

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

METARULING:
L'EXPÉRIENCE VIDÉOLUDIQUE
COMME PROCESSUS D'APPROPRIATION

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR
VINCENT ROY

JUIN 2020

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

J'ai toujours trouvé extrêmement conventionnel de débiter ses remerciements par son directeur de recherche. Je préférerais donc remercier mon chat, décédé lors de la rédaction de ce mémoire. Il aura su me déranger et me retarder jusqu'à la presque toute fin. Reste en paix, Clint Eastwood.

Je voudrais également remercier mes parents et mes sœurs qui m'ont encouragé à poursuivre mes recherches dans un domaine où les possibilités d'emploi sont minces. Sachez que je comprends vos questionnements, mais je vous blâme de m'avoir acheté un Sega Genesis au Noël de mes 4 ans. Ce moment est l'un des plus marquants de ma vie, seulement éclipsé par l'arrivée du Nintendo 64 aux fêtes de mes 8 ans. C'est, jusqu'à ce jour, le plus beau Noël de ma vie et je doute qu'il soit un jour délogé. Vos encouragements à poursuivre ma passion pour les récits m'ont mené jusqu'ici.

Bien entendu, mes camarades de Donjons & Dragons et amis dans la vie de tous les jours. Nos nombreuses conversations sur l'art, les jeux et nos désirs de refaire le monde ont grandement contribué à pousser mes réflexions toujours plus loin. Oli, Édouard, Arnaud et mon merveilleux maître de jeu, J-P, merci du fond du cœur.

Chers clients et collègues de l'Espace Public, merci pour vos questions insistantes concernant le progrès de ma rédaction. Vous m'énerviez, mais vous aviez raison.

Finalement, j'ai eu la chance d'avoir deux directeurs plutôt qu'un. Sam, merci de m'avoir dirigé lors des balbutiements de mon projet. Ce mémoire n'aurait pas été possible sans ta contribution. M. Gervais, merci d'avoir récupéré le flambeau suite à son départ. Vous avez probablement été la personne la plus importante dans la mise au monde de mes réflexions sur le rôle du joueur et j'aurais eu beaucoup de difficulté à terminer sans votre patience, vos *insights* et vos encouragements.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	v
RÉSUMÉ.....	vi
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I COMPOSANTES ET MANIPULATIONS DU SYSTÈME VIDÉOLUDIQUE	5
1.1 Moments d'action et acteurs.....	6
1.2 Comportements des acteurs.....	12
1.3 Restrictions et libertés	15
1.4 La liberté ludique.....	19
1.5 Narrativité : entre règle et improvisation.....	20
1.6 Traversal : Interactivité entre émergence et progression.....	25
1.7 Agency : Le rôle du joueur.....	32
1.8 Intentions : Joueur Modèle, Joueur Rebelle et Tricheur.....	35
1.9 Incertitudes et échecs : Redonner vie au jeu par Metaruling.....	41
1.10 Conclusion.....	46
CHAPITRE II TRANSFORMER LE JEU.....	48
2.1 La relativité du « bien jouer ».....	49
2.2 Patches, Expansions et DLC.....	55
2.3 La culture participative.....	59
2.4 Les mods : Premier survol, catégorisation et légalité.....	63
2.5 Architecture narrative et relecture.....	72
2.6 Modifier les mécaniques et implications.....	75
2.7 Modifier au point de ne plus reconnaître.....	78
2.8 Conclusion.....	81

CHAPITRE III S'APPROPRIER LE JEU.....	83
3.1 Taxonomie des joueurs.....	84
3.2 La détermination personnelle	90
3.3 Identification à l'avatar et son rôle.....	98
3.4 Influence du joueur	105
3.5 Conclusion.....	111
CONCLUSION	114
BIBLIOGRAPHIE.....	118

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
1.1 Joueur sur le point de compléter un tetris.....	11
1.2 Représentation graphique du modèle MDA	35

RÉSUMÉ

Entrelaçant règles, interactivité et narrativité, le jeu vidéo entretient et continue de développer le fantasme d'un monde virtuel de tous les possibles. Caractérisé notamment par un sentiment de contrôle sur l'approche, les résolutions de l'intrigue, l'émergence narrative et la lecture de règles mécaniques, le jeu vidéo ne peut être réduit à la simple notion de « film interactif ». En plus d'analyser l'œuvre en tant qu'objet à interpréter selon une période historique, philosophique et sociale claire, nous devons penser le jeu vidéo comme un médium singulier de participation active où le parcours est aussi important, sinon plus, que la finalité des événements. Par ses capacités cognitives et d'influence, le joueur prend certainement le rôle traditionnel de spectateur/lecteur, mais aussi celui d'actant narrativisant dont les pratiques méritent toutes autant d'attention que l'œuvre elle-même. En faisant appel au métajeu (ou *metagaming*) et à un désir narratif naissant à l'extérieur du cadre naturel du jeu, le public est en mesure de s'appropriier l'œuvre en testant et en transcendant les limites des règles narratives et mécaniques initialement conçues par les développeurs.

Ce mémoire a pour but d'explorer la narrativité produite à partir et autour du jeu à l'aide des dispositions réglementaires fantasmées qu'un joueur peut s'imposer afin d'influencer son expérience et, ultimement, le développement narratif du jeu. Nous entendons par là la possibilité pour un joueur d'intégrer, par sa compréhension accrue des règles, des systèmes régissant ces dernières et, par sa propre volonté, des limites extradiégétiques imaginaires ou réelles au jeu pouvant mener à une performance inattendue de ce dernier. Il ne s'agit pas ici de développer des théories inédites dans la déjà très vaste écologie du jeu vidéo, mais plutôt de renchérir sur celles présentes en mettant de l'avant les capacités réflexives et créatives du cerveau humain. En nous inspirant des théories sur le *traversal* présentes dans la thèse *Playing in 7D* du chercheur portugais Pedro Cardoso (2016), nous tenterons de démontrer l'existence d'une méthode de traversée naissant à l'extérieur du cadre vidéoludique, mais utilisant tout de même les théories d'analyse déjà en place : la métarèglementation (ou, le *metaruling*). Cette « nouvelle » approche exigera d'examiner, à l'aide de plusieurs exemples, passés et récents, comment un joueur peut : 1) inventer des règles inattendues en utilisant celles déjà présentes, 2) modifier les règles du jeu à l'aide d'une influence extérieure mécanique (les *mods*, par exemple) et 3) imaginer et s'imposer des limites uniquement narratives en ayant peu ou pas du tout recours aux règles inhérentes au jeu (le *roleplaying*, entre autres). Nous verrons comment ces inventions et interventions des joueurs, sans être mutuellement exclusives, auront une influence sur les plans narratifs, esthétiques et interactifs de l'expérience d'une œuvre vidéoludique et comment, ultimement, elles remettent en question la notion de l'auteur.

Mots clés : Jeux vidéo, stratégies et processus d'interprétation du joueur, règles, vidéoludisme, émergence narrative, rôle d'actualisation du lecteur, appropriation, interprétation, modification et transformation de l'œuvre.

INTRODUCTION

Jouissant d'une popularité toujours croissante, le jeu vidéo fait désormais partie de l'univers culturel populaire. Malgré son immense succès, le vidéoludique semble offrir, si l'on se fie aux récits, une expérience unique à chacun. Actif durant la majeure partie (sinon la totalité) de son expérience, le joueur, comme l'ont remarqué plusieurs chercheurs, voit son rôle de spectateur/lecteur s'élargir pour intégrer aussi les facettes de créateur et d'actant narrativisant de son récit. C'est donc dire que le joueur est central à la création de sens. Plusieurs théoriciens se sont penchés sur les éléments différenciant le vidéoludique des médias traditionnels et sur les structures facilitant le développement narratif propre aux jeux. Par contre, peu se sont intéressés à la façon dont un joueur s'approprie son expérience. C'est pourquoi nous espérons, à l'aide de ce mémoire de maîtrise, jeter un peu de lumière sur le processus qui permet à un joueur de contrôler tant les aspects diégétiques qu'extradiégétiques du jeu. Nous démontrerons qu'il existe un dialogue créatif entre les développeurs et le joueur par la voie de l'utilisation qu'il fait d'un jeu.

Somme toute, un jeu vidéo est un complexe réseau de règles écrites par des concepteurs afin d'orienter l'expérience du joueur. Or, nous postulons que le joueur ne fait pas que suivre ce qu'on lui propose, mais qu'il formule lui aussi des règles qui lui permettent de manipuler, de transformer et de s'approprier le jeu, et ce, peu importe les genres. Dès qu'un espace de liberté interactive s'ouvre, le joueur agit en fonction de ses désirs et de ses objectifs. C'est donc dire qu'il transpose sur l'œuvre ses intentions. Il use des outils à sa disposition, de ses connaissances du médium et de son imaginaire afin d'atteindre une satisfaction tant ludique que narrative. En ce sens, l'élaboration de règles par un joueur est similaire aux activités des adeptes de l'OuLiPo, puisque, comme le mentionnait Raymond Queneau, le joueur agit tel des « rats qui construisent eux-mêmes le labyrinthe dont ils se proposent de sortir¹ ».

¹ On attribue, selon de nombreux ouvrages, cette définition au poète, romancier et dramaturge français Raymond Queneau, cofondateur du mouvement de l'Ouvroir de Littérature Potentielle. Son origine, elle, est inconnue.

Nous proposons d'analyser, dans ce mémoire, les effets des règles imaginées par un joueur dans le cadre de l'expérience vidéoludique en introduisant un nouveau terme : la métarèglementation (ou, puisque la ludologie est un domaine d'étude principalement anglophone, le *metaruling*²).

Qu'est-ce que le *metaruling*?

Avant toute chose, nous devons définir le terme. Nous proposons que le *metaruling* soit l'ensemble des pratiques contraignantes, volontairement effectuées par le joueur qui désire s'approprier et modifier une œuvre à la suite d'une réflexion sur sa nature, et ce, afin d'en tirer une satisfaction personnelle. Les règles qu'un joueur s'impose viennent diriger l'actualisation de l'œuvre et peuvent différer de celles mises en place par les développeurs (elles peuvent même ne pas exister dans le cadre du jeu). Nous croyons que tout joueur élabore une série de règles personnelles qui lui permettent d'expérimenter le jeu singulièrement. Ces réflexions peuvent également lui servir à réinventer le jeu et à raviver son intérêt, en plus de transformer son expérience. En d'autres mots, le joueur, puisqu'il n'agit pas simplement en réaction à l'œuvre, est en mesure d'exploiter la moindre ambiguïté et d'implanter de nouvelles règles. Ces dernières se superposent aux règles déjà établies et, par conséquent, influencent l'expérience ludique et narrative du joueur. La seule personne en mesure de juger du respect de ces règles est le joueur lui-même. Quelques précisions s'imposent, afin de mettre la table pour nos principaux arguments.

- 1) Il est possible d'appliquer le *metaruling* à l'ensemble des jeux vidéo ou à toute autre activité ludique. Il n'est limité que par l'imagination et l'expertise du joueur. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises façons de l'employer puisque le joueur, selon ses intérêts, peut avoir, dans sa quête de sens, des objectifs divergents.

² Nous avons choisi ce terme pour les simples raisons que le verbe *To rule* peut être traduit par « régler » et « gouverner ». En plus d'inclure les deux facettes primordiales de la réglementation et de l'appropriation, il a l'avantage boni, pour l'auteur, d'être un jeu de mots.

- 2) Le *metaruling* peut être appliqué à l'entièreté de l'expérience ludique ou être limité à un aspect unique. Il concerne l'ensemble des éléments ludiques et narratifs.
- 3) En général, le *metaruling* n'est pas une pratique qui cherche à avantager le joueur, pas plus qu'il ne correspond à une forme de tricherie. Au contraire, il est plus souvent utilisé dans une optique d'expérimentation et de défis, ce qui vient compliquer les tâches à accomplir et peut occasionner un renouvellement de la lecture du jeu et de ses composantes. Il sert à stimuler l'intérêt du joueur en lui donnant de nouveaux objectifs diégétiques, à la suite d'une réflexion extradiégétique, et ne sert que très rarement à « briser » le jeu. L'utilisation de *bogues* ou *glitches* n'est pas du *metaruling*, mais du *metagaming*, nous y reviendrons. Par contre, il est possible qu'un joueur puisse chercher à trouver ces défauts et à les utiliser. L'objectif tient alors du *metaruling*.
- 4) Le joueur doit connaître les règles d'un jeu s'il souhaite user de métrarèglementation de manière significative.
- 5) Nous ne pouvons pas parler ici d'une nouvelle pratique, puisque le *metaruling* est intimement lié au concept d'expérience singulière des jeux vidéo. La liberté ludique est l'espace virtuel où les intentions d'un joueur rencontrent celles des développeurs. En d'autres mots, il existe un dialogue entre les règles des développeurs et celles du joueur, dialogue qui a lieu dans le cadre de l'expérience vidéoludique. La métrarèglementation concerne d'abord et avant tout la part du joueur.

De plus, malgré une origine cognitive similaire, le concept de *metaruling* diffère de celui de *metagaming*. Dans un contexte ludique, nous parlons de *metagaming* lorsqu'un joueur utilise des connaissances acquises à l'extérieur du jeu afin d'acquérir un avantage lors du jeu. L'observation des comportements d'un adversaire aux échecs ou encore d'un boss dans la série de jeux *Dark Soul* et les stratégies employées par la suite sont des exemples de *metagaming*. Il en va de même pour le joueur de jeux de rôle sur table, comme *Dungeons & Dragons*, qui prend des décisions favorisant son personnage alors que ce dernier n'est pas censé avoir les informations mises à sa disposition. Nous parlons de *metaruling*, lorsqu'un joueur décide d'un ordre précis de boss à éliminer, lorsqu'il modifie les règles des échecs pour avantager son

adversaire ou lorsqu'il adopte pleinement le rôle de son personnage de *Dungeons & Dragons* et le fait agir selon les intentions de ce dernier. En d'autres mots, le *metaruling* aide le joueur à « bien jouer » en lui procurant une ligne directrice personnelle permettant de s'approprier l'ensemble des éléments ludiques et narratifs de son expérience. Le *metagaming* concerne plutôt l'ensemble des actions et stratégies optimales d'un jeu donné.

Notre mémoire de maîtrise a pour but de démontrer que le joueur est en mesure de défier la notion d'auteur par les règles qu'il s'impose par *metaruling* en faisant « jeu du jeu ». Nous explorerons trois niveaux d'application du concept. D'abord, le plus commun, celui qui n'exige qu'une utilisation particulière du jeu tel que développé par les concepteurs, demande au joueur de « lire » les règles du jeu et, à partir de ces dernières, d'apporter un sens nouveau à son expérience en manipulant différemment les composantes vidéoludiques. Notre premier chapitre servira donc à décortiquer le jeu vidéo en tant qu'objet et à voir comment un joueur interagit avec ce dernier. Deuxièmement, le joueur peut implanter de nouvelles règles à l'intérieur du jeu à l'aide d'un agent extérieur qui transformera le jeu. Nous verrons, au deuxième chapitre, que le joueur adopte aussi, à certains moments, le rôle de développeur et qu'il est en mesure de modifier le programme vidéoludique. Finalement, le joueur peut aussi s'imposer des limites purement narratives qui n'exploitent que très peu ou pas du tout le système numérique mis en place par les développeurs. Cette idée sera explorée lors de notre troisième et ultime chapitre. Nous constaterons que le joueur peut moduler sa satisfaction ludique et influencer celle des autres par les règles qu'il adopte. Ce mémoire ne se veut pas un guide pour le joueur désirant user de « métaréglementation », mais bien une exposition et une analyse des différents niveaux de contrôle des libertés ludiques de tout joueur.

Pour ce faire, nous devons réfléchir à la question à l'aide des études littéraires, ludologiques, informatiques et sociologiques, mais aussi à l'aide de nombreux exemples vidéoludiques passés et présents de tout genre. Les jeux vidéo présentent une complexité toujours grandissante et la relative nouveauté de leur étude nous demandera d'analyser la problématique sous plusieurs angles différents. Nous espérons ainsi montrer que le *metaruling* s'immisce à travers l'ensemble des caractéristiques propres aux jeux vidéo et qu'il est une partie intégrante de l'expérience du joueur lui permettant de s'approprier l'œuvre en plus de contribuer à développer la culture vidéoludique.

CHAPITRE I

COMPOSANTES ET MANIPULATIONS DU SYSTÈME VIDÉOLUDIQUE

Il est nécessaire, en premier lieu, d'aborder les aspects plus techniques du jeu vidéo afin de comprendre où se trouve le joueur dans sa relation avec l'objet vidéoludique. Nous élaborerons ensuite sur le rôle narrativisant du joueur et sur ses capacités d'actualisation de l'œuvre. Nous pourrions finalement démontrer, à l'aide d'exemples ludiques passés et contemporains, que la métraréglementation faite par le joueur est en mesure d'avoir non seulement des répercussions narratives et ludiques, mais qu'elle est centrale à l'appropriation significative de l'œuvre puisqu'elle permet également de transcender le jeu idéal conçu par les développeurs.

Roger Caillois³, de concert avec Johan Huizinga⁴, démontre que le jeu se déroule dans un espace de « faire croire » où les règles du monde réel sont en suspension. Refuser d'adhérer à ce « cercle magique », c'est refuser de jouer. Le joueur de jeu vidéo, en prenant le contrôleur et en se connectant au jeu, accepte les termes que le jeu lui impose. Il doit faire une lecture active des éléments ludiques et narratifs du jeu et agir s'il souhaite sortir vainqueur de la rencontre. Ce chapitre, inspiré de *Lector in fabula* d'Umberto Eco⁵, nous demandera donc d'analyser en détail les diverses composantes du jeu vidéo afin de comprendre de quelles façons le joueur est en mesure de les manipuler pour s'approprier l'expérience.

³ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes le masque et le vertige*, Ed. rev. et augm. éd., Collections : Collection Folio/essais, Paris : Gallimard, 1967.

⁴ Johan Huizinga, *Homo Ludens: a Study of the Play-Element in Culture*, Boston : Beacon Press, 1938.

⁵ Umberto Eco, *Lector in fabula ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris: B. Grasset, 1985.

Les jeux vidéo, à l'instar de toute œuvre de fiction, demandent une coopération entre l'auteur et le lecteur. Si Eco parle de sémèmes, de lexèmes et des fondements sémiotiques pour parler du texte, reprenant ainsi le vocabulaire développé par la sémantique structurale, nous croyons que le vidéoludique demande un dictionnaire différent pour analyser le rôle du lecteur, ou dans notre cas du joueur. La lecture d'une œuvre vidéoludique et de l'acte de jouer passent par un modèle alternatif de composantes tout aussi pragmatiques. Nous espérons établir à priori, aidé de différents écrits ludologiques, un dictionnaire qui nous permettra d'aborder la coopérativité entre joueur et designer sous l'angle du *metaruling*. De cette façon, nous serons en mesure de voir que, tout comme dans les formes narratives classiques, le sens découle d'un travail de lecture de la part du lecteur/joueur, mais aussi de création.

1.1 Moments d'action et acteurs

Le jeu vidéo est, somme toute, un amalgame complexe de systèmes programmés (machine) dans lequel un joueur (opérateur) fait entrer des données (actions-*input*) à l'aide d'un dispositif de contrôle (manette, clavier, joystick, etc.) dans le but d'obtenir une réponse (actions-*output*) demandant un nouvel apport de sa part. Jeu et joueur sont dans un rapport d'interinfluence où, contrairement aux médias narratifs traditionnels, chacun agit en fonction de l'autre. « Games are both object and process, » écrivait Espen Aarseth, « they can't be read as texts or listened to as music, they must be played⁶ ». C'est sur ce principe qu'Alexander Galloway base sa théorie d'*action-based medium*⁷. Galloway distingue deux types d'actions dans les jeux vidéo : celles de la machine et celles du joueur. L'une est incontrôlable, puisque la machine est responsable de l'action, et l'autre, associée au *faire* du joueur. Ces deux actions sont profondément liées et la séparation des termes n'est utile que pour une analyse technique des comportements du programme. À son approche cybernétique du programme vidéoludique,

⁶ Espen Aarseth, « Computer Game Studies, Year One », *Game Studies* 1, 2001, Non Paginé.

⁷ Alexander R. Galloway, *Gaming : Essays on Algorithmic Culture*, Collections : Electronic mediations, Minneapolis : University of Minnesota Press, 2006.

Galloway rajoute un axe d'analyse tiré des études littéraires et cinématographiques pour décrire ce qui a trait aux éléments narratifs du jeu : les espaces diégétique et non diégétique. En d'autres mots, ce qui est lié au narratif et ce qui ne l'est pas. La présence des deux axes d'analyse entraîne le chercheur à diviser le jeu vidéo en cadran comprenant 4 moments d'actions interinfluentes. Selon Galloway, même si l'entièreté des jeux vidéo démontre la présence des 4 moments, certains jeux peuvent être associés plus facilement à l'un d'entre eux. La reconnaissance de chacun d'entre eux est nécessaire à l'application du *metaruling*, ou l'implantation de règles par le joueur.

Premièrement, les *actions mécaniques diégétiques* concernent l'ensemble des procédés réalisés par la machine et prenant place dans la diégèse du jeu. Ces actions codifiées comprennent l'ensemble de l'acte d'ambiance du jeu : c'est-à-dire que les personnages incontrôlables, les cycles jour-nuit, les environnements, etc. participent tous à la création d'un univers narratif significatif dans lequel le joueur évolue sans le contrôler. Elles comprennent, tout comme au cinéma et en littérature, l'ensemble des éléments visibles à l'écran, mais aussi ceux dont il n'y a que mention. À titre d'exemple, les guerres passées d'un royaume, l'existence d'une entité divine pouvant détruire le monde ou encore des civilisations disparues peuvent façonner le design et le récit d'un monde fictionnel sans pour autant impliquer le joueur. Ce sont les éléments qui importent à la lecture du folklore, ou *Lore*⁸, et qui permettent une meilleure compréhension de l'univers vidéoludique dans lequel le joueur évolue et la place qu'il doit y prendre. À titre d'exemple, nous pouvons retrouver dans cette catégorie l'ensemble des jeux dits *open world* ou encore *Shenmue* puisque ces jeux misent sur le déroulement mécanique (donc hors de contrôle du joueur, mais pouvant tout de même être interactif) des événements et de l'ambiance.

À l'opposé de la grille de Galloway, nous trouvons les *actions opérationnelles non diégétiques*. Il s'agit de l'ensemble des actes du joueur ne prenant pas place dans la narrativité du jeu. Exploiter un menu ou mettre le jeu sur pause, par exemple, sont deux opérations

⁸ Encore une fois, l'anglais offre un terme absent de la langue française servant à décrire l'encyclopédie complète du monde fictif. Usuellement, le « lore » se définit comme « a body of traditions and knowledge on a subject or held by a particular group, typically passed from person to person by word of mouth: *the jinns of Arabian lore* | *baseball lore*. » La communauté gamer s'est approprié le terme pour parler de ce qui a trait au narratif du design.

effectuées qui ne découlent pas du monde narratif en tant que tel. La plupart des jeux de stratégies se déroulent dans ce cadre. Pensons à *Starcraft* de Blizzard ou encore à la série *Final Fantasy* de Square-Enix qui offrent des menus où le joueur peut ou doit décider des actions que les personnages ou les bâtiments, dans le cas des *real-time strategy* (RTS), effectueront immédiatement après qu'une option ait été sélectionnée. La navigation dans un menu est non diégétique, mais elle reste du ressort du joueur. L'exécution de l'action choisie, par contre, est diégétique. Mettre le jeu sur pause occasionne, de son côté, une rupture de l'ensemble des actions mécaniques, mais aussi diégétiques et les place dans un état statique. Le joueur est alors le seul à pouvoir résumer l'action et reprendre le cours normal des développements diégétiques. Ces actions se déroulent autant dans le pré-jeu que le post-jeu puisqu'elles impliquent l'activité opérationnelle méta-analytique du jeu.

Les *actions opérationnelles diégétiques* concernent les éléments dirigés par le joueur qui se déroulent dans l'univers narratif du jeu. Elles incluent les actions de mouvements ainsi que celles d'expressions. Ce sont les actions qui ont sens dans le jeu, mais qui sont entamées par des actions physiques du joueur sur son périphérique de contrôle. Déplacer son avatar dans l'environnement et modifier la perspective de la caméra sont deux actions associées au mouvement. En d'autres mots, elles prennent en considération la position du joueur et le regard du joueur sur l'univers fictif du jeu. Les actions d'expressions sont l'ensemble des actions que peut effectuer l'avatar du joueur. Attaquer, prendre, tirer, etc., ce sont toutes des actions exprimant une action précise de l'avatar sans pour autant modifier sa position dans l'environnement. Les jeux d'actions et *les platformers* sont généralement des jeux se déroulant majoritairement dans ces instances

Finalement, nous retrouvons les *actions mécaniques non diégétiques*. Ces éléments du système vidéoludique regroupent toutes les actions hors du contrôle du joueur et ne faisant pas partie de l'ordre de la diégèse. Nous y retrouvons les composantes se superposant aux actions opérationnelles du joueur. Cela inclut, par exemple, la présence d'un score dans les arcades, la quantité de vies et de balles restantes, les musiques, etc., qui reposent dans les codes programmés de la machine. Nous pouvons aussi intégrer à cette catégorie les écrans indiquant l'échec d'un joueur (*game over*) puisqu'elles freinent la progression diégétique opérationnelle et machinale sans être occasionnées par le joueur. Bien entendu, le désir des designers de rendre

l'expérience vidéoludique la plus fluide possible engendre souvent une complémentarité entre les divers moments d'actions du jeu. La série *Deus Ex* intègre ainsi une couche supplémentaire d'informations sur l'environnement (HUD) du jeu, qui est justifiée de façon diégétique. Les interfaces d'utilisateurs (*UI*, en anglais) sont une source d'informations pour le joueur désirent maximiser ses performances dans le jeu et se retrouvent sous différentes formes dans la quasi-totalité des jeux.

Pedro Cardoso abonde dans le sens de Galloway lorsqu'il mentionne que les jeux vidéo sont un médium basé sur l'action. Pour illustrer son point, il fait appel aux écrits de Bruno Latour sur les systèmes d'acteurs-réseaux. Puisque les joueurs (ou opérateurs, dans le cas d'un système informatique) tout comme le jeu (ou machine) agissent, nous pouvons les qualifier d'acteurs. Le système ne prend sens que par l'interaction des deux. Au sujet des acteurs, il écrit :

Actors are entities that have the ability to act in, on or within the game world. They are entities with the ability to influence the course of events and to alter game states, making the game progress. In sum everything able to act, independently of their specific role in the game and its world, is considered an actor, whether it is a playable character, an enemy, a power-up, the cursor pointer, an item, the cameras through which the player inspects the game world and that may or may not be controlled by them, even the game controller may be considered an actor, etc.⁹

De plus, il est important de noter que les acteurs sont aussi composés de sous-acteurs. Les codes, les algorithmes, les fonctions motrices du corps, etc. sont tous des acteurs-composites d'un acteur-réseau. Il n'est pas dans notre intérêt de plonger dans la quasi-infinité des niveaux des réseaux d'acteurs qui constituent un être humain, pas plus que dans ceux de la machine. Savoir qu'il existe différents niveaux – micro, médian et macro – à un acteur sera amplement suffisant pour nos recherches. C'est ce phénomène que Bruno Latour qualifie de « black boxes ». Une boîte noire est un acteur si bien construit qu'il devient invisible et n'apparaît que dans ces situations où nous faisons entrer des données (*input*) et observons, sans véritablement comprendre, les processus et les résultats qui en découlent (*output*). En linguistique, nous

⁹ Pedro Cardoso, « Playing in 7D: An Action-Oriented Framework for Video Games », Porto : University of Porto, 2016, p. 93.

pourrions prendre, par exemple, le mot « pomme » pour illustrer ce concept. Chacune des lettres serait un acteur micro et leur disposition, ainsi que leurs interactions nous permettent de reconnaître le concept de « pomme » et tout ce que ce lexème peut engendrer.

Dans notre cas, si nous considérons le jeu vidéo comme acteur médian, la machine et le joueur seront de la catégorie du micro, puisque chacun d'entre eux peut influencer sur le niveau supérieur, c'est-à-dire le jeu. Le jeu joué est alors un micro acteur du réseau plus grand des interactions avec les autres joueurs (jeux en ligne et compétitifs, par exemple), des genres vidéoludiques (action, horreur, *platformer*, etc.), ou même de l'industrie du divertissement. Les actions diégétiques ou non diégétiques sont d'autres exemples d'acteurs micro d'un réseau plus grand dépendant du domaine dans lequel nous désirons le situer. Il s'agit donc, pour nous, de reconnaître qu'un réseau vidéoludique est une construction complexe d'acteurs et de moments d'actions interagissant et formant un tout. En d'autres mots, une action en engendre une autre qui à son tour engendre des répercussions, quasi *ad vitam aeternam*. Il n'y a donc pas de hiérarchies d'importance dans un réseau d'acteurs. Il s'agit plutôt d'une relation de mutualité entre les différents acteurs travaillant ensemble à l'élaboration de l'expérience ludique.

Galloway évalue que les divers moments d'actions sont intrinsèquement liés, chacun influençant les autres. Les actions évoluent dans un espace-temps plus ou moins long (l'environnement) et à des moments précis d'interactivité (le milieu). Il est de l'ordre du joueur de reconnaître ceux-ci afin d'agir de façon significative dans le but de progresser. En échange, les jeux vidéoludiques interprètent aussi les actions du joueur afin de lui imposer des défis ludiques significatifs s'adaptant aux comportements du joueur. Pedro Cardoso discerne trois activités auxquelles les acteurs s'adonnent dans l'environnement : l'inspection, le moment où les senseurs de l'acteur perçoivent l'environnement; le traitement du signal, l'activité au cours de laquelle l'acteur extrait des données des signaux perçus et les analyse afin de décider comment agir; et l'actualisation, le moment où une action est faite par l'acteur afin d'émettre un nouveau signal modifiant l'environnement et perturbant, éventuellement, un autre acteur.

Afin d'illustrer ce que nous avons vu jusqu'à présent, imaginons une situation où un joueur démarre (*action opérationnelle non diégétique*) une partie de *Tetris* et se retrouve en mesure de maximiser les points qu'il peut effectuer à l'aide d'un « tetris ».

