V. den. (2016). Karl Popper. De la réfutabilité de toute science. *Movement Sport Sciences*, 94(4), 101-110.

Rézeau, J. (2002). Médiation, médiatisation et instruments d'enseignement : Du triangle au « carré pédagogique ». *ASp. la revue du GERAS*, 35-36, Art. 35-36. [https : //doi.org/10.4000/asp.1656](https://doi.org/10.4000/asp.1656)

- Riffaud, T. (2018). Flânerie sociologique : Une méthodologie adogmatique. *SociologieS*.
<https://doi.org/10.4000/sociologies.8673>
- Ringot, M. (2020). De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur. *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, 37, Article 37. <https://doi.org/10.4000/narratologie.10588>
- Roberts, J. M., & Sutton-Smith, B. (1962). Child Training and Game Involvement. *Ethnology*, 1(2), 166-185. <https://doi.org/10.2307/3772873>
- Robinson, J., (1982). Energy backcasting : a proposed method of policy analysis. *Energy Policy*, 10 (4), 337-344.
- Robinson, J. (2003). Future Subjunctive : Backcasting as Social Learning. *Futures*, 35, 839-856. [https://doi.org/10.1016/S0016-3287\(03\)00039-9](https://doi.org/10.1016/S0016-3287(03)00039-9)
- Rochat, Y., Triclot, M. (2017). Les réseaux de personnages de science-fiction : Échantillons de lectures intermédiaires. *ReS Futuræ. Revue d'études sur la science-fiction*, 10, Article 10. <https://doi.org/10.4000/resf.1183>
- Rondeau, K. (2011). L'autoethnographie : Une quête de sens réflexive et conscientisée au cœur de la construction identitaire. *Recherches Qualitatives*, 30(2), 4-28.
- Rosser, J. C. (2007). The Impact of Video Games on Training Surgeons in the 21st Century. *Archives of Surgery*, 142(2), 181. <https://doi.org/10.1001/archsurg.142.2.181>
- Rossi, J. (2022). Écrire le code du code. *RESET. Recherches en sciences sociales sur Internet*, 11, Art. 11. <https://doi.org/10.4000/reset.3514>
- Ruberg, B. (2018). Straight-washing « Undertale » : Video games and the limits of LGBTQ representation. *Transformative Works and Cultures*, 28. <https://doi.org/10.3983/twc.2018.1516>
- Rusch. (2009). Mechanisms of the Soul : Tackling the Human Condition in Videogames. *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference : Breaking New Ground : Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.01371.pdf>

Sastre, A. (2014). Towards a Radical Body Positive. *Feminist Media Studies*, 14(6), 929-943. <https://doi.org/10.1080/14680777.2014.883420>

Schmoll, P. (2017). Être amoureux d'un artefact. La fabrique du sentiment dans les jeux vidéo. *Revue des sciences sociales*, 58, 86-99. <https://doi.org/10.4000/revss.312>

Sellier, H. (2022). Les otome games entre formatage idéologique et formation identitaire : Une recherche-création en entreprise. *Interfaces*. <https://doi.org/10.4000/interfaces.3849>

Seraphine, F. (2018). Ethics at Play in Undertale : Rhetoric, Identity and Deconstruction. *Proceedings of DiGRA 2018*, 20.

Sicart, M. (2009). The banality of simulated evil : Designing ethical gameplay. *Ethics and Information Technology*, 11(3), 191-202. <https://doi.org/10.1007/s10676-009-9199-5>

Star, S. L., & Griesemer, J. R. (1989). Institutional Ecology, 'Translations' and Boundary Objects : Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39. *Social Studies of Science*, 19(3), 387-420. <https://doi.org/10.1177/030631289019003001>

Steuckardt, A. (2020). Danièle Manesse et Gilles Siouffi éd., *Le féminin & le masculin dans la langue : L'écriture inclusive en questions. Mots. Les langages du politique*, n° 122(1), 136-142.

Tétu, J.-F. (2009). Yves Jeanneret, *Penser la trivialité. Volume 1 : La vie triviale des êtres culturels. Questions de communication*, 16, Article 16. <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/176>

Therrien, -Carl, & Julien, M. (2015). « Pour obtenir de l'aide, appuyez sur X ». La montée du paradigme d'assistance dans le design du jeu vidéo. *Sciences du jeu*, 4. <https://doi.org/10.4000/sdj.508>

Thoits, P. A. (1983). Multiple Identities and Psychological Well-Being : A Reformulation and Test of the Social Isolation Hypothesis. *American Sociological Review*, 48(2), 174-187. <https://doi.org/10.2307/2095103>

Todorov, T. (1980). Reading as Construction. In *The Reader in the Text : Essays on Audience and Interpretation*. Ed. Susan Suleiman and Inge Crosman. Princeton : Princeton University Press.

Trépanier-Jobin. (2016). Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games. *Kinephanos*. [http : //www.kinephanos.ca/2016/differentiating-serious-persuasive-and-expressive-games/](http://www.kinephanos.ca/2016/differentiating-serious-persuasive-and-expressive-games/)

Triclot, M. (2012). Philosophie et jeux vidéo. *Hermès, La Revue*, 62(1), 71-72. [https : //doi.org/10.4267/2042/48280](https://doi.org/10.4267/2042/48280)

Triclot, M. (2013). Game studies ou études du play ? . Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul. *Sciences du jeu*, 1, Article 1. [https : //doi.org/10.4000/sdj.223](https://doi.org/10.4000/sdj.223)

Tuunanen, J., & Hamari, J. (2012). Meta-synthesis of player typologies. *DiGRA Nordic '12 : Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*, 10, 14.

Valentine, J. (1997). Skirting and Suiting Stereotypes : Representations of Marginalized Sexualities in Japan. *Theory, Culture & Society*, 14(3), 57–85. [https : //doi.org/10.1177/026327697014003003](https://doi.org/10.1177/026327697014003003)

Veale, K. (2021). “If anyone’s going to ruin your night, it should be you” : Responsibility and affective materiality in Undertale and Night in the Woods. *Convergence*, 13548565211014434. [https : //doi.org/10.1177/13548565211014434](https://doi.org/10.1177/13548565211014434)

Veron, E. (1978). Sémiosis de l’idéologie et du pouvoir. *Communications*, 28(1), 7-20. [https : //doi.org/10.3406/comm.1978.1416](https://doi.org/10.3406/comm.1978.1416)

Verón, E. (1983). Il est là, je le vois, il me parle. *Communications*, 38(1), Article 1. [https : //doi.org/10.3406/comm.1983.1570](https://doi.org/10.3406/comm.1983.1570)

Vitali-Rosati, M. (2015). Paratexte numérique : La fin de la distinction entre réalité et fiction? *Cahiers ReMix*, 1(5). [https : //hal.archives-ouvertes.fr/hal-01720145](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01720145)

Walther, B. K. (2004). Cinematography and Ludology : In Search of a Lucidography. *Dichtung Digital. Journal Für Kunst Und Kultur Digitaler Medien*, 6(1), 1-21. [https : //doi.org/10.25969/mediarep/17638](https://doi.org/10.25969/mediarep/17638)

Widmer, J. (1999). Notes à propos de l'analyse de discours comme sociologie. La mémoire collective d'un lectorat. *Recherches En Communication*, 12, 195-207. <https://doi.org/10.14428/rec.v12i12.47113>

Wissner-Gross, A. D., & Freer, C. E. (2013). Causal Entropic Forces. *Physical Review Letters*, 110(16), 168702. <https://doi.org/10.1103/PhysRevLett.110.168702>

Wolton, D. (2007). Conclusion : De l'information aux sciences de la communication. *Hermes, La Revue*, n° 48(2), 189-202.

Wolf, W. (2011). (Inter)mediality and the Study of Literature. *CLCWeb : Comparative Literature and Culture*, 13(3).

Zaccai-Reyners, N. (2005). Fiction et typification. *Methodos. Savoirs et textes*, 5, Article 5. <https://doi.org/10.4000/methodos.378>

Zhou, N. (2021). Parasocial Relationships in Social Contexts : Why do Players View a Game Character as Their Child? *Game Studies*, 21(2). <http://gamestudies.org/2102/articles/zhou>

Billets de carnets de recherches, de blogs scientifiques ou industriels

Casilli, A., & Cardon, D. (2015). Qu'est-ce que le digital labor ? *La Revue des Médias*. <http://larevuedesmedias.ina.fr/quest-ce-que-le-digital-labor>

Drevelle, M. (2013). D comme degré [Billet]. *groupe fmr (flux, matrices, réseaux)*. Consulté 26 décembre 2022, à l'adresse <https://groupefmr.hypotheses.org/1425>

Giner, E. (2021b). Les cocottes conceptuelles : le retour. *Aberrations Numériques Volume 1* [fanzine publié par l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines]. URL : <https://aberrationsnumeriques.pubpub.org/pub/xbfkqt36/release/3> (consulté le 06/05/2022).