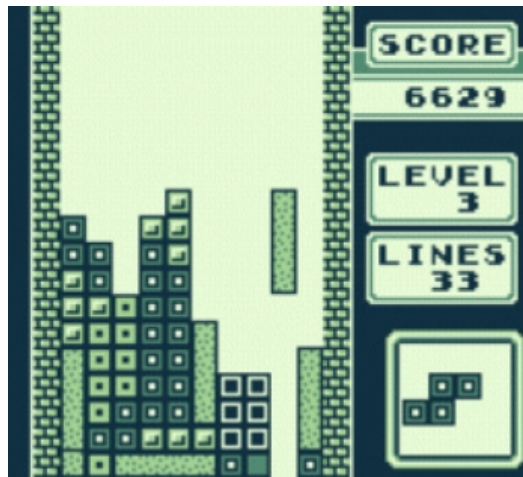


Figure 1.1 Joueur sur le point de compléter un tetris

Dans la figure 1.1, la machine fournit (*action mécanique diégétique*) au joueur une pièce longue (*line piece*) alors qu'il a agencé, plus tôt, d'autres pièces afin de créer un espace pouvant parfaitement accueillir ce type de pièce. Le joueur perçoit la pièce (*inspection*), décide qu'il est à son avantage de la positionner dans l'espace préparé afin de compléter un tetris (*traitement du signal*) et effectue (*action opérationnelle diégétique*) les rotations et déplacements nécessaires (*actualisation*). En retour, la machine fait disparaître (*action mécanique diégétique*) les 4 lignes complètes (suite à l'inspection de nouvelles données, le traitement de ces dernières et l'actualisation) et ajoute les points accumulés (*action mécanique non diégétique*) grâce aux actions du joueur. Cette séquence d'actions se déroule en l'espace de quelques centièmes de seconde. Il est à noter que nous n'avons pas mentionné les nombreux autres acteurs agissant parallèlement à la séquence décrite : les musiques, effets sonores, annonces des prochaines pièces, etc. L'important, pour nous, est de reconnaître qu'en un court laps de temps, plusieurs acteurs sont entrés en jeu dans un ballet d'interinfluence et qu'il est possible de décortiquer chaque instant pour reconnaître ce qui est possible ou non d'accomplir. Cette séquence est rendue possible par les actions du joueur et celles de la machine. C'est pourquoi nous pouvons parler des jeux vidéo comme d'un système actif.

1.2 Comportements des acteurs

Les acteurs démontrent plusieurs types de comportements. Encore une fois, nous nous référons à Cardoso, inspiré par les travaux de classification procédurale de Stephen Wolfram afin de les catégoriser. Divisés en classes, les comportements démontrent des variations dans la complexité de leur programme et des actions à accomplir. Reconnaître les comportements des différents acteurs permet au joueur de savoir de quelle façon il peut interagir avec eux et quel niveau d'influence il est capable d'exercer sur ces derniers.

D'abord, on note que certains acteurs démontrent des comportements uniformes, dits de classe 1. À leur sujet, Cardoso écrit :

Although these actors may seem static, inactive and just part of the spatial configuration of the game world, they serve to constrain other actors in a defined space, therefore having an effect on other actors, as their properties interfere with them¹⁰.

La classe 1 englobe tous les acteurs uniformes, déterminés et prévisibles, tels que les murs, planchers et objets inertes du décor. Ils offrent un cadre réglé sur les plans de la narrativité et de la mécanique du jeu. En raison de leur passivité, nous avons tendance à ne pas trop les considérer; pourtant ils jouent un rôle essentiel dans l'expérience du joueur. Une nouvelle arme ou un *power-up* ne sont activés qu'en fonction de l'utilité que le joueur peut en avoir; les possibilités exploratrices du monde dans lequel le protagoniste évolue ne sont constituées que par les frontières virtuelles établies. Ces acteurs ont aussi une capacité de combinaison avec les autres acteurs, ce qui complexifie l'expérience vidéoludique du joueur. Par exemple, tout jeu ayant un système de construction artisanale (*crafting*) demande au joueur de combiner divers acteurs de cette catégorie pour en créer un initialement inexistant aux propriétés différentes des éléments originaux. Quatre blocs de bois agencés en carré dans *Minecraft* (2009) formeront une *crafting table*. Ce nouvel objet a des propriétés différentes des quatre blocs originels et est nécessaire à la construction d'objets plus complexes et la progression de l'expérience du joueur. En d'autres mots, ce sont des acteurs rigides qui ne prennent pleinement leur sens que

¹⁰ *Ibid.*, p.115.

lors d'interactions avec d'autres acteurs opérationnels ou machinaux. Leurs fonctions limitantes offrent un cadre reconnaissable et des outils d'exploration divers complexifiant l'expérience du joueur.

La classe 2 comprend tous les comportements se répétant sur un cycle déterminé. Des ennemis faisant des rondes dans les jeux d'infiltration tels que *Splinter Cell* et *Metal Gear Solid* sont d'excellents exemples de ce type de comportement. Il est de l'ordre du joueur de reconnaître ces répétitions afin de triompher de la situation qui lui est présentée. « By understanding and memorising that pattern », écrit Cardoso, « the player is able to better progress in the game, moving to the best location and choosing the finest moments to attack and avoid attacks¹¹. » Plusieurs ennemis et *bosses* (puissants adversaires se trouvant généralement à la fin d'un parcours ou d'un niveau) fonctionnent aussi avec ce type de comportements. S'ils paraissent déterminés aux premiers abords, ces acteurs peuvent démontrer un niveau de complexité très élevé et offrir un challenge important. De plus, il est possible qu'interagir avec des acteurs démontrant un comportement de classe 2 puisse entraîner un changement draconien dans la nature de l'acteur en le déplaçant dans une autre classe complètement. Être découvert par un garde, dans les exemples cités plus tôt, occasionne ce genre de changement et complexifie ou résout une situation.

La classe 3 comprend certains acteurs qui présentent des comportements aux issues aléatoires. Ce sont des comportements qui offrent des résultats imprévisibles pour le joueur. Pourtant, ils n'occasionnent pas de frustration, puisqu'ils sont acceptés dans les conventions du jeu. Ramasser un *power-up* lors d'une course dans *Super Mario Kart* ou encore les objets apparaissant suite à l'élimination d'un ennemi dans la série *Zelda* exemplifie bien les comportements de classe 3 puisqu'il est impossible pour le joueur d'être certain de ce qu'il obtiendra. Les *randoms encounters*¹² de *Final Fantasy* gardent jusqu'au dernier moment la

¹¹ *Ibid.*, p. 118.

¹² Rencontres au hasard avec des ennemis invisibles et inconnus du joueur. Elles plongent ce dernier dans un autre type de séquence de jeu et sont un élément clé des jeux de rôle japonais des années 1990-2000.

surprise des ennemis que le joueur devra éliminer et sont aussi un autre exemple de ce genre de comportements. À leur sujet, Cardoso écrit :

Players cannot base their actions on the behaviours of these actors because they are rather intricate. They can only try to make sense of some patterns that may eventually emerge. In some occasions players may even think to have unraveled relevant patterns in their behaviours that will somehow benefit them or that they can somehow use to their advantage, but often they are just experiencing what Michael Shermer defined as *paternity* – the ability to find meaningful patterns in meaningless noise¹³.

Pour terminer, certains acteurs sont capables de planifier diverses stratégies, prendre différentes décisions et improviser afin d'accomplir leurs objectifs. La classe 4 exprime donc des comportements « noueux » (*gnarly*) structurés et délibérés, mais pas nécessairement déterminés. Les joueurs sont considérés comme des acteurs de cette catégorie puisqu'ils sont en mesure de manipuler les acteurs des autres classes afin de profiter de leurs qualités et habilités. Certaines instances d'intelligence artificielle présentent également ce type de comportement. Un ennemi usant d'un mur pour se mettre à l'abri, tirant sur l'avatar du joueur à intervalles irréguliers et se déplaçant dans l'environnement afin de se mettre en position d'avantage démontre une utilisation complexe de différents atouts du jeu. Dans le cas des joueurs, il s'agit la plupart du temps d'un acteur de classe 4 faisant usage d'acteurs de classe 1 (une arme, par exemple) et 2 (la séquence d'action qu'engendre l'utilisation de ladite arme) pour arriver à ses fins. « A human player is considered to be an actor with class 4 behaviour, » prétend Cardoso, « although they may try to express all other three classes. »¹⁴ Par l'analyse qu'il fait de l'environnement, de ses objectifs et de ses capacités, le joueur est en mesure de s'approprier les différents éléments du jeu et de progresser efficacement dans la direction souhaitée.

Malgré les différents niveaux de complexification des actions, reconnaître les comportements des acteurs peut être une activité assez banale. Pensons à l'apprentissage de la lecture. Aux premiers abords, il faut apprendre les lettres de l'alphabet, leurs sons respectifs et combinés, les règles de grammaire, etc. Tout cela exige un effort important. Pourtant, une fois

¹³ *Ibid.*, p. 120.

¹⁴ *Ibid.*, p. 120-121.

l'apprentissage fait, et malgré son extrême complexité, la lecture, ne devient pas plus exceptionnelle que de sortir une litre de lait du frigo puisque, malgré une implication constante, elle répond à un certain automatisme. Le joueur, tout comme le nouveau lecteur, apprend à reconnaître les acteurs, leurs comportements et la grammaire de l'action pour enrichir son encyclopédie. C'est à partir de ce moment qu'il peut s'approprier efficacement l'expérience ludique.

1.3 Restrictions et libertés

Tout jeu s'appuie sur la relation entre les règles et les improvisations des joueurs. C'est l'interaction entre ces deux éléments qui font le jeu puisque, sans règle, le jeu ne serait qu'accumulation insignifiante d'actions et sans improvisation, le jeu serait une expérience passive dirigée et non ludique telle que le visionnement d'un film ou la lecture d'un livre. Nous avons évité, jusqu'à présent, d'user des théories fondatrices de Roger Caillois et de Johan Huizinga afin de nous concentrer sur ce qui distingue le jeu vidéo des médias traditionnels. Maintenant que nous avons vu comment les acteurs sont centraux à l'expérience vidéoludique, nous plongerons dans les théories plus classiques du jeu.

Roger Caillois utilise les termes *ludus* (règles) et *paidia* (improvisation) pour distinguer les deux aspects définissant le jeu.

À une extrémité règne, presque sans partage, un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée qu'on peut désigner sous le nom de *paidia*. À l'autre extrémité opposée, cette exubérance espiègle et primesautière est presque entièrement absorbée, en tout cas disciplinée, par une tendance complémentaire, inverse à quelques égards, mais non à tous, de sa nature anarchique et capricieuse : un besoin croissant de la plier à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes, de la contrarier toujours davantage en dressant devant elle des chicanes sans cesse plus embarrassantes, afin de lui rendre plus malaisé de parvenir au résultat désiré. Celui-ci demeure parfaitement

inutile, puisqu'il exige une somme constamment accrue d'efforts, de patience, d'adresse ou d'ingéniosité. Je nomme *ludus* cette seconde composante¹⁵.

Le *ludus* et la *paidia* se basent à l'intérieur du fameux « cercle magique » intangible d'Huizinga où les règles du monde réel sont mises en suspension et où le joueur accepte les conditions d'un contrat imaginaire le forçant à agir d'une certaine manière s'il ne veut pas être considéré comme un tricheur. Le jeu demande à ses participants de reconnaître les actions qu'ils peuvent ou non accomplir afin de gagner, tout en restant dans les limites réglées du « cercle magique ». Dans le cadre des jeux vidéo, le contrat imaginaire est régi par la machine vidéoludique. C'est pour cette raison que Jesper Juul a baptisé son essai « *Half-Real* ». D'un côté, le joueur est ancré dans la réalité lorsqu'il manipule le dispositif de contrôle, mais l'action du jeu se déroule dans un univers fictif représenté à l'écran. Ce qui est signifiant pour le joueur est une traduction à caractère représentatif de ses actions physiques en actions diégétiques. C'est le programme qui contient toutes les informations nécessaires à l'expérience du joueur. Nous l'avons vu précédemment, des actions sont faites par le joueur, mais aussi par la machine. Tous les acteurs impliqués sont régis par les règles programmées par les designers et il importe au joueur désirent « bien jouer » de reconnaître ces limites. Le joueur de jeu vidéo sait, par expérimentation, à quelle hauteur son protagoniste est capable de sauter, à quelle vitesse il peut courir ou encore jusqu'où il peut s'aventurer avant de rencontrer les frontières du monde fictif. Il reconnaît également les différents acteurs pouvant provoquer une défaite face à des dangers environnementaux ou des ennemis se trouvant sur son chemin. Il apprend tout au long de son expérience de quelle façon il est en mesure d'interagir avec le jeu, quelles sont les répercussions de ses actions et comment conquérir ou éviter les situations problématiques qui se présenteront à lui. Au sujet des règles, Maude Bonenfant écrit :

La fonction des règles est d'abord ici de créer un espace dans lequel les signes seront interprétés comme étant d'ordre ludique. Telle est la première particularité des règles du jeu par rapport à d'autres types de règles : elles permettent de différencier ce qui relève d'autres types d'expériences – bref, ce qui est du jeu de ce qui ne l'est pas. Ensuite les règles servent aussi à déterminer le sens des signes que les règles elles-mêmes qualifient de « jeu ». Comme le disent Salen et

¹⁵ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, op. cit., p. 48.

Zimmerman, les règles définissent la forme du jeu, son organisation interne et la structure de l'objet réel. Le sens du jeu est créé par ses règles¹⁶.

En résumé, le joueur doit reconnaître les règles limitant ses possibilités, mais aussi celles qui l'aident selon les situations. Il apprend, selon le jeu, la fonction des boutons sur le dispositif de contrôle, et l'ordre dans lequel il doit les presser pour entraîner des séquences d'actions qui lui permettront de progresser. Ses actions et l'interaction qu'il a avec le jeu découleront de ses capacités de lecture et d'exploitation des règles. « Les règles », ajoute Bonenfant, « sont des lignes directrices qui « guident » le comportement »¹⁷ puisque « les limites du jeu doivent [...] être comprises comme un ensemble de balises à l'intérieur desquelles l'interprétation doit être menée. »¹⁸

Jesper Juul élabore une réflexion intéressante sur la fonctionnalité des règles. En plus de mentionner que l'existence de ces règles sous-tend un rôle d'une plus grande importance que la seule addition de leur application, il explique :

In short, rules work like this.

1. *Rules* are designed to be above discussion in the sense that a specific rule should be sufficiently clear that players can agree about how to use it. Rules describe what players can and cannot do, and what should happen in response to player actions. Rules should be implementable without any ingenuity.
2. The rules of the game construct a *state machine*, a “machine” that respond to player action (regardless of whether the game is played using computer power or not).
3. The state machine of the game can be visualized as a landscape of possibilities or a branching game tree of possibilities from moment to moment during the playing of the game. To play a game is to interact with the state machine and to explore the game tree.
4. Since a game has multiple outcomes, the player must expend effort trying to reach as positive an outcome as possible. It is usually harder to reach a positive outcome than a negative one –harder to win than to lose. If the player works toward the positive outcome, the therefore faces a *challenge*.
5. The way the game is actually played when the player tries to overcome its challenges is its *gameplay*. The gameplay is an interaction between the rules and the player's attempt at playing the game as well as possible.

¹⁶ Maude Bonenfant, *Le libre jeu : réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal : Liber, 2015, p. 48.

¹⁷ *Ibid.*, p. 51.

¹⁸ *Ibid.*, p. 50.

6. Games are learning experiences, where the player improves his or her skills at playing the game. At any given point, the player will have a specific *repertoire* of skills and methods for overcoming the challenges of the game. Part of the attraction of a good game is that it continually challenges and makes new demands on the player's repertoire.
7. Any specific game can be more or less challenging, emphasize specific types of challenges, or even serve as a pretext for a social event. This is a way in which rules can give players *enjoyable experiences*, and different games can give different experiences¹⁹.

Les règles et leurs manifestations sous forme d'acteurs ont donc de multiples fonctions. La machine, dans le cas des jeux vidéo, est à la fois coéquipière, compétitrice, plateforme/terrain, support narratif et arbitre pour le joueur. Elle fournit et applique les règles que le joueur doit décoder, les outils qu'il peut utiliser, les obstacles qu'il doit conquérir, la trame narrative et le monde dans lequel le protagoniste du joueur évolue. L'appropriation faite par le joueur découle de sa capacité à reconnaître les différents degrés de contrôle qu'il est en mesure d'exercer lors de sa séance de jeu, mais aussi des intentions directives que le joueur souhaite imposer à la machine. Un jeu doit, selon l'ensemble des théoriciens du ludique, engager le joueur dans une série de décisions et de choix significatifs. « Dans le cadre du jeu, les règles ne sont pas perçues comme contraignantes, mais comme créatrices de sens et comme des contextes créatifs 'en puissance' », écrit Maude Bonenfant. « En d'autres mots, le jeu génère du sens en mettant en relation des règles qui délimitent l'interprétation et la liberté d'interpréter les signes du jeu »²⁰. Au final, ce sont les règles qui fournissent le but au joueur et qui justifient ses actes. Il est important de noter que, comme dans le cas des acteurs, ni *ludus* ni *paidia* ne sont exclusifs. C'est la relation entre les deux qui fait le jeu. Henriot, à leur sujet, parle de « deux aspects différents, mais complémentaires de tout acte de jouer. »

¹⁹ Jesper Juul, *Half-Real : Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, Mass. : MIT Press, 2011, p. 55-56.

²⁰ Maude Bonenfant, *Le libre jeu*, *op. cit.*, p. 70.

1.4 La liberté ludique

Maude Bonenfant propose la notion de *liberté ludique* pour définir l'espace virtuel d'appropriation entre le *paidia* et le *ludus*. La liberté ludique comprend toutes les actions et les stratégies que le joueur peut effectuer dans les limites des règles. Le joueur, pour reprendre les termes de Bonenfant, est alors médiateur parce qu'il est le libre interprète et le metteur en scène des règles. Par l'utilisation que le joueur fait de sa liberté ludique, il est en mesure d'influer sur l'état de la machine (*state machine*) et, par conséquent, sur la façon dont le jeu se développe sous ses yeux. « Un travail de construction de la signification est opéré par le joueur grâce à sa liberté interprétative et les règles qui servent de guides²¹. », écrit Bonenfant. Par exemple, sauter sur place dans *Mario 64* tient de l'ordre du *paidia*. Par contre, l'action ne signifie rien par elle-même. Si le joueur répète la même action, mais dans le but de ramasser un *red coin*²², il affecte l'état de la machine et se rapproche du but ultime de toutes les obtenir et ainsi de progresser dans le jeu. Dans un tel cas, le joueur fait preuve de liberté ludique puisqu'il aurait aussi bien pu ajouter cette pièce d'une autre façon, mais il a choisi de se servir de cette stratégie plutôt que d'une autre.

Si les règles dirigent l'expérience du joueur, nous devons conclure qu'une modification de ces dernières aurait le même effet. En usant de *metaruling*, et donc en s'imposant des limites n'apparaissant pas dans le jeu, le joueur modifie son rapport audit jeu. Dans un tel cas, la liberté ludique du joueur ne concerne pas seulement les actions et stratégies pouvant être accomplies, mais aussi les règles et la lecture qui en est faite. Le joueur apporte ses propres règles dans son expérience ludique. Il teste les limites du jeu en émettant des règles hypothétiques qu'il met ensuite à l'épreuve. Si les règles du jeu le permettent, ses actions se réaliseront; si elles ne le font pas, il devra émettre une nouvelle hypothèse qu'il pourra aussitôt mettre à l'épreuve. En d'autres mots, la liberté ludique comprend l'ensemble des actions possibles, mais le *metaruling* permet de resserrer le spectre de ces dernières afin de diriger l'action dans l'élaboration d'une

²¹ *Ibid.*, p. 73.

²² Pièce de monnaie récurrente dans les jeux mettant en vedette la mascotte de Nintendo. Elles remplissent diverses fonctions selon le jeu dans lequel nous pouvons les obtenir.

expérience significatrice et signifiante. La liberté ludique est l'espace de dialogue entre les propriétés du jeu et les intentions du joueur.

Par conséquent, la première loi de Juul sur la monosémie des règles peut être remise en question. Reprenons *Super Mario Bros.* Certaines actions accomplies par le joueur occasionnent un accroissement du score. À tout moment, le joueur a accès à cette information. Il lui suffit de regarder dans le coin supérieur gauche de son écran pour mesurer son progrès. Il lui est alors possible de comprendre qu'éliminer des ennemis, ramasser des *coins*, terminer un niveau rapidement, récolter les *power-up*, etc. entraînent un accroissement de son score. En usant de son *gaming capital*²³ ou de sa culture vidéoludique, un joueur ayant connu l'époque des arcades sait que, la plupart du temps, un score élevé est garant du respect de ses compères et qu'il est, par conséquent, désirable et recherché, voire signe d'une maîtrise admirable du jeu. Or, rien n'indique que le joueur doit absolument obtenir le plus haut score possible s'il veut « bien jouer » ou noter une amélioration de ses compétences. Un fanatique de golf doit, au contraire, rechercher à obtenir le plus petit score possible. Un joueur de *Super Mario Bros.* peut aussi appliquer la directive ultime du golf à sa séance de jeu vidéo. Ce joueur exploite une ambivalence dans les règles en usant de son encyclopédie personnelle et fait preuve de *metaruling* en lisant différemment le comportement des acteurs lorsqu'il dénature le concept du *hi-score*. Il use, en d'autres mots, de sa liberté ludique pour appliquer une règle personnelle lui permettant de s'approprier l'expérience vidéoludique. Au final, l'acte de jouer est personnel aux intentions du joueur. Cherche-t-il à obtenir le score le plus élevé possible, le plus bas permis ou ignore-t-il complètement cet aspect du jeu?

1.5 Narrativité : entre règle et improvisation

L'inexistence du jeu vidéo, lors de la rédaction de l'essai *des Jeux et des Hommes*, n'empêche pas, aujourd'hui, l'incorporation du vidéoludique à la définition du jeu de Caillois.

²³ Mia Consalvo, *Cheating : Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge, Mass. : MIT Press, 2007, 240 p.

Nous sommes même de fiers défenseurs, tout comme Jesper Juul, de l'idée que le jeu vidéo dépasse les critères originaux du philosophe. Certes, le jeu vidéo est une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive, mais selon Caillois, « les jeux ne sont pas réglés et fictifs. Ils sont plutôt ou réglés ou fictifs²⁴ ». On joue « pour de bon » aux échecs, au football et à la roulette, mais on fait « comme si » en jouant aux cowboys, à la poupée et au théâtre. Les jeux vidéo, en étant à mi-chemin entre les jeux traditionnels et les médias narratifs visuels, offrent la possibilité de jouer « pour de bon » et de faire « comme si ». En d'autres mots le joueur vidéoludique est en mesure de s'approprier les divers éléments narratifs et mécaniques du jeu dans un but de divertissement tant ludique que fictif.

Si la question de son existence a fait couler beaucoup d'encre au début de la ludologie, il nous apparaît évident que nous ne pouvons nier aujourd'hui l'existence d'une narrativité vidéoludique. Par contre, de par sa nature active, le jeu vidéo demande une analyse différente de la diégèse que ses contreparties classiques cinématographiques et littéraires. L'aspect narratif des jeux vidéo découle, lui aussi, d'éléments binaires. D'abord, il existe une narrativité que nous pouvons qualifier de programmée (*hardcoded*) et progressive, à l'instar des règles qui, sans être immuables, ne changent que très peu au cours de l'expérience du joueur. Il s'agit de la narrativité la plus proche du récit. Ensuite, il existe aussi une narrativité qui naît de l'interaction entre le joueur et la machine. Marc Leblanc a popularisé le terme de narrativité émergente²⁵ pour parler de ce phénomène expérimenté par l'ensemble des joueurs. Chacune de ces narrativités remplit un rôle différent dans l'expérience du joueur.

Abordons, en premier lieu, la narrativité programmée. Celle-ci comprend l'ensemble des caractéristiques du schéma actanciel de Greimas²⁶ et de la progression narrative. Nous retrouvons dans cette catégorie le ou les héros/sujets, les adjuvants/aidants, les opposants/adversaires, le destinateur, le destinataire et l'objet de la quête, mais aussi le monde fictionnel dans lequel l'action évolue. Tous ces éléments sont représentés à l'aide des

²⁴ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 41.

²⁵ Robin Hunicke, Marc Leblanc et Robert Zubek, « MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research », *AAAI Workshop - Technical Report 1*, 2004, Non Paginé.

²⁶ Une première version de ce schéma se trouve dans Algirdas Julien Greimas, « Éléments pour une théorie de l'interprétation du récit mythique », *Communications*, no. 8, 1966, p. 45.

graphiques, des sons, du texte, du titre du jeu, etc.; et ils sont la porte d'entrée du joueur dans sa quête du sens de ses actions. Le développement progressif de la narrativité est mis en vedette par les jeux comprenant des éléments du genre de l'aventure, en ce sens que certains éléments sont nécessaires à la progression du joueur dans l'univers fictif, et donc dans la quête vers l'objet de ses désirs. Il s'agit de la narrativité privilégiée par les designers désirant contrôler le développement de la trame narrative dans une direction souhaitée. La narrativité programmée fournit des informations au joueur sur l'objet de sa quête et sur les obstacles qu'il rencontrera dans le monde fictionnel, mais aussi sur les règles qui régissent le monde en question. Selon Juul, « in video games, the rules are initially hidden from the player – this means that the player is more likely to use the game world to make inferences about the rules. In fact, the player may need a fictional game world to understand the rules²⁷ ». Nous pouvons en conclure que l'expérience du joueur, malgré l'asymétrie entre règles et fictions, est façonnée par ces deux éléments. De plus, il est important de remarquer que le monde fictionnel puise dans les connaissances du joueur afin de construire un univers qui a du sens. Par exemple, imaginons un jeu où l'absence de gravité est une part importante du *gameplay*. Afin de justifier cette mécanique, nous pouvons situer l'action du récit dans une station spatiale (*Adrift*, 2016) ou encore donner des pouvoirs magiques au protagoniste (*Gravity Rush 2*, 2017) qui lui permet de contrôler les lois de la physique.

Plusieurs méthodes sont utilisées par les designers désirant diriger les joueurs dans une certaine direction. L'une d'elles fait l'objet d'énormément de critiques de la part des joueurs, des académiciens et de certains designers. Elle consiste à forcer le joueur à rester passif, le temps de faire évoluer le récit à l'aide de cinématiques (*cut-scenes*). Ces moments ne peuvent, malgré leur présence à l'intérieur des jeux et leur nécessité au développement narratif, pas être considérés comme ludiques puisque le joueur n'est pas en mesure d'interagir avec la machine. Et pourtant, ils fournissent des informations nécessaires au joueur sur l'objet de sa quête et façonneront son jeu. Une autre façon de contrôler la progression est par l'utilisation de « clés ». Nous entendons par là toute manifestation d'un prérequis à la progression. Par exemple, afin de progresser dans le récit, le joueur doit trouver un objet (littéralement une clé dans la série des *Zelda*), remplir une quête pour un adjutant, parler à certains personnages,

²⁷ Jesper Juul, *Half-Real*, *op. cit.*, p. 176.

offrir une solution à un problème, etc., sans quoi son protagoniste sera condamné à errer indéfiniment dans un environnement semi-statique sans jamais avoir la possibilité de terminer sa quête. Si de tels instants peuvent s'avérer plaisants²⁸, ils ne permettent pas au joueur de continuer à développer un rapport signifiant avec le jeu en ralentissant la progression du protagoniste. Ultimement, la narrativité programmée a une fonction justifiante pour le joueur désireux d'adhérer aux règles, au monde fictionnel et à l'objet de la quête. Juul fait remarquer que les jeux accordant une importance à ce type de narrativité sont ceux qui démontrent une finalité. Le classique *Super Mario Bros.* est complété lorsque Mario réussit à sauver la princesse Peach des griffes du méchant King Koopa (Bowser dans les éditions suivantes) et échouer à cette tâche, c'est échouer à gagner au jeu.

Puisqu'une expérience uniquement dirigée ne serait pas un jeu (en raison d'une absence d'improvisation), le jeu vidéo doit aussi faire preuve d'émergence. Juul explique que « *Emergence is the primordial game structure where a game is specified as a small number of rules that combine and yield a large game tree, that is, a large number of game variations that the players deal with by designing strategies*²⁹. » L'émergence, par son design, s'oppose à la progression en ce sens où les actualisations sont si nombreuses qu'elles ne peuvent pas toutes être prévues par les développeurs. Ces actualisations (le *game tree*) résultent de l'utilisation faite par le joueur de sa liberté ludique, sa « façon propre » d'aborder le jeu (les règles). L'émergence concerne donc une structure réglée, mais aussi l'ensemble des issues imprévisibles permettant une jouabilité nouvelle à chaque expérience. Un jeu de stratégie comme *Civilization V* ainsi que les jeux compétitifs tels que *Counter-Strike* ou *Rocket League* garantissent l'unicité à chaque séance puisque la géographie, les ennemis, leur positionnement, les stratégies, etc. changeront selon la situation présentée au joueur. Cela ne veut pas dire qu'il y a absence de narrativité pour autant. Nous parlons d'émergence narrative lorsqu'un joueur dirige la trame narrative de son expérience. Un jeu comme *The Sims* ne prend son sens narratif pour le joueur que par l'utilisation de ses avatars et le « récit » qu'il cherche à raconter à l'aide de ceux-ci. L'émergence dans un jeu permet au joueur de créer des problèmes et des solutions

²⁸ Qui n'a jamais déambulé à travers la ville dans la série *grande Theft Auto* et causé toutes sortes de chaos en ignorant la quête principale sans aucune raison apparente que son plaisir personnel?

²⁹ *Ibid.*, p. 73.

auxquelles il s'attachera émotivement. Malgré le fait que Galloway mentionne la capacité du jeu vidéo de se modifier de lui-même sans l'intervention du joueur, en obéissant à ses propres règles codifiées, nous n'adhérons pas à son rejet du terme d'interactivité, puisque, tout comme Maude Bonenfant, Roger Caillois, Johan Huizinga et plusieurs autres théoriciens du jeu, nous croyons que les joueurs sont porteurs de sens et non de simples opérateurs d'un programme. Les intentions du joueur, qu'elles soient ludiques ou narratives, sont nécessaires à l'attachement qu'il porte à son expérience. Et cet attachement passe, selon nous, Juul et Bonenfant, par l'utilisation qu'il fait des possibilités d'émergence et de sa liberté ludique. C'est ici que le *metaruling* entre en jeu.

Revenons sur notre exemple du joueur de golf jouant à *Super Mario Bros*. Il est possible qu'un score extrêmement bas soit le résultat d'un désir narratif. Pourquoi Mario, un plombier italien, aurait-il des désirs meurtriers à ce point insatiables et une avarice à rendre Séraphin envieux? En usant de sa liberté ludique, un joueur motivé par un désir d'émergence narrative précis peut choisir de raconter l'histoire d'un col bleu sauvant une princesse de façon pacifique. Encore une fois, ses actions et stratégies sont modifiées par une règle absente du jeu et monitorées par le joueur même. La différence tient cette fois-ci dans un désir narratif plutôt que ludique. Paul Larivaille divise l'intrigue du récit en un schéma quinaire³⁰ : une situation initiale, une complication perturbant la situation initiale, des actions, une résolution des actions et, ultimement, une situation finale. Pour revenir à *Super Mario Bros*, un royaume voit sa princesse se faire kidnapper, un plombier italien aux performances athlétiques hors pair est choisi pour la sauver, il parcourt le monde entier pour la trouver, élimine un roi reptilien cracheur de feu et sauve la princesse. Le joueur n'exerce une influence que sur les actions du protagoniste dans ce cas-ci. Par contre, les actions que le joueur choisit d'accomplir par *metaruling* changent le récit et le protagoniste qu'il désire mettre en scène avec le jeu. Un score élevé raconte l'histoire d'un maniaque collectionneur tuant tout sur son passage à une vitesse effrénée tandis qu'un score plus bas change la perspective que nous pouvons avoir sur le récit.

³⁰ Paul Larivaille, « L'analyse (morpho)logique du récit », *Poétique*, no. 19, 1974, p. 368-388.

1.6 Traversal : Interactivité entre émergence et progression

Tout jeu fait preuve, à différents niveaux, d'émergence. Sans cette dernière, un jeu serait ennuyant pour le joueur puisque l'arborescence du jeu (ou *game tree*) serait prévisible. Encore une fois, l'intérêt de la narrativité des jeux vidéo relève d'une relation entre deux systèmes. Il appartient au joueur de reconnaître comment la machine agit sur le plan de la diégèse lorsqu'il utilise les ressources disponibles. La valeur de la narrativité vidéoludique se superpose parfaitement à l'adage qui dit « que ce n'est pas la finalité qui compte, mais le chemin parcouru », en ce sens que les éléments clés de la trame narrative sont programmés. La façon de l'atteindre, par contre, dépend des capacités et actions du joueur. Le joueur, en d'autres mots, est l'auteur-participant de son aventure. Pedro Cardoso s'est attardé à la relation narrative qui découle des actions du joueur et de la machine afin de comprendre comment le « chemin » peut être parcouru par le joueur. Il relève 5 relations d'interaction entre narrativité programmée et narrativité émergente qu'il classifie en types de « traversée » (*traversal*).

L'une des plus simples, selon le chercheur, concerne le *branching*. Il n'est pas rare pour un joueur de se retrouver à une intersection où il devra faire un choix entre deux issues mutuellement exclusives sur le plan de la narrativité progressive. Similairement, en littérature, nous retrouvons l'idée d'alternarré de Gerald Prince³¹ ou, si l'on préfère, d'exploration des possibilités narratives. Le jeu vidéo permet l'application instantanée de ce principe puisqu'il y a représentation visuelle – et donc narrative – des choix du joueur. Un joueur peut facilement recommencer une séquence de jeu aussi souvent qu'il le souhaite, analyser les conséquences de ses choix et décider de la résolution qu'il préfère. À titre d'exemple, Cardoso mentionne qu'il est possible pour le joueur avec des connaissances nécessaires de parcourir *Super Mario Bros.* en utilisant différents chemins exclusifs l'un de l'autre puisqu'il est impossible pour le joueur de revenir, à un certain degré, sur ses pas. Dans le niveau 1-1, Mario peut se rendre à la fin du niveau en restant, tout au long de sa course, à la surface; par contre, un joueur expérimenté sait très bien qu'un certain tuyau (*pipe*) peut transporter Mario dans une autre

³¹ Gerald Prince, « The Disnarrated », *Style*, no. 22, 1988.

section souterraine cachée du joueur qui, en plus de lui présenter une pièce remplie de sous, lui fait éviter une grosse partie du niveau en surface.

Nous avons mentionné au début de la section sur le narratif que la narrativité programmée est presque immuable. Nous insistons sur l’adverbe, puisque plusieurs jeux ont fait appel au *branching* afin de développer une narrativité programmée de longue haleine pouvant se modifier en fonction des décisions du joueur. Les jeux de séries telles que *Mass Effect* (2007), *Infamous* (2009) et *Life Is Strange* (2015) demandent constamment au joueur de se positionner moralement. Le choix du joueur affecte alors la trame narrative et les événements présentés différeront. La disposition et le destin de certains personnages, les événements de la trame narrative et les mécaniques du jeu peuvent tous être affectés par une décision du joueur. Telltale Games a d’ailleurs construit ses jeux les plus populaires sur le principe du *branching*. En offrant au joueur la possibilité, à plusieurs moments, de décider, le jeu crée de l’émergence, puisque l’acte de décision est un acte libre. Le *branching*, en usant de l’émergence, permet au joueur d’expérimenter différentes avenues et fins au récit, conçues par les designers. Il engendre une appropriation de la narrativité du jeu, mais ajoute aussi un potentiel de rejouabilité non négligeable. Rappelons-nous que l’un des arguments de vente de *Chrono Trigger* (1995) consistait à mentionner aux acheteurs potentiels qu’il existait 32 fins possibles au jeu et, par conséquent, 32 possibilités d’expérimenter un récit différent.

En deuxième lieu, Cardoso aborde le concept du *bending*. Cardoso emprunte le terme à Miller et le définit comme suit:

Bending is a type of ergodic traversal that occurs when the player accesses optional non-mutually exclusive events (Miller, 2010), lengthening the game (Bogost, 2010), either to increase her knowledge of the game world or to experience parallel narratives³².

Il se rapporte à tous les jeux qui présentent des quêtes alternatives (*side quests*) n’entraînant aucune progression dans la quête du joueur. Puisque le monde fictionnel repose sur une narrativité stricte (donc, programmée), le joueur peut user de sa liberté ludique afin d’explorer le monde dans les limites des règles. De cette exploration découle une narrativité émergente

³² Pedro Cardoso, « Playing in 7D », *op. cit.* p. 269.

qui modifiera son rapport à la trame narrative fixe. Selon les mots de Tom Bissel, « games, on the other hand, contain more than most gamers can ever hope to see, and the person deciding where to point the camera is, in many cases, you – and you might never even see the “best part” »³³. Ce que sous-entend Bissel concerne donc la responsabilité du joueur dans le développement d'une trame narrative unique à son expérience en allongeant la durée de jeu et en fournissant des informations qui, tout en étant inutiles à la complétion du jeu, façonneront l'importance des actions du joueur.

En présentant ce type de traversée au joueur, les développeurs ont aussi tendance à implémenter un système de récompenses aux répercussions narratives. Nous entendons par là que le joueur s'adonnant à la tâche triviale d'explorer un monde et de découvrir tous ses secrets, de compléter les quêtes facultatives et de collectionner les diverses pièces d'informations qui sont intégrées dans les environnements, peut s'attendre à voir ses efforts récompensés. Compléter l'ensemble des quêtes personnelles des membres de l'équipe du commandant Shepard, dans *Mass Effect 2*, génère, en plus de débloquer des habilités spéciales, de meilleures chances de survie de l'équipage et une réussite moins fastidieuse lors de la mission finale. Plus récemment encore, le joueur qui complète certains objectifs optionnels de *Hollow Knight* (2017) peut potentiellement accéder à la « vraie » fin du jeu, plus heureuse, mais demandant d'affronter un *boss* beaucoup plus difficile à battre. Il va sans dire que les jeux dits *open world*, où l'interaction du joueur avec le monde fictionnel est capitale à la mécanique du jeu, se servent énormément du *bending*. Il est possible de se perdre pendant des heures tout en faisant progresser son personnage dans la série *Elder Scrolls* sans jamais s'approcher un seul instant de la quête principale et d'une résolution de la trame narrative programmée. La narrativité émergente peut, dans ces moments, être sous le joug des désirs du joueur et représenter, en soi, une expérience narrative satisfaisante. Puisque le monde fictionnel présente au joueur une narrativité programmée, l'utilisation qu'en fait le joueur façonnera son expérience et l'attachement qu'il portera à son récit.

Cardoso aborde ensuite la modulation (*modulating*) du monde fictionnel. Le joueur, nous l'avons vu, interagit avec plusieurs acteurs de différentes catégories. Ces derniers ont des

³³ Tom Bissel, *Extra Lives: Why Video Games Matter*, New York : Vintage Books, 2010, p. 12.

fonctions diverses et présentent des comportements régulant les actions du joueur. Les liens de ces acteurs avec le joueur peut souvent être catégorisés de façon assez simple : d'un côté, ce sont des acteurs « amis » qui peuvent être bénéfiques ou apathiques envers le joueur; de l'autre, ce sont des « ennemis » dont le rôle consiste à nuire à la progression du joueur. Étant donné que le joueur, par ses actions et sa liberté ludique, est en mesure d'influencer directement ou indirectement le comportement de ces acteurs, nous pouvons conclure qu'il peut diriger le monde fictionnel dans une direction souhaitée. « When the player is able to regulate the disposition of those actors toward her – or her proxies in the game world – and/or towards each other, she performs what we call a *modulating traversal*³⁴ », rapporte Cardoso. Ce type de traversée a trait, principalement, aux jeux présentant un aspect social où des relations avec les personnages non-jouables peuplant le monde se développent positivement ou négativement. En d'autres mots, le joueur peut explorer par ses actions la malléabilité des comportements des autres acteurs et, par conséquent, modifier la narrativité du jeu. Même s'ils apparaissent similaires, la modulation et le branchement diffèrent. Le *branchement* présente des options statiques exclusives l'une de l'autre où les conséquences des décisions du joueur sont ancrées dans la narrativité stricte; tandis que la *modulation*, elle, offre des conséquences dynamiques qui s'expriment à travers l'émergence narrative.

Revenons à la série *The Elder Scrolls*. Il est possible pour le joueur de voler un personnage à la manière d'un pickpocket. Si le NPC (*non-playable character*) ne s'en rend pas compte, il continuera de vaquer à ses occupations. Par contre, si le joueur se fait prendre, il est possible que la victime du vol appelle à l'aide les gardes de la ville, s'enfuit ou encore décide de contre-attaquer. Et encore, le joueur, en se faisant prendre, s'expose à un avis de recherche qui mettra les gardes à sa poursuite compliquant, de fait, ses futurs déplacements dans la ville où il est recherché. Des acteurs dits « amis » passeront donc dans la catégorie des « ennemis » suite aux actions du joueur. Si ce type de traversée est plus populaire dans les jeux de types émergents tels que *Civilization* et *The Sims*, il n'en demeure pas moins que les développeurs font des efforts pour l'utiliser dans des trames narratives classiques. *Middle Earth : Shadow of Mordor* (2014) est un des essais récents les plus intéressants d'utilisation de la modulation. Les rencontres que Talion, le protagoniste contrôlé par le joueur, fera avec les ennemis sur les

³⁴ Pedro Cardoso, « Playing in 7D », *op. cit.*, p. 272.

champs de bataille peuvent modifier le jeu de plusieurs façons. L'intérêt de ce jeu repose, à notre avis, sur le système de Némésis où les ennemis se rappelant de Talion, changeront leurs stratégies, leurs comportements, leurs statistiques et spécialités dans les futures rencontres avec le joueur. Le succès ou l'échec du joueur à vaincre un ennemi en combat engendrent des conséquences narratives sur le monde fictionnel, mais aussi sur le développement de la relation entre le héros et les protagonistes du jeu. Alors que le tissu social du jeu change, la narrativité évolue et influence les comportements du joueur, mais celui-ci est aussi en mesure par son comportement de modifier les relations des acteurs pour apporter des changements à la trame narrative.

Dans la même veine, il est possible que la trame narrative d'un jeu se développe différemment pour certains joueurs suite à des données accumulées par la machine. Cardoso parle, dans ce cas-ci, de profilage (*profiling*). Il s'agit d'un type de traversée qui, suite à une analyse des comportements du joueur par la machine, modifiera l'état de la machine pour l'adapter au joueur. Avec des processeurs de plus en plus puissants et une complication des programmes de plus en plus sophistiquée, il est possible pour le jeu vidéo d'amasser des données sur la façon de jouer et de proposer une expérience nouvelle au joueur en changeant les comportements des acteurs de la machine. C'est le cas d'un jeu comme *The Witcher 3 : Wild Hunt* où la moindre action amorcée par le joueur peut avoir des répercussions importantes sur la narrativité programmée du jeu. Par contre, même s'il peut avoir recours au *branching* pour modifier des épisodes de la trame narrative, le jeu exploite les données recueillies lorsque plusieurs décisions prises à divers moments ont une influence majeure sur le développement narratif. Le profilage peut se servir des autres types de traversée, mais son intérêt repose plutôt dans le « pourquoi » et la signification des actions. Le joueur peut s'interroger, à la fin de l'arc impliquant le Baron sanglant, sur ses nombreuses actions et décisions ayant eu une influence sur le sort du Baron (il quitte le pays avec sa femme pour essayer de la guérir ou il se pend tragiquement dans sa cour). Le résultat n'est pas le produit d'une décision du joueur, mais celui d'une analyse des données de toutes les missions, les actions, les conversations et les décisions que Geralt, le protagoniste, a pu avoir précédemment à la conclusion de l'arc narratif. La finale du jeu propose aussi 3 fins possibles au joueur. Selon les dispositions de Geralt envers Ciri, sa fille adoptive, la visite de certains personnages, les choix de dialogues, etc., il est possible que

Ciri meure, devienne impératrice ou encore rejoigne Geralt dans l'ordre des witchers. À aucun moment, le jeu n'indique au joueur les conséquences possibles de ses actions. Ce qui peut paraître banal peut alors avoir d'importantes répercussions sur la trame narrative du jeu. Autre exemple, un joueur visant constamment la tête des ennemis dans *Metal Gear Solid V : The Phantom Pain* verra les ennemis s'équiper d'un casque par mesure de sécurité pour contrer cette stratégie, ce qui forcera le joueur à s'adapter à une nouvelle réalité. Cette traversée analytique de la machine par le joueur aura un effet plus important sur la narrativité en exposant un enchevêtrement organique complexe entre l'émergence narrative, les actions du joueur et la trame narrative fixe.

Malheureusement pour certains designers de jeux, les joueurs sont des êtres intelligents. Il est possible pour le joueur, suite à une analyse de ses comportements de jeu, de reconnaître les actions nécessaires à une conclusion narrative désirée ou un état de machine souhaité. Autrement dit, le joueur est aussi capable, par observation analytique, de retracer quelles données il fournit à la machine et, par la suite, prendre les actions nécessaires afin de modifier ce que la machine enregistre. Nous parlons ici de *prefiling* plutôt que de *profiling*. Pour reprendre les termes de Cardoso, « in *profiling* the system interprets and analyses the player's actions, the player's behaviour. In *prefiling* we may say that it is the player that analyses herself, that looks into her own history, makes choices based on her expectations, aiming towards a particular experience that she idealises as favoured³⁵ ». La distinction faite par Cardoso ouvre toute grande la porte au fait qu'un joueur puisse modifier l'état de la machine intentionnellement et, par conséquent, s'approprier les récits fixes et émergents. Ce principe est central à l'idée du *metaruling*. Puisque le jeu n'ordonne pas au joueur d'user de l'émergence d'une façon particulière, celui-ci peut s'imposer des limites qui façonneront son *gameplay* et le développement de la trame narrative. Prenons pour exemple le système de moralité dans la série *Mass Effect*. Plusieurs occasions sont présentées au joueur où il doit choisir des dialogues qui le récompenseront soit avec des points de *paragon* (moralement juste, voire bons), soit avec des points de *renegade* (moralement injuste, voire mauvais). Rien dans le jeu n'indique que le joueur DOIT toujours accomplir l'une ou l'autre de ces actions. Par contre, un joueur désirant jouer un « gentil » commandant Shepard (l'avatar du joueur), peu importe la raison motivant

³⁵ *Ibid.*, p. 288.

son choix, s'imposera la règle de toujours choisir l'option *paragon* et ce, même si les options *renegade* peuvent lui paraître plus intéressantes. Les designers, pour encourager le joueur à adopter un tel comportement, le récompenseront avec des options de dialogues l'avantageant selon sa position sur le spectre moral du jeu. Plus un joueur opte pour des options *paragon*, plus il sera facile pour lui de faire preuve de diplomatie et d'éviter les conflits. Plus il choisit d'être *renegade*, plus les possibilités d'intimidation seront grandes. Par contre, un joueur peut s'amuser à défier ce design en restant le plus neutre possible, perdre tout avantage narratif et parvenir tout de même à une conclusion de la trame narrative. Un tel joueur a su reconnaître les mécaniques narratives du jeu et a démontré une gestion de l'émergence non encouragée par les développeurs afin de s'approprier le jeu par le *metaruling*.

Toute émergence n'est pas nécessairement « bonne » selon Harvey Smith, l'un des designers de *Deus Ex* et de la série *Dishonored*. Ce dernier fait la distinction entre une « émergence désirable », où l'interaction entre les différents acteurs occasionne un *gameplay* intéressant, et une « émergence indésirable », où le joueur trouve une façon d'exploiter les règles en trichant. Cardoso parle d'*exploiting* pour parler de son ultime catégorisation des traversées. Les développeurs aspirent à créer un système vidéoludique sans faille. Nous entendons par là que le joueur n'est pas censé être capable d'exploiter les règles afin d'accomplir des actions qui ne sont pas signifiantes dans le monde fictionnel. Malheureusement pour certains, mais heureusement pour d'autres, il est quasi impossible d'éliminer tous *glitches* et *bugs* d'un système informatique. Le joueur qui les connaît sera en mesure de les exploiter et de plonger la machine dans un état imprévu par les designers. L'*exploiting* entraîne généralement un bris de la machine et peut occasionner un crash du programme. Elle est certes une appropriation unique de l'émergence narrative, mais n'occasionne à notre avis qu'un intérêt limité du développement de la trame narrative fixe. Cela ne veut pas dire qu'elle est dénuée de plaisir. Loin de nous d'en faire le procès et de lui refuser toute légitimité. Exploiter un bogue peut certainement occasionner une grande satisfaction personnelle, permettant au joueur d'explorer des environnements imprévus, lui facilitant la tâche, etc. Nous ne pouvons pas condamner le joueur qui tire un plaisir certain à débusquer des stratégies qui n'ont pas été prévues par les développeurs et à enfreindre les limites qui lui sont imposées. Ce joueur « tricheur » utilise, tout comme n'importe quel autre

joueur, son encyclopédie personnelle pour jouer. Seulement, il joue « avec le jeu » et non « au jeu » et c'est peut-être pour cela que Smith en parle en termes d'émergence indésirable.

1.7 Agency : Le rôle du joueur

Maintenant que nous avons brossé un portrait général du système vidéoludique, nous devons aborder le rôle d'opérateur du joueur. Nous avons déjà touché, à l'aide de la liberté ludique, à sa capacité de contrôle, mais il nous faut désormais nous pencher sur son rôle narratif et éthique. Nous parlons ici de l'agencement qu'il fait des différents acteurs.

Janet H. Murray est à l'origine du terme *agency*. Selon elle, dans un système informatique tel que le jeu vidéo :

Agency is the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decision and choices. We expect to feel agency on the computer when we double-click on a file and see it open before us or when we enter numbers in a spreadsheet and see the total readjust³⁶.

Les actions du joueur dans le monde réel doivent, en d'autres mots, avoir une répercussion sur le monde fictionnel représenté à l'écran. Appuyer sur « A » dans le réel doit se refléter en un saut dans *Super Mario Bros*. Le rôle du joueur est de provoquer des changements signifiants tant aux niveaux micro (la moindre séquence de jeu) que macro (le récit qui se développe du début à la fin). L'agencement des acteurs nous permet de surmonter l'adversité et de maîtriser la complexité d'une situation. Chaque action que le joueur fait, à l'aide de son dispositif de contrôle, devient un événement narratif qui sert à résoudre l'intrigue de la narrativité programmée tout autant qu'émergente.

Selon Murray, le joueur ne peut pas, par contre, être considéré comme l'auteur de son récit puisqu'il ne fait qu'agencer les divers éléments mis à sa disposition. Chaque séquence de jeu

³⁶ Janet Horowitz Murray, *Hamlet on the Holodeck : the Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, Mass. : MIT Press, 1998, p. 126.

est le résultat du travail d'un développeur ou, dans les termes de Murray, d'un *procedural author*.

The procedural author creates not just a set of scenes but a world of narrative possibilities. In electronic narrative the procedural author is like a choreographer who supplies the rhythms, the context, and the set of steps that will be performed. The interactor, whether as navigator, protagonist, explorer, or builder, make use of this repertoire of possible steps and rhythms to improvise a particular dance among the many, many possible dances the author has enabled. We could perhaps say that the interactor is the author of a particular performance within an electronic story system, or the architect of a particular part of the virtual world, but we must distinguish this derivative authorship from the originating authorship of the system itself³⁷.

Cela ne veut pas dire qu'être un « auteur dérivé » n'engendre pas une part de création. Développer des stratégies inédites ou approcher des situations différemment requièrent une part d'imagination peu banale. « The interactor is not the author of the digital narrative », écrit Murray, « although the interactor can experience one of the most exciting aspect of artistic creation – the thrill of exerting power over enticing and plastic materials. This is not authorship but agency³⁸ ». Tout en comprenant le point que Murray cherche à développer, ses conclusions nous semblent plutôt draconiennes. Pensons à la littérature de genre, tel que le roman noir. Tous les récits obéissent à une série de codes clairs et précis. Doutons-nous du statut d'auteur de Dashiell Hammett et de Jim Thompson pour avoir écrit des récits prévisibles aux événements similaires? Le vidéoludique s'est considérément métamorphosé depuis la parution de l'essai de Murray. L'émergence prend, aujourd'hui, une place plus grande et entraîne une appropriation plus « personnelle » des séquences de jeu. L'argument de Murray perd rapidement en validité lorsqu'on pense à un jeu comme *The Sims*. Étant donné que le jeu ne présente pas d'objectifs précis, le plaisir du joueur provient, entre autres, du récit que le joueur choisit de raconter avec ses poupées numériques. De plus, la capacité du joueur d'interpréter différemment les règles d'un jeu demande une part de création et d'imagination peu banale. Tricher, par exemple, comporte un travail inventif qui permet de contourner la signification initiale des règles. Certes, nous avons déjà abordé le fait que le joueur n'exerce de contrôle,

³⁷ *Ibid.*, p. 153.

³⁸ *Ibid.*, p. 153.

dans la plupart des cas, que sur des séquences d'actions du récit, mais sa contribution sur la paternité narrative ne doit pas, pour autant, être négligée.

Miguel Sicart avance que le joueur, puisqu'il est un être moral, à un rôle éthique à jouer dans le développement interprétatif de son expérience :

The game as object is just the condition by which the player comes into being, and with her the game. [...] For the ludic activity to exist, the player has to come into being within the limits and extensions of the ontology of the game. Phenomenologically, the player has to be considered as a subject within an experience, a player-and-game involved in a procedural operation of being, a subjectivization process by which the player comes into being as a body-subject³⁹.

Sans l'intervention du joueur, le jeu n'est qu'un objet statique. L'utilisation que le joueur en fait contribue à déployer un sens qui sera propre à l'opérateur. « The player should not be considered a passive element of gameplay, a mere trigger of situations placed there by the designers », ajoute Sicart. « Players of computer games also have the stewardship over the game system, the software, and its informational integrity⁴⁰ ». En usant de *metaruling*, le joueur est en mesure de développer diverses significations pour un même jeu. L'agencement des acteurs et leur déploiement divergent, dans tous les cas, d'une séance de jeu à l'autre par l'appropriation à laquelle procèdent les joueurs.

Au final, il n'est pas suffisant de ne considérer que le jeu dans son design. Le *metaruling* que le joueur s'impose dans ses interactions avec le jeu a aussi une influence sur le développement de la trame narrative émergente et sur l'éthique que le joueur choisit de mettre en scène en interagissant avec l'œuvre. Sicart résume :

Summarizing, the ethics of computer games has to be approached from three different but interconnected elements : the ethics of the game design, which comprises the game as object from its systemic to its fictional elements; the game as experience, or how the ethical values of the game as object are projected into an experience in which the agent(s) have moral presence, relevance, and influence in the ethical landscape of the experience; and the player as a moral body-subject who can interact with the game using moral reason, and who creates the values of

³⁹ Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, sous la dir de Ebscohost, Cambridge, Mass. : MIT Press, 2009, p. 83.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 92.

the game as a cultural object by means of her interpretation and subsequent behavior in the sphere of the game, considered as both the game system and the game culture⁴¹.

Si le joueur ne peut être considéré comme un auteur à part entière selon Murray, il n'en reste pas moins qu'en usant différemment d'un jeu, le sentiment d'accomplissement créatif occasionne une source de plaisir non négligeable pour le joueur. La quête de « l'expérience unique », celle qui sera propre au joueur, passe en premier lieu par l'établissement de métarègles qui dirigeront les actions, objectifs et intentions du joueur, qu'il joue au jeu ou avec le jeu. Nous reviendrons plus en détail, dans les chapitres suivants, sur les possibilités du joueur de devenir « auteur », tel que l'entend Murray.

1.8 Intentions : Joueur Modèle, Joueur Rebelle et Tricheur

Reconnaître que les imperfections d'un système vidéoludique entraînent des conséquences indésirables, c'est admettre qu'un jeu vidéo présente des intentions des développeurs. À ce sujet, le *MDA framework (mechanics-dynamics-aesthetics)*⁴² peut nous apporter quelques éclaircissements. Ce système d'analyse propose que les designers et les joueurs expérimentent le jeu sous deux angles d'attaques inverses.

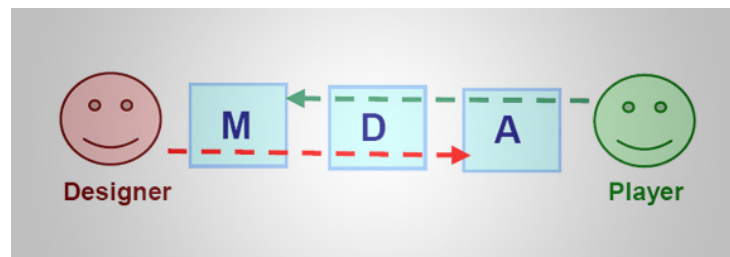


Figure 1.2 Représentation graphique du modèle MDA

⁴¹ *Ibid.*, p. 147.

⁴² Robin Hunicke, Marc Leblanc et Robert Zubek, « MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research », *op. cit.*, Non Paginé.

Le lecteur assidu aura vite compris que nous avons déjà traité, du moins en partie, de ce modèle. La dimension mécanique comprend tout ce qui concerne les règles, les algorithmes, les données, la narrativité programmée, les actions, etc. En d'autres mots, les codes du jeu. Le dynamisme, lui, recouvre la coopération entre les aspects mécaniques : entre elles et avec les entrées du joueur. Il se rapporte au temps d'exécution des actions, au monde fictionnel, aux choix privilégiés par les développeurs, etc. Finalement, l'esthétique fait référence à la réponse émotionnelle du joueur ou, si l'on préfère, à la façon dont le joueur s'amuse et aux formes de narrativité émergente. Les auteurs divisent l'esthétique en 8 sous-catégories : 1) *Sensation*, le plaisir d'expérimenter quelque chose d'inconnu ; 2) *Fantasy*, un monde fictionnel ; 3) *Narrative*, la présence d'un récit accrocheur ; 4) *Challenge*, les joies de surmonter des difficultés ; 5) *Fellowship*, le sentiment communautaire ; 6) *Discovery*, l'émerveillement de l'exploration ; 7) *Expression*, la démonstration de sa créativité ; et, finalement, 8) *Submission*, l'abandon, malgré les contraintes, au jeu. Les développeurs, en d'autres mots, créent des règles qui interagissent entre elles pour développer un jeu. Le joueur expérimente le jeu en usant de l'interactivité des règles.

Les développeurs, à l'aide de leurs choix créatifs mécaniques et dynamiques, cherchent à occasionner une réponse esthétique idéale chez le joueur. On peut faire un lien avec les stratégies textuelles telles que décrites par Eco :

Pour organiser sa stratégie textuelle, un auteur doit se référer à une série de compétences (terme plus vaste que « connaissance de codes ») qui confèrent un contenu aux expressions qu'il emploie. Il doit assumer que l'ensemble des compétences auquel il se réfère est le même que celui auquel se réfère son lecteur. C'est pourquoi il prévoira un Lecteur Modèle capable de coopérer à l'actualisation textuelle de la façon dont lui, l'auteur, le pensait et capable aussi d'agir interprétativement comme lui a agi générativement⁴³.

À l'instar du Lecteur Modèle d'Eco, un Joueur Modèle est celui dont le *metaruling* et, par conséquent, les objectifs sont en concordance avec ceux du développeur. La réponse esthétique du Joueur Modèle est l'idéal prévu par les designers du jeu. C'est le joueur dont les intentions se calquent sur celles des designers. Par exemple, une énigme, en cachant la réponse, est plaisante parce qu'elle challenge le répondant et demande une expression de sa créativité. Un

⁴³ Umberto Eco, *Lector in fabula*, op. cit., p. 67-68.

Joueur Modèle adhère à cette notion. Par contre, un autre joueur pourrait simplement apprécier la narrativité entourant l'énigme et détester le défi qu'elle lui présente en refusant de chercher la solution. L'auteur de l'énigme est alors bafoué.