Grine, E. (2018, novembre 25). La suffragette de Saint-Denis, dérapage discursif et vidéoludique. Carnet de recherches : *Chroniques Vidéoludiques*. <https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01934626>

Groeninger, M., (2011). *Axis radial layout*. [algorithme]. URL : [https://github.com/gephi/gephi/wiki/Spatialisations-\(FR\)](https://github.com/gephi/gephi/wiki/Spatialisations-(FR))

Hunicke, R., Leblanc, M.G., & Zubek, R. (2004). MDA : A Formal Approach to Game Design and Game Research. URL : https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research

Koster, R. (2012[2004]). *An atomic theory of fun game design*. Raph's Website. <https://www.raphkoster.com/2012/01/24/an-atomic-theory-of-fun-game-design/>

Kowert, R. (2021). Video games in a post covid world. *Take This*. URL : <https://www.takethis.org/2021/08/video-games-in-a-post-covid-19-world/>

Moumimi, A. (2020). De l'usage du "je" dans l'écriture scientifique [Billet]. Rêves de laïcité. <https://laicites.hypotheses.org/430>

Leclercq, Poumay. (2008). Le Modèle des Événements d'Apprentissage—Enseignement. URL : <https://reseauconceptuel.umontreal.ca/rid=1MHHC8PLC-1PCW5NJ-2V58/ED0300a%20%C3%89v%C3%A8nements%20d%E2%80%99apprentissage.pdf>

Roux-Girard, G.,(2012). « Synthèse des travaux de Kristine Jørgensen ». La création sonore. En ligne : https://www.creationsonore.ca/wp-content/uploads/2014/10/resumes_guillaume-roux-girard_synthese-des-principaux-travaux-de-kristine-jorgensen.pdf

Stewart, B. (2011). Personality And Play Styles : A Unified Model. *Gamedevelopr.com* . <https://www.gamedeveloper.com/design/personality-and-play-styles-a-unified-model>

Billets populaires ou articles journalistiques

Feeld, J. (2015, novembre 24). *INTERVIEW : TOBY FOX OF UNDERTALE. The Existential Gamer*. archive.md. <http://archive.md/wW2en> (consulté le 13/11/2021)

Grayson, Nathan. « Celeste Taught Fans And Its Own Creator To Take Better Care Of Themselves ». Kotaku, 16 avril 2018, [https : //kotaku.com/celeste-taught-fans-and-its-own-creator-to-take-better-1825305692](https://kotaku.com/celeste-taught-fans-and-its-own-creator-to-take-better-1825305692). Consulté le 11/02/2019.

Isaac, C. (2015). Interview : Undertale's Toby Fox. *The Mary Sue*. [https : //www.themarysue.com/interview-undertale-game-creator-toby-fox/](https://www.themarysue.com/interview-undertale-game-creator-toby-fox/)

Klepek, P., (2016). « That Dragon, Cancer Knocked Me On My Ass ». Kotaku. [https : //kotaku.com/that-dragon-cancer-knocked-me-on-my-ass-1752331757](https://kotaku.com/that-dragon-cancer-knocked-me-on-my-ass-1752331757).

Stuart, K. (2015). Hatred : Gaming's most contrived controversy. The Guardian. [https : //www.theguardian.com/technology/2015/may/29/hatred-gaming-controversy](https://www.theguardian.com/technology/2015/may/29/hatred-gaming-controversy)

Chapitres d'ouvrages

Amato É. A. (2006). Interactivité d'accomplissement et de réception dans un jeu tridimensionnel : de l'image actée à l'image interagie. Dans P. Barboza & J-L. Weissberg (dir.), *L'Image actée. Scénarisation numériques, parcours du séminaire L'Action sur l'image*. (p. 103-138). Paris : L'Harmattan.

Arsenault, D., & Perron, B. (2009). In the Frame of the Magic Cycle. In B. Perron & M. J. P. Wolf (Éds.), *The Video Game Theory Reader 2* (p. 109-131). Routledge.

Barnabé, F., (2022). Tutorial Characters and Rhetorical Strategies in MOTHER and Final Fantasy. In Hutchinson, R., Pelletier-Gagnon, J. (dir.), *Japanese Role-Playing Games : Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*. Lexington Books.

Blanchet, A. (2010). L'adaptation de films de cinéma en jeux vidéo : Des synergies intermédiatiques aux fictions quantiques. In S. Craipeau, S. Genvo, & B. Simonnot (Éds.), *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture* (Vol. 8, p. 205-221). Presses universitaires de Nancy.

Bodu, P. (2019). Biais, hiatus et absences en archéologie. In E. Caron-Laviolette, N. Matomou-Adzo, C. Millot-Richard, B. Ramé (Éds.), *Biais, hiatus et absences en archéologie*. Éditions de la Sorbonne. [https : //doi.org/10.4000/books.psorbonne.18993](https://doi.org/10.4000/books.psorbonne.18993)

Bogost, I., (2008b). "The Rhetoric of Video Games." *The Ecology of Games : Connecting Youth, Games, and Learning*. Edited by Katie Salen. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA : The MIT Press. 117–140. doi : 10.1162/dmal.9780262693646.117

Brice, M., (2017). *Play and be real about it*, in Ruberg, B., & Shaw, A. (Éds.). (2017). *Queer Game Studies*. Univ Of Minnesota Press.

Browaey, C. (2019). Chapitre 5. La matérialité digitale : Une nouvelle matérialité liée au numérique. In *La matérialité à l'ère digitale*. Presses universitaires de Grenoble. <https://www.cairn.info/la-materialite-a-l-ere-digitale--9782706142499-page-91.htm>

Callon, M. (2013). Sociologie de l'acteur réseau. In M. Akrich & B. Latour (Éds.), *Sociologie de la traduction : Textes fondateurs* (p. 267-276). Presses des Mines. <http://books.openedition.org/pressesmines/1201>

Clark, N., (2017). *What is Queerness in Games, anyway ?*, in Ruberg, B., & Shaw, A. (Éds.). (2017). *Queer Game Studies*. Univ Of Minnesota Press.

Di Filippo, L. (2012). La dichotomie chercheur-joueur dans la recherche en jeu vidéo : Pertinence et limites. In Laurent Di Filippo, Anthony Michel, Hélène François. *La position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité*. Presses universitaires de Nancy, pp.171-192.

Ducheneaut, N. (2009). Collective Solitude and Social Networks in World of Warcraft. In C. Romm Livermore & K. Setzekorn (Eds.), *Social Networking Communities and E-Dating Services : Concepts and Implications* (pp. 78-100). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-60566-104-9.ch005>

Esquenazi, J. (2014). Introduction - Éléments de sociologie du champ médiatique. Dans : , J. Esquenazi, *L'écriture de l'actualité* (pp. 7-27). FONTAINE : Presses universitaires de Grenoble.

Genvo S. (2021), « Teorías y práctica de los juegos expresivos » in : A.C. Moreno, A. Venegas (Eds.), *La vida en juego. La realidad a través de lo lúdico*. AnaitGames, Madrid,

pp. 9-47. « Théories et pratique des jeux expressifs », disponible en ligne : [https : //hal.archives-ouvertes.fr/hal-03251467](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03251467).

Giner, E. (2021d). Les cocottes conceptuelles : Enjeux d'une méthodologie procédurale pour l'étude d'objets procéduraux. *Aberrations Numériques*. [https : //aberrationsnumeriques.pubpub.org/pub/jksfbf8x/release/1](https://aberrationsnumeriques.pubpub.org/pub/jksfbf8x/release/1)

Glaser, T. (2020). Homestuck as a game : A webcomic between playful participation, digital technostalgia, and irritating inventory systems. In A. Rauscher, D. Stein, J-N Thon (Ed), *Comics and Videogames*. Routledge.

Glevarec, H., Pinet, M. (2019). Chapitre I. « Audience » et « public ». In *La Radio et ses publics* (p. 25-40). Éditions Mélanie Seteun. [https : //doi.org/10.4000/books.ms.1214](https://doi.org/10.4000/books.ms.1214)

Granovetter, M. S. (1977). The Strength of Weak Ties. In S. Leinhardt (Éd.), *Social Networks* (p. 347-367). Academic Press. [https : //doi.org/10.1016/B978-0-12-442450-0.50025-0](https://doi.org/10.1016/B978-0-12-442450-0.50025-0)

Green, A. (2002). Chapitre 4. Transfert et contre-transfert. In A. Green, *Idées directrices pour une psychanalyse contemporaine : Méconnaissance et reconnaissance de l'inconscient* (pp. 67-86). Paris cedex 14 : Presses Universitaires de France.

Jeanneret, Y. (2019). Chapitre 4. Recourir à la démarche sémio-communicationnelle dans l'analyse des médias. Dans : Benoît Lafon éd., *Médias et médiatisation : Analyser les médias imprimés, audiovisuels, numériques* (pp. 105-135). FONTAINE : Presses universitaires de Grenoble. [https : //doi.org/10.3917/pug.lafon.2019.01.0105](https://doi.org/10.3917/pug.lafon.2019.01.0105)

Javet, D. (2014). « Dynamisme et « mutations » (vidéo) ludiques : « Pokemon », « Ryû ga Gotoku » et « Yôkai Watch ». In J. Martine & D.-A. Malinas, *Japon Pluriel 11 – Le Japon au début du XXIe siècle : Dynamiques et mutations*, 409-416.