Un joueur, tout comme un lecteur, se construit un monde possible qu'il confronte à celui de l'œuvre afin d'interpréter cette dernière. Le *metaruling* est cette construction. L'acte de jouer débute par une hypothèse. Avec les informations qu'il a accumulées, le Joueur Modèle teste les règles et les actions possibles à l'aide de la machine. Ainsi, dans *Super Mario Bros.* (1985), il est possible qu'en débutant la partie, un nouveau joueur se pose la question « Puis-je me diriger vers la gauche? ». En usant du *D-Pad*, il peut tester son interrogation. Il comprendra assez vite que, non, malheureusement, il ne peut pas explorer le monde fictionnel caché à l'extrémité gauche de son écran, mais que la droite recèle quant à elle de nouveautés. Ce joueur actualisera donc ses connaissances concernant les règles et actions possibles et pourra ensuite formuler une nouvelle hypothèse : « Je dois me diriger vers la droite pour progresser ». Dans ce cas précis, le joueur devient un Joueur Modèle puisque la nouvelle règle qu'il s'impose (se diriger vers la droite) est en accord avec celle des designers (le monde ne se développe que sur la droite de l'écran). Le Joueur Modèle accepte que ses actions doivent obéir aux règles programmées par les développeurs s'il souhaite avoir du plaisir et progresser. Un joueur ne progresse à *Super Mario Bros.* que s'il termine le niveau en se rendant au mât. Par contre, la façon dont le joueur y arrive lui est propre. En d'autres mots, les intentions et les objectifs du Joueur Modèle se manifesteront, tout comme le veut le modèle MDA, sous la forme prévue et souhaitée par les designers, c'est-à-dire réussir à surmonter les défis en usant des outils à sa disposition.

Plus un jeu offre de possibilités d'émergence et d'interactivités, plus le joueur est en mesure de se construire des hypothèses différentes par *metaruling* et d'agencer, comme il le souhaite, les différents acteurs. Un jeu tel que *Deus Ex : Human Revolution* (2011) permet au joueur de tuer ou de neutraliser un ennemi en le rendant inconscient. Aucune des options n'est meilleure que l'autre en ce sens que la machine ne présente pas au joueur une situation d'échec (*game over*) ou d'avantages (débloquer plus rapidement la progression du protagoniste, par exemple) s'il élimine ou assomme un NPC (*non-playable character*). Par contre, il est possible qu'un joueur décide de pratiquer un génocide, en tuant tous les NPC qu'il rencontre, ou encore

d'être un humaniste croyant au droit de vie de tous. À tout moment, il peut revenir sur sa décision et passer d'une approche à l'autre. Ce qui est intéressant ici, c'est que la règle « morale » qu'il s'impose dans le cadre de ses interactions avec les ennemis provient de ses intentions ludiques, éthiques ou narratives. Exterminer tout le monde ou ne jamais se faire repérer occasionnent des situations différentes et des défis distincts. La difficulté d'accomplissement dans les deux cas reste, par contre, bien réelle. En ne démodant pas de leurs règles personnelles (être un assassin sans remord ou un espion fantomatique), deux joueurs peuvent raconter deux récits aux actions dialectiquement opposées en jouant au même jeu. Dans le cas de *Deus Ex : Human Revolution*, il est intéressant de noter que les développeurs ont reconnu que certains joueurs s'imposaient ce genre de règle. Il y a donc un *achievement/trophy*⁴⁴ qui s'attarde, dans ce cas-ci, à enregistrer la complétion du jeu sans la moindre mort diégétique. Une notification apparaît avec la mention « pacifiste » pour indiquer au joueur qu'il a terminé l'aventure sans avoir éliminé un ennemi. L'ajout d'éléments paratextuels aux jeux vidéo nous permet de constater que les développeurs ne sont pas ignorants des utilisations et manipulations que les joueurs peuvent faire des acteurs de leurs œuvres. Malgré cela, il est pratiquement impossible pour un designer d'implanter une reconnaissance paratextuelle complète de l'ensemble des actions et manœuvres qu'un joueur peut intentionnellement tenter suite une à imposition métarèglementaire.

Le vidéoludique permet l'émergence d'un concept neuf : le Joueur Rebelle. Le joueur mesure ses accomplissements en lisant « l'état de la machine », ou si l'on préfère, ce qui est représenté à l'écran. Le Joueur Rebelle fait une lecture autre de l'état de la machine. Nous entendons par là qu'il est possible que les résultats d'une action du joueur ou de la machine présentent un résultat à l'écran qui peut être interprété différemment par le joueur. Jesper Juul aborde en surface le phénomène dans son chapitre *fictionnal failure*⁴⁵ de son essai *The Art of Failure*. Normalement, le succès d'un protagoniste est partagé émotionnellement par le joueur qui le contrôle. Or, il est possible qu'un joueur n'adhère pas à cette idée. Le Joueur Rebelle opère une dénaturation des règles du jeu en s'imposant des règles, en plus de celles déjà implantées

⁴⁴ Concept paratextuel reconnaissant l'accomplissement de certaines actions dans le jeu.

⁴⁵ Jesper Juul, *The Art of Failure : an Essay on the Pain of Playing Video Games*, Collections : Playful thinking, Cambridge, Mass. : MIT Press, 2013, p. 91.

dans la machine, qui sont en lien avec ses buts personnels et modifient sa lecture de l'état de la machine. Le *metaruling* est, encore une fois, le principe central de la construction d'une expérience significative du joueur. Par exemple, chacun des niveaux de *Super Mario 64* (1996) cache 8 *red coins*. Lorsqu'un joueur les débusque tous, une étoile apparaît quelque part dans le niveau et, afin d'enregistrer son succès/progrès dans le jeu, le joueur doit la collecter elle aussi. Il existe, également, dans le design de 9 des 15 niveaux du jeu un champignon vert (*I-Up*) spécial, synonyme d'une vie supplémentaire à Mario, caché dans un arbre. Lorsque Mario escalade l'arbre en question, le champignon vert apparaît et flotte sans relâche vers Mario jusqu'à son destin ultime d'être absorbé par le plombier. Or, de cette règle et ce choix de design est né sur internet le « green demon challenge ». Le but de ce jeu est de faire apparaître le champignon-traqueur et de collecter les 8 pièces rouges et l'étoile sans jamais être rattrapé par le *I-Up*. Le jeu ne montrera pas un écran indiquant l'échec, pas plus qu'il n'enregistrera une perte de point de vie si le joueur échoue à la tâche. Il ne fera que ce pour quoi il a été programmé c'est-à-dire enregistrer que le joueur a une vie supplémentaire. Dans un tel cas, les joueurs ont inventé un jeu à partir du jeu en dénaturant le rôle d'un acteur de la machine : obtenir une vie supplémentaire est synonyme d'échec. Les conditions de victoire et de défaite ne sont plus définies par la machine, mais par le joueur. De la même manière que notre joueur de golf décrit plus tôt, le « green demon challenge » implante une règle au-dessus des règles et déplace, par la même occasion, le plaisir esthétique.

« Ultimately », écrit Mary Flanagan, « the player decides which way he or she would like to read the game⁴⁶ ». Les intentions des développeurs et celles des joueurs peuvent, en d'autres mots, entrer en conflit, sans pour autant modifier le jeu, seulement l'interprétation du résultat des actions. Nous parlons alors d'un jeu subversif. En dénaturant les propriétés de quelques-uns des acteurs et leurs résultats sur l'état de la machine, le joueur passe de joueur-opérateur à joueur-développeur. Sa lecture du système vidéoludique ne passe plus, en premier lieu, par l'expérience esthétique, mais bien par le design et les règles. Encore une fois, il est possible pour nous d'adapter les théories du Lecteur Modèle d'Eco à la situation de jeu :

⁴⁶ Mary Flanagan, *Critical play : Radical Game Design*, Cambridge, Mass. : MIT Press, 2009, p. 55-56.

Chaque fois que le lecteur parvient à reconnaître dans l'univers de la fabula (bien qu'encore parenthésisé quant aux décisions extensionnelles) la réalisation d'une action qui peut produire un changement dans l'état du monde raconté, en y introduisant ainsi de nouveaux cours d'événements, il est amené à *prévoir* quel sera le changement d'état produit par l'action et quel sera le nouveau cours d'événements⁴⁷.

Selon Eco, le lecteur est en mesure de *narcotiser* certaines propriétés des acteurs lors de sa lecture. À tout moment, un joueur peut mettre sous narcose les différentes propriétés des acteurs formant le jeu sans pour autant chercher à « briser » la narrativité programmée ou les comportements desdits acteurs⁴⁸. Un Joueur Modèle accepte les fonctions programmées des acteurs. Un Joueur Rebelle élargit ou réduit le rôle de certains acteurs. C'est pourquoi nous croyons que le *metaruling* a des possibilités quasi infinies. En privilégiant une lecture « autre » des propriétés des acteurs, le Joueur Rebelle s'approprie la narrativité émergente de l'univers vidéoludique et devient maître du sens qu'il souhaite voir découler. De cette façon, il est en mesure de créer, par interactivité, une expérience nouvelle et un récit inédit dont la réponse émotive sera satisfaisante et propre au joueur.

Nous ne pouvons pas, par contre, qualifier le Joueur Rebelle de tricheur. Le Joueur Rebelle reconnaît les propriétés des acteurs et crée un nouveau conflit à partir de ces dernières. L'aspect « compétitif » entre les moments d'actions de l'opérateur et de la machine reste prioritaire pour le joueur. Mia Consalvo reconnaît la difficulté de définir ce qui est de la tricherie dans les jeux vidéo puisque chaque joueur possède sa définition. Il est de notre avis qu'un tricheur est un joueur priorisant le résultat sur l'état de la machine en ignorant les règles ludiques et narratives. Pour un tricheur, la fin justifie les moyens. Pour le Joueur Rebelle, les propriétés des acteurs restent entières, mais les résultats (ou *output*) peuvent être laissés à l'interprétation. Un tricheur opère un *metaruling* destructeur quand les intentions esthétiques des créateurs sont

⁴⁷ Umberto Eco, *Lector in fabula*, *op. cit.*, p. 143.

⁴⁸ Plus jeune, lorsque nous essayions un nouveau jeu de combat, il était normal que mes amis et moi, une fois nos personnages choisis, installions nos avatars aux opposés de l'écran afin de tester les contrôles et chercher les combinaisons des mouvements spéciaux en évitant de blesser l'autre. Si par mégarde l'un d'entre nous voyait sa barre de vie affectée lors de cette trêve improvisée, le joueur « intacte » acceptait de se faire frapper gratuitement pour équilibrer le duel avant que le combat « commence ».

complètement ignorées et les gains personnels sur les adversaires – dans notre cas, autant la machine que les autres joueurs – deviennent prioritaires.

Au final, le modèle MDA est un idéal pour les développeurs. Il représente la lecture utopique du jeu dans le cas où nous avons affaire avec un Joueur Modèle. Par contre, étant donné que le joueur est un acteur aux capacités cognitives et imaginatives complexes, il est possible que l'appropriation ludique occasionne une disruption du modèle. Le Joueur Rebelle, en imposant ses propres règles, peut dénaturer un jeu sans pour autant chercher à le « briser » comme le Tricheur le souhaite. Le *metaruling*, appliqué de trois façons différentes, occasionne une narrativité émergente neuve et distincte selon les intentions du joueur. Le jeu vidéo peut, dès lors, être considéré comme un médium narratif de réexpérimentations nouvelles contrairement au modèle littéraire classique priorisant l'interprétation idéale de l'auteur.

1.9 Incertitudes et échecs : Redonner vie au jeu par Metaruling

Jouer engage une part de mystère. « Tout jeu d'adresse comporte par définition, pour le joueur, le risque de manquer son coup, une menace d'échec sans laquelle le jeu cesserait de divertir. En fait, il ne divertit plus celui qui, trop entraîné ou trop habile, gagne sans effort et infailliblement⁴⁹ », remarque Caillois. Le jeu vidéo n'échappe pas à cette idée. Greg Costikyan abonde dans le sens de Caillois en parlant de la nécessité du sentiment d'incertitude pour le joueur. Un jeu tel que le *Tic-Tac-Toe* peut certainement engendrer une part d'incertitude pour les enfants qui apprennent les règles, mais l'arbre de jeu et les stratégies étant terriblement limités, les joueurs perdent rapidement intérêt. « Simple play is, in the ideal, joyful and inventive; if it becomes predictable, both the inventiveness and the joy are lost⁵⁰ », mentionne Costikyan. Les jeux vidéo restent, somme toute, une expérience programmée dont il est

⁴⁹ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op.cit.*, p. 39.

⁵⁰ Greg Costikyan, *Uncertainty in Games*, Playful Thinking Series, Cambridge, Mass. : MIT Press, 2013, p. 10.

possible pour les joueurs, après avoir passé beaucoup de temps à jouer, d'analyser et prévoir à un certain degré les comportements, issues et défis.

Costikyan identifie 11 types d'incertitudes que les jeux peuvent posséder: 1) *Performative uncertainty*, où les performances et aptitudes physiques et réactives du joueur sont les sources primaires d'incertitudes ; 2) *Solver's uncertainty*, lorsque la capacité réflexive du joueur à résoudre les problèmes est centrale ; 3) *Player unpredictability*, lors des contacts avec d'autres joueurs, des situations imprévues peuvent émerger ; 4) *Randomness*, quand le hasard décide des résultats ; 5) *Analytic complexity*, alors qu'une analyse des situations est constamment requise afin de faire des actions significatives ; 6) *Hidden information*, où certaines informations sont cachées ; 7) *Narrative anticipation*, le développement du récit et les surprises qu'il renferme motivent le joueur ; 8) *Development anticipation*, quand les modifications au jeu faites par les développeurs ravivent et modifient le rapport au jeu ; 9) *Schedule uncertainty*, lorsque le temps de jeu est limité et laisse les joueurs dans un état de désir ; 10) *Uncertainty of perception*, la difficulté pour un joueur de percevoir l'ensemble des informations disponibles et, finalement ; 11) *Malaby's semiotic contingency*, où la quête du sens réel du jeu se dévoile par les actions et l'analyse du joueur. Naturellement, des jeux peuvent démontrer plusieurs types d'incertitudes à la fois.

Chaque incertitude implique qu'il y a possibilité pour le joueur d'échouer à la tâche. Jesper Juul parle alors du « paradox of failure ». Il décrit ce paradoxe de l'échec comme suit :

1. We generally avoid failure.
2. We experience failure when playing games.
3. We seek out games, although we will experience something that we normally avoid.⁵¹

En d'autres mots, l'engouement du joueur passe par un besoin de surmonter l'échec potentiel. Un joueur trop habile risque de ne plus expérimenter la défaite et perd intérêt. « A game is a system », écrivent Salen et Zimmerman, « in which players engage in an artificial

⁵¹ Jesper Juul, *The Art of Failure*, op. cit. p. 2.

conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome⁵² ». Sans conflit, il n'y a pas d'incertitude ni de plaisir possible. Un joueur expert n'apprécie que rarement, à moins d'être quelque peu sadique, de jouer contre un débutant. L'iniquité entre les capacités n'engendre pas de conflits, mais bien de la frustration. Comment un joueur vidéoludique peut-il alors expérimenter de nouveau le plaisir de jouer si un jeu n'est plus en mesure de le défier adéquatement? En introduisant de nouvelles incertitudes par *metaruling*, bien sûr!

Un « bon » jeu en est un d'équilibre entre succès et échec selon les théoriciens. Les conflits rencontrés par le joueur doivent laisser, chez celui ayant expérimenté l'échec, le sentiment qu'il y a possibilité de réussir éventuellement. Un joueur doit sentir que ses performances peuvent s'améliorer, que la chance peut tourner et qu'il pourra réussir s'il s'attarde plus longuement à la tâche. Juul parle, dans ce cas-ci, de *fairness*. Une règle établie par le joueur doit obéir à cette doctrine. Si une action, à première vue, semble impossible, il tient au joueur d'établir si un travail important, une amélioration de ses performances ou la chance peuvent éventuellement garantir un succès. Dans le cas où la nouvelle tâche est impossible, le joueur abandonnera. Nous croyons que l'établissement par *metaruling* d'objectifs inventés peut apparaître une fois que le joueur a « lu » le jeu et s'est construit une encyclopédie de jeu importante. « Games tend to encourage us to play for a specific type of goal, but it is also possible for us to incorporate additional personal goals in a game⁵³ », rappelle Juul.

Les objectifs naissent des règles et se présentent au joueur de trois façons différentes selon Juul. D'abord, un jeu peut être complété une fois pour toutes. Terminer un jeu d'aventure signifie d'arriver au bout de la trame narrative. Nous parlons ici de *completable goal*. Ensuite, la réussite du joueur peut être éphémère lorsqu'un jeu se présente sous la forme de rondes ou de matchs. Gagner une partie d'*Overwatch* (2017), ne garantit pas le succès du prochain match. Juul a choisi l'appellation de *transient goal* pour décrire le phénomène. Finalement, en tant que compromis entre *completable* et *transient*, nous retrouvons les objectifs d'amélioration, ou

⁵² Katie Salen et Eric Zimmerman, *Rules of Play : Game Design Fundamentals*, Cambridge, Mass. : MIT Press, 2004, p. 80.

⁵³ Jesper Juul, *The Art of Failure, op. cit.*, p. 86.

improvement goals. Battre son record personnel est un objectif en soi, par contre, une fois fait, un nouvel idéal apparaît : devoir dépasser son plus récent succès.

Un joueur désirant expérimenter un jeu à nouveau peut donc établir des objectifs inédits sous forme de règles innovatrices. En agissant ainsi, il rétablit le sentiment d'incertitude qu'il a perdu en cours de route. Il dé-ironise son expérience avec le jeu. « We think fun means enjoyment, and that we want enjoyment above all else. But we're wrong. », écrit Ian Bogost, « Fun is the aftermath of deliberately manipulating a familiar situation in a new way⁵⁴ ». Contrairement à Juul, nous croyons qu'il est possible d'expérimenter un jeu aux objectifs *completable* différemment. Juul donne l'exemple de *Mass Effect 2* pour illustrer son argument de transition entre un « joueur-n'ayant-pas-encore-complété-un-jeu » et un « joueur-ayant-à-jamais-complété-un-jeu ». Il est habituellement possible de terminer le jeu de plusieurs façons différentes. Créer un personnage dialectiquement opposé à son précédent réengage une forme d'incertitude lors du déroulement d'épisodes narratifs. L'approche du joueur lors des combats varie aussi selon les talents et la classe du protagoniste que le joueur choisi de développer. Certes, certaines scènes du récit resteront similaires, mais il n'en demeure pas moins qu'un joueur pourra s'approprier la trame narrative et le *gameplay* de plusieurs manières. Nous avons parlé à plusieurs reprises de *Super Mario Bros.* et nous avons déjà couvert le fait que le jeu se termine une fois la princesse Peach sauvée. Les mondes explorés, l'attention aux *power-ups*, ennemis, etc. peuvent diverger d'une session à l'autre grâce au spectre de liberté ludique disponible. En respectant sa propre règle de « faire différemment de la dernière fois », le joueur démontre une contrôlabilité de l'émergence narrative et réengage une part d'incertitude. Il crée, pour l'occasion, un récit neuf et personnel de son expérience vidéoludique. Cela dit, il est aussi possible d'appliquer du *metaruling* aux jeux démontrant des objectifs transitifs. Gagner d'une « certaine façon » est en soi un objectif propre au joueur. Le joueur peut s'imposer, par exemple, un objectif à l'intérieur d'une ronde de jeu. Dans le shooter compétitif *Battlefield 1* (2016), il est possible de jouer en tant que médecin sur le champ de bataille. Le rôle traditionnel du *medic* est de minimiser les pertes de son équipe en guérissant ses alliés, offrir un support négligeable en combat et ranimer les troupes tombées sous les tirs ennemis à l'aide d'une

⁵⁴ Ian Bogost, *Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games*, New York : Basic Books, 2016, p. 57.

seringue. Par contre, il est aussi possible d'éliminer ses ennemis en « surchargeant » l'aiguille. Un joueur conscient de cette règle peut tenter de dénaturer son rôle traditionnel de guérisseur et choisir de devenir un médecin psychopathe lors de la Première Guerre Mondiale en assassinant le plus possible ses ennemis à l'aide de la dite seringue. Il ne s'agit pas d'une stratégie avantageuse dans une optique de victoire, mais bien d'une appropriation par *metaruling* des challenges du jeu et de l'émergence narrative.

L'une des formes populaires, sinon la plus répandue, de *metaruling* consiste à s'imposer un objectif d'amélioration : le *speed run*. Le but est de compléter un jeu le plus rapidement possible et de chronométrer l'opération. Le joueur cherche à améliorer son temps chaque session de jeu et ravive, par la même occasion, un sentiment d'incertitude reposant sur la possibilité d'échouer à la tâche. Il suffit de chercher le terme de « speed run » sur *YouTube* pour constater que l'entièreté des jeux vidéo présentent des records de rapidité de complétion de toutes les façons possibles – avec ou sans l'aide de *glitches*. Cette métarègle fonctionne particulièrement bien puisqu'il est possible d'appliquer un élément de performance à l'ensemble des jeux. Dans ce cas-ci, c'est la rapidité d'exécution qui est recherchée. En imposant des limites extradiégétiques à son expérience diégétique, le joueur est en mesure de raviver son intérêt envers le jeu en engendrant de nouveaux objectifs, pas nécessairement présents de prime abord. Il modifie, par la même occasion, son rapport à l'œuvre vidéoludique. À ce sujet, Ian Bogost écrit :

By embracing more limitations, a seemingly meaningless idea becomes a more meaningful experience. This paradox of play – the idea that fun arises from limiting freedoms rather than enhancing them – isn't only true of board games or card games or playground games or video games. It can be found in any kind of material whatsoever⁵⁵.

Il est donc dans l'intérêt d'un joueur d'analyser les composantes d'un jeu s'il souhaite développer un rapport dynamique et signifiant avec ce dernier. La réalisation d'objectifs personnels – posture de joueur-designer – peut engendrer un sentiment de plaisir égal sinon plus grand que ceux imposés par le jeu. Le joueur traite alors le jeu vidéo comme l'artiste traite son matériau lorsqu'il s'impose de nouvelles limites. « The history of creativity », écrit Bogost,

⁵⁵ *Ibid.*, p. 140.

« is a recurring story of adopting, accepting, inventing and manipulating material constraints. By learning how others made playgrounds before us, we can better make our own »⁵⁶. En prenant le jeu pour ce qu'il est, avec ses limites et ses composantes, le joueur à l'imagination fertile et avec la patience nécessaire peut élargir le spectre de la narrativité émergente possible d'un jeu. L'imposition de règles implicites modifie le rapport que le joueur entretient avec le jeu et peut prolonger l'intérêt. Chaque « relecture » changeant le récit émergent.

1.10 Conclusion

En résumé, l'acte d'appropriation de l'œuvre vidéoludique passe par la construction de règles par le joueur. Le jeu vidéo étant un réseau complexe d'acteurs interinfluant, le joueur adopte un rôle de créateur en utilisant ses connaissances sur les acteurs, leurs comportements et les liens d'influences qu'ils entretiennent avec l'acte ludique et narratif. Le joueur se construit, à tout moment, un monde fictionnel qu'il teste et confronte à celui idéalisé par les développeurs. La réponse que la machine lui renvoie, lors du dialogues des actions entre le joueur et la machine, peut être acceptée par le joueur ou refusée. Ses intentions prennent alors un rôle de dominance sur le plaisir qu'il peut tirer de son expérience vidéoludique. Pour ce faire, le joueur construit une encyclopédie comprenant toutes les connaissances qu'il a acquises sur le jeu. Ces connaissances lui permettent de reconnaître son apport au jeu et les moments où ses actions génèrent des conséquences sur le monde fictionnel.

Puisque le système démontre un si grand nombre de connexions entre ses différents acteurs, les actions du joueur ont une influence sur la narrativité du récit et sur l'émergence de son propre récit. Le joueur est en mesure de contrôler relativement l'histoire qu'il souhaite raconter par les actions qu'il accomplit. S'il souhaite être un Joueur Modèle, il accepte le déroulement des événements, le rôle et le comportement des acteurs, leurs interactions et la capacité d'agencement tel que désigné par les développeurs. Il peut, en plus de tricher, aussi

⁵⁶ *Ibid.*, p. 155.

narcotiser certains éléments des acteurs et modifier sa réaction émotive au dénouement d'une séquence de jeu. En faisant cela, il s'approprie la narrativité émergente de son récit, la fonction des acteurs et sort du modèle idéal qu'est le *MDA*. Pour ce faire, il crée une règle plus importante que celles enregistrés par la machine. Il est alors « rebelle » dans sa lecture et l'utilisation qu'il fait de sa liberté ludique.

Au final, le *metaruling* est l'acte cognitif qui permet au joueur de s'approprier l'expérience vidéoludique. Il est présent dès les premiers instants où le joueur commence à se construire une encyclopédie et une culture du jeu. Il lui permet de tester les limites, le rôle des acteurs et les conséquences de ses actions sur le jeu, mais aussi de renouveler son expérience ludique. En agissant de la sorte, le joueur est en mesure de raviver le conflit et l'incertitude nécessaires à une expérience ludique plaisante et enrichissante. En d'autres mots, le joueur, lorsqu'il s'invente des règles, passe du rôle d'opérateur à créateur. Il est, par les règles qu'il imagine, l'auteur de la narrativité émergente du récit et celui qui peut permettre à une œuvre de transcender le sens initial imaginé par ses designers.

CHAPITRE II

TRANSFORMER LE JEU

Quelle est la version véritable d'un jeu? La question peut paraître absurde, mais la popularité grandissante des pratiques dénaturantes a d'importantes implications dans le cadre de notre réflexion sur l'appropriation vidéoludique et le rôle du *metaruling*. Les jeux vidéo, de par leur nature adaptative et interactive, peuvent être modifiés par le joueur grâce à sa liberté ludique, mais le *metaruling* peut prendre d'autres formes imprévues. Nous abordons, dans ce chapitre, la multiplicité des versions d'une même œuvre-objet et les transformations amorcées tant par les designers que les joueurs.

En plus du rôle du lecteur, Eco aborde le concept de l'ouverture de l'œuvre⁵⁷ et des multiples interprétations qui peuvent en découler. Selon le théoricien, lorsqu'il y a ouverture de l'œuvre, « l'auteur offre à l'interprète une œuvre à *achever*⁵⁸ ». Comme nous l'avons vu précédemment, le joueur agit à titre d'interprète en usant de sa liberté ludique dans un système informationnel ouvert. L'arrivée de l'internet, l'apparition de réseaux culturels vidéoludiques et le développement du savoir-faire d'un public expert ont encouragé l'effritement des bases de la notion d'auteur à l'aide des actualisations que les joueurs peuvent faire tant de leur expérience ludique que de l'œuvre et du contenu produit à partir de celles-ci. La « variété d'actualisations possibles du jeu permet aux amateurs de construire et de mettre en scène leur propre imaginaire autour du jouer⁵⁹ », rapporte d'ailleurs Fanny Barnabé.

⁵⁷ Umberto Eco, *L'oeuvre ouverte*, Collections : Points 107 Sciences humaines, Paris : Éditions du Seuil, 1979.

⁵⁸ *Ibid.* p. 34.

⁵⁹ Voir Fanny Barnabé, « Les détournements de jeux vidéo par les joueurs », *RESET*, no. 4, 2015.

Afin de mieux comprendre comment la *métarèglementation* peut se manifester en détournement de l'œuvre, nous continuerons d'étayer et d'explorer ce qui constitue le jeu et verrons que l'ouverture initialement programmée peut être dépassée par les joueurs. Par conséquent, le *metaruling* s'éloignera, dans ce chapitre, des intentions de lecture du joueur et se rapprochera du rôle de développeur. Nous verrons que l'œuvre vidéoludique, en plus de s'inscrire dans l'ouverture de l'œuvre décrite par Eco, est devenue, avec le développement de réseaux interconnectés mondialement, l'une des figures de proue les plus proéminentes de la culture participative. Nous espérons ainsi réussir à démontrer que les règles que le joueur adopte s'inscrivent dans une optique de dialogue créatif entre les développeurs et les consommateurs où les rôles peuvent s'inverser.

2.1 La relativité du « bien jouer »

Tôt dans l'histoire vidéoludique, un aspect absent des œuvres narratives littéraires et cinématographiques fait son apparition : la multiplicité des versions présentes dans une même œuvre interactive. Un film est conçu pour être projeté au cinéma et un livre est imprimé dans un format établi par l'auteur et l'éditeur, mais il y a longtemps que le jeu vidéo a quitté la salle d'arcade pour se transporter dans les maisonnettes. La multiplicité des versions dont nous parlons ici est accessible par la sélection des différentes options extradiégétiques conçues par les développeurs que le joueur fait lorsqu'il joue. Il nous apparaît évident que de telles options sont signe d'un désir bienveillant permettant d'inclure un maximum de joueur et, par conséquent, de vendre le plus grand nombre de copies possibles du jeu. Néanmoins, il semble qu'une partie de la communauté *gamer* accorde une certaine importance à la façon dont un joueur expérimente un jeu, si l'on se fie aux éternels débats présents sur les différents forums de discussion. Existe-t-il une VRAIE version d'un jeu? Pour répondre à cette question, nous devons réfléchir aux effets d'une modification des paramètres programmés par les développeurs.

Premièrement, la difficulté d'un jeu peut varier. Un joueur est en mesure, dans la plupart des cas, de modifier, à l'aide des options programmées par les designers, l'intensité des conflits diégétiques. Les obstacles rencontrés par un joueur complétant le jeu en mode « facile » différeront de ceux choisis avec l'option la plus difficile. C'est le *difficulty scaling*. Sander Bakkes, Chek Tien Tan et Yusuf Pisan remarquent :

In most games, the only implemented means of difficulty scaling is typically provided by a *difficulty setting*, i.e., a discrete parameter that determines how difficult the game will be. The purpose of a difficulty setting is to allow both novice and experienced players to enjoy the appropriate challenge that the game offers. Usually, the parameter affects plain in-game properties of the game opponents, such as their physical strength. Only in exceptional cases the parameter influences the strategy of the opponents. Consequently, even on a “hard” difficulty setting, opponent may exhibit inferior behavior, despite their, for instance, high physical strength. Because the challenge provided by a game is typically multifaceted, it is difficult for the player to estimate reliably the particular difficulty level that is appropriate for himself. Furthermore, generally only a limited set of discrete difficulty settings is available (e.g., easy, normal, and hard). This entails that the available difficulty settings are not fine-tuned to be appropriate for each player⁶⁰.

Les stratégies pour surmonter les défis qu'un joueur emploie sont affectées par une modification du paramètre. Un joueur devra, par exemple, faire preuve d'une plus grande prudence lorsqu'il engage un combat ou, encore, le nombre d'ennemis pourra augmenter drastiquement. Récemment, *Shadow of the Tomb Raider* (2018) permet de modifier la difficulté sur les trois principaux plans ludiques du jeu : soit le combat, le *platforming* et la résolution des énigmes. Dans tous les cas, la narrativité émergente est directement affectée par la difficulté des défis que le joueur doit surmonter selon l'option qu'il aura choisie.

Il est aussi possible qu'une modification du paramètre de difficulté engendre des conséquences sur la trame narrative. Par exemple, terminer *Halo 3* (2007), publicisé en tant que dernier opus de la saga, à un niveau de difficulté inférieur à *legendary* (le plus haut possible) laisse croire au joueur que le protagoniste de la série meurt dans une explosion résultant de son ultime sacrifice pour sauver l'humanité. Le joueur dévoué, celui qui complète

⁶⁰ Sander Bakkes, Chek Tien Tan et Yusuf Pisan, « Personalised Gaming: a Motivation and Overview of Literature », *Proceedings of The 8th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Playing the System*, No. 4, 2012, p. 6.

le jeu au plus haut niveau de difficulté, apprend, par contre, que Masterchief, le héros, survit à l'explosion et se met dans un état de cryogénéisation renvoyant à celui de notre rencontre initiale avec le super-soldat lors du premier épisode. Puisque nous retrouvons Masterchief dans *Halo 4* (2012) peu de temps après les événements montrés dans la conclusion de la plus haute difficulté, nous devons conclure que la « vraie » finale est celle où notre protagoniste survit et que la « meilleure » version du jeu est celle du mode *legendary*. Cela ne veut pas dire que le joueur s'étant contenté d'une unique complétion à un niveau de difficulté inférieur a mal joué. Seulement que les intentions des développeurs transparaissent au travers d'une récompense narrative exclusive au joueur dévoué ayant maîtrisé les subtilités du jeu.

Si, dans le cas de *Halo*, les événements narratifs ne se modifient que lors de la conclusion, d'autres jeux ont fait preuve de plus d'ambition sur les implications du choix de difficulté. Par exemple, *GoldenEye 007* (1997), le père des *first-person-shooter* sur console, a adopté une intéressante approche du paramètre de difficulté. Bien entendu, le jeu est une adaptation du film d'action mettant en vedette Pierce Brosnan dans le rôle du célèbre espion britannique James Bond. Nous retrouvons donc les grandes lignes de la trame narrative du film avec les lieux visités, les personnages rencontrés et les actions accomplies par l'agent 007. Par contre, les méthodes employées et les séquences d'événements seront propres au joueur par l'utilisation qu'il fera de sa liberté ludique. En plus d'améliorer l'efficacité des ennemis, d'handicaper plus facilement le héros, de retirer l'assistance au tir et de réduire le nombre de balles et de gilet pare-balles disponibles dans un niveau, jouer à une difficulté supérieure (définie en ordre croissant, dans ce cas-ci, par *Agent*, *Secret Agent* et *00 Agent*) expose le joueur à une série d'objectifs différents de ceux des options inférieures. En d'autres mots, le joueur est en mesure d'étoffer la trame narrative du film en accomplissant des actions qui n'ont pas nécessairement été montrées à l'écran et qui n'étaient pas nécessaires lors des séances de jeu au niveau de difficulté plus bas.

En second lieu, la qualité des effectifs matériels d'un joueur peut lui permettre d'avoir accès à une version « idéale » du jeu. Nous entendons par là qu'une puissante machine (console ou ordinateur), un ou plusieurs moniteurs de bonne qualité et un système de son haut de gamme améliorent les qualités techniques d'un jeu tel que la définition des graphiques, la profondeur et la largeur du champ de vision, la vitesse de rafraîchissement de l'image, le design de

l'environnement sonore, etc. Toutes ces caractéristiques modifient la lecture qu'un joueur fait du jeu et, par conséquent, peuvent lui fournir un net avantage dans certaines situations de jeu, tant en solo qu'en compétition, en plus d'influencer son sentiment d'immersion. Schumann, Bowman et Schultheiss ont évalué le sentiment de présence des joueurs dans les jeux vidéo de rôles et les jeux de tirs à la première personne. « Presence refers to a merging of a player's mind with the game environment⁶¹ », écrivent-ils. Suite à leur étude, certaines caractéristiques concernant le design ressortent du lot quant à leur effet et à leur importance sur une perception positive du jeu. « Our data show that quality assessments concerning game characteristics like lifelike NPC, profound reactions, and high-end technics are highly associated with self-reported feelings of presence during game play⁶² ». Les conclusions de la recherche des théoriciens allemands rappellent le concept de l'immersion de Janet H. Murray. Il arrive d'ailleurs, remarque Alison McMahan⁶³, que les termes « présence » et « immersion » soient employés comme synonymes. Peu importe le terme préféré, les notions demeurent primordiales à l'engagement du joueur dans l'activité ludique.

« There are three types of player engagements – narrative, ludic and sensory⁶⁴ », écrit Yin Wu. Améliorer la qualité graphique et sonore influe directement sur l'engagement sensoriel du joueur, mais aussi indirectement sur la narrativité et le ludisme expérimentés. Par exemple, dans un jeu d'infiltration comme *Splinter Cell* (2002), la luminosité joue un rôle important. Les zones d'ombres sont associées à un sentiment de sécurité pour le joueur (puisque son personnage est plus difficile à détecter) et, inversement, les zones éclairées sont, en général, synonymes de danger. Les ombres qu'un ennemi ou le joueur projettent dans l'environnement ainsi que les sons qu'ils émettent deviennent donc d'excellents indicateurs du niveau de risque d'une situation, du positionnement de l'ennemi et des stratégies que le joueur doit adopter selon

⁶¹ Christina Schumann, Nicholas David Bowman et Daniel Schultheiss, « The Quality of Video Games: Subjective Quality Assessments as Predictors of Self-Reported Presence in First-Person Shooter and Role-Playing Games », *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 60, no. 4, 2016, p. 549.

⁶² *Ibid.* p. 563.

⁶³ Alison McMahan, Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, *The Video Game Theory Reader*, New York : Routledge, 2003, p.67-86.

⁶⁴ Yin Wu (dir.), « The Style of Video Games Graphics: Analyzing the Functions of Visual Styles in Storytelling and Gameplay in Video Games », *Simon Fraser University Press*, 2012, p. 72.

les actions qu'il souhaite accomplir. Un ordinateur avec une carte graphique d'excellente qualité, auquel est branché un système de son *ambiophonique*, définira adéquatement l'environnement et fournira au joueur de « meilleurs » indices qu'un ordinateur âgé forçant le joueur à désactiver l'option graphique des ombres et qui n'a qu'un haut-parleur projetant en mono. L'émergence narrative va, dans ce cas-ci, être inévitablement dirigée par les informations que le joueur a été capable de discerner à l'aide de sa machine.

Visschedijk, Lazonder, Van Der Hulst, Vink et Leemkuil corroborent l'importance de la qualité des aspects techniques pour certains jeux. Leur étude porte sur la capacité des joueurs à reconnaître les émotions humaines simulées et sur son importance dans le processus de prises de décision stratégiques. « Gaining proficiency in humane motion recognition thus seems to require maximum training fidelity: the more realistically humane motions are modelled in a game, the better they are recognized⁶⁵ », rapportent les chercheurs. Dans *L.A. Noire* (2011), un jeu publié par Rockstar, le joueur adopte le rôle d'un détective privé à Los Angeles dans les années 1940. À plusieurs moments, le protagoniste doit interroger des personnages pour progresser dans son enquête. Une grosse partie du *gameplay* consiste à reconnaître si les informations révélées au joueur sont véridiques ou non. Tout comme dans l'étude des Hollandais cités plus haut, les designers ont eu recours à 3 indicateurs différents pour simuler les émotions : la posture du NPC, les expressions faciales et les inflexions de la voix. Naturellement, la recherche conclut que, lorsqu'il y a présence de ces 3 éléments, le joueur est en mesure de réussir la tâche facilement. Même si la posture et les inflexions de la voix sont suffisantes pour la reconnaissance de l'émotion présentée, une représentation détaillée des expressions faciales aide grandement le joueur. Les chercheurs ont remarqué que lorsqu'un joueur est confronté au faciès et à la posture, ses résultats sont meilleurs que lors d'une démonstration n'impliquant que la posture et la voix. Un niveau de détails plus important aide donc les joueurs à accomplir plus facilement la tâche.

Les exemples de *Splinter Cell* et de *L.A. Noire* sont extrêmes et ne servent qu'à illustrer le vaste spectre d'expériences sensorielles différentes qu'un joueur peut connaître selon la

⁶⁵ Gillian C. Visschedijk et al., « Modelling Human Emotions for Tactical Decision-Making Games », *British Journal of Educational Technology* 44, no. 2, 2013, p. 197.

qualité de ses équipements. Dans nos deux exemples, la qualité graphique a un impact sur le *gameplay*, mais ce n'est pas toujours le cas. Un design flamboyant de *Tetris* ne changera pas la nature du jeu, n'avantagera pas nécessairement le joueur et ne modifiera probablement pas les stratégies employées. Par contre, si le jeu a été développé avec un « ultime » niveau de détail, nous devons supposer qu'un designer souhaite qu'il soit expérimenté sinon à quoi bon investir des ressources considérables et façonner le jeu de cette façon?

Jusqu'à présent, nous nous sommes penchés sur l'effet *in game* d'une modification des paramètres concernant la difficulté et les qualités techniques d'un jeu, mais il existe aussi l'option de changer le mappage d'un dispositif de contrôle. Peu de recherches existent sur le rôle du dispositif dans l'expérience ludique. Nous avons déjà vu que le dispositif de contrôle, ancré dans la réalité, est le moyen de communication employé par le joueur pour mettre en scène des actions à l'écran. L'option permettant de reconfigurer le rôle de chacun des boutons de sa manette ou de son clavier a des impacts sur les manipulations qu'il fera dans la réalité. Normalement, un joueur fera des modifications sur le mappage originel pour améliorer son confort et sa rapidité d'exécution de certaines actions. L'un des plus vieux débats entre joueurs concerne le contrôle l'axe vertical dans les jeux à la première personne. Pour reprendre nos deux exemples de *first-person shooter*, *GoldenEye 007* utilisait le modèle classique de l'axe inversé. Ce qui veut dire que, lorsqu'un joueur désire regarder en hauteur, il doit, tout comme dans un avion, positionner son joystick vers le bas. *Halo* a inversé la convention de façon si efficace que leur modèle est maintenant le standard. Certains joueurs ont adopté sans trop d'obstination le changement, d'autres le refusent toujours. L'option est donc présente dans la totalité des jeux et permet d'accommoder tous les joueurs selon leur préférence. S'adapter à d'importants changements inefficaces peut aussi, en soi, devenir un jeu.

Loin de nous l'idée de trancher sur la bonne façon de jouer. L'objectif de ce mémoire est à l'opposé de telles aspirations. Nous croyons qu'il n'existe pas de « vraie » version d'un jeu, seulement une version qui satisfait le *metaruling* établi par le joueur. Les options désignées ici ne sont qu'une autre possibilité pour le joueur de s'approprier le vidéoludique comme il le souhaite. Il nous apparaît absurde de questionner, de juger et de nier l'expérience d'un joueur faite selon les critères abordés dans cette section. Nous pouvons, par contre, aisément parler d'une multiplicité de versions d'un même jeu puisque nous pouvons changer, à l'aide des

options disponibles, notre façon d'interagir avec l'œuvre. Bernard De Koven résume : « So, to make the game different, to change it significantly, we have to find a rule to change that will result in a change of strategies⁶⁶ ». Une modification de la difficulté, des changements techniques et un mappage du dispositif de contrôle peuvent tous avoir un effet sur les stratégies employées par un joueur, sur ses performances, son sentiment d'immersion et parfois même sur la narrativité. Le joueur a donc, par *metaruling*, l'option d'expérimenter diverses versions d'une même œuvre-objet.

2.2 Patches, Expansions et DLC

Le jeu n'est et ne sera jamais immuable. Le concept de « version finale » du jeu vidéo est dès lors plein d'ambiguïtés. Nous entendons par là qu'il existe, pour les développeurs, la possibilité de modifier une œuvre même après sa parution. Ajout de contenu, réparation de bogues et même prolongation de l'expérience sont désormais pratiques communes de l'univers vidéoludique. Puisqu'un système cybernétique est rarement infaillible et que les jeux vidéo ont tendance à se complexifier, il est normal pour les auteurs d'un jeu de vouloir corriger les erreurs nuisant à leurs intentions ludiques et artistiques. Si jusqu'au milieu des années 1990 de tels changements étaient plutôt rares, l'arrivée de l'internet a changé significativement la capacité des designers à distribuer et modifier le contenu originel de leur jeu, et ce même après sa sortie. Trois possibilités de changements de contenus sont pratiques communes chez les développeurs.

D'abord, les designers peuvent, pour des raisons variées, distribuer un correctif qui pourra être téléchargé. Ces mises à niveau servent à corriger des problèmes techniques qui auraient échappé aux examens minutieux des auteurs ou encore à équilibrer, par la modification du comportement de certains acteurs, le jeu. Il est possible de faire un parallèle avec le monde des sports. Bernard De Koven nous rappelle que le basketball a connu plusieurs changements au niveau de ses règles à travers les années afin de rendre le jeu plus intéressant et d'éviter l'abus

⁶⁶ Bernard De Koven, *The Well-Played Game: A Player's Philosophy*, Cambridge, Mass. : MIT Press, 2013, p. 50.

de certaines stratégies et styles de jeu. Salen et Zimmerman empruntent à Von Neumann et Morganstern un terme mathématique pour parler des stratégies dégénératives : *saddle point*. Un *saddle point* est une solution optimale qui teinte les comportements de jeu. « Once a player finds it, » écrivent les théoriciens, « there is no other reason to do anything else⁶⁷ ». Lorsqu'une telle stratégie est employée par les joueurs, la joute significative, celle qui engage pleinement le joueur, est rapidement abandonnée et les conflits ludiques perdent en intensité. En instaurant des changements à l'aide de *patches*, les développeurs s'assurent que le jeu demeure intéressant et jouable pour tous.

Beaucoup de jeux compétitifs connaîtront une multiplicité de versions au cours de leur vie. *Overwatch* (2016) voit sa *meta*⁶⁸ changer constamment. Lorsqu'une certaine stratégie ou certaines habilités des héros deviennent surutilisées ou, au contraire, désuètes, Blizzard, la compagnie derrière le développement, travaille à rééquilibrer le jeu. S'ensuit un nouveau processus d'apprentissage pour les joueurs et le développement de nouvelles stratégies et comportements de jeu. Les modifications ne changent que très rarement le contenu du jeu, préférant peaufiner certains détails. Par exemple, la vitesse d'exécution d'une habilité, l'importance des dommages qu'elle inflige, le temps d'attente entre ses exécutions, etc. peuvent tous avoir un impact sur le déroulement d'une partie lorsque modifiés un tant soit peu. Riot Games, les développeurs du très populaire *League of Legends* (2009), apporte constamment ce genre de changements en mettant à jour le jeu bimensuellement. Mais les *updates* ne concernent pas seulement les jeux multijoueurs compétitifs. *Diablo II* (2000) a vu 25 *patches* être distribuées publiquement au cours de sa vie, chacune d'entre elles modifiant des éléments du jeu tels que les habilités et les statistiques de certains objets. Des combinaisons, en conséquence, devinrent obsolètes tandis que d'autres apparaissaient à chacune des installations. Même si la mécanique du jeu n'a pas changé et que le scénario est resté le même, le sentiment de jouer à un jeu différent était réel et bien présent dans les discussions sur les

⁶⁷ Katie Salen et Eric Zimmerman, *Rules of Play, op. cit.*, p. 241.

⁶⁸ Terme employé par les *gamers* pour englober les stratégies, connaissances vidéoludiques, styles de jeu, informations techniques, etc. qui permettent d'accéder plus facilement à la victoire.

forums de l'époque. C'est pour ces raisons que nous devons être en désaccord avec Ha Lee, Jett et Perti lorsqu'ils affirment :

A patch released to fix bugs, or blatant problems, in our view, is not content per se. Those patches affect how the code is run, and may correct problems to improve interactions with game content, but they do not expand the content of the game⁶⁹.

Pour reprendre l'exemple d'*Overwatch* (2016), certaines *patches* ont introduit de nouveaux héros et des arènes inédits, faisant mentir les chercheurs sur les intentions de la pratique. De plus, comme le soutient De Koven, jouer alternativement à un jeu, c'est jouer à un autre jeu. En d'autres mots, lorsque nous modifions une règle, nous ne jouons plus au même jeu.

Deux autres moyens sont communément utilisés par les développeurs afin de modifier leur jeu après sa sortie : les extensions (*expansion*, en anglais) et le *downloadable content* (DLC). En pratique, les deux sont très similaires puisqu'ils servent à ajouter du tout nouveau contenu au jeu. Seul le moyen de distribution semblait, à l'époque, les différencier. L'extension, pendant longtemps, devait être installée à l'aide d'un support physique que l'on achetait en magasin, tandis que les DLCs, comme le nom l'indique, pouvaient être, à condition d'avoir une connexion internet, téléchargés directement. Malgré une convergence contemporaine de la méthode d'acheminement, certains développeurs continuent de percevoir une différence entre les deux. Todd Howard, l'un des plus importants développeurs des séries *The Elder Scroll* et *Fallout*, lors d'une entrevue avec Kotaku en 2012, proclamait : « For *Fallout 3* we did 5 DLCs. That was a very aggressive path for us. Our plan now is to take more time, to have more meat on them. They'll feel closer to an expansion pack⁷⁰ ». Les DLCs semblent donc, du moins aux yeux du développeur, plus facultatifs que les extensions. Ils ont la capacité de modifier le jeu et les stratégies, mais ils tiennent plutôt de la fioriture tandis que les extensions ajoutent du contenu significatif, voire parfois nécessaire, au jeu.

⁶⁹ Jin Ha Lee, Jacob Jett et Andrew Perti, « The Problem of "Additional Content" in Video Games », dans *Proceedings of the 15th ACM/IEEE-CS Joint Conference on Digital Libraries*, Knoxville, Tennessee, USA : ACM, 2015b, p. 237.

⁷⁰ Stephen Totilo, « Bethesda: Skyrim DLC Will Feel More Like Expansion Packs », 2012, en ligne, consulté le 7 Juillet 2018.

Par exemple, CD Projekt Red, pour *The Witcher 3 : Wild Hunt* (2015) a développé deux extensions payantes et 16 contenus téléchargeables gratuits. Les DLCs permettaient d'incorporer de nouvelles armures et armes, d'altérer le look de certains personnages, d'ajouter des missions secondaires, d'accroître le nombre d'animations et de débloquent un nouveau mode de jeu permettant de rejouer au jeu tout en gardant le progrès fait sur son personnage (*New Game+*). Les extensions, quant à elles, rajoutaient près de 40 heures de jeu supplémentaire en introduisant de nouveaux personnages, en étoffant le récit avec d'importantes trames narratives originales et une conclusion satisfaisante pour le protagoniste de la série, en explorant des régions jusque-là inconnues et en incorporant d'inédites mécaniques de jeu. En d'autres mots, les extensions donnaient l'impression d'être des jeux à part entière qui demandaient la possession et une familiarité avec le jeu original tandis que les DLCs apparaissaient optionnels. Plusieurs développeurs, une fois toutes les extensions et *patches* parues, publiaient à nouveau le jeu avec tout le contenu post-sortie initiale accompagné d'appellations alléchantes telles que « Game of the year edition », « Ultimate edition » ou « Definitive edition », afin de rehausser les ventes. Cela n'est pas sans rappeler l'industrie cinématographique et ses « director's cut » qui laissent sous-entendre qu'il existe une version plus proche des intentions de l'auteur. Plus encore, les extensions deviennent absolument nécessaires dans certains cas. *World of Warcraft* (2004) a, jusqu'à présent, ajouté 7 extensions au jeu. Chacune d'entre elles a diversifié le contenu du jeu et changé d'importants aspects mécaniques. Pour que les joueurs puissent continuer à jouer ensemble et afin de ne pas avoir un jeu déséquilibré, chaque joueur doit acheter les mêmes extensions du jeu.

Malgré les pratiques quelque peu invasives et déontiques des développeurs, plusieurs joueurs choisissent d'ignorer, par *metaruling*, les modifications nécessaires (*patches*, *updates* et extensions) ou optionnelles (DLCs et extensions) des développeurs. L'un des plus fameux cas d'une telle pratique concerne d'ailleurs *World of Warcraft*. Certains joueurs, par nostalgie, ont créé des serveurs qui permettent de jouer à la première version du jeu. Baptisé *Nostalrius*, ces serveurs ont accueilli près de 800 000 joueurs désirant revivre l'expérience « vanille⁷¹ » entre les mois de février 2015 et d'avril 2016, avant d'être fermés suite à des pressions légales

⁷¹ *Vanilla* est un terme fort commun dans la culture *gamer*. Il sert à définir l'état d'un jeu à sa sortie, avant tous les changements qu'il a subis ou vivra.

de la part de Blizzard. La popularité de ces serveurs était telle que le développeur a annoncé l'année suivante qu'il ouvrirait des serveurs dédiés à la version 1.12 du jeu, la même qui était employée par *Nostalrius*.

Au final, il semble que l'expérience du joueur est vouée à être changeante puisque le jeu est aussi sous le joug des mutations engrangées par les développeurs. La « vraie » version du jeu, pour faire écho à la précédente section, devient dès lors un concept élastique, et ce malgré les multiples éditions et rééditions d'un même jeu. Nous devrions plutôt parler de « bien » jouer. Selon De Koven, bien jouer implique une appropriation des règles par les joueurs :

You're not changing the game for the sake of changing it. You're changing it for the sake of finding a game that works. Once this freedom is established, once we have established why we want to change a game and how we go about it, a remarkable thing happens to us: *we* become the authorities. No matter what game we create, no matter how well we are able to play it, it is our game, and we can change it when we need to. We don't need permission or approval from anyone outside our community. We play our games as we see fit⁷².

En acceptant ou en refusant les modifications qu'un développeur apporte, les joueurs sont en mesure de façonner, et ce malgré l'apparente rigidité du système informatique, le jeu selon leurs intérêts. Tant les joueurs que les développeurs s'engagent dans une culture où la participation et l'échange deviennent d'une importance capitale au développement d'une version où la communauté culturelle et ses sous-cultures liées à l'œuvre s'entendent sur ce qui les engage à jouer.

2.3 La culture participative

Jusqu'à présent, nous avons survolé les méthodes employées par les développeurs pour incorporer ou imposer des changements au niveau des règles. La définition d'auteur de Janet Murray n'a toujours pas été défiée puisque les options discutées jusqu'ici ont été développées

⁷² Bernard De Koven, *The Well-Played Game*, *op. cit.*, p. 52-53.

par les designers du jeu. Par contre, une tendance est de plus en plus populaire chez les développeurs : permettre la distribution de contenu généré par les joueurs, ou si l'on préfère, l'*user-generated-content*.

Nous assistons, depuis la mise en relation informatique des joueurs, au développement d'une nouvelle forme de convergence. Plutôt que du contrôle exercé par quelques corporations sur le contenu médiatique, nous parlons, en raison de l'aspect participatif de l'internet, d'une convergence entre les différents créateurs de contenu (Jenkins, 2006; Hartley, 2006; Postigo, 2008). Nous entendons par là que les joueurs prennent de plus en plus de place dans la création de contenu culturel. Jenkins définit la culture participative en 5 points :

- 1- Relatively low barriers to artistic expression and civic engagement,
- 2- Strong support for creating and sharing creations with others,
- 3- Some type of informal mentorship whereby what is known by the most experienced is passed along to novices,
- 4- Members who believe that their contribution matter, and
- 5- Members who feel some degree of social connection with one another (at the least, they care what people think about what they have created)⁷³.

Facebook, YouTube, Twitter et Instagram n'offrent pas de contenu, leurs utilisateurs le créent au complet. Le vidéoludique n'échappe pas à la tendance. Et nous ne parlons pas des vidéos mis en ligne par les joueurs. Nous pensons, ici, à du contenu interactif.

Super Mario Maker (2015) est vendu dans les magasins comme n'importe quel autre jeu par Nintendo. Seulement, le « jeu » est en fait un outil de création de niveau 2D. Le joueur se sert de la plateforme pour assembler différents acteurs de l'univers de la mascotte japonaise pour ensuite partager son travail avec le monde entier sur internet. Le succès du jeu est basé sur l'idée que les joueurs développent des niveaux intéressants et inventifs pour les autres joueurs. Il s'agit d'une capitalisation d'une pratique de la culture participative qui avait déjà lieu où des joueurs/développeurs développaient des niveaux inédits à l'aide de l'engin de *Super*

⁷³ Henry Jenkins et al., *Confronting the Challenges of Participatory Culture : Media Education for the 21st Century*, Cambridge, Mass. : MIT Press, 2009, p. 5-6.

Mario World pour ensuite les partager sous format de ROMs. L'exemple le plus connu reste *Kaizo Mario World* (aussi connu sous le sobriquet *Asshole Mario*) qui a réussi à attirer, à l'aide de ses niveaux extrêmement difficiles, la communauté des *speedrunners* et à générer la frustration des *streamers*. *Super Mario Maker* est extrême dans son approche, mais plusieurs autres jeux offrent un mode de création et/ou d'édition. *Trials Fusion* (2014) et *Little Big Planet* (2009) permettent aussi la création de niveaux, tandis que *Team Fortress 2* (2007) laisse les joueurs développer de nouveaux objets à utiliser lors des parties. Dans de tels cas, nous pouvons constater que le joueur n'est plus simple consommateur, mais aussi producteur. Dans les mots d'Alvin Toffler (1980), il devient un prosommateur (ou *prosumer*). Si l'on reprend l'exemple de *Super Mario Maker*, le joueur crée des niveaux en usant des outils mis à sa disposition, il peut les partager sur la plateforme entretenue par Nintendo; il a accès à des tutoriels lui enseignant comment user des ressources du jeu, il peut évaluer les créations des autres et, de la même façon, se faire critiquer sur ses contributions. Ce qui est particulièrement intéressant, dans le cadre de ce mémoire, c'est de constater que les joueurs ne se contentent pas de créer des niveaux « classiques », variant en difficulté. Certains niveaux explorent une narrativité dans leur design, d'autres agissent en machine avec lesquels nous devons interagir au minimum, etc. Bref, l'imagination des joueurs dépasse la fonction primaire de l'outil/jeu de Nintendo et une communauté se crée autour du contenu généré par les joueurs. Les compagnies de jeux vidéo ont donc repris un phénomène d'appropriation déjà existant en l'institutionnalisant.

Dans le domaine de la culture participative en vidéoludisme, nous ne pouvons ignorer l'énorme succès qu'est *Minecraft* (2011). Dès ses balbutiements en 2009, avant sa sortie officielle, *Minecraft* était un jeu en accès anticipé (*early access*). En d'autres mots, les joueurs participaient au financement du jeu, testaient les nouvelles mécaniques, aidaient à identifier des bogues et discutaient de leurs souhaits pour le jeu avant qu'il ne soit complet. Aujourd'hui, *Minecraft* est un *sandbox* à génération procédurale (c'est-à-dire que le monde et la distribution des éléments qui le compose sont créés au hasard selon de complexes algorithmes) où le joueur doit trouver et assembler des ressources. 5 modes de jeu sont disponibles : *survival*, *creative*, *adventure*, *hardcore* et *spectator*. De plus, 4 niveaux de difficulté peuvent s'appliquer. *Survival* demande au joueur de survivre aux éléments, aux attaques nocturnes des monstres qui habitent

son monde et à la faim (à moins de jouer au niveau de difficulté le plus facile). Dans les premières itérations, le jeu n'avait pas de « fin ». Une mise à jour s'est chargée, suite aux demandes des joueurs, d'introduire un boss final qui agit comme objectif ultime pour le joueur désirant une finalité narrative. Afin d'y parvenir, le joueur doit créer des outils à l'aide du complexe système de *crafting*. En rassemblant des ressources qu'il récolte tout au long de sa séance de jeu, le joueur est en mesure de se construire un abri, de se fabriquer une armure et des armes, de pratiquer l'agriculture, d'échanger des ressources avec des NPCs, etc. Le mode *hardcore* n'ajoute qu'une mort permanente au mode *survival* en plus d'automatiquement mettre le jeu au niveau de difficulté le plus élevé. Comme son nom l'indique, *spectator* rend le joueur passif dans un rôle d'observateur. Il peut se déplacer, regarder où il le désire et se téléporter à l'emplacement d'autres joueurs, mais il ne peut pas interagir avec le monde.

Les deux prochains modes de jeux sont particulièrement intéressants dans le cadre de ce mémoire puisqu'ils sont des incarnations observables du *metaruling*. *Creative* laisse le joueur ignorer tous ces aspects du jeu. Seules sa créativité et ses capacités organisationnelles sont importantes. Le joueur a accès à l'ensemble des ressources du jeu et peut se déplacer tant verticalement qu'horizontalement afin de placer les blocs comme il le souhaite dans un environnement 3D. Imaginez un set de *lego* infini où la gravité n'a pas d'impact. Ce mode est particulièrement utile pour assembler de gigantesques et complexes constructions. *Adventure* permet au joueur d'accéder aux créations des autres en limitant les interactions aux mouvements et à l'activation de certains éléments. Grâce à la quantité toujours croissante de vidéos, d'articles et d'images sur les médias sociaux, nous pouvons constater que les créations des joueurs varient grandement en taille, en complexité et en possibilités interactives. Par exemple, certains joueurs ont reproduit à l'échelle 1:1 l'*Enterprise* de la série *Star Trek*, d'autres ont recréé des villes complètes de la très populaire série *Game of Thrones*, quelques joueurs se sont amusés à reproduire des scènes de la culture vidéoludique et les créations récréatives à l'intérieur de *Minecraft* sont communes et populaires. En résumé, ce qu'un joueur décide de créer n'est limité que par ses capacités. Les cartes qu'il choisit de télécharger, elles, sont une réflexion du jeu qu'il a envie de jouer. Il façonne son expérience par *metaruling*, mais peut aussi influencer sur celle des autres par ses créations. La culture participative, en d'autres mots, permet une interaction entre le *metaruling* de chacun.