Lerat, P. (1997). La notion de connaissance est-elle un concept opérationnel en linguistique ? In *Les formes du sens* (p. 241-248). De Boeck Supérieur. [https : //doi.org/10.3917/dbu.kleib.1996.01.0241](https://doi.org/10.3917/dbu.kleib.1996.01.0241)

- Maillochon, F. (2012). 9 – Pourquoi l’analyse des réseaux ? In *L’enquête sociologique* (p. 187-206). Presses Universitaires de France. <https://doi.org/10.3917/puf.paug.2012.01.0187>
- Martens, J. (2020). Socialité. In Grayson, J. (eds) *L’identité. Dictionnaire Encyclopédique*. Gallimard, Folio Essais, Paris. (p. 733-737). <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03089555>
- Mercklé, P. (2011). Introduction. Dans : Pierre Mercklé éd., *La sociologie des réseaux sociaux* (pp. 3-6). Paris : La Découverte.
- Peyron, D., (2019). La pratique du jeu vidéo chez les jeunes : une source de compétences dans la fiction populaire. In Berry, V., & Andlauer, L. (Éds.). (2019). *Jeu vidéo et adolescence* (Illustrated édition). Hermann.
- Pötzsch, H. (2019). Playing Perpetrators : Interrogating Evil in Videogames about Violent Conflicts (Ch. 29, Pötzsch/Hammar). In Susanne C. Knittel and Zachary J. Goldberg (Eds.) : *The Routledge International Handbook of Perpetrator Studies*. London : Routledge.
- Putnam, C., Zagal, J. P., & Cheng, J. (2016). You Are Not the Player : Teaching Games User Research to Undergraduate Students. In *Games User Research*. A K Peters/CRC Press.
- Reer, F., Quandt, T. (2020). Digital Games and Well-Being : An Overview. In : Kowert, R. (eds) *Video Games and Well-being*. Palgrave Studies in Cyberpsychology. Palgrave Pivot, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-32770-5_1
- Roguska, M. (2017). The Hungarian-French Language Shift in Agota Kristof’s *The Illiterate*. In M. Borodo, J. House, & W. Wachowski (Éds.), *Moving Texts, Migrating People and Minority Languages*, 69-78. Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-10-3800-6_6
- Rosier, L., (2003). Du discours rapporté à la circulation des discours : l’exemple des dictionnaires de critique ironique. In J.-M. Lopez-Muñoz, S. Marnette & L. Rosier (dir.), *Estudios de Lengua y Literatura francesas*, 14, 63-82.

Sawyer, S. (2020). Oh Me, Oh My ! Identity Development Through Video Games. In R. Kowert (Éd.), *Video Games and Well-being : Press Start*. Springer International Publishing, 49-63. https://doi.org/10.1007/978-3-030-32770-5_4

Sutton-Smith, B. (2005). Play and Ambiguity. In Salen, K., Zimmerman, E. *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*. MIT Press. http://creativegames.org.uk/modules/Intro_Game_Studies/Sutton-Smith_Play%20and%20Ambiguity_Excerpt-1997.pdf

Therrien, C. (2007). Visual Design in Video Games. In M. J. P. Wolf (Éd.), *Video Game History : From Bouncing Blocks to a Global Industry* (Greenwood Press). <https://www.semanticscholar.org/paper/Visual-Design-in-Video-Games-Therrien/7cb0f2dd67bab4230ac16d299b0307d8d7f287b1>

Whaley, B., (2022). Harmonized Dissonance, Parodies of Japan's America in *Earthbound*. In Hutchinson et al (dir), *Japanese Role-Playing Games : Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*. Lexington Books.

Communications à des colloques ou des congrès

Barnabé, F. (2019a). Narrativization Processes of Video Game Tutorials : From EarthBound to Undertale. Paper presented at DiGRA 2019 : Game, Play and the Emerging Ludo-Mix, Kyoto, Japan. <https://hdl.handle.net/2268/238907>

Bogost, I., (2009). "Videogames are a Mess." Keynote Address to the Digital Games Research Association bi-annual conference, Uxbridge, UK, September 2-5.

Carlino, V. (2017). Le newsgame, une écriture journalistique à part entière ?. Colloque international Les écritures du journalisme, Mars, Paris, France.

Delbouille, J. (2018). *Jouer à travers l'autre : Jeu « secondaire », jeu par procuration et médiation du plaisir ludique*. Journée d'étude « Appropriation, pratiques et usages : en/jeux », Université du Québec à Montréal. <https://orbi.uliege.be/handle/2268/223638>

Elderkin, B. (2023). *GDC 2023 Session Highlight for Design, UX, and Level Design | News | GDC | Game Developers Conference*. Game Developers Conference (GDC). <https://gdconf.com/news/gdc-2023-session-highlight-design-ux-and-level-design>

Genvo S., (2008). Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "play design". *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Québec, Canada.

Genvo S., (2018). « Du game design au play design : éthos et médiation ludique », Colloque Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations, Liège, 26 octobre. URL : <http://www.expressivegame.com/wp-content/uploads/2019/01/Genvo-S-Liege-Game-design-play-design1.pdf>

Genvo, S. (2020). Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo. L'exemple des trajectoires et perspectives développées au Centre de recherche sur les médiations. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 20, Article 20. <https://doi.org/10.4000/rfsic.9511>

Giner, E., (2017). Entre médiation des savoirs et militantisme vidéoludique : le cas des vulgarisateurs francophones sur le jeu vidéo. Communication donnée lors du colloque « YouTubers, YouTubeuses », Université de Tours : Tours.

Giner, E. (2018). Être Seul(e) sur une île, témoin de son apprentissage. Communication lors du colloque « Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations » organisé par le Liège Gamelab et l'université de Liège. Liège : les 26, 27 et 28 octobre. <https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01886185>

Giner, E., (2018b). Du jeu vidéo au manga : les cas du *nekketsu* et de *l'isekai* dans la mise en récit des mécaniques vidéoludiques. Communication donnée lors du colloque « Littératures du jeu vidéo ». Ecole Normale Supérieure : Paris.

Giner, E., (2019). « Ma thèse, c'est mon blog » : récits d'un doctorant (sur)connecté. Communication lors du colloque « Identités du chercheur et narration en SHS ». Organisé par l'Université de Lorraine. Nancy : les 5 et 6 juin.

Giner, E., (2019). Pour une théorie radicale et dynamique des récits vidéoludiques : la narration à n-corps. *Communication donnée lors du colloque « Lusor In Fabula »*. Université de Rouen : les 7 et 8 novembre.

Giner, E., (2019c). Enjeux des photographies vidéoludiques : un état des pratiques. Communication donnée aux journées doctorales 2019 « Appropriation des objets numériques » organisées par l'OMNSH et le GReMS. Les 9 et 10 juillet 2019 : UCLouvain, Louvain-la-Neuve.

Giner, E., (2020). Penser les espaces vidéoludiques comme des discours sociologiques : le cas des villes dans EarthBound et Mother 3. Communication donnée au colloque « Espaces Imaginés ». Le laboratoire des imaginaires, Rennes : 4, 5 et 6 mars.

Giner, E., (2022). Cultures appropriées : pour des game designs à la mesure du monde. *GameCamp France*. Lille, les 23 et 24 juin. URL : https://www.youtube.com/watch?v=QOi44mdDDnI&ab_channel=GameCamp

Holmes, T. (2003). Arcade Classics Spawn Art ? Current Trends in the Art Game Genre. *Melbourne DAC Conference*.

Johnson, A. (Sans date). *People, Systems, and the Game of Monopoly*. <https://www.youtube.com/watch?v=4rxL3ik9sJA>

Juul, J. (2013). *The Art of Failure : An Essay on the Pain of Playing Video Games* (Reprint). The MIT Press.

Kanaani, J. (2022). *Penser le jeu. Comparaison interculturelle de la production de jeux vidéo à Metz et Montréal*. Doctorales CremSic. [https://hal.science/hal-03875237*](https://hal.science/hal-03875237)

Lefebvre, K., (2021). Représenter et expérimenter les risques naturels à l'ère de la globalisation : Sociopoétique de l'urbanocène dans Death Stranding ». *Colloque international : « Représentations et perceptions des risques naturels »*. 7- 8 juin 2021, MSH de Clermont-Ferrand.

Meyer, C. (2018). « Vocalités vidéoludiques et mise en monde : création et homéostasie de réalités intermédiaires. », *Colloque international Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, Université de Liège, Liège.

Seraphine, F. (2018, mars). The Rhetoric of Undertale-Ludonarrative Dissonance and Symbolism. *8th Conference of the Digital Game Research Association of Japan*. [https :
//www.researchgate.net/publication/323545890_The_Rhetoric_of_Undertale-
Ludonarrative_Dissonance_and_Symbolism](https://www.researchgate.net/publication/323545890_The_Rhetoric_of_Undertale-Ludonarrative_Dissonance_and_Symbolism)

Ouvrages

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature* (UK ed. edition). Johns Hopkins University Press.

Abt, C. C. (1987[1970]). *Serious Games*. University Press of America.

Ahmed, S. (2006). *Queer Phenomenology : Orientations, Objects, Others*. Duke University Press.

Alvarez, J. (2018). *Atomic approach of video games : Gameplay bricks 3.0*. Ludoscience Editions. [https :
//hal.archives-ouvertes.fr/hal-01948782](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01948782)

Anable, A. (2018). *Playing with Feelings : Video Games and Affect*. Univ Of Minnesota Press.

Anscombe J. C., Ducrot O. (1994), *La argumentación en la lengua*, Madrid, Gredos.

Anthropy, A. (2012). *Rise of the Videogame Zinesters : How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. [https :
//www.amazon.fr/Rise-Videogame-Zinesters-Drop-outs-
Housewives/dp/1609803728](https://www.amazon.fr/Rise-Videogame-Zinesters-Drop-outs-Housewives/dp/1609803728)

Arendt, H., (1997). *Eichmann à Jérusalem* (2e édition augmentée). Gallimard.

Azuma, H.,(2008). *Génération Otaku : les enfants de la postmodernité*. Paris, Hachette.

Bandura, A. (1971). *Social Learning Theory*. *General Learning Press*. New York.
[http :
//www.asecib.ase.ro/mps/Bandura_SocialLearningTheory.pdf](http://www.asecib.ase.ro/mps/Bandura_SocialLearningTheory.pdf)

Bateson, G. (1977). *Vers une écologie d'esprit*. Seuil.

Baumann, K. (2014). *EarthBound* (Reprint edition). Boss Fight Books.

- Becker, H. (2004). *Écrire les sciences sociales. Commencer et terminer son article, sa thèse ou son livre*. Paris, Economica, 179p.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1966). *The Social Construction of Reality*. Penguin Books.
- Blanchet, A., Montagnon, G. (2020). *Une Histoire du jeu vidéo en France - 1960/1991 : Des labos aux chambres d'ados*. PIX N LOVE.
- Bogost, I. (2006). *Unit Operations : An Approach to Videogame Criticism*. The MIT Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games : The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press.
- Bogost, I., Ferrari, S., & Schweizer, B. (2010). *Newsgames : Journalism at Play*. The MIT Press.
- Bogost, I. (2012). *Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing*. University of Minnesota Press.
- Brougère, G., (2006[1995]). *Jeu et éducation*. Editions L'Harmattan.
- Bourdieu, P. (1997). *Méditations pascaliennes*. Seuil.
- Burr, V. (1995). *An introduction to social constructionism*. London, England : Routledge
- Caillois, R. (1958). *Les Jeux et les hommes : Le masque et le vertige* (Ed. rev. et augm). Folio.
- Calleja, G. (2011). *In-Game – Immersion to Incorporation* (1^{re} éd.). MIT Press.
- Cherven, K. (2015). *Mastering Gephi Network Visualization*. Packt Publishing.
- Couture, J. (2017). *Fallen Down : Heartache & Compassion in Undertale*. Humor & Entertainment Kindle eBooks.
- Dawkins, R. (2003[1976]). *Le Gène égoïste*. Odile Jacob.
- Deleuze G., Parnet C., (1977). *Dialogues*. Paris, Flammarion.
- Deetz, J. (1996[1977]). *In Small Things Forgotten : An Archaeology of Early American Life* (Revised, Expanded, Subsequent édition). Anchor.

- Derfoufi, M. (2021). *Racisme et jeu vidéo*. Maison des Sciences de l'Homme.
- Eco, U. (1985). *Lector in fabula ou La Coopération interprétative dans les textes narratifs*. Grasset.
- Eco, U. (1987). *Apostille au Nom de la rose*. Le Livre de Poche. [http :
//gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=d0b1e65ecd7be312650bfe4eb9983842](http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=d0b1e65ecd7be312650bfe4eb9983842)
- Fizek, S. (2022). *Playing at a Distance : Borderlands of Video Game Aesthetic*. The MIT Press. [https ://doi.org/10.7551/mitpress/13605.001.0001](https://doi.org/10.7551/mitpress/13605.001.0001)
- Flanagan, M. (2009). *Critical Play : Radical Game Design*. The MIT Press.
- Foucault M. (1969), *L'archéologie du savoir*. Paris, Éditions Gallimard.
- Freud, S. (1919). « *L'inquiétante étrangeté* » (*Das Unheimliche*).
- Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop : A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (2nd édition)*. CRC Press.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming : Essays On Algorithmic Culture*. Univ Of Minnesota Press.
- Genette, G. (1972). *Figures III : Essais*. Editions du Seuil.
- Genette, G., (1982). *Palimpsestes, La littérature au second degré*. Seuil, coll. « Essais », Paris.
- Goffman, E. (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne 1 : La présentation de soi*. Les Editions de Minuit.
- Goffman, E. (1991). *Les cadres de l'expérience*. Les Editions de Minuit.
- Goodman, E., Kuniavsky, M., & Moed, A. (2012). *Observing the User Experience : A Practitioner's Guide to User Research (2^e éd.)*. Morgan Kaufmann.
- Goux, M. (2022). *Ludographie comparée : Essai de grammaire systémique du jeu*. Presses Universitaires de Liège.
- Han, B.-C. (2022). *Hyperculture : Culture and Globalisation*. Polity Press.

- Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer. La Métaphore ludique*. Paris, José Corti.
- Hodent, C. (2017). *The Gamer's Brain : How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design* (1st edition). CRC Press.
- Houssaye, J., (1988). *Le triangle pédagogique*. Berne : Peter Lang.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Gallimard.
- ISO. (2019). ISO 9241-210 : 2019(fr), Ergonomie de l'interaction homme-système—Partie 210 : Conception centrée sur l'opérateur humain pour les systèmes interactifs. [https : //www.iso.org/obp/ui/#iso : std : iso : 9241 : -210 : ed-2 : v1 : fr](https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-210:ed-2:v1:fr)
- Jarry, A. (1911). *Gestes et opinions du Docteur Faustroll, pataphysicien*. Eugène Fasquelle, Editeur.
- Jeanneret, Y., (2008). *Penser la trivialité*. Volume 1 : *La vie triviale des êtres culturels*, Paris, Éd. Hermès-Lavoisier, coll. Communication, médiation et construits sociaux, 266 p.
- Jeanneret, Y. (2014), *Critique de la trivialité : les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*, Le Havre : Éditions non standard, 2014.
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers : Television Fans and Participatory Culture*. Routledge.
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Éds.), *First Person : New Media as Story, Performance, Game* (MIT Press).
- Johnson, A. (2014[1997]). *The Forest and the Trees : Sociology as Life, Practice, and Promise*. Temple University Press, U.S.
- Jones, S., (2008). *The Meaning of Video Games : Gaming and Textual Strategies*. Routledge, New York.
- Juul, Jesper. *Half-Real – Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press, 2005.
- Kline S., Dyer-Witthof N., De Peuter G., (2003), *Digital Play*, Montreal & Kingston, McGill-Queen's University Press,

- Kowert, R. (Éd.). (2020). *Video Games and Well-being : Press Start*. Palgrave Pivot. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-32770-5>
- Kristeva, J. (1969). *Séméiotikè : Recherches pour une sémanalyse*. Seuil, Paris.
- Latour, B. (1989). *La science en action*. La Découverte.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social : An Introduction to Actor-Network-Theory (New Ed)*. OUP Oxford.
- Le Moigne J.L. (2007[1995]). *Les Epistémologies constructivistes*, 2nde édit. ; Paris, Que Sais-Je ?
- Lignon, F. (2015). *Genre et jeux vidéo*. Presses Universitaires du Midi.
- Malaspina C. (2018), *An Epistemology of Noise*. Londres, Bloomsbury. DOI : 10.5040/9781350011816
- Mandelin, C., (2016). *Legends of Localization Book 2 : EarthBound* (1st edition). Fangamer.
- McLuhan, M. (1968). *Pour comprendre les média — Les prolongements technologiques de l'homme*. Mame / Seuil.
- Minassian, H. T., Berry, V., Boutet, M., Carvajal, I. C. de, Coavoux, S., Gerber, D., Rufat, S., Triclot, M., & Zabban, V. (2021). *La fin du game ? : Les jeux vidéo au quotidien* (Illustrated édition). RABELAIS.
- Mitchell, D. (2004). *Cartographie des nuages*. (Points).
- Murray, J. H. (2016[1997]). *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace (updated edition edition)*. The MIT Press..
- Murray, S. (2017). *On Video Games : The Visual Politics of Race, Gender and Space*. Bloomsbury Academic.
- Nintendo (Éd.). (1995). *Earthbound Nintendo Player's Strategy Guide*.
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things : Revised and Expanded Edition* (Revised edition). Basic Books.

- OMNSH. (2021). *Aberrations Numériques* (Vol. 1). [https : //aberrationsnumeriques.pubpub.org/curiosites-et-aberrations](https://aberrationsnumeriques.pubpub.org/curiosites-et-aberrations)
- Odin, R. (2000). *De la fiction*. Bruxelles, Belgique : De Boeck Université. DOI : 10.3917/dbu.odin.2000.01
- Odin, R. (2011). *Les Espaces de communication : Introduction à la sémio-pragmatique*. Presses Universitaires de Grenoble.
- Odin, R., Marbach, S. (2022). *Spaces of Communication : Elements of Semio-Pragmatics*. Amsterdam University Press. [https : //doi.org/10.5117/9789462987142](https://doi.org/10.5117/9789462987142)
- Paveau, M.-A. (2017). *L'analyse du discours numérique : Dictionnaire des formes et des pratiques*. HERMANN.
- Popper, K.R. (1973). *La logique de la découverte scientifique*. Paris : Payot.
- Reboul, O. (2001). *Introduction à la rhétorique*. Presses Universitaires de France - PUF.
- Richardson, I., Hjorth, L., & Davies, H. (2021). *Understanding Games and Game Cultures*. SAGE.
- Rotman, J. J. (2013). *An introduction to algebraic topology* (Vol. 119). Springer Science & Business Media.
- Ruberg, B., & Shaw, A. (Éds.). (2017). *Queer Game Studies*. Univ Of Minnesota Press.
- Ruberg, B. (2020). *The queer games avant-garde : How LBGTQ game makers are reimagining the medium of video games*. Duke University Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Sartre, J.-P. (1996). *L'existentialisme est un humanisme*. FOLIO ESSAIS.
- Schaeffer, J.-M. (1999). *Pourquoi la fiction ?* Le Seuil.
- Schell, J. (2010). *L'art du game design*. Pearson.