En permettant aux joueurs de participer à la création de contenu pour le jeu, les développeurs n'abandonnent pas la traditionnelle dichotomie économique producteur/consommateur, mais leurrent les joueurs en leur laissant la possibilité de former des communautés adoptant un double rôle. Arakji et Lang parlent de réseaux en ligne de consommateurs (*digital consumer networks*) :

We define digital consumer networks, on the other hand, as online communities of consumers who share similar interests in certain product genres and who take advantage of internet connectivity as well as the powerful and easy-to-use digital technology to not only discuss products but also engage in the design, development, and distribution of new digital products⁷⁴.

Dans les exemples vidéoludiques précédents, nous avons pu voir que l'avènement de l'internet a permis à ces réseaux de se développer et commencer à brouiller la séparation entre auteur et consommateur. Malgré l'existence de créations surprenantes, nous ne sortons pas des balises mises en place par les développeurs. En revanche, il existe, notamment dans la communauté *gamer* préférant l'ordinateur personnel à la console, une forme d'*user-generated content* qui permet au joueur de s'approprier pleinement son expérience vidéoludique : le *modding*.

2.4 Les mods : Premier survol, catégorisation et légalité

Les *mods* (version courte de « modifications ») sont une approche DIY de la personnalisation d'un jeu. Ils comprennent tous les changements que le joueur, à l'aide de son expertise des systèmes informatiques, est en mesure d'apporter au jeu en usant d'éléments qui n'ont pas nécessairement été développés par les développeurs. Ces modifications affectent directement les codes du jeu et ont des répercussions sur la diégèse et les mécaniques du jeu. Un *mod* est, selon Valve Developer Community, « an alteration or creation of files for a game

⁷⁴ Reina Y. Arakji et Karl R. Lang, « Digital Consumer Networks and Producer-Consumer Collaboration: Innovation and Product Development in the Video Game Industry », *Journal of Management Information Systems* 24, no. 2, 2007, p. 197.

engine, which allow it to modify the gameplay style, graphics, environments, models, etc.⁷⁵ ». Walt Scacchi arrive à une définition similaire pour la pratique, mais porte une attention particulière aux intérêts du joueur : « we conceive of game mods as covering customizations, tailorings, and remixes of game embodiments, whether in the form of game content, software, or hardware denoting our space of interest⁷⁶ ». Il est important de noter que les *mods* ne sont pas des systèmes autonomes, puisque le joueur souhaitant en faire usage doit avoir en sa possession le jeu qu'il désire modifier. Scacchi tente, dans son article, de catégoriser les façons qu'un joueur peut modifier son expérience :

Modding is a form of *meta-gaming* – playing games that play with the game systems. At least five types of game mods can be observed: user interface customization; game conversions; machinima and art mods; game computer customization; and, game console hacking. Each enables different kinds of affordance that govern mods, modding practices, and modders⁷⁷.

Avant de nous attaquer aux conséquences d'une telle pratique pour la culture vidéoludique, définissons chacune des catégories.

D'abord, la personnalisation de l'interface de l'utilisateur consiste à modifier les acteurs qui informent le joueur de manière non diététique. Ce type de personnalisation peut permettre au joueur d'améliorer ses performances et son expérience sans grandes répercussions narratives.

Three kinds of user interface customizations can be observed. First and most common, is the player's ability to select, attire or accessorize the characters that embody a player's in-game identity. Second, is for players to customize the color palette and representational framing borders of their game display within the human-computer interface, much like what can also be done with Web browsers and other end-user software application. Third, are user interface add-on components that modify the player's in-game information management dashboard that do not necessarily modify game play rules or functions. These add-ons provide additional information about game play that may enhance the game play

⁷⁵ Anonymous, Valve Developer Community, « Modification », 2017, en ligne, consulté le 21 octobre 2018.

⁷⁶ Walt Scacchi, « Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene », *First Monday* 2010, Non Paginé.

⁷⁷ *Ibid.*, p. 2.

experience, as well as increasing a player's sense of immersion or omniscience within the game world through sensory or perceptual expansions⁷⁸.

Ces modifications changent principalement les informations liées aux acteurs non diégétiques qu'un joueur peut lire à l'écran. Elles sont particulièrement populaires dans les jeux où le joueur doit gérer des ressources et planifier rapidement la stratégie de ses actions, mais aussi de plus en plus dans les jeux où le joueur désire observer avec ravissement le design graphique.

Deuxièmement, la plus commune des modifications consiste à modifier le contenu diégétique par une conversion des éléments du jeu ou un ajout d'acteurs. Il s'agit de la pratique ayant le plus de répercussions sur l'expérience du joueur et sur sa lecture du jeu. La plupart de ces modifications n'affectent qu'un seul élément du design à la fois, mais peuvent, avec une programmation adéquate, être combinées entre eux. Encore une fois, Scacchi résume :

Most such conversions are partial, in that they add or modify (a) in-game characters including user-controlled character appearance or capabilities, opponent bots, cheat bots, and non-player characters, (b) play objects like weapons, potions, spells, and other resources, (c) play levels, zones terrains, or landscapes, (d) game rules, or (e) play mechanics⁷⁹.

Cette pratique est particulièrement intéressante pour notre étude puisque le joueur est en mesure d'implanter les éléments de son choix et qu'il façonne, par la même occasion, son expérience ludique en s'appropriant pleinement le design du jeu en ignorant l'autorité des développeurs. Il adopte, en d'autres mots, le rôle d'auteur que Janet Murray lui refusait en ajoutant du contenu à son gré qui a été développé soit par lui-même, soit par un autre joueur. En général, lorsque la communauté parle de *mods*, elle fait référence à ce type d'altération.

Troisièmement, certaines modifications sont accomplies avec l'intention de créer du contenu qui sera consommé sur une autre plateforme. Les deux précédentes catégories transformaient l'expérience des joueurs tant sur les informations disponibles que sur le contenu du jeu joué. Les *machinimas* et les *arts mods*, eux, servent plutôt à faire du jeu une source créative de médias. Scacchi les définit :

⁷⁸ *Id.*

⁷⁹ *Ibid.*, p. 3.

Machinima is a form of modding retelling experience for game play through a recording of its visual play session history so as to achieve some other ends beyond the enjoyment (or frustration) of game play. These play session histories could then be modded via video editing or remixing with other media (e.g. audio recordings) to better enable cinematic storytelling or creative performance documentation. Art mods modify the game play experience through manipulation, intervention, appropriation, or other creative transformation of a game's original visual content as it is consumed by users during a play session. Artists working in the interactive medium of games have explored appropriation and intervention as tactics for using modded games as static, dynamic, or performance art works⁸⁰.

Ce type de *mod* ne concerne plus l'expérience que le joueur peut faire du jeu, mais ce qui est créé avec le jeu. *Red vs Blue* (2003 – aujourd'hui) est une très populaire série humoristique de fiction qui use des éléments du jeu *Halo*. Si de prime abord, le contenu est distribué sur internet, *South Park* (1997 – aujourd'hui) a réalisé un épisode, en 2006, mixant leur animation traditionnelle avec des moments de *gameplay* de l'immensément populaire *World of Warcraft* (2004). L'épisode a été vu par 3.4 millions de personnes lors de sa diffusion, a gagné un trophée *Emmy* et a été voté « meilleur épisode » par les fans en 2011 lors de l'événement « year of the fan » sur le site d'iTunes.

Les quatrième et cinquième catégories ont rapport aux machines plutôt qu'aux logiciels. D'abord, à la manière du modificateur de véhicule, le joueur peut construire un ordinateur personnel qui reflète ses besoins. Hautes performances, couleurs spécifiques, lumières D.E.L., multiples moniteurs, etc. deviennent une extension de la personnalité du joueur. Très fréquentes dans la sphère compétitive, ces modifications ne nous concernent que très peu puisqu'elles n'affectent que minimalement l'appropriation diégétique que le joueur fait de son expérience vidéoludique. Il n'en demeure pas moins qu'il s'agit d'un aspect important de la culture entourant la modification des jeux vidéo et l'enthousiasme qui en découle.

Finalement, le piratage de console (*console hacking*) est une pratique défiant les manufacturiers de consoles. Elle consiste à modifier l'intégrité d'une machine pour diverses raisons. Par exemple, la première itération du *PlayStation* a été victime d'une contrefaçon très populaire. Avec la simple soudure d'une puce, les joueurs pouvaient outrepasser le système de sécurité de la machine. Il n'était donc plus nécessaire pour le joueur d'acheter un jeu pour y

⁸⁰ *Id.*

jouer puisque sa console pouvait, une fois la modification complétée, lire les CD-ROM gravés. Le *XBOX*, de son côté, pouvait être modifié afin de devenir un deuxième ordinateur personnel. Plus récemment, la *Switch* – la plus récente console de Nintendo – a vu son système antipiratage être compromis par une exploitation de l'architecture de la machine. Une faille du système d'exploitation d'une console permet l'installation de programmes qui n'ont pas été développés pour cette dernière et la dénaturent dans ses fonctions.

Si, au premier abord, le *console hacking* permet une utilisation plus ou moins légale de la machine, certains hackers/ingénieurs lui trouvent une fonction plus ludique. C'est le cas du phénomène viral « it runs DOOM ». En 1997, Id software, les créateurs de l'originel *DOOM* (1993), révolutionne à tout jamais le *PC gaming* et le *modding* en publiant les codes du jeu permettant, pour l'occasion, aux programmeurs enthousiastes d'adapter le jeu à une quantité d'autres machines (et d'en modifier son contenu). De la Nintendo DS au moniteur d'ondulation, du iPod 5^e génération à un ATM, la quantité de vidéos montrant le jeu classique joué sur une variété phénoménale de machines est stupéfiante. Dans un autre ordre d'idées, un youtubeur/streamer (Rudeism) s'est construit un relatif succès en modifiant le dispositif de contrôle avec lequel il joue aux jeux. Par exemple, le jeune programmeur néo-zélandais publie des vidéos de ses séances d'*Overwatch* (2016) où il joue à l'aide d'un four microonde, de tasses de thé, de bananes et d'autres objets tout aussi anodins et ridicules.

Légalement, la popularisation des *mods* a fait et continue de faire couler beaucoup d'encre⁸¹. Nous pouvons comprendre l'intérêt des chercheurs et des compagnies puisque, ultimement, il s'agit de trancher sur une question de droit d'auteur et, par conséquent, sur la nécessité de verser ou non des compensations monétaires aux *modders*. Selon un article du

⁸¹ Anonymous, « Spare the MOD: In Support of Total-Conversion Modified Video Games », *Harvard Law Review* 125, no. 3 2012; Jin Ha Lee, Jacob Jett et Andrew Perti, « The Problem of "Additional Content" in Video Games », *op. cit.*; Kyle Andrew Moody, « Modders: Changing the Game Through User-Generated Content and Online Communities », 2014; Hector Postigo, « Video Game Appropriation through Modifications: Attitudes Concerning Intellectual Property among Modders and Fans », *Convergence* 14, no. 1, 2008; Christina J. Hayes, « Changing the Rules of the Game: How Video Game Publishers Are Embracing User-Generated Derivative Works », *Harvard Journal of Law & Technology* 21, no. 2, 2008.

Harvard Law Review, nous pouvons diviser chaque jeu vidéo en 2 éléments primordiaux : le moteur de jeu et le contenu du jeu.

The game engine is a collection of reusable software modules that require time-consuming labor and large amounts of financing to develop. The game engine typically includes a renderer, a physics engine, sound, and artificial intelligence. This suite allows for rapid development of games. Game content comprises art, sound, characterization, story, visual style, genre, and game objectives⁸².

Un procès de 1998 entourant la parution d'une compilation de *mods* (qui en fait était principalement une série de *maps*) pour *Duke Nukem 3D* (1996) par une compagnie tierce a permis à la cour californienne de trancher entre ce qui constitue du *fair-use* – légal –, et un travail dérivé (*derivative work*) – illégal. Grosso modo, puisqu'un jeu vidéo est un programme informatique, le juge a conclu que tout ce qui est fabriqué à partir du moteur de jeu devient la propriété de la compagnie. Puisque, en général, les *mods* n'affectent que le contenu du jeu et sont une utilisation dérivée du moteur, les *mods* appartiennent, encore aujourd'hui, aux éditeurs et non à celui qui l'a développé. Un machinima, par contre, appartient à ses auteurs puisqu'il s'agit de faire du contenu autre à l'aide du jeu, et non pour le jeu. L'EULA (*end-user license agreement*) permet donc aux éditeurs de jeux vidéo de mettre fin légalement au développement des *mods*. John Baldrice souligne la problématique du monde numérique pouvant freiner les intentions créatrices des *modders* :

While commercial entertainment software companies design and publishers release the initial game product, the end-users of the software are themselves often responsible for creation of additional content, which then contributes to, expands, and sometimes even eclipses the original game and its user experience. Ironically however, in a medium where these user-content-contributions are arguably more significant than in any previous medium, the law has generally been loath to grant formal protection (such as ownership) to these contributions⁸³.

Bon nombre d'équipes de *modders* ont vu leurs efforts freinés par un avis légal les menaçant d'une poursuite.

⁸² Anonymous, « Spare The MOD » p. 790-791.

⁸³ John Baldrice, « Mod as Heck: Frameworks for Examining Ownership Rights in User-Contributed Content to Videogames, and a More Principled Evaluation of Expressive Appropriation in User-Modified Videogame Projects », *Minnesota journal of law, science & technology* 8, 2007, p. 684.

Malgré cela, l'industrie des jeux vidéo demeure l'une des industries de divertissement où les utilisateurs contribuent le plus à la création de contenu, avec ou sans la bénédiction des développeurs. « Games in general and computer games in particular are often platforms for user creativity, and nowadays modding has become an integral part of modern-day game culture⁸⁴ », écrivent Nieborg et Van der Graaf. Et les *modders* ne manquent pas d'imagination lorsque vient le temps de contribuer à leurs jeux préférés. *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011) est l'un des jeux où la communauté de *modding* a été la plus prolifique. Près de 30 000 *mods* sont disponibles sur le *Steam Workshop* et, au moment d'écrire ces lignes, pas moins de 54 000 sur le site *Nexusmods.com*. Bethesda a compris, il y a longtemps, que fournir des outils à ses joueurs et les encourager à développer du contenu pouvait être bénéfique pour plusieurs raisons.

D'abord, au grand plaisir des capitalistes de ce monde, les *modders* sont de la main-d'œuvre gratuite travaillant à prolonger l'intérêt des joueurs. *Skyrim* est encore, de nos jours, dans le top 50 des jeux les plus joués sur Steam, et ce, 7 ans après sa sortie. Les *modders*, à défaut de voir leur travail rémunéré, se tournent généralement vers l'approbation des autres joueurs. « Modders typically seek community support and encouragement to validate their hard work », écrit Postigo. « Most mods have online fan forums, often supported by the game companies that developed the game for which the mod is being developed⁸⁵ ». Par contre, comme le constate Postigo dans un article précédent⁸⁶, l'approbation sociale n'est pas la seule motivation des *modders*. Certains développeurs en herbe accumulent de l'expérience pour leur portfolio, d'autres voient le *modding* comme un travail artistique leur permettant de s'exprimer et d'autres, suite à un sentiment d'identification avec le jeu, cherchent à s'approprier pleinement leur expérience et contribuer au développement d'un jeu qu'ils ont particulièrement aimé. Il arrive même que les joueurs/modders développent des *patches* non officielles pour

⁸⁴ David B. Nieborg et Shenja Van der Graaf, « The Mod Industries? The Industrial logic of Non-Market Game Production », *European Journal of Cultural Studies* 11, no. 2, 2008.

⁸⁵ Hector Postigo, « Video Game Appropriation through Modifications », *op. cit.*, p. 68.

⁸⁶ Hector Postigo, « Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications », *Games and Culture* 2, no. 4, 2007.

corriger des problèmes techniques dans des jeux dont le développement a cessé⁸⁷. En agissant ainsi, ils rendent les intentions originelles possibles en éliminant des désagréments techniques qui peuvent causer des frustrations chez le joueur.

De plus, les *mods* osent. Nous entendons par là que, puisqu'ils n'ont pas (et ne peuvent pas avoir) de visée économique, les *modders* peuvent ignorer le *lore* ou encore des décisions mécaniques afin de mieux représenter les désirs du joueur et ultimement influencer les développeurs. Caio Camargo résume :

With modding, however, there are no constraints. Without sales and profit in mind, modders have carte blanche as to what they do creatively. They can innovate, adapt, and fill smaller niches that are not filled by big releases⁸⁸.

Joel Burgess⁸⁹, un designer chez Bethesda, reconnaît d'ailleurs que plusieurs *mods* ont influencé la compagnie dans le développement de certains éléments techniques. Mark Nauta de Firaxis Games, la compagnie derrière les franchises *Sid Meyer's Civilization* et *XCOM*, confirme, lui aussi, lors d'une entrevue en 2016 avec Gametrailers⁹⁰, que les modifications développées par les joueurs ont un impact sur le développement ultérieur des franchises. Hippoplatimus⁹¹, un joueur de Minecraft, a littéralement contribué au développement du jeu avec sa modification introduisant les pistons dans la version bêta 1.7 du jeu. Nieborg et Van der Graaf, dans un même ordre d'idées, argumentent que les innovations de l'industrie vidéoludique sont dirigées par ses utilisateurs :

Comparing the traditional to the user-driven approach, Thomke and von Hippel (2002) indicate that in the traditional model, the developer company takes on most

⁸⁷ Avec la popularisation de Steam, plusieurs développeurs offrent leurs jeux sur PC et/ou cherchant à capitaliser sur la nostalgie ont mis de vieux jeux de leur bibliothèque sur la plateforme sans vérifier que l'adaptation était jouable. Normalement, la communauté *gamer* prévient les potentiels acheteurs et offre des solutions.

⁸⁸ Caio Camargo, «Modding: Changing the Game, Changing the Industry», *Crossroads* 13, no. 2 2006.

⁸⁹ Joel Burgess, « Level Design in a Day: How Modding Made Bethesda Better », dans *Game Developers Conference*, San Francisco, CA : GDC Vault, 2015.

⁹⁰ Mark Nauta et Garth DeAngelis, « GT Live - XCOM 2 and Firaxis Games », *Gametrailers.com*, 2016, en ligne, consulté le 21 février 2019.

⁹¹ Melinda J. Schlinsog, «Endermen, Creepers, and Copyright: The Bogeymen of User-Generated Content in Minecraft», *Tulane Journal of Technology and Intellectual Property* 16, 2013, p. 186.

of the product development process, which results in an unfavourable situation – in terms of costs and time – for iterations between firm and user. In the customer-as-innovator model, users become part of the stages of idea generation and development, facilitated by supplier's toolkits. In this way, users are presented with a broader design space, shifting the locus of the supplier-user interface, while contributing to the design process in companies. As a result, what the product is, and what it can become, comes to light despite the missing skills or incomplete knowledge base of the suppliers⁹².

La popularité toujours grandissante de l'utilisation de *mods* et le contenu de plus en plus complexe qui en découle nous permettent, aujourd'hui, de questionner, du moins d'un point de vue éthique et moral, la décision juridique prise à la fin des années 1990 concernant les droits d'auteurs. Nous y reviendrons.

En résumé, le *modding* est intimement lié au *metaruling*. Il en serait même l'une des conséquences les plus importantes et quantifiables puisqu'il permet de modifier de manière effective le système informationnel d'un jeu et non seulement l'interprétation qui peut en être faite. Comme nous l'avons vu au chapitre précédent, le jeu vidéo est un système informationnel ouvert où le public joue un rôle capital dans son actualisation. Le *modding* permet au joueur d'ouvrir encore plus grand le système en sélectionnant et en appliquant des changements observables lors de sa séance de jeu tant sur la performance du système, le design du jeu, les mécaniques que le joueur emploie, que sur le récit raconté ou les règles mêmes de l'expérience ludique. Bref, les *mods* et leur création responsabilisent le joueur différemment en lui donnant aussi le rôle de développeur/créateur et en le sortant des balises imposées par les développeurs originaux. Ils l'introduisent au cercle jusqu'à présent fermé de l'auteur en lui donnant accès librement à un autre type d'agencement. « I could argue that gamers, especially those with enough knowledge to mod or to rewrite code completely themselves, have complete agency, and are fundamentally in control of the game and by extension, their gaming experience⁹³ », rappellent Rebecca Carlson et Jonathan Corliss. Et cette nouvelle liberté est en mesure d'affecter tant le narratif que le ludologique.

⁹² David B. Nieborg et Shenja Van der Graaf, « The Mod Industries? », *op. cit.*, p. 186.

⁹³ Rebecca Carlson et Jonathan Corliss, « Rubble Jumping: From Paul Virilio's Techno-Dromology to Video Games and Distributed Agency », *Culture, Theory and Critique* 48, no. 2, 2007, p. 165.

2.5 Architecture narrative et relecture

« Game designers don't simply tell stories; », écrit Henry Jenkins, « they design worlds and sculpt spaces⁹⁴ ». Il importe, étant donné la nature interactive du vidéoludique, de considérer plus que la trame narrative classique pour comprendre de quelle façon le joueur est en mesure de s'approprier son récit. Les environnements et la structuration de l'espace facilitent tous deux certaines expériences narratives, tant émergentes que programmées, et méritent notre attention. Jenkins emprunte à Disney un concept associé aux parcs d'attractions pour démontrer son point : l'*environmental storytelling*.

Environmental storytelling creates the preconditions for an immersive narrative experience in at least one of four ways: spatial stories can evoke pre-existing narrative association; they can provide a staging ground where narrative events are enacted; they may embed narrative information within their mise-en-scene; or they provide resources for emergent narratives⁹⁵.

Les développeurs, en d'autres mots, ont la responsabilité, s'ils veulent favoriser le sentiment d'immersion au monde interactif, d'inclure des éléments ayant une valeur narrative informationnelle signifiante qui s'aligneront avec les tâches que le joueur accomplit. Nous avons vu au premier chapitre que cette pratique permet de résoudre, selon Jenkins, la dichotomie entre interactivité et narrativité. Jenkins résume sa théorie sur le rôle des lieux vidéoludique :

In each of these cases, choices about the design and organization of game spaces have narratological consequences. In the case of evoked narratives, spatial design can either enhance our sense of immersion within a familiar world or communicate a fresh perspective on that story through the altering of established details. In the case of enacted narratives, the story itself may be structured around the character's movement through space and the features of the environment may retard or accelerate that plot trajectory. In the case of embedded narratives, the game space becomes a memory palace whose contents must be deciphered as the

⁹⁴ Henry Jenkins dans Katie Salen et Eric Zimmerman, *The Game Design Reader : a Rules of Play Anthology*, Cambridge, Mass. : MIT Press, 2006, p. 674.

⁹⁵ *Ibid.*, p. 676-677.

player tries to reconstruct the plot and in the case of emergent narratives game spaces are designed to be rich with narrative potential, enabling the story-constructing activity of players. In each case, it makes sense to think of game designers less as storytellers than as narrative architects⁹⁶.

Il serait faux, par contre, de croire que le joueur ne peut pas, lui aussi, adopter le rôle d'architecte narratif. C'est, entre autres, ce que les *mods* permettent.

Un joueur usant de *mods* peut, en modifiant le design de certains éléments, influencer sur le narratif de son expérience puisqu'il choisit les éléments qui façonnent son monde interactif. Une modification de l'environnement et de ses acteurs a nécessairement un impact sur la lecture qu'un joueur fait du jeu. Par exemple, l'un des *mods* de *Skyrim* ayant connu un grand succès consiste à remplacer les dragons – ennemis centraux du conflit narratif principal du jeu – par Thomas le petit train de la série télévisée britannique inspirée des livres de Wilbert Vere Awdry. Les comportements des ennemis restent les mêmes, seule leur apparence est modifiée. Adopter un tel changement transforme le ton narratif du jeu et la perception que le joueur a tant des dragons que du personnage titulaire de la série pour enfant. D'un côté, la modification ridiculise et rend absurde les attaques des légendaires créatures et, de l'autre, elle confère une agressivité et une violence jusqu'ici inconnues au personnage d'Awdry. Dans le même ordre d'idées, un *mod* permet de modifier l'apparence d'une mine adhésive dans *Grand Theft Auto V* (2015) pour la remplacer par des téléphones Samsung Galaxy Note 7⁹⁷. Les mondes de la série de Rockstar sont reconnus pour leurs commentaires satiriques de la société contemporaine. Le *mod*, en incorporant un élément d'actualité, s'inscrivait assez bien dans cette veine.

Ce ne sont pas toutes les modifications qui font appel au sens de l'humour du joueur. Certains *mods* laissent un joueur s'approprier son expérience de façon plus sérieuse. Par exemple, un article paru sur Dazed Digital⁹⁸ fait état d'une communauté de jeunes femmes

⁹⁶ *Ibid.*, p. 685-686.

⁹⁷ On se rappellera que le modèle en question était la vedette d'une controverse où les batteries de téléphone explosaient et causaient de graves blessures chez les usagers en 2016. La compagnie coréenne avait rappelé l'ensemble des téléphones deux fois avant de discontinuer sa fabrication.

⁹⁸ Charlie Brinkhurst-Cuff, « Inside the Online Communities Making Beautiful Black Sims », *Dazed*, 2017, en ligne, consulté le 9 septembre 2018.

noires travaillant d'arrache-pied à représenter adéquatement les Afro-Américains dans le très populaire *Sims 4*. Ces modifications contribuent au sentiment d'immersion des joueurs en leur permettant de mieux représenter leur réalité. D'autres *mods* améliorent le réalisme des graphiques et peuvent ramener au goût du jour certains jeux en dépassant les exigences de base d'un jeu. *Skyrim*, grâce à sa communauté dévouée de *modders*, continue de voir la qualité des textures et des graphiques s'améliorer 7 ans après sa parution.

Certains *modders* ajoutent littéralement du contenu narratif au jeu et contribuent au paratexte de l'œuvre. Sorte de *fan fiction*, ces ajouts sont des manifestations de l'interprétation du *lore* de certains jeux. Il est possible, dans *Skyrim*, d'ajouter des régions de la série fantaisiste n'ayant été que décrites et jamais officiellement construites ou montrées par les développeurs ou encore de mettre en place de nouvelles quêtes, personnages, objets, etc. qui racontent un récit programmé écrit par les admirateurs. Olli Sotamaa décrit d'ailleurs la pratique comme l'une des principales motivations des *modders* et l'un des moyens les plus efficaces pour prolonger l'intérêt des joueurs et stimuler l'appropriation :

Creating new playgrounds and play objects make meaningful play possible after the players know the original environments inside out. With self-made environments, the game is not only extended but also customized and personalized⁹⁹.

Joel Burgess, lors de sa conférence « How Modding Made Bethesda Better¹⁰⁰ », affirmait d'ailleurs que les *mods* sont une sorte d'exploration d'univers parallèles. Il entendait par là que les créations des joueurs permettent de jouer à une version qui aurait pu exister du jeu. L'un des conflits narratifs principaux de *Skyrim* tourne autour d'une guerre civile où le joueur choisit de prendre position pour l'un des deux partis. Plusieurs joueurs ont critiqué la signification minimale de ces événements et leur manque d'envergure. Une série de *mods* existe pour mieux représenter la gravité et l'horreur des conséquences qu'une guerre civile aurait sur le monde narratif. Les batailles impliquent plus de NPC, les environnements sont parcourus par des

⁹⁹ Olli Sotamaa, « When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture », *Games and Culture* 5, no. 3, 2010, p. 245-246.

¹⁰⁰ Joel Burgess, *Level Design in a Day*, *op. cit.*

escouades et des espions, des cadavres de civils jonchent les routes de certaines régions...
Somme toute, le conflit est beaucoup plus significatif et impliquant pour le joueur.

Chaque changement narratif qu'apporte un joueur au design d'un jeu est potentiellement une nouvelle lecture du système. Il est possible que le joueur soit limité par les capacités techniques de son ordinateur, mais il n'en demeure pas moins qu'il a la chance, par l'usage des *mods*, de s'exprimer différemment, de s'approprier son expérience narrative et de contribuer au paratexte sans nécessairement changer la mécanique du jeu. Parce que le monde exploré par le joueur est primordial au développement de la trame narrative émergente et programmée, le joueur/modder peut adopter le statut d'architecte narratif, voir d'auteur de son univers vidéoludique. Les changements qu'il adopte sont une manifestation du *metaruling* permettant au joueur de façonner le récit à sa guise.

2.6 Modifier les mécaniques et implications

Nous l'avons vu, au premier chapitre, que le design n'est pas, selon les ludologues, à l'origine de ce qui « fait » le jeu. Salen et Zimmerman argumentent que nous pourrions, par exemple, jouer une partie de tic-tac-toe en remplaçant les « X » et les « O » par d'autres symboles en gardant les mêmes règles de base. Modifier des aspects esthétiques du jeu n'a, à un certain degré, que des conséquences sur la lecture narrative et pratiquement aucune sur l'expérience mécanique du jeu. Or, les *mods* peuvent être utilisés pour avoir des répercussions majeures. Un joueur peut transformer les règles d'un jeu pour le remanier et en faire une version jusqu'ici inexistante. Afin de mieux comprendre la dénaturation du jeu que le joueur peut opérer, il est plus que temps pour nous de revenir sur un principe de base de la théorie ludique : la mécanique centrale.

« Every game has a core mechanic », écrivent les auteurs de *Rules of Play*: « A core mechanic is the essential play activity players perform again and again in a game¹⁰¹ ». Dans les

¹⁰¹ Katie Salen et Eric Zimmerman, *Rules of Play*, *op. cit.*, p. 316.

jeux ancrés dans la réalité, ce genre d'activités peut être traduit par des termes tels que « lancer », « courir », « sauter », etc. Dans le cadre vidéoludique, à mi-chemin entre le réel et le numérique, nous parlerons plutôt des activités qui seront représentées à l'écran. La mascotte de Nintendo certes court et saute, mais le joueur n'appuie que sur des boutons sur son dispositif de contrôle. Ce qui n'empêche pas le joueur de s'approprier les actions du plombier virtuel. La mécanique centrale de *Super Mario Bros.* est donc de courir et de sauter. Le jeu, lui, est de survivre en évitant les ennemis, les dangers environnementaux et en terminant chaque niveau dans les délais octroyés. En d'autres mots, les mécaniques sont les moyens par lesquels le joueur joue au jeu et résout les conflits ludiques. Narrativement, nous pouvons traduire le concept par les actions accomplies par le protagoniste sous les commandes du joueur.

Wolfenstein 3D (1992) est l'un des jeux les plus significatifs sur la scène de *modding*. Dans le jeu originel, le joueur est responsable d'exterminer tous les nazis d'un château en leur tirant dessus à l'aide des armes qu'il trouve sur son chemin. Encore une fois, le jeu central est une question de survie avec, cette fois-ci, l'ultime but d'assassiner Hitler. Les mécaniques centrales demandent au joueur de se déplacer efficacement, de viser juste et de tuer tous les ennemis s'il souhaite y arriver. Un *mod* (adéquatement baptisé *Woof3d*) permet au joueur de retirer tous les soldats nazis du monde vidéoludique et de remplacer le comportement sanguinaire des bergers allemands du jeu originel par un trop grand enthousiasme de voir l'avatar du joueur. En sus de ne plus pouvoir subir de dégâts, le joueur doit désormais calmer et endormir les « ennemis » en les caressant plutôt qu'en les abattant. À l'issue de cette modification, une des mécaniques centrales a été remaniée : « tirer » est remplacé par « flatter ». L'approche du joueur devient dès lors complètement différente puisque, si au départ il était prudent d'abattre les chiens à une certaine distance, il doit désormais les approcher s'il veut éliminer la « menace » du trop-plein d'amour canin. Narrativement, « tuer » devient « endormir ». Il est donc possible pour un joueur de s'approprier différemment le récit de *Wolfenstein 3D* en modifiant les mécaniques, sans modifier l'environnement.

Le *shooter* est loin d'être le seul exemple de modifications mécaniques possibles. *Grand Theft Auto V* est extrêmement populaire auprès de la communauté des *modders*, et ce malgré l'absence de support des développeurs. L'une des pratiques communes du *modding* consiste à réaliser une juxtaposition entre plusieurs instances narratives où les mécaniques, afin

d'immerger efficacement le joueur, seront modifiées. Par exemple, il est possible de transformer le protagoniste du joueur en Tony Stark et son alter ego Iron Man de l'univers des bandes dessinées Marvel. Les actions, armes et capacités du joueur, dans ce *mod*, ont été remaniées pour refléter celles du superhéros. Une autre modification permet d'incorporer une version améliorée du système de piratage de *Watch Dogs* (2014) – l'une des mécaniques principales du jeu d'Ubisoft – à l'*open world* de Rockstar. En incorporant ce changement, le joueur joue à un hybride vidéoludique où le spectre des libertés ludiques s'élargit. Ultiment, Salen et Zimmerman résumant efficacement ce qu'une modification d'une mécanique centrale peut engendrer :

Adjustments to a core mechanic, whether in a digital or non-digital game, can be subtle or overt. They can create meaningful variations on an existing game, or a new game altogether¹⁰².

Super Mario 64 n'échappe pas non plus à l'activité dénaturante des joueurs, et ce malgré la position anti-modifications de Nintendo. Un bon nombre de *mods* sont disponibles pour le jeu de console. Certes, le joueur doit jouer au jeu sur son ordinateur à l'aide de « ROM hack¹⁰³ », mais la pratique reste la même. Quelques-unes des modifications forcent le joueur à réapprendre le classique complètement ou introduisent de toutes nouvelles habilités et des niveaux inédits.

Les exemples précédents laissent le joueur reconnaître, en ne modifiant que très peu l'esthétique et le design, les jeux pour lesquels les *mods* ont été développés, mais le sentiment de jouer au jeu originel se dissipe en introduisant de nouveaux acteurs mécaniques et des règles inédites. Conséquemment, la modification de mécaniques, des règles régissant les actions de certains acteurs et l'introduction de nouvelles possibilités auront pour effet d'influencer la narrativité émergente de l'expérience ludique. Encore une fois, le *metaruling* adopte un nouveau visage. Cette fois, en s'incorporant efficacement à l'idéologie ludologique.

¹⁰² *Ibid.*, p. 323.

¹⁰³ Fichier informatique contenant toutes les informations et codes permettant de jouer à des jeux de consoles sur son ordinateur à l'aide d'un émulateur, les ROMs peuvent aussi être manipulés par les fans. L'émulation n'est pas illégale, tant que le joueur possède le jeu originel en format physique.

2.7 Modifier au point de ne plus reconnaître

Avec une panoplie de *mods* gratuits et les outils informatiques nécessaires pour les agencer, le joueur est, de nos jours, plus que jamais en contrôle du déroulement de son expérience ludique. Si, à partir d'un même jeu, le *gameplay* diffère nécessairement d'un joueur à l'autre par l'utilisation de la liberté ludique, le contenu alternatif peut aussi contribuer à développer l'expérience unique de chacun. La culture participative a permis au joueur de remanier le jeu selon ses désirs, de le transformer et de diffuser les résultats. Salen et Zimmerman parlent de *transformative play* pour décrire les capacités de mutation du jeu.

Transformative play is a special kind of play that occurs when the free movement of play alters the more rigid structure in which it takes shape. The play actually transforms the rigid structure in some way. Not all play is transformative, but all forms of play contain the potential for transformation¹⁰⁴.

Au final, les *mods* peuvent être regroupés sous 3 types de stratégies superposables : l'altération, la juxtaposition et la réinvention¹⁰⁵. Nous avons déjà vu, à l'aide des exemples mentionnés, que l'altération permet de travailler les formes déjà existantes de représentation et d'interaction. La juxtaposition, elle, encourage le joueur à réfléchir sur la nature des éléments mis en relation. La réinvention va plus loin en altérant l'âme du jeu. « The issue of video games modifications », écrit Michela Fiorido, « also serves to highlight one of the most prevalent struggles of the digital age – the struggle for control between users and authors¹⁰⁶ ». Et c'est ici que nous devons rouvrir le débat sur l'identité de l'auteur.

À quel moment ne jouons-nous plus au même jeu? Est-ce qu'une simple modification esthétique transforme suffisamment le jeu? Sinon, combien sont nécessaires? Malheureusement, il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse. Tout comme dans les cas où

¹⁰⁴ *Ibid.*, p. 311.

¹⁰⁵ *Ibid.*, p. 560.

¹⁰⁶ Michela Fiorido, « Moral Rights and Mods: Protecting Integrity Rights in Video Games », *University of British Columbia Law Review* 46, no. 3, 2013, p. 740.

il y a utilisation de *glitches* ou de bogues, il semble que la perception de ce qui est considéré comme légitime varie d'un joueur à l'autre. Ni les législations, ni l'histoire de l'art, peut-être en raison de la contemporanéité du média vidéoludique, ne fournissent de conclusions satisfaisantes. Ha Lee, Jett et Perti rapportent d'ailleurs, sans prendre parti, la difficulté philosophique engendrée par le contenu additionnel :

In the bibliographic universe, works have typically been defined as distinct intellectual or artistic creations. According to this definition, an original release of video game is a work. Adding additional content to this established work may be comparable to supplementary materials in other formats, such as monograph or films. However for games, additional content can significantly change the gameplay and the narrative itself, resulting in a more substantial deviation from the original work. [...] The optional nature of additional content also raises issues, as it allows multiple game players to play different variations of the work. If the mods or DLC substantially alter the game experience, can we really say that players are playing the same game? Mods and DLC can fundamentally alter game content, and thus create new works. But at what point does the distinction of a new work arise? The lack of boundaries for works presents a significant challenge, as there are currently no itemized lists or numbers of changes that need to occur before a mod or a game with DLC is considered a new game¹⁰⁷.

En d'autres mots, dans un système où l'interinfluence est une caractéristique primordiale, peut-on soupeser les changements les uns envers les autres? Si un joueur modifie certaines mécaniques ou l'apparence des environnements, s'il ajoute une trame narrative inédite et introduit de nouveaux éléments ludiques, est-il en train de jouer à un autre jeu? Les opinions sur le sujet divergent. Malgré le dilemme relevé par les chercheurs, il semble qu'il y ait un consensus tacite lorsque nous parlons d'un « autre » jeu.

Il est possible, suite à un travail de longue haleine d'un ou plusieurs joueurs-développeurs, de modifier un jeu au point où l'original n'est plus reconnaissable. Nous parlons ici de *total conversion*, ou la création d'un jeu complètement neuf à partir d'un jeu déjà existant. « Developing and distributing total conversion mods is the most complex and advanced kind of modding », remarquent Nieborg et Van Der Graaf, « combining various skills that transgress the boundaries of mere tinkering and require, among others, advanced managerial and

¹⁰⁷ Jin Ha Lee, Jacob Jett et Andrew Perti, « The Problem of "Additional Content" in Video Games », *op. cit.*, p. 238.

marketing skills¹⁰⁸ ». Par exemple, le très populaire *Counter-Strike* (d'abord paru en 1999) est un *mod* multijoueur de conversion totale du jeu *Half-Life* (1998). Certes, les yeux aguerris d'un joueur ayant expérimenté les deux peuvent reconnaître que l'engin de développement est le même, mais les mécaniques de jeu, le contenu narratif, la vitesse des rondes et les stratégies employées diffèrent. Le jeu n'est plus le même puisque tant les règles que la narrativité ont été revampées. La popularité du *mod* fut telle que Valve n'a eu d'autre choix que d'engager les *modders* et de publier en 2000 une version officielle du jeu. *Counter-Strike* n'est pas le seul exemple d'un tel succès. *Defense of the Ancients* (d'abord 2002, puis officiellement 2005), aussi connu sous le sobriquet *DotA*, est une version modifiée de *Warcraft 3* (2002) et de ses expansions. Le *mod* a donné naissance au genre des *multiplayer online battle arena* (MOBA) qui, au moment d'écrire ces lignes, est l'un des genres principaux et les plus lucratifs de la scène compétitive internationale de jeux vidéo. *DayZ* (paru pour la première fois à l'été 2012) fut tellement populaire en tant que *mod*, que la modification a permis de relancer les ventes d'*Arma 2* (2009) avant d'amorcer son développement en tant que jeu original. La première itération de *Team Fortress* (1996) a été développée en tant que *mod* pour *Quake* (1996), un autre pilier de l'histoire du modding et franchise d'Id Software. En introduisant la mécanique des « classes » au sein du shooter compétitif en équipe, le *mod* a permis de créer un nouveau sous-genre : le *hero shooter*. *The Stanley Parable* (2013), d'abord une modification de *Half-Life 2*, est une exploration humoristique et encensée par la critique des tropes narratifs vidéoludiques. Et ceci n'est qu'une courte liste d'exemples populaires parmi ceux actuellement disponibles!

Les jeux précédents démontrent bien l'effet remarquable que les prosommateurs peuvent avoir sur l'industrie. Peu importe la motivation du joueur-développeur, l'autorité de l'auteur, dans l'industrie vidéoludique, est visiblement friable. Les joueurs-consommateurs-développeurs font preuve de créativité et d'un niveau d'appropriation inégalé et, malgré une absence de support économique des développeurs, la pratique est loin de s'estomper. La culture participative a permis, dans les dernières années, de voir apparaître différents systèmes de donation monétaire. Les joueurs sont désormais en mesure de supporter financièrement, tel des mécènes contemporains, leurs *modders* préférés, contournant par le fait même la loi interdisant

¹⁰⁸ David B. Nieborg et Shenja Van der Graaf, « The Mod Industries? », *op. cit.*, p. 181.

la vente des *mods* et légitimant au passage le travail des apprentis développeurs. Si déjà l'ajout de contenu additionnel optionnel compliquait le travail des archivistes, la popularisation des *mods* et leur importance dans l'industrie vidéoludique ne font que renforcer la notion que le jeu vidéo est un médium narratif où le public est en mesure de s'approprier son expérience de manière inattendue. Dans les mots d'introduction d'Aphra Kerr :

Digital games appear to epitomise an ideal type of global postindustrial neo-liberal cultural product. As products they are based on the innovative fusion of digital technologies and cultural creativity; as a media industry they exploit global networks of production and distribution with little to no regulation; and as a cultural practice they embody the liberal ideals of individual choice and agency. One can play what one wants to play at any time and in any place if one can afford it¹⁰⁹.

2.8 Conclusion

Au final, la malléabilité du médium vidéoludique ne fait que confirmer la nécessité de considérer l'importance des règles que le joueur s'impose afin de s'approprier l'œuvre. Dans sa forme la plus basique, le jeu vidéo est une œuvre multifacette tant par la présence de difficultés et graphiques variables, par la multiplicité de versions alternatives disponibles que par l'ajout de contenu additionnel apparaissant des mois, voire des années, après la sortie initiale. L'arrivée d'un public expert participant au développement de contenu imprévu n'ajoute qu'au chaos tout en renforçant l'idée que le vidéoludique est un médium d'ouverture où les développeurs et les joueurs se partagent la paternité tant narrative que ludique de l'œuvre. L'acte de « bien jouer » est dès lors subjectif à chaque joueur et le titre d'une œuvre ne peut refléter l'expérience de chacun puisque, avec l'apparition d'internet, le temps, en plus de retirer le contexte social et culturel de l'œuvre, se charge de transformer, à l'aide de patches, le système informatique régissant le jeu.

¹⁰⁹ Aphra Kerr, *The Business and Culture of Digital Games : Gamework/Gameplay*, London : SAGE, 2006, p. 1.

Le *metaruling* permet, lorsqu'appliqué en tant que *mods*, de transformer efficacement l'œuvre et d'implanter des changements désirés jusqu'ici absents. En modifiant le jeu, le joueur est en mesure d'accéder au statut d'auteur et de contribuer au développement de l'œuvre, et non seulement d'une sous-culture l'entourant. Malgré les pressions légales de certains développeurs, les prosommateurs travaillent à s'approprier le médium en apportant de nouvelles idées, qu'elles soient encouragées ou non. Si au chapitre un, le *metaruling* ne concernait que les agencements et l'interprétation qu'un joueur peut faire des différents acteurs, nous avons vu qu'il peut aussi, grâce à la culture participative, ajouter à son arc les cordes du contenu et de l'immersion. Les divers moyens de consommation ne font qu'encourager l'idée qu'une analyse universelle de l'œuvre interactive serait une tâche impossible et futile. Les jeux vidéo sont, aujourd'hui, un reflet des désirs interprétatifs du joueur. Quitte à faire un tout autre jeu à partir d'un déjà existant.

CHAPITRE III

S'APPROPRIER LE JEU

Jusqu'à présent, nous avons discuté des différentes composantes des jeux vidéo et de leur actualisation par le joueur. Puisque répertorier l'ensemble des comportements ludiques serait une tâche futile et impossible, et afin de continuer notre réflexion sur l'effet des métarègles développées et appliquées par les joueurs, nous nous concentrerons sur un aspect plus psychologique du joueur. Plusieurs chercheurs se sont penchés sur la catégorisation des types de joueurs. Cet angle d'attaque nous apparaît fort intéressant dans la poursuite de notre réflexion sur l'appropriation vidéoludique puisqu'il nous permet de passer de la perspective des développeurs à celle du public. Sans complètement écarter les aspects techniques du jeu vidéo, nous nous pencherons sur les différents rôles que le joueur peut adopter dans l'actualisation de l'univers narratif, l'impact de l'arrivée de l'interactivité interpersonnelle et le communautarisme des mondes numériques.

De cette façon, nous croyons que nous pourrions boucler notre réflexion sur l'appropriation narrative qu'effectuent les joueurs en établissant leurs propres règles ludico-narratives. La métarèglementation s'éloignera, dans ce chapitre, des aspects ludiques pour adopter une approche presque exclusivement narrative et psychologique. Narrative, parce qu'il sera question du récit que le joueur se raconte, et psychologique, parce que nous élaborerons sur les motivations intrinsèques des joueurs, ainsi que sur les actuelles dénominations de types de joueurs. Nous verrons que la taxonomie des joueurs est ultimement liée à une préférence métarèglementaire des comportements de jeux. Ensuite, nous verrons que le joueur est en mesure d'autodéterminer ses motivations à interagir avec le jeu par le développement de métarègles. Nous attarderons également au rôle de l'avatar et l'utilisation que le joueur peut en faire afin de contrôler des aspects de la narrativité émergente. Ainsi, nous espérons être en mesure de démontrer que les métarègles du joueur ont une influence observable tant sur son propre récit et celui des autres joueurs, mais aussi sur le développement de l'univers narratif créé par les concepteurs de jeu.

Pour se faire, nous analyserons différents textes de l'approche *player-centric* de la ludologie. Nous appuierons nos réflexions, en fin de chapitre, de divers exemples populaires de phénomènes ayant eu un effet signifiant dans le développement de récits inédits et sur le *lore* d'un univers ludique. Nous espérons ainsi démontrer que les métarègles des joueurs sont nécessaire à l'élaboration d'un dialogue entre le public et les concepteurs où l'interinfluence bénéficie chacun des partis.

3.1 Taxonomie des joueurs

Le vidéoludique a connu plusieurs avancées charnières. Le passage de la salle d'arcade au salon et l'apparition d'univers interactifs en 3D ont révolutionné le standard ludologique et la façon dont nous devons penser le jeu vidéo. Par contre, peu ont fait couler autant d'encre, tant dans les domaines de la ludologie, de la psychologie, des communications et de la narratologie, que l'arrivée du jeu en ligne. La possibilité d'interagir avec des joueurs qui viennent de partout sur la planète a permis l'élaboration de communautés actives autour de plusieurs œuvres vidéoludiques, d'établir un niveau compétitif jusque-là inégalé et de donner la chance d'interagir avec des joueurs à l'extérieur du cercle immédiat de chacun. Les interactions entre joueurs ont aussi donné la chance aux chercheurs de s'intéresser plus profondément aux comportements du public. À ce sujet, Dr Richard Bartle, l'un des développeurs de MUD (*Multi-User Dungeons*) les plus influents et un des théoriciens ayant eu le plus d'importance dans la popularisation des MMORPG, a tenté de catégoriser, selon les intérêts et actions priorités par les joueurs, les différents types de joueurs que nous retrouvons lors des séances en ligne. Bien qu'il traite exclusivement du jeu en ligne, plusieurs chercheurs s'entendent pour dire que les profils qu'il a développés peuvent être aussi appliqués au jeu hors ligne.

Bartle identifie, dans un premier lieu, quatre champs d'intérêt pour le joueur et décrit sommairement les comportements typiques des joueurs que nous pouvons observer. D'abord, il y a les accomplissements à l'intérieur du contexte de jeu, où, dans les mots de Bartle,

« players give themselves game-related goals, and vigorously set out to achieve them¹¹⁰ ». Ensuite, vient l'exploration du jeu, où « players try to find out as much as they can about the virtual world ». Troisièmement, on note la socialisation avec les autres joueurs, où « players use the game's communicative facilities, and apply the role-playing that these engender, as a context in which to converse (and otherwise interact) with their fellow players ». Finalement, l'assujettissement des autres, où « players use the tools provided by the game to cause distress to (or, in rare circumstances, to help) other players ». Avant d'approfondir ces quatre points, Bartle remarque la fluidité des champs d'intérêt :

Naturally, these areas cross over, and players will often drift between all four, depending on their mood or current playing style. However, my experience having observed players in the light of this research suggest that many (if not most) players do have a primary style, and will only switch to other styles as a (deliberate or subconscious) means to advance their main interest¹¹¹.

En d'autres mots, le chercheur constate que les joueurs recherchent différentes formes de satisfaction et qu'ils se comportent de façons diverses, consciemment ou non, selon leur but. Bref, la métaréglementation qui façonnera l'expérience de jeu peut changer au gré des désirs du joueur. Ces observations permettent à Bartle de forger une théorie des types de joueurs rencontrés en ligne.

The theory of online player types se décline, dans sa première version, en deux axes se définissant l'un par rapport à l'autre : *Interact/Act* et *World/Player*. D'abord, l'axe « interaction/action » concerne les désirs d'implication du joueur. En d'autres mots, est-il un initiateur ou un réactionnaire? Naturellement, l'axe « monde/joueur » concerne l'intérêt à interagir avec le monde numérique ou avec d'autres joueurs. Ricardo Javier Rademacher Mena résume les croisements observables dans la théorie et décrit brièvement les types de joueurs de Bartle :

The intersection of the Interact and Player axis leads rise to the *Socializer* player type. This player type is recognized by being more interested in chatting of participation in social events than the actual gameplay itself. The intersection of

¹¹⁰ Toutes les citations proviennent de Richard A. Bartle, « Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs », *The Journal of Virtual Environments* 1, no. 1, 1996, Non Paginé.

¹¹¹ *Id.*

the Interact and World axis leads to the *Explorer* player type. This player type is recognized by constantly wanting to tinker with the world and understand its rules. The intersection of the Act and Player axis leads to the *Killer* player type. This person wishes to impose their will on other people and act on them whether they like it or not. At the intersection of Act and World is the *Achiever* player type. These are people who wish to accumulate as many points or rewards that the world has to the exclusion of all other motivations, including social interaction¹¹².

Mena remarque qu'il est facile d'imbriquer la théorie de Bartle à celle des styles de jeux de Caillois. Le français, on le rappelle, divisait les jeux en 4 catégories : *Agon* (la compétition), *Ilinx* (le vertige), *Mimicry* (l'imitation) et *Alea* (la chance). Dans le cas du vidéoludique, il est assez simple de dénoter, dépendamment du jeu choisi, la présence de compétition, de chance et d'imitation. Par contre, puisque le joueur, dans la plupart des cas, joue en position assise, l'aspect vertige peut être difficilement percevable. Mena propose une solution :

Vertigo requires a slight reinterpretation. Since the player is standing or sitting still while engaging in digital play and their senses are not engaged in any kind of movement, Vertigo play will be reinterpreted to refer to the avatars movement a player may experience as a result. [...] This idea of virtual vertigo can also be aligned with the ideas of flow, immersion, and gameplay in that an immersed player projects themselves so fully into the digital world that they react to it as in the real world, including having visceral reactions to virtual experiences. Therefore as long as it is understood that a player can consider play in virtual environments to be every bit as real as play in a physical environment, all of Caillois' non digital play styles translate to the online digital age¹¹³.

Cette proposition de Mena l'aide à construire une première grille de 4x4 analysant les corrélations entre les intérêts des joueurs et les activités ludiques possibles : *The entertainment grid* (ENT).

Cette grille permet à Mena de quantifier (de 0 à 2, où 2 représente une forte relation) l'intérêt des joueurs en fonction de leur profil. Par exemple, il remarque une importante corrélation entre les *socializers* et les jeux de types *mimicry* (2), un intérêt non négligeable pour la *compétition* (1) et une absence de lien avec les jeux de chance et de vertige (0, dans les deux cas). Les conclusions de Mena nous aident aussi à comprendre comment les joueurs peuvent

¹¹² Ricardo Javier Rademacher Mena, « Player Types, Play Styles, and Play Complexity: Updating the Entertainment Grid », *International Journal of Game-Based Learning* 2, no. 2, 2012, p. 76-77.

¹¹³ *Ibid.*, p. 78.

partager des intérêts ludiques. L'ENT montre également que seuls les aspects compétitifs et d'imitation sont présents dans chacun des profils. En d'autres mots, peu importe le joueur, une forme de compétition et de jeu de rôle sera observable et contribuera à la satisfaction du joueur. Encore une fois, il est important de noter que le profil du joueur ne garantit pas ses comportements, mais plutôt une tendance à l'intérieur d'un jeu donné. Nous entendons par là, par exemple, qu'un *socializer* peut très bien, à certain moment, se satisfaire en adoptant des actions normalement associées à un autre type de joueurs, mais qu'on remarquera, la plupart du temps, un désir de ce dernier de communiquer avec les autres joueurs. De plus, cette tendance peut changer selon le jeu. Si un jeu ne donne pas les outils nécessaires à l'application de tels comportements, il est possible qu'un même joueur adopte une attitude complètement différente à l'intérieur d'une œuvre autre. C'est donc dire qu'aucun joueur n'a un profil « pur ».

Plus tôt, nous avons parlé d'une première itération puisque Bartle a ajouté, en 2003, un troisième axe à sa théorie se rapportant aux règles : *implicit/explicit*. À ce sujet, Mena écrit :

This third axis represents how the players go about enacting the rules of the world. On the one hand, a player would be given the *Explicit* label if they are interested in the rules, goals, and rewards being clearly spelt-out so they can think and process the game in terms of its rules “*doing something with foresight*” (Bartle, 2003b). On the other hand, a player that is more interested in creating their own rules or goals without much thought to previous or future objectives would be associated with the *Implicit* label; in Bartle's words: “*Doing something without thinking about it*” (Bartle, 2003b)¹¹⁴.

L'apparition de ce troisième axe complexifie la catégorisation des joueurs en types puisqu'elle transforme le cadran originel en une représentation tridimensionnelle plus adéquate pour représenter l'unicité et le style de jeu du joueur. Cet ajout redéfinit et renchérit, par la même occasion, sur le nombre de profils possibles; huit plutôt que quatre. Encore une fois, dans les mots de Mena :

The Explicit Killer is called a Politician as a person who still wishes to affect other people but through legitimate, consensual, and properly planned means. The Implicit Killer is now called a Griefer and represents the stereotypical modus operandi of this player type as a player who wishes to affect other people through any means possible without thought to consequences and often without other

¹¹⁴ *Ibid.*, p. 80.

peoples consent. The Explicit Explorer is now known as a Scientist and represents a player who will use methodical means to understand how the game world works. The Implicit Explorer is now known as a Hacker and represents a person who has a less organized approach to interacting with the game world; they would rather jury-rig a solution on the spot than spend time researching the question¹¹⁵.

Comme nous pouvons le constater, l'introduction de l'axe *implicit/explicit* nous permet de mieux catégoriser les comportements des joueurs. Les *killers* n'apparaissent plus nécessairement comme des psychopathes s'imposant sur les autres, mais peuvent aussi être des joueurs désirant mesurer leur expertise avec celle des autres. De la même façon, le profil opposé des *explorers* démontre deux potentielles intentions : celle de comprendre les mécanismes ludiques et le plaisir de tricher. Mena continue son explication :

The Explicit Socializers are known as Networkers reflecting the highly organized and very purpose-driven ways in which they relate to other players. They do not make friendships in as much as they make connections with other players. The Implicit Socializers are now known as Friends reflecting the fact that their relationships are less about purpose and more about personal or no reason at all. Their motivation for meeting other players is not based on what these connections can do for them but rather in getting to know them and share their experiences. Finally, the Explicit Achievers are now known as Planners reflecting people who wish to gain credit within the world through a well-thought out plan. The Implicit Achievers are now known as Opportunists reflecting a player who achieves in games rewards more by luckily being at the right place and at the right time rather than any actual planning to achieve their results¹¹⁶.

C'est donc dire que chacun des profils originaux, selon l'utilisation de la liberté ludique faite par le joueur, est en mesure de se déplacer sur le spectre *ludus/paidia*. C'est de cette façon que Mena met à jour sa grille; en attribuant le terme « structuré » ou « libre » à chacun des types de jeux de Caillois.

En qualifiant les types de jeu par rapport à l'interprétation des règles, Mena démontre que le joueur a un rôle dans l'actualisation du jeu pouvant sortir des balises mises en place par les développeurs. Il remarque, par exemple, que plusieurs jeux, tels que *Minecraft* (2011) et *Second Life* (2011), présentent des formes de compétition qui n'ont originalement pas été

¹¹⁵ *Ibid.*, p. 80.

¹¹⁶ *Id.*

formulées par les créateurs, mais bien par les joueurs. Le chercheur va même jusqu'à prétendre que l'axe implicite/explicite de Bartle et celui de structure/liberté de Caillois ne seraient, en fait, que des idées synonymes. C'est pour cette raison qu'il crée non pas une grille 8x8, mais deux grilles de 4x4 se superposant avec les axes que nous connaissons déjà (soit le type de joueur et le style de jeu) et où la profondeur est représentée par la complexité du jeu (l'ordre et le chaos du système exploité). Finalement, en observant les activités des joueurs dans les MMORPG, Mena va à l'encontre des écrits de Caillois et propose un nouveau style de jeu : la coopération. Il est en effet difficile de classer les joueurs adoptant les rôles de *healer* (ou guérisseur) puisque leur seule mission est de s'assurer que les autres joueurs restent en vie et que leur capacité de combattre soit maximisée. Il n'en demeure pas moins qu'il est impossible de leur nier l'acte de jouer, seulement ils le font d'une façon que Caillois n'aurait pu imaginer à son époque puisqu'aucun jeu ne mettait en scène un groupe d'humains s'affairant à triompher dans un conflit généré et contrôlé par une machine.

Au final, les recherches de Bartle démontrent que les joueurs présentent une panoplie de comportements ludiques et narratifs que nous pouvons diviser en profils de joueur. Chaque profil sous-entend que le joueur respecte un motif, et leur catégorisation ne fait que mettre en évidence la complexité des différents joueurs face à un système ouvert qu'ils sont libres d'actualiser. Certes, nous retrouverons des tendances de comportements selon les buts recherchés par chacun, mais la malléabilité du système et la fluidité aisément accessible entre les styles de jeu ne font que confirmer que le joueur est toujours en mesure de s'approprier son expérience de façon unique, à l'aide de ses propres règles. Comme nous l'avons dit plus tôt, aucun joueur n'a un profil pur. Il lui revient donc la tâche de trouver sa façon de jouer, son ou ses styles et d'expérimenter comme bon lui semble, dépendamment du contexte mis en place tant par le jeu que par les autres joueurs. Dans un même jeu, nous pourrions observer autant des joueurs concentrés à s'entretuer, que d'autres s'entraïdant et même des solitaires refusant d'interagir avec la communauté. Les exemples de comportements pourraient être infinis, mais au final ils peuvent se résumer à une manifestation de règles n'étant pas nécessairement dictées par le jeu. C'est pourquoi nous devons nous pencher encore plus sur l'individu et voir ce qui alimente sa motivation intrinsèque.

3.2 La détermination personnelle

Il semble donc que les joueurs poursuivent des buts pouvant différer et qu'ils peuvent être dirigés ou non dans leurs activités par les objectifs mis en place par les développeurs. Que peut-il bien motiver un joueur à agir d'une façon ou d'une autre? Il apparaît évident que les jeux vidéo offrent une certaine forme de gratification, mais se peut-il que le joueur soit l'architecte de son propre bonheur? La théorie psychologique de l'autodétermination¹¹⁷ démontre que l'individu peut être motivé de deux façons : extrinsèquement, par des facteurs provenant de l'extérieur tel que les récompenses; et intrinsèquement, c'est-à-dire par une satisfaction propre à soi. Nous avons déjà vu que les développeurs de jeux vidéo mettent en place des systèmes de récompenses gratifiant le joueur selon ses actions. Par contre, les psychologues affirment qu'il n'y a pas de motivation plus grande que celle qui provient de l'individu. Comment peut-on observer ce concept dans les jeux vidéo? Et surtout, quel est le lien entre la motivation intrinsèque et le but de ce mémoire de maîtrise? Encore une fois, nous démontrerons que la métaréglementation adoptée par le joueur est intimement liée à son désir de gratification.