- Schell, J. (2014). *The Art of Game Design : A Book of Lenses, Second Edition*. (2^e éd.). A K Peters/CRC Press.
- Schleiner, D. A.-M. (2017). *The Player's Power to Change the Game : Ludic Mutation* (0 edition). Amsterdam University Press.
- Schwabish, J. (2021). *Better Data Visualizations : A Guide for Scholars, Researchers, and Wonks*. Columbia University Press.
- Serres, M. (2015). *Rome : The First Book of Foundations*. Bloomsbury Academic. [http :
//gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=E3940F012675E7D0954EDF0486C1FB5D](http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=E3940F012675E7D0954EDF0486C1FB5D)
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. The MIT Press.
- Sutton-smith, B. (2001[1997]). *The Ambiguity of Play* (New Ed). Harvard University Press.
- Tardif, J. (2006). *L'évaluation des compétences : Documenter le parcours de développement*. Chenelière Education.
- Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Zones.
- Vergnaud, G. (2000). *Lev Vygotski. Pédagogue et penseur de notre temps*. Hachette.
- Vygotski, L.-S., (2013[1934]). *Pensée et langage* (4e édition). La Dispute.
- Weber, M., Aron, R., & Freund, J. (2002). *Le savant et le politique*. 10 X 18.
- Winnicott, D.W., (1975[1971]). *Jeu et réalité, l'espace potentiel*. Paris, Gallimard, réédition.
- Wissner-Gross, A. (2014). *Alex Wissner-Gross : A new equation for intelligence | TED Talk*. Consulté 5 février 2023, à l'adresse [https :
//www.ted.com/talks/alex_wissner_gross_a_new_equation_for_intelligence](https://www.ted.com/talks/alex_wissner_gross_a_new_equation_for_intelligence)
- Yu, D. (2014). *Spelunky*. Boss Fight LLC.
- Zagal, J. P. (2010). *Ludoliteracy : Defining, Understanding, and Supporting Games Education* (1 edition). ETC Press.

Thèses, HDR et mémoires

Alauzen, M. (2019). *Plis et replis de l'État plateforme. Enquête sur la modernisation des services publics en France*. Thèse de doctorat, Paris Sciences et Lettres (ComUE). [https : //www.theses.fr/2019PSLEM037](https://www.theses.fr/2019PSLEM037)

Alvarez, J. (2007). *Du jeu vidéo au serious game : Approches culturelle, pragmatique et formelle* [Toulouse 2]. [http : //www.theses.fr/2007TOU20077](http://www.theses.fr/2007TOU20077)

Alvarez, J. (2019). *Design des dispositifs et expériences de jeu sérieux*. Habilitation à diriger des recherches, Université Polytechnique des Hauts-de-France. [https : //hal.archives-ouvertes.fr/tel-02415027](https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-02415027)

Andlauer, L. (2019). *Jouer la romance dans Amour Sucré : La construction adolescente au regard des pratiques et productions de l'industrie du jeu vidéo en France*. Thèse de doctorat, Université de Lille. [https : //tel.archives-ouvertes.fr/tel-02892051](https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02892051)

Arsenault, D. (2006). *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : La narration dans le jeu vidéo*. Mémoire de Master en Arts, université de Montréal.

Barnabé, F. (2017). *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon*. Thèse de doctorat, Université de Liège, Belgique. [http : //orbi.ulg.ac.be/handle/2268/210764](http://orbi.ulg.ac.be/handle/2268/210764)

Baychelier, G. (2016). *Des dispositifs de contrainte : Iconologie interartiale et vidéoludique des corps monstrueux*. Thèse de doctorat, Paris 1 - Panthéon-Sorbonne. [https : //hal.archives-ouvertes.fr/tel-02377724](https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-02377724)

Bazile, J. (2021). *Opération historiographique et game design de jeu vidéo : Les sources historiques dans la conception de « Assassin's Creed IV Black Flag » et « Assassin's Creed Freedom Cry »*. Thèse de doctorat, Université de Lorraine. [http : //www.theses.fr/2021LORR0110](http://www.theses.fr/2021LORR0110)

Bexander, C. (2014). *The making of a strategy game art guide : A case study*. Mémoire de licence, université d'Uppsala. [http : //urn.kb.se/resolve?urn=urn : nbn : se : uu : diva-217299](http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-217299)

Buckles, M. A. (1985). *Interactive Fiction : The Computer Storygame « Adventure »*. Thèse de doctorat. [http : //archive.org/details/maryannbuckles](http://archive.org/details/maryannbuckles)

Burny, P. (2018). *Linguistic localization of the video game Undertale : A partial commented localization*. Mémoire de Master. Université de Louvain.

Cayatte, R. (2016). *Les jeux vidéo américains de l'après 11 septembre 2001 : La guerre faite jeu, nouveau terrain de propagande idéologique ?* Université de Lorraine, France.

Chauvin, S. (2019). *Un modèle narratif pour les jeux vidéo émergents*. Thèse de doctorat, Conservatoire national des arts et métiers - CNAM. [https : //tel.archives-ouvertes.fr/tel-02454393](https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02454393)

Chollet, A. (2015). *Apprentissage et mobilisation de compétences managériales des joueurs de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG)*. Thèse de doctorat, université de Montpellier. [http : //www.theses.fr/2015MONTD049](http://www.theses.fr/2015MONTD049)

Djaouti, D. (2011). *Serious Game Design : Considérations théoriques et techniques sur la création de jeux vidéo à vocation utilitaire*. Thèse de doctorat, université de Toulouse, Université Toulouse III - Paul Sabatier. [http : //thesesups.ups-tlse.fr/1458/](http://thesesups.ups-tlse.fr/1458/)

Dupont, B. (2018). *Poetiken und Politiken des Computers in der deutschsprachigen Literatur der Jahrtausendwende (1990-2018)* Thèse de doctorat, université de Liège.

El Mansouri, M. (2019). *Le jeu vidéo didactique ou serious game : Processus de conception, ingénierie didactique et game design*. Thèse de doctorat, Université Côte d'Azur (ComUE). [http : //www.theses.fr/2019AZUR2028](http://www.theses.fr/2019AZUR2028)

Faucher, C. (2009). *Explicitation du raisonnement clinique chez des optométristes de niveaux compétent et expert : Développement d'un modèle de raisonnement clinique en optométrie*. Thèse de doctorat, université de Sherbrooke. [http : //savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/939](http://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/939)

Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed : Videogames as a mean for critical thinking and debate*. Master Thesis, Georgia Institute of Technology.

Genvo, S. (2006). *Le game design de jeux vidéos : Une approche communicationnelle et interculturelle*. Thèse de doctorat, Metz. [http : //www.theses.fr/2006METZ010L](http://www.theses.fr/2006METZ010L)

Genvo, S. (2013b). *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*. Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches en sciences de l'information et de la communication. [https : //jeux.hypotheses.org/266](https://jeux.hypotheses.org/266)

Gilson, G. (2021). *Littérature vidéoludique : éduquer aux jeux vidéo en contexte scolaire*. Thèse de doctorat, UCL-Université Catholique de Louvain.

Girina, I. (2015). *Cinematic games : The aesthetic influence of cinema on video games*. Thèse de doctorat, université de Warwick. [http : //webcat.warwick.ac.uk/record=b2845982~S1](http://webcat.warwick.ac.uk/record=b2845982~S1)

Grandjean, G. (2020). *Le langage du level design : Analyse communicationnelle des structures et instances de médiation spatiales dans la série The Legend of Zelda (1986-2017)*. Thèse de doctorat, Université de Lorraine. [https : //www.theses.fr/2020LORR0143](https://www.theses.fr/2020LORR0143)

Hock-Koon, S. (2013). *Apprendre ou ne pas apprendre : Affordances et cadres de l'expérience du jeu vidéo*. Thèse de doctorat, Paris 13. [http : //www.theses.fr/2013PA131018](http://www.theses.fr/2013PA131018)

Hurel, P.-Y. (2020). *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur—Travailler son goût pour l'incertitude*. Thèse de doctorat, Université de Liège, Belgique. [https : //orbi.uliege.be/handle/2268/247377](https://orbi.uliege.be/handle/2268/247377)

Kellner, C. (2000). *La médiation par le le cédérom « ludo-éducatif ». Approche communicationnelle*. Thèse de doctorat, Université de lorraine, France.

Lavigne, M. (2020). *Les instrumentalisation du jeu numérique* Habilitation à diriger des recherches, Université de Limoges. [https : //tel.archives-ouvertes.fr/tel-02915021](https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02915021)

Leblond, A. (2010). *Poétique du roman-fleuve, de Jean-Christophe à Maumort*. Thèse de doctorat, université Paris 3. [http : //www.theses.fr/2010PA030138](http://www.theses.fr/2010PA030138)

Leong, V. (2014). *The Mother series : A study of gender in role-playing video games* Thèse de Master, Université de Californie. [http : //dspace.calstate.edu/handle/10211.3/123131](http://dspace.calstate.edu/handle/10211.3/123131)

Levieux, G. (2011). *Mesure de la difficulté des jeux vidéo*. Thèse de doctorat, Conservatoire national des arts et métiers - CNAM. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00612657/document>

Marignier, N. (2016). *Les matérialités discursives du sexe : La construction et la déstabilisation des évidences du genre dans les discours sur les sexes atypiques*. Thèse de doctorat, université Sorbonne Paris Cité. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02116101>

Mauco, O. (2012). *Jeux vidéo, problèmes publics, régulations privées : Histoire socio-politique des dispositifs de contrôle des contenus*. Thèse de doctorat, Paris 1. <http://theses.fr/2012PA010317>

McMillan, L. (2011). *All of Your Base are Belong to Us? Shmups as a Source for Better Game Design*. Thèse de doctorat, Griffith University. <https://doi.org/10.25904/1912/2012>

Meyer, C. (2022). *Figures et pratiques vidéoludiques de la vocalité : De l'incorporation au détournement artistique*. Thèse de doctorat, université Paris 1. <https://www.theses.fr/s153386>

Morisset, T. (2020). *Du beau jeu. Pour une esthétique des jeux vidéo*. Thèse de doctorat, Sorbonne université. <http://www.theses.fr/2020SORUL006>

Müller, A. K. (2017). *Undertale : Violence in Context*. Thèse de Master. Université de Maastricht. <http://summit.sfu.ca/item/17572>

Pinchbeck, D. M. (2009). *Story as a function of gameplay in First Person Shooters and an analysis of FPS diegetic content 1998-2007*. Thèse de doctorat, Université de Portsmouth. <https://researchportal.port.ac.uk/en/studentTheses/story-as-a-function-of-gameplay-in-first-person-shooters-and-an-a>

Sellier, H. (2019). *Littérature et jeux vidéo : Représentations réciproques*. Thèse de doctorat, Paris Est. <https://www.theses.fr/2019PESC2088>

Šimunić, Z. (2004). *Une approche modulaire des stratégies discursives du journalisme politique*. Thèse de doctorat, université de Genève. <https://doi.org/10.13097/archive-ouverte/unige:570>

Vincent, R. (2018). *Jouer aux jeux vidéo pour changer l'école ? L'expérience vidéoludique dans le système scolaire français*. Mémoire de master. Université Paris 13. [https :
//dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01895467](https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01895467)

Zabban, V. (2011). « *Ceci est un monde* » *Le partage des jeux en ligne : Conceptions, techniques et pratiques* [These de doctorat, Paris Est]. [https :
//www.theses.fr/2011PEST0077](https://www.theses.fr/2011PEST0077)

Manuscripts

Puren, M., & Vernus, P. (2021). Towards a Domain Ontology for the Analysis of Ancient Fabrics The SILKNOW Project and the Case of European Silk Heritage. *arXiv : 2112.15341 [cs]*. [http : //arxiv.org/abs/2112.15341](http://arxiv.org/abs/2112.15341)

Table des figures

Figure 1 : Toriel qui dans la séquence de didacticiel du jeu propose à l’audience joueuse de « discuter » plutôt que de « se battre ».....	29
Figure 2 : « ça m'aiderait vraiment... si tu continuais à faire semblant d'en être un ».....	31
Figure 3 : une borne d’arcade du jeu Death Race dans lequel il faut écraser, en conduisant une voiture, des humanoïdes (des gremlins).....	34
Figure 4 : Une représentation d’un conflit entre militant·e·s et forces de l’ordre dans le jeu Riot : Civil Unrest.....	38
Figure 5 : Diagramme de la supra-histoire des audiences lectrices.....	41
Figure 6 : le modèle sémiotique du gameplay de Genvo.....	42
Figure 7 : Lien cybernétique entre Cadre et Procédure de Cayatte, 2018.....	43
Figure 8 : la page de Mother 2 sur starmen.net.....	44
Figure 9 : La ville de Fourside dans le pays d’Eagleland et dont les immeubles semblent singer ceux de New York.....	50
Figure 10 : exemple de concours de théories par les fans.....	63
Figure 11 : exemple de proposition de théorie par un·e utilisateur·ice du forum starmen.net.....	63
Figure 12 : Toriel demandant à Frisk de discuter plutôt que de se battre lors des situations de combat.....	96
Figure 13 : Apple Kid à gauche est un personnage gros tandis que Duster, à droite, est en situation de handicap. Tous deux sont des personnages centraux à l’intrigue, Duster faisant également partie de l’équipe que l’audience contrôle.....	98
Figure 14 : Mettaton (à gauche) est représenté comme un personnage queer tandis que Bratty (à droite, personnage de gauche) et Catty (à droite, personnage de droite) évoquent des corps grands et gros.....	98
Figure 15 : À gauche : L’équipe doit chanter la berceuse de la reine Marie pour battre Giygas. À droite : Paula doit prier les PNJs et l’audience joueuse pour battre Giygas. En bas : Lucas ne doit rien faire et se souvenir de son passé avec le boss final, Claus.....	100
Figure 16 : The Marriage, Rod Humble, 2007.....	102
Figure 17 : Une capture d’écran de Passage.....	112
Figure 18 : Une capture d’écran de Cart Life.....	113

Figure 19 : « dans ces moments, les gosses comme toi feraient mieux de jouer à la nintendo », un conseil, pour une fois utile, d'un acab.	117
Figure 20 : « hey, vas-y doucement. J'ai une tonne de travail aujourd'hui. Une squelette de travail. » Exemple de jeux de mots partagés par Sans.	118
Figure 21 : « si tu as une sorte de pouvoir spécial... Ne serais-tu pas responsable de faire le bon choix ? » Sans s'adressant à l'audience joueuse par le biais de Frisk, l'avatar. Le pouvoir spécial évoqué par Sans est la capacité à pouvoir effacer une partie sauvegardée ou charger une précédente sauvegarde.	118
Figure 22 : L'un des moments de pause durant lesquels Shigesato Itoi s'adresse directement à l'audience joueuse à la vallée Saturne.....	119
Figure 23 : À gauche, une scène de combat de EarthBound. Au centre, un combat de Undertale. À droite, un combat de Omori.....	120
Figure 24 : de gauche à droite, de haut en bas : Mother 1, Earthbound, Mother 3, Undertale et Omori. Contrairement aux quatre précédents, le cadeau dans Omori n'est qu'un élément de décors.	123
Figure 25 : « La hyèneB devint silencieuse » & « le chien fugueur a été apprivoisé » (traduction de l'auteur).	124
Figure 26 : à gauche, un combat dans EarthBound et à droite le combat contre Sans dans Undertale. Les os sur les boutons d'actions infligent des dégâts à l'audience joueuse. .	125
Figure 27 : un post humoristique à propos des ressemblances entre les quirky RPG games.	126
Figure 28 : OFF, Yume Nikki et Omori.	129
Figure 29 : Représentation de l'espace interdiscursif des mothertales.	130
Figure 30 : « No crying until the ending » ou « pas de pleur avant la fin », traduction par Starmen.net d'un spot publicitaire pour Mother 1.	133
Figure 31 : Ana chantant la mélodie à huit notes.....	135
Figure 32 : la police de Onett bloquant la route pour le record du monde.	137
Figure 33 : à gauche, l'attaque de Giygas dans Mother 1, au centre, la forme du Giygas dans Earthbound, à droite, son attaque.	138
Figure 34 : d'un état sans force de l'ordre à son apparition.....	140

Figure 35 : «Tout jeu vidéo a des concept arts... je suppose que la seule différence est que je ne suis pas un artiste LOL, j'espère que vous aimerez quand même cet aperçu dans le monde d'UNDERTALE ! TOBY »	145
Figure 36 : « mais personne ne vint », message obtenu après avoir « tué » l'ensemble des monstres d'une zone dans le jeu Undertale.....	146
Figure 37 : l'embranchement des petites pastilles blanches d'amour. En bas à gauche, si l'audience joueuse les évite, à droite si elle les « attrape »	147
Figure 38 : le combat contre Lesser Dog. À chaque fois que l'audience « agit », elle peut le caresser. Ce faisant, le cou de l'animal s'allonge (gauche : version PC, droite : version switch).....	148
Figure 39 : les deux premières rencontres avec les monstres nous narrant « l'Undertale ».	151
Figure 40 : « it's a beautiful day outside. »	153
Figure 41 : « J'ai tellement envie de dire : “veux-tu une tasse de thé?” », un exemple de la sensibilité d'Asgore.....	159
Figure 42 : « donc s'il te plait, laisse-les partir. Laisse Frisk être heureux*se ».....	161
Figure 43 : un billet sur le subreddit r/KotakuInActions discutant les aspects « sjw » de Undertale.....	167
Figure 44 : : Page publicitaire montrant la stratégie commerciale de Nintendo aux États-Unis.....	170
Figure 45 : Une part de tarte laissée par Toriel pendant le repos de Frisk.	181
Figure 46 : Toriel promettant de bien s'occuper de l'audience-joueuse au cas où elle resterait habiter dans les ruines.	182
Figure 47 : une souris affectueuse	184
Figure 48 : des messages d'encouragements à la fin de Mother 3.....	186
Figure 49 : un PNJ faisant une remarque suite à un comportement déplacé de l'audience.	187
Figure 50 : Représentation de la matérialité vidéoludique et de son rôle dans la co-construction du sens et des discours.	189
Figure 51 : : Exemples de formalisations simples et complexifiées de la situation de communication asynchrone entre le jeu et son audience.	200

Figure 52 : le réseau des mothertales avec une emphase sur les nœuds dont la centralité intermédiaire est la plus importante.....	217
Figure 53 : Haut gauche, dans Moon : RRPGA, il est nécessaire d’attraper les monstres pour sauver leur âme. Haut droite, la présence de la touche « Act » permet d’éviter le combat au profit d’une solution pacifiste. En bas, l’audience-joueuse par le biais de Kris (l’audience-joueuse) ne respecte pas le consentement de Noelle à commettre une action qu’elle redoute : « regarde ce qu’il se passe si je lance un sort dont je ne connais même pas les effets ! ».....	218
Figure 54 : le réseau des mothertales, une fois clustérisé.....	221
Figure 55 : expressions d’empathie à travers la trilogie Mother (gauche : le père de Lloyd demande à l’audience de prendre soin de son fils, un personnage du groupe ; centre : le joueur prie pour le succès des personnages principaux ; droite : les personnages fictionnels exprimant de l’empathie à l’égard du joueur).....	223
Figure 56 : à gauche, des captures d’écran illustrant les violences policières ; à droite, un extrait du guide officiel de Earthbound sorti avec le jeu et ayant documenté l’événement et présenté dans une colonne d’un journal fictif : le Onett Times (Nintendo, 1995 : 16) .	224
Figure 57 : « son esprit même a été détruit par son incroyable pouvoir. Un idiot tout puissant ! Ouais, voilà ce qu’il est ! Heh heh heh heh... et vous... vous serez... juste un hors-d’œuvre pour lui ! » (traduction de l’auteur)	226
Figure 58 : Giygas (à gauche) et Niiue (à droite), tels que représentés sur les pages du wiki dédié au jeu.	227
Figure 59 : Le développement urbain du village de Tazmily après l’insertion d’une monnaie et des happy box.....	230
Figure 60 : Haut gauche : « une “ère de l’argent” va bientôt commencer » ; haut droite : un des pensionnaires dans sa chambre insalubre ; bas : « même les enfants travaillent à l’usine de nos jours, tu sais » (traductions de l’auteur).....	231
Figure 61 : Gauche, Aftertale!Sans (ou Geno), issu de l’univers alternatif AfterTale, créé par CrayonQueen ; Centre, Ink!Sans , gardien des univers alternatifs, sans univers alternatif d’origine ; Error!Sans , Au Destroyer, créé par CrayonQueen.....	237
Figure 62 : Madeline (à gauche) rencontrant l’un des premiers personnages non-joueurs du jeu : Granny.....	242

Figure 63 : lors de la cinématique de fin, il est possible de voir un drapeau trans, LGBT ainsi qu'une boîte de comprimés d'œstrogènes.	244
Figure 64 : représentation simplifiée depuis une perspective auctoriale de la construction du discours [Madeline est trans].	244
Figure 65 : Une formalisation non exhaustive en réseau du discours [Madeline est trans]. Les flèches pleines représentent des liens explicites et les flèches en tiret représentent des liens implicites.	246
Figure 66 : processus de controverses permettant la co-construction d'un discours vidéoludique.	249
Figure 67 : Processus par lequel des discours vidéoludiques prennent de nouvelles identités.	252
Figure 68 : Les échelles de grandeurs envisagées par la ludologie socio-constructiviste	257
Figure 69 : « les objets les plus faciles à obtenir sont bien souvent décevants. » Une aide de Brick Road à l'audience-joueuse qui peut également être perçue comme une remarque sur l'activité de dungeon developer.	259
Figure 70 : Le père de Ness dans Super Smash Bros Ultimate (à gauche) et dans Earthbound (à droite).	260
Figure 71 : « pourquoi les gens détestent-ils autant Chiaki ? », le premier message d'une discussion sur 13 pages sur le site Gamefaqs.	261
Figure 72 : un exemple de mème à propos du personnage Kel, réalisé par The Dapper Saint et partagé sur le subreddit r/omori.	264
Figure 73 : un morceau de l'échange avec Sans dans le Hall du Jugement.	265
Figure 74 : « vous êtes-vous senti·e·s coupable pendant la route génocidaire ? », sondage communautaire sur le site GameFAQS.	266
Figure 75 : la série de tweets rédigée par Fox en réaction à l'essai vidéo de Matthew Patrick.	271
Figure 76 : les changements de statut d'un discours vidéoludique dans le temps.	272
Figure 77 : Exemples médiatiques d'Okamas. Les Magypsies (à gauche), des Okamas dans le manga One Piece (à droite) et un ex Yakuza devenu Okama dans Yakuza2 (en bas).	275

Figure 78 : La première rencontre avec Ionia durant laquelle une courte séquence d'écrans noirs se déroule et pendant laquelle Lucas apprend une première compétence PSI : « PK Love ». L'écran noir peut être interprété de plusieurs façons dont certaines plus suggestives et inappropriées.	277
Figure 79 : deux commentaires plutôt critiques des Magypsies issus du fil de discussion datant du 12 novembre 2008.	278
Figure 80 : le message complet dont est extraite la citation de MariettaRC, utilisatrice du forum Starmen.	280
Figure 81 : La réappropriation de u/plasmakirby des magypsies.	282
Figure 82 : Under-One-Minute-Tale résume l'intégralité du dilemme moral posé par Undertale à propos des comportements de l'audience-joueuse à l'égard des personnages non-joueurs.	286
Figure 83 : « envie de se lancer dans la série Mother ? Le point de départ se trouve ! »	306
Figure 84 : Après avoir bombardé la zone avec du phosphore blanc, un agent chimique incendiaire, le protagoniste Martin Walker (et donc l'audience joueuse) découvre que cette zone était un lieu de protection pour les civils. Ce faisant, l'audience joueuse comprend.	310
Figure 85 : Limbo à gauche, Inside à droite, deux jeux pouvant être inscrit dans le genre des cinematic platformers.	316
Figure 86 : Canevas d'images extraites par Mary Flanagan de [Domestic], un jeu sur un événement tragique (un incendie de maison) de la vie de son autrice.	320
Figure 87 : Image extraite d'un sketch vidéo dans lequel un fan demande la localisation officielle de Mother 3, Régis Fils-aimé réagit en avalant une fleur de feu (issue du Lore de l'univers de Mario) et procède à enflammer le fan.	324
Figure 88 : La représentation de la taxonomie de Bartle fait émerger 4 profils en fonction des intérêts des joueurs et joueuses et de leurs orientations.	326
Figure 89 : Deux illustrations du régime d'expérience de la games done quick. À gauche, Earthbound, speedrunné en 2015 et à droite, Undertale en 2017 lors de la séquence durant laquelle il est possible de réconforter Asriel (et donc « la chèvre » scandée par l'audience).	333

Figure 90 : diagramme des modulateurs discursifs lors de la co-construction des discours vidéoludiques (les flèches entre les modulateurs représentent les processus de co-constructions, les flèches dirigées vers la co-construction des discours vidéoludiques indiquent l'implication des modulateurs dans le processus).....	334
Figure 91 : comparaison entre les profils de Ninten (à gauche) et Charlie Brown (à droite).	338
Figure 92 : à gauche, un personnage du Stoic Club qui partage son étonnement par rapport à l'incapacité de son audience à imaginer la fin du capitalisme (Earthbound) ; à droite, Burgerpants, un employé du MTT Hotel probablement dépressif partageant son pessimisme à l'égard de son futur (Undertale).	340
Figure 93 : « ils me traitent de tous les noms, mauviette ou binoclard, ou pire... ».....	341
Figure 94 : un mème partagé sur le subreddit r/undertale. En prenant position sur un élément du jeu, la raison d'un abandon d'une run génocidère, le mème devient un énoncé des discours sur [la banalité du mal] et [les socialités fictionnelles et responsables].....	344
Figure 95 : en haut, un combat de Mother 3, les notes représentent le nombre de fois que l'audience joueuse à appuyer en rythme sur le bouton d'action, augmentant ainsi le nombre de dégâts ; en bas une image extraite du combat contre Sans lors d'une run génocidaire (le cœur représente l'audience-joueuse qui doit éviter les rayons lancés par les crânes). ...	348
Figure 96 : à gauche, Aubrey, « enragée », mettant un coup de boule à la Terre; à droite, un combat d'Everhood s'appuyant sur des jeux de musiques comme Guitar Hero pour agencer ses combats.	349
Figure 97 : la musique« Sanctuary guardian » est utilisée avec le canevas des demotivational poster pour signifier quelque chose de bizarre, ici la tête d'un chien sur une planche de bois.....	349
Figure 98 : le poste de ThePigmanGuysur le subreddit r/undertale qui fait le lien entre les deux jeux principaux de Toby Fox à travers un personnage afin d'utiliser ce lien en tant qu'énoncé au service d'un discours en faveur des droits trans.	353
Figure 99 : exemple de réseau hypothétique mêlant plusieurs actants. Cela étant, la dichotomie entre les actants « audience joueuse » et « audience non joueuse » est erronée lorsque l'adjectif est utilisé pour définir un état au lieu d'une identité.	363

Figure 100 : exemple d’actant {situation-séquence}, un {date}. Voir tableau 9, réunissant d’autres actants que sont {Frisk-Avatar de l’audience} et {Undyne}.....	369
Figure 101 : exemple d’une situation-séquence issue d’une exploration des Ruines comprenant un point de sauvegarde et un personnage non-joueur : {la grenouille}.....	371
Figure 102 : le réseau de la route génocidaire des Ruines avec une spatialisation par Force Atlas 2.	375
Figure 103 : diagramme de la co-construction d’un discours vidéoludiques lors d’une situation communicationnelle vidéoludique.	379
Figure 104 : Flowey piégeant l’audience en subvertissant l’identité utilitaire du personnage-guide.	382
Figure 105 : Le modèle des événements d’apprentissage-enseignement de Leclercq et Poumay (2008). La zone bleue représente une situation pédagogique et les éléments en son sein sont des événements qui positionnent l’apprenant et l’enseignant dans des rôles différents.	404
Figure 106 : première version du continuum discursif (Giner, 2018)	409
Figure 107 : quelques événements ponctuant la première situation-séquence du jeu. De gauche à droite : l’exploration de la chambre de Ninten, l’écran de combat contre les lampes puis celui contre la poupée, l’événement signifiant la fin du poltergeist, la recherche de la clef du sous-sol, accrochée au collier du chien de Ninten et enfin, l’obtention de la batte en plastique.	413
Figure 108 : La chute.	417
Figure 109 : la promenade didactique.....	419
Figure 110 : l’exploration libre des Ruines.....	421
Figure 111 : « tu as pris trop, trop vite. Les bonbons se répandent sur le sol. Regarde ce que tu as fait. »	423
Figure 112 : « (il y a une grenouille de la taille d’une fourmi dans l’une des fissures du mur...) (Elle vous fait coucou.) »	423
Figure 113 : les retrouvailles avec Toriel.	425
Figure 114 : extrait de la captation de la route true pacifist jouée en aout 2022 pour la formalisation d’un réseau à partir de l’expérience proposée par Undertale.	441

Figure 115 : exemples de réseaux modélisés avec les {situations-séquences} (à gauche) et sans (à droite).....	444
Figure 116 : écran du laboratoire des données de Gephi. Chaque ligne représente un actant (label) ainsi que les valeurs qui lui sont associées.....	445
Figure 117 : Graphe généré aléatoirement du réseau discursif de la route true pacifist.	450
Figure 118 : Graphe du réseau discursif de la route true pacifist à partir de l’algorithme Force Atlas 2.....	456
Figure 119 : « tu te souviens quand je t’ai demandé quels vêtements tu portais ? Bah, l’amie qui voulait savoir... son opinion de toi est vraiment... meurtrière ».....	457
Figure 120 : Graphe du réseau discursif de la route true pacifist à partir de l’algorithme OpenOrd.....	460
Figure 121 : coupe du réseau discursif true pacifist d’Undertale à partir de l’algorithme radial axis layout.....	464
Figure 122 : « sur qui Dr. Alphys crashe-t-elle ? », après avoir répondu « Undyne » : « Tu vois Alphys ? Je t’ai dit que c’était flagrant. » Exemple de co-construction d’un discours en l’absence des PNJs concerné·e·s.....	465
Figure 123 : Graphe du réseau discursif de la route true pacifist à partir de l’algorithme « Yifan Hu ».....	474
Figure 124 : Graphe du réseau discursif de la route genocide, jouée par mrlink2k (2022), à partir de l’algorithme « Yifan Hu ».....	475
Figure 125 : réseau traduit issu du réseau true pacifist run.....	483
Figure 126 : en haut, la sitemap ayant permis d’extraire les informations relatives à des posts structurant sur Reddit ; en bas, la sitemap utilisée pour un exercice similaire sur YouTube.....	485
Figure 127 : capture d’écran du document excel ayant permis le regroupement de l’ensemble des données produites à partir des explorations.....	486
Figure 128 : coupe d’une capture d’écran du logiciel Gephi illustrant les actants dont les centralités intermédiaires sont les plus importantes du réseau étendu.....	487
Figure 129 : réseau étendu d’Undertale comme ensemble de discours, spatialisé avec l’algorithme ForceAtlas 2.....	489

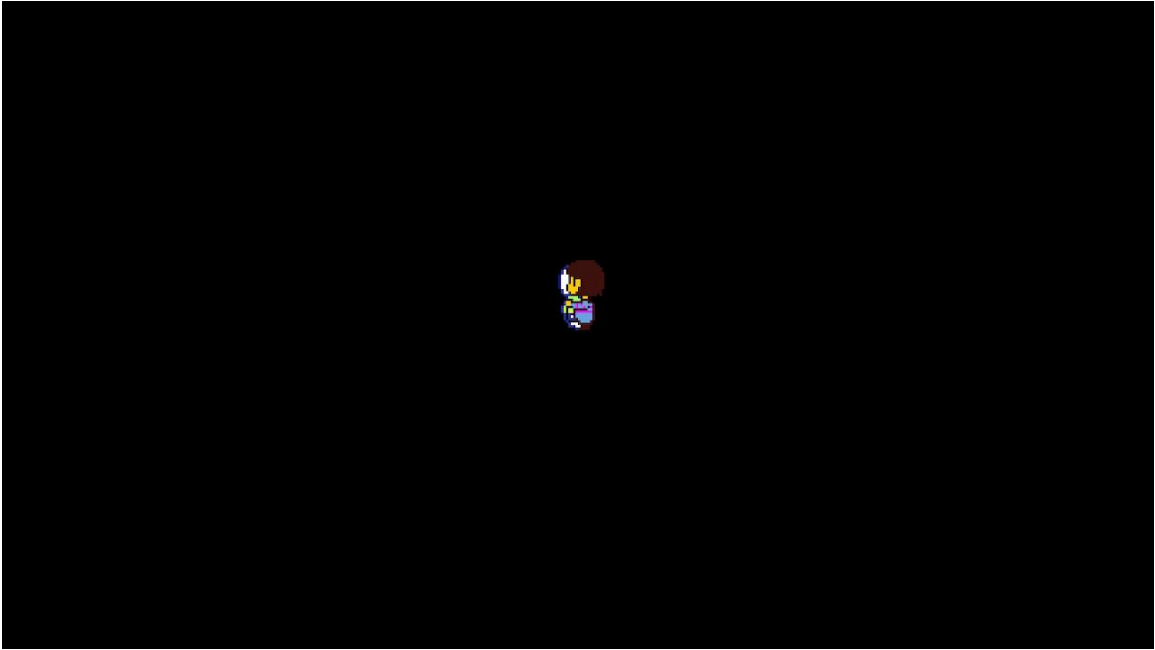
Figure 130 : réseau étendu d'Undertale comme ensemble de discours, spatialisé avec l'algorithme ForceAtlas, colorisation en fonction des origines des actants. Reddit (en jaune), Undertale (en violet) et YouTube (en rouge).....	493
Figure 131 : : le post le plus apprécié de Reddit issu de la recherche de mot-clef « undertale » : « les jeux vidéo ne sont pas réalistes ! Les jeux vidéo : “J’ai 19 ans et j’ai déjà entièrement gâché ma vie” »	494
Figure 132 : à gauche : la vignette de la vidéo concernée ; à droite un post Reddit avec le texte « MatPat retournant dans le passé pour donner une copie d'Undertale à Hitler afin de le convaincre qu'un génocide, c'est mal » (traduction de l'auteur) ainsi qu'une image GIF extraite du film « Retour vers le futur » (Zemeckis, Gale, 1985)	495
Figure 133 : coupe du réseau illustrant les liens entre {Sans}, {Chara}, {Frisk} et d'autres actants situés en dehors de l'expérience de jeu tel que la chanson {Stronger Than You} et ses détournements pas de multiples réinterprétations sur {Youtube}	496
Figure 134 : synthèse des outils proposés par la ludologie socio-constructiviste.....	505
Figure 135 : Discussion fictive entre Papyrus et Undyne (Undertale) pour explicitement éviter une nouvelle explication relative à l'emploi de la première personne pour ce chapitre.	512
Figure 136 : à gauche : exemple de cocotte conceptuelle en papier ; à droite, un générateur sur excel de titres d'article (l'objectif a termes étant de parvenir à créer également des résumés d'articles, ainsi que des méthodes de recherches et pédagogiques pour la formation à la recherche.	520
Figure 137 : « à tous les livreurs et livreuses avec qui j'ai été en contact, merci d'avoir participé à cette aventure avec moi ! J'ai peut-être traversé les ponts que vous avez construits, fait des pauses sous vos abris anti-tempête ou emprunté des tronçons de route que vous avez reconstruits... »	532
Figure 138 : le réseau true pacifist après la zone de Snowdin, à gauche, et une fois les crédits de fin atteints, à droite.	542
Figure 139 : les graphes des réseaux relatifs aux routes true pacifist, à gauche, et génocidaire, à droite.....	544

Figure 140 : « n'est-ce pas le monde de cet otome game auquel j'ai joué dans ma vie précédente ? » Image extraite d'une planche du prologue du manga Villainess Level 99 (Tea, Nokomi, Tanabata, 2019) 556

Figure 141 : discussion entre deux internautes : « quelle est la blague derrière “librarby” ? » « La blague, c'est qu'une librairie, un endroit rempli de connaissances, contient une faute d'orthographe sur son enseigne. »..... 566

Figure 142 : écran annonciateur de la fin de partie dans Earthbound..... 584

Figure 143 : The End...? : « Look at the camera... Ready... Say, "fuzzy pickles." » 595



C'est peut-être à ce moment que l'idée d'une thèse germe.

Une aubergine pour ultime page

C'est pourquoi, même si seul un petit pourcentage de personnes atteindra un jour l'enfer [ou cette dernière page, ndlr], nous y consacrons autant d'efforts que dans n'importe quel autre domaine du jeu [ou de la thèse, ndlr]. Mais on ne sait jamais ce qui entrera dans les livres d'histoire. J'ai ajouté la transformation en aubergine de Yama [ou le réseau de la run génocidaire dans cette thèse, ndlr] presque après coup, mais elle est devenue l'un des ajouts les plus importants du jeu grâce à l'incroyable parcours de Rex [et de ma démonstration, ndlr]. Il m'a montré que ce que j'avais créé était bien plus grand que je ne l'imaginais - les limites que j'avais mises en place n'étaient pas vraiment des limites.

(Yu, 2014 : 197, traduction et notes de l'auteur)⁵⁸⁴



⁵⁸⁴ Texte original : « It's why, even though only a small percentage of people will ever reach Hell, we put as much effort into that area as any other area in the game. You never know what will make it into the history books, though. I added Yama's eggplant transformation almost as an afterthought, but it became one of the most important additions to the game because of Rex's incredible run. He showed me that something that I had created was much bigger than I imagined - the limits I had put in place were not really limits at all. »