Tout d'abord, avant de plonger pleinement dans l'autodétermination, il est important de briser un mythe entourant le vidéoludique. Il n'y a aucune corrélation entre le genre du joueur et le style de jeu. Longtemps, la perception populaire ostracisait les amateurs de jeux vidéo en leur associant l'image d'un jeune homme adolescent, sans grandes capacités sociales. Aujourd'hui, les derniers recensements démontrent qu'il y a autant de femmes que d'hommes qui jouent au jeu vidéo, et ce parmi tous les groupes d'âge. Nous n'observons pas, non plus, de réelles préférences pour certains jeux selon le sexe. En d'autres mots, les femmes ne jouent pas exclusivement à des séries comme *The Sims* et les hommes ne sont pas nécessairement plus attirés par la violence vidéoludique. Certes, plusieurs études reprennent ces stéréotypes, mais Diane Carr soulève la nécessité de contester la validité de leurs conclusions suite à ses propres recherches :

¹¹⁷ Edward L. Deci et Richard M. Ryan, *Self-determination theory : basic psychological needs in motivation, development and wellness*, New York: The Guilford Press, 2017.

Mapping patterns in preference is possible, but preferences are an assemblage, made up of past access and positive experiences and subject to situation and context. The constituents of preference (such as access) are shaped by gender and, as a result, gaming preferences manifest along gendered lines. It is not difficult to generate data that will indicate that gendered tastes exist, but it is short sighted to divorce such preferences from the various practices that form them. To attribute gaming tastes directly, solely, or primarily to an individual subjects' gender is to risk underestimating the complexities of both identity and preference¹¹⁸.

C'est donc dire qu'il y aurait probablement des facteurs de plus grande importance que le genre du joueur, et que les pratiques culturelles entourant le vidéoludique, ainsi que le milieu social peuvent être beaucoup plus significatifs pour observer les préférences des joueurs. Il nous apparaît évident que l'expérience ludique est engageante pour le joueur, mais le genre ne peut être considéré en ce qui a trait à sa motivation. Ke (2008) affirme d'ailleurs que chaque joueur réagit différemment au jeu parce qu'ils ont tous une individualité, une façon propre de se l'approprier. « Although games are widely considered engaging », écrivent Quick et Atkinson, « players react differently to games due to individual differences¹¹⁹ ».

Le plaisir éprouvé par l'expérience vidéoludique serait central à l'engagement du joueur et à la perception positive de l'œuvre. Un sentiment de constant apprentissage contribuerait également à l'implication active du joueur. Bien entendu, il est facile pour nous de faire un lien avec le besoin de conflit pour le joueur. Si, le joueur n'est pas défié et qu'il trouve le jeu trop facile ou injuste, il ne peut pas apprendre à se surpasser et se retrouve dans une situation où l'impression d'accomplir une tâche répétitive mine son plaisir et le pousse à la frustration, voire à l'ennui. Quick et Atkinson, déçus par le manque de données empiriques concernant les intérêts des joueurs, ont conçu et mis à jour 2 modèles qui leur permettent de quantifier le plaisir des joueurs : le *Gameplay Enjoyment Model* (GEM) et le *Gaming Goal Orientations Model* (GGO).

Pour se faire, ils ont sondé, à maintes reprises, des centaines d'étudiants-joueurs afin d'identifier les plaisirs associés au *gameplay*. Dans sa dernière itération parue en 2014, les

¹¹⁸ Diane Carr, « Contexts, Gaming Pleasures, and Gendered Preferences », *Simulation & Gaming* 36, no. 4, 2005, p. 479.

¹¹⁹ John M. Quick et Robert K. Atkinson, « Modeling Gameplay Enjoyment, Goal Orientations, and Individual Characteristics », *International Journal of Game-Based Learning* 4, no. 2, 2014, p. 52.

sujets du GEM devaient noter l'importance de 41 composantes vidéoludiques. Au final, il est possible de réduire le nombre à l'essentiel, soit 9 facteurs spécifiques d'engouement : « Challenge, Companionship, Discovery, Fantasy, Fidelity, Identity, Multiplayer, Recognition, and Strategy¹²⁰ ». Nous avons déjà couvert, plusieurs fois déjà, sous une forme ou une autre, ces composantes. Résumons-les rapidement pour mieux comprendre l'étude de Quick et Atkinson. *Challenge* est le plaisir associé à la difficulté et aux obstacles à surmonter. *Companionship* concerne les joies de la socialisation avec d'autres joueurs. Si un joueur s'amuse à explorer des lieux inusités et à exposer les secrets d'un jeu, on dit qu'il aime l'aspect *Discovery*. Il est fréquent que les jeux vidéo mettent en scène des scénarios aux créatures imaginaires, où les mondes fictifs regorgent de personnages aux habiletés extraordinaires. Si c'est le cas et qu'un joueur s'y plait, nous parlons des plaisirs de la *Fantasy*. *Fidelity* est la délectation du joueur pour le réalisme pour la fluidité de l'animation et pour les ambiances sonores crédibles. L'engouement d'un joueur à interpréter un personnage qui ne lui ressemble pas se rapporte au principe d'*Identity*. Plus que la simple interaction sociale, certains joueurs apprécient les joies de la compétition et de la coopération, tant en ligne qu'à la maison. Pour ces joueurs, le plaisir des composantes *Multiplayer* est préférable. L'arrivée des médias sociaux et de l'internet a aussi eu pour effet de permettre aux joueurs de se créer une réputation, que ce soit par le haut niveau de leur expertise, par leur connaissance du jeu ou leur style de jeu. Ce sont des joueurs qui recherchent la *Recognition*. Finalement, *Strategy*, bien entendu, a rapport aux différentes tactiques, la planification et l'expérimentation avec le jeu. Selon Quick et Atkinson, nous pouvons regrouper chacune des composantes en 3 catégories :

The nine specific components can be thought of as belonging to three different categories that lie within the overarching theme of Enjoyment. Since they deal primarily with social interactions between players, Companionship, Multiplayer, and Recognition belong to the Context of a game. In contrast, Challenge, Discovery, and Strategy, which detail gameplay mechanics, belong to the Architecture of a game.. Lastly, Fantasy, Fidelity, and Identity involve the look and feel of a game and therefore belong to the Representation. Together, these conceptual links form the acronym CAR (Context, Architecture, Representation).

¹²⁰ *Ibid.*, p. 67.

[...] The gameplay experience, like the driving experience, is whole when its Context, Architecture, and Representation are unified¹²¹.

Somme toute, le GEM est utile dans la mesure où nous cherchons à comprendre comment un joueur expérimente les différentes formes de plaisirs. Les règles que les développeurs mettent en place s'orientent en fonction de l'engouement recherché par leur public cible. Les joueurs, de leur côté, orientent leurs règles personnelles autour des mêmes champs d'intérêt. Cela dit, il arrive que les joueurs détournent des éléments du *gameplay* pour mieux refléter leurs intentions et, par la même occasion, modifier les buts du jeu. L'amusement des joueurs n'est donc pas suffisant pour comprendre pleinement ce qui les motive.

Toujours selon les études de Quick et Atkinson, « GGO dimensions are consistently the strongest predictors of gameplay enjoyment¹²² ». Ils entendent par-là que les buts que nous retrouvons dans les jeux ont le plus grand effet chez le joueur, qu'ils soient personnels ou commandés par le jeu. Empruntant aux théories de l'apprentissage et aux travaux de Magerko, ils construisent une grille de 3x2 qui leur permet de mieux représenter la détermination des joueurs. Résumons. Dweck identifie en 1986 deux types de buts : l'apprentissage/la maîtrise et la performance. Dans le cadre du vidéoludique, nous pouvons dire qu'un joueur qui cherche à s'améliorer ou à maîtriser une compétence jusqu'ici évasive est un joueur qui a des buts liés à l'apprentissage. Un joueur désirant obtenir un jugement favorable ou simplement éviter les commentaires négatifs sur ses capacités est un joueur qui cherche à atteindre des buts liés à la performance. Les règles qu'un joueur adopte seraient liées, d'une façon ou d'une autre, à l'un de ces deux buts. Le début du millénaire a vu une percée majeure quant aux recherches sur la motivation de l'apprentissage. Quick et Atkinson résumant :

Elliot and McGregor (2001) described achievement goals as relating to competence, which can be evaluated as absolute (according to task requirements), intrapersonal (according to one's own past performance), or interpersonal (according to the performance of others). In addition, Elliot and McGregor (2001)

¹²¹ *Ibid.*, p. 68.

¹²² *Ibid.*, p. 69.

described competence as valenced by approach (seeking positive performance) or avoidance (evading negative performance)¹²³.

En appliquant le modèle théorique au vidéoludique, nous obtenons donc 6 dimensions suggérant différentes origines pour les buts motivant le joueur. Dans les mots de Quick et Atkinson :

Task-Approach goals involve the pursuit of absolute competence, such as beating a game or achieving a high score. Task-Avoidance goals involve an aversion to demonstrating absolute incompetence, such as failing challenges or achieving a low score¹²⁴.

Ces 2 dimensions font référence à l'attitude qu'adopte le joueur face aux objectifs découlant du jeu. En d'autres mots, ceux programmés par les développeurs. Les autres dimensions, elles, proviennent des joueurs :

Self-Approach goals involve the pursuit of competence relative to one's own past performance, like completing more levels in a game today compared to a previous play session. Self-Avoidance goals involve an aversion to demonstrating relative incompetence compared to one's own past performance, like completing fewer levels in a game today compared to a previous play session. Other-Approach goals involve the pursuit of competence relative to the performance of others, for example, outperforming others in a multiplayer game. Other-Avoidance goals involve an aversion to demonstrating relative incompetence compared to the performance of others, for example, underperforming in contrast to others in multiplayer game¹²⁵.

À prime abord, les objectifs personnels tiennent de l'amélioration de compétence. Par contre, comme nous l'avons vu au premier chapitre, ils peuvent aussi résoudre d'un désir narratif. Un joueur désirent expérimenter les différentes conclusions, compléter des missions alternatives alors que les récompenses ne lui apporteront aucun bénéfice ou effectuant des choix ludiques lui permettant de raconter le récit qu'il souhaite est un joueur motivé personnellement qui ne recherche pas nécessairement l'amélioration de ses compétences. Il en est de même pour les

¹²³ *Ibid.*, p. 53.

¹²⁴ *Ibid.*, p. 68.

¹²⁵ *Id.*

encouragements ou les désapprobations provenant des autres joueurs. De plus, Quick et Atkinson insistent sur la fluidité des sources de motivation chez le joueur :

The six GGO dimensions portray different motivations that players may have in a gaming context. It is important to note that the GGO dimensions are not mutually exclusive categories and that players likely have degrees of motivation across all of them¹²⁶.

C'est donc dire que les motivations peuvent être multiples et que l'évaluation de la réussite peut passer tant par la réponse du jeu, du joueur et de ses collègues. De plus, pour faire suite au mythe abordé au début de cette section, les recherches de Quick et Atkinson concluent également que les grandes catégories démographiques, telles que le genre, la situation sociale, l'orientation sexuelle, etc., ne sont pas des facteurs importants dans la prédiction du plaisir éprouvé par le joueur. Il semble que les caractéristiques individuelles et la spécificité du contexte apportent des résultats beaucoup plus significatifs lorsque vient le temps de comprendre les motivations des joueurs.

« Self-determination theory addresses factors that either facilitate or undermine motivation, both intrinsic and extrinsic¹²⁷ », rapportent Ryan, Rigby et Przybylski. Appliquée au vidéoludique, la théorie évalue les conditions nécessaires pour qu'un joueur éprouve du plaisir, en d'autres mots, pour qu'il persiste à accomplir des tâches avec comme seule réelle récompense un sentiment de bien-être. En effet, il est plutôt rare qu'un joueur réussisse à gagner sa vie en jouant aux jeux vidéo. Cela dit, la sphère de la motivation extrinsèque n'est pas nécessairement écartée lorsque vient le temps d'évaluer l'intérêt des joueurs pour le vidéoludique. Les chercheurs identifient trois besoins psychologiques primaires pour qu'un joueur ressente de l'autodétermination : l'autonomie, la compétence et la connexion aux autres (*relatedness*).

Autonomy refers to the desire to self-organize experiences and behavior and act in accordance with one's own sense of self. Competence, meanwhile, is the need for challenge and to experience one's own effectiveness. Finally, Relatedness

¹²⁶ *Ibid.*, p. 68-69.

¹²⁷ Richard Ryan, Scott C. Rigby et Andrew Przybylski, « The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach », *Motivation and Emotion* 30, no. 4, 2006, p. 348.

refers to the need to experience community and be connected to other individuals and collectives in some form or another¹²⁸.

Un jeu présentant différentes options d'actions, où le joueur peut approcher des conflits ludiques à sa façon, a plus de chance d'être perçu positivement par le joueur et voir un dévouement de ce dernier. Malgré que leurs études concernant le besoin de parenté ne se concentrent que sur le jeu en ligne, nous pouvons facilement argumenter que la création de communautés en ligne entourant les œuvres peut avoir des effets similaires. Les recherches empiriques sur la joute tant en solo qu'en ligne de Ryan, Rigby et Przybil concluent que le joueur désire s'approprier son expérience.

Joyce, Jansz et Tan, pour leur part, identifient trois degrés d'engagement des joueurs concernant leur consommation du médium. D'abord, les *casuals* sont des joueurs qui s'adonnent à l'activité vidéoludique et qui ont le niveau le plus bas d'engagement. Les *heavy* joue plus sérieusement et plus souvent que les précédents, mais n'atteignent pas l'obsession que les *hardcores gamers* prétendent avoir. Il est intéressant de constater que les différents éléments motivants ont une importance variable selon le profil autodéterminé des joueurs lorsque vient le temps d'expliquer leur persistance à jouer.

In summarizing the motivational structures, it is clear that Enjoyment is the most important contributor for the two lower GIS groups (Casual and Heavy games) when it comes to explaining Persistence, while for Hardcore gamers Persistence mostly explained, next to Enjoyment, by Competence. Not only does this particular need satisfaction have a direct effect on Persistence it is also mediated via Intrinsic Motivation. While Enjoyment does contribute to the regulation mode, the regulation part of the model does not predict Persistence in gaming to a large extent¹²⁹.

La persévérance d'un joueur, selon les chercheurs, ne serait donc pas une cause, mais plutôt un symptôme de l'engouement et le plaisir de jouer proviendrait de différentes sources, dépendamment du joueur. La perception de « bien jouer », d'être compétent dans ses actes

¹²⁸ Joyce L. D. Neys, Jeroen Jansz et Ed S. H. Tan, « Exploring Persistence in Gaming: The Role of Self-Determination and Social Identity », *Computers in Human Behavior* 37, 2014, p. 197.

¹²⁹ *Ibid.*, p. 205.

ludiques, est d'ailleurs intimement liée à une satisfaction des besoins primaires de l'autodétermination :

The immediate effect of enjoyment is larger than that of regulation, and this is a finding that is unexpected. If it is not the feeling of joy per se that makes gamers persist but rather the intrinsic motivation fueled by basic need satisfactions met while playing, we would have expected considerable correlations between intrinsic motivation and identified regulation on the one hand and Persistence on the other. The results point in the direction that the joys of gaming do reflect basic need satisfactions, and contribute to internal regulation, but this regulation fails to boost persistence¹³⁰.

Dans le cadre de notre mémoire, les conclusions de cette étude démontrent que les besoins d'autonomie et de compétence sont d'une importance majeure pour l'engouement d'un joueur. Ce qui veut dire que lorsqu'un joueur établit ses propres règles, il est en mesure de réguler sa motivation. La métaréglementation lui permet de se fixer des buts, selon ses compétences, ses désirs de connexion avec les autres joueurs et l'approche qu'il désire adopter avec le jeu. En d'autres mots, le joueur, lorsqu'il contrôle son expérience par l'autodétermination, devient maître de son engouement.

Au final, peu importe le degré d'engouement du joueur, le genre du jeu et les intérêts pour les différentes composantes ludiques, l'autodétermination découle des sentiments d'autonomie, de compétence et de connexion qu'un joueur peut éprouver lors de son expérience. Les règles qu'il adopte peuvent être de l'ordre de la tâche, de l'amélioration et en rapport à ses comparses, et ce en évitant un sentiment négatif ou en désirant un sentiment positif à travers les différents champs d'intérêt de l'architecture du jeu, son contexte et ses diverses formes de représentation. Un bon jeu vidéo, du moins celui qui est perçu positivement, permet au joueur d'explorer de façon autonome les différentes sphères de son design et d'adopter des rôles multiples qui lui permettront d'actualiser l'expérience selon ses goûts tout en lui permettant de s'améliorer et de connecter avec les autres. Pour ce faire, le joueur accepte de s'exprimer à travers une extension de lui-même : l'avatar.

¹³⁰ *Id.*

3.3 Identification à l'avatar et son rôle

Nous l'avons mentionné à plusieurs reprises, les jeux vidéo diffèrent des médias traditionnels puisque le joueur adopte un rôle actif dans l'actualisation du récit par les actions et les décisions du protagoniste qu'il réalise. Plusieurs chercheurs remarquent d'ailleurs que le processus d'identification aux personnages est beaucoup plus viscéral chez le joueur lorsqu'il perçoit l'avatar comme un prolongement de sa personne. Avec l'option de personnaliser son avatar de plus en plus présente, les joueurs se mettent eux-mêmes en scène et encore d'adoptent un rôle divergent de leur personnalité, tant en solo qu'en groupe, en ligne ou hors ligne. Afin de mieux comprendre comment l'avatar et le joueur s'interinfluencent, nous nous pencherons dans cette section sur diverses théories de la communication, de la psychologie du joueur et de l'identification. De cette façon, nous verrons que les règles que le joueur adopte face à son personnage ont un effet direct sur le récit et l'expérience ludique. De plus, nous verrons qu'il est possible d'adopter une attitude ludique où la métarèglementation sort des balises diégétiques jusqu'à maintenant explorées.

Premièrement, il est important de mentionner que, malgré une modification de la perception du « soi », l'identification vidéoludique est un processus partiel. « Even if the experienced merger of player and character identity occurs rapidly and intuitively », écrivent Klimmt, Hefner et Vorderer, « we argue that identification only covers some personality dimensions, but does not imply a full identity replacement in the sense that players forget everything about their real-life self when identifying with a game protagonist¹³¹ ». Un joueur de *Grand Theft Auto*, par exemple, ne démontre pas plus de comportements violents ou de tendances vers la criminalité dans le monde réel qu'un non-joueur. En fait, le joueur adopte une attitude de présence (similaire à un sentiment d'immersion) qui lui permet de transposer temporairement, à l'aide de son expertise des règles programmées et d'un dispositif de contrôle, sa perception de soi et ses intentions dans un environnement numérique, tout en adoptant une

¹³¹ Christoph Klimmt, Dorothee Hefner et Peter Vorderer, « The Video Game Experience as “True” Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players' Self-Perception », *Communication Theory* 19, no. 4, 2009, p. 358.

attitude pouvant être dictée par les besoins du récit et la nécessité d'y performer. À ce sujet, Trepte et Reinecke écrivent :

In competitive games, players try to meet the game's requirements as much as possible and thus identify best with an avatar whose personality is very dissimilar to their own personality. On the contrary, in non-competitive games, identification processes such as the experienced merging of avatar and player are best achieved by similar avatars¹³².

Un personnage de *Skyrim* peut rapidement devenir un expert de la magie, du combat rapproché ou encore être un pickpocket hors pair selon le style de jeu préconisé par le joueur. Il peut aussi être un grand charmeur et un orateur volubile capable de négocier avec les plus grands chefs d'État. Le joueur met alors en scène un héros ne reflétant pas nécessairement ses capacités réelles, mais bien un être distinct aux talents potentiellement infinis et phénoménaux. Il devient dès lors intéressant de créer un avatar d'une race fantaisiste et changer son genre virtuellement afin de se donner un avantage ou simplement parce qu'il souhaite expérimenter le récit d'un point de vue différent. Et soyons honnêtes... les jeux vidéo sont un divertissement pour la plupart des joueurs. Aussi bien jouer avec un personnage aux talents extraordinaires qui laisse fantasmer un tant soit peu! Ainsi, le joueur qui, dans la vie, est timide et maladroit aura un plaisir certain lorsqu'il sera en mesure de dominer adroitement des ennemis ou encore lorsqu'il deviendra l'attraction principale d'un village lui quémendant incessamment de l'aide. Dans de tels cas, l'aspect conflictuel est dirigé par la programmation des développeurs. D'autres situations confrontent les joueurs entre eux. Il devient, à ce moment, intéressant pour le joueur de choisir un avatar plutôt qu'un autre pour se donner un avantage stratégique ou pour créer une synergie avec les autres membres de son équipe ou de sa guilde. Par contre, dans les environnements numériques où la compétition n'est pas une priorité, comme *Second Life* ou *The Sims*, le joueur a tendance à s'identifier à un avatar qui lui ressemble beaucoup plus.

¹³² Sabine Trepte et Leonard Reinecke, « Avatar Creation and Video Game Enjoyment: Effects of Life-Satisfaction, Game Competitiveness, and Identification with the Avatar », *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications* 22, no. 4, 2010, p. 176.

C'est dire que les limites de la vie réelle sont temporairement suspendues lorsque nous jouons. L'avatar partage, à la fois, des caractéristiques réelles du joueur et une idéalisation de sa personne et il devient une extension du joueur qui le contrôle. Mancini et Sibilla expliquent:

Two types of self-avatar discrepancy profiles have been identified. In the first the avatar represents the outcome of an actualisation process and is customised as an enhanced version of the actual self; in the second the avatar is the product of an idealisation process, which involves differentiating the avatar from the actual self so that it resembles more closely the ideal self¹³³.

Les caractéristiques que le joueur transpose sur son avatar sont limitées par le contenu vidéoludique et la technologie. Puisqu'aucun dispositif n'est disponible sur le marché pour permettre au joueur de ressentir les moindres stimuli physiques et olfactifs d'un environnement numérique, le joueur est nécessairement en rapport de distance avec son avatar. Le processus d'identification est donc partiel. Le joueur peut s'accaparer les objectifs de son avatar sans pour autant partager ses raisonnements moraux et éthiques. De plus, le degré d'investissement du joueur n'est pas constant. Klimmt, Hefner et Vorderer donnent l'exemple des *first-person shooters*¹³⁴. Lorsque l'avatar d'un joueur meurt sous les tirs, il ne revient pas à la vie immédiatement. Le temps d'attente crée une scission avec le véhicule identitaire qu'est le personnage du joueur. Le sentiment de présence peut revenir au moment où le joueur reprend le contrôle des actions de l'avatar ou encore s'estomper par les frustrations occasionnées par une mauvaise performance.

Le sentiment de présence n'est, par contre, pas nécessairement limité à la structure du jeu, mais il peut être aussi induit par les actions que le joueur accomplit, selon Sébastien Genvo. Lorsque les deux interagissent, nous parlons du potentiel expressif du jeu. Un joueur qui expérimente le sentiment de présence en est un qui est en mesure de recenser les effets qu'il a sur le développement des actions narratives et sur l'environnement avec lequel il interagit. Un joueur dont l'avatar ne commet aucun meurtre et qui s'infiltré dans des zones interdites sans se

¹³³ Tiziana Mancini et Federica Sibilla, « Offline Personality and Avatar Customisation. Discrepancy Profiles and Avatar Identification in a Sample of MMORPG Players », *Computers in Human Behavior* 69, 2017, p. 276.

¹³⁴ Christoph Klimmt, Dorothee Hefner et Peter Vorderer, « The Video Game Experience as "True" Identification », *op. cit.* p. 360.

faire repérer raconte un récit complètement différent du joueur qui a la gâchette facile. « L'expressivité provient à la fois des procédures induites par la structure du jeu et des actions menées par le joueur¹³⁵ », écrit Genvo. Est-il donc possible qu'un joueur vive le sentiment de présence en limitant ses interactions avec les structures du jeu tout en adoptant une attitude qui diffère de sa personnalité réelle?

Pour répondre à cette question, et ce, sans retourner aux métarègles déjà discutées dans le premier chapitre tel que les *speedruns*, nous devons nous tourner vers un autre aspect de l'appropriation de l'avatar : le jeu de rôle. Nous ne parlerons pas ici du genre, tel que les *Final Fantasy* ou *The Elder Scrolls*, mais bien de l'acte délibéré de jouer un rôle. Normalement, le sentiment de présence est attribué à quatre facettes du jeu encourageant une fluidité entre les actions réalisées par le joueur et celles représentées à l'écran, selon Seung-A Annie Jin¹³⁶. D'abord, la présence physique apparaît lorsque le joueur reconnaît que ses mouvements dans la vie réelle ont un résultat dans le monde numérique. Appuyer sur un bouton fait sauter ou attaquer son avatar, par exemple. Ensuite, la présence spatiale surgit avec l'immersion que le joueur ressent en explorant l'environnement du jeu. Le réalisme du monde et les déplacements du joueur encouragent l'immersion du joueur et son sentiment de présence. Troisièmement, la présence du soi à l'intérieur du jeu provient du sentiment d'identification à l'avatar. Si la trame narrative du protagoniste est en mesure de susciter des sentiments d'empathie de la part du joueur, ce dernier s'implique beaucoup plus dans l'activité ludique. Finalement, la présence sociale correspond à ce sentiment ressenti par le joueur lorsqu'il adopte un lien interactif avec les habitants du monde, programmés ou contrôlés par d'autres joueurs. Le jeu de rôle concerne principalement la présence du soi et la présence sociale, puisque le joueur adopte des comportements particuliers et une attitude propre au personnage qu'il incarne. Par contre, il est intimement lié au sentiment de présence résultant des observations du joueur sur ce que le jeu

¹³⁵ Sébastien Genvo, « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermès, La Revue* 62, no. 1, 2012, p. 128.

¹³⁶ Seung-A. Annie Jin, « "I Feel Present. Therefore, I Experience Flow:" A Structural Equation Modeling Approach to Flow and Presence in Video Games », *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 55, no. 1, 2011.

lui permet d'accomplir. Selon Klimmt, Hefner et Vorderer il est facile de connecter le processus d'identification au jeu de rôle :

Our account of videogame identification seems to be exchangeable with the notion of roleplay as active identity simulation, primarily because game interactivity leaves degrees of freedom to the player in terms of how she is acting out the character or role assigned to her. Because the game provides immediate feedback to player action, playing video games is also about self-adjustment to social forces: If players do not adopt behaviors compatible with what the game world expect from them, they will receive negative feedback such as failure or boredom¹³⁷.

Steven Messner, un journaliste pour le magazine PC Gamer, décrit, par exemple, sa satisfaction personnelle au moment où il est devenu un cordonnier pour sa guilde dans le MMORPG *Albion Online*. Ne participant que très peu aux quêtes programmées, il passait la majorité de son temps à créer des bottes de cuir pour ses coéquipiers, adoptant pratiquement le rôle d'un NPC¹³⁸. Dans un autre ordre d'idée, quelques vidéos sur YouTube montrent des joueurs de *Skyrim* s'obstiner à tuer des dragons avec leurs poings. Ils refusent de se servir des armes qui rendraient leur tâche plus simple et distribuent librement les baffes tant aux monstres qu'aux innocents habitants du jeu. Le choix de la race de leur avatar diffère par contre. L'un recommande l'utilisation de Khajiit, l'espèce féline du monde d'*Elder Scrolls*, pour le bonus au dommage qu'apporte les griffes de cette espèce, un autre souhaite devenir un « badass viking » et préfère la race des Nord afin de mieux représenter son idéal. Dans de tels cas, les actions observables à l'intérieur du jeu résultent d'une règle créée par le joueur en rapport au rôle qu'il souhaite adopter lors de son expérience. L'un adopte une métarègle de performance, l'autre une de *mimicry*.

Il arrive, aussi, que le rôle se transporte à l'extérieur du jeu. La série *Civilization* demande au joueur d'adopter le rôle du leader suprême d'une civilisation. Il peut gagner de plusieurs façons selon les politiques qu'il adopte. Même lorsqu'il joue en ligne, le joueur est, d'une certaine façon, un dictateur tentant de mener sa société numérique vers le statut de leader

¹³⁷ Christoph Klimmt, Dorothé Hefner et Peter Vorderer, «The Video Game Experience as “True” Identification», *op. cit.*, p. 361

¹³⁸ Steven Messner, « How I Became the "Leather Shoe Guy" in Albion Online », *PCGamer Magazine*, 2015, en ligne, consulté le 7 août 2019.

mondial. Or, un groupe de joueur s'est réuni sur les forums de Reddit pour jouer au jeu de façon démocratique. Chaque membre de la communauté est considéré comme un citoyen et se doit de voter sur les politiques adoptées lors de la joute. Les participants ont voté sur la nation choisie pour la séance de jeu, ont formé des partis politiques, ont adopté une constitution divisant les pouvoirs du gouvernement, etc. Bref, le jeu de rôle s'est déroulé sur les forums où les joueurs ont mené des campagnes politiques. Ils ont fondé des journaux numériques pour tenir les joueurs au courant des développements de la séance, publié des tracts diffamatoires salissant l'image des partis politiques opposés et organisé diverses stratégies sur d'autres plateformes afin de pousser leur agenda. Une partie de *Civilization* dure, au plus, quelques heures. Or, dans le cas de *democraciv*, le long processus décisionnel nécessaire à la moindre action *in game* a fait durer le plaisir sur plusieurs mois! Il est d'ailleurs possible de lire les rapports des différentes itérations sur un wiki développé par la communauté. Une séance est toujours en cours, d'ailleurs. Nous pourrions dire que le jeu n'est plus limité à l'écran du modérateur s'occupant d'adopter les décisions votées par la communauté. Le jeu de rôle, dans cet exemple, est devenu le véritable enjeu de l'expérience ludique. Des règles extérieures à celles programmées par les développeurs sont nées de la communauté et ont façonné, voir transformé, l'expérience de jeu de centaines de joueurs en même temps. Dans un tel cas, nous ne pouvons pas ignorer le récit s'étant déroulé dans les coulisses de la séance de jeu puisque les joueurs ont plutôt joué à la « politique démocratique » qu'à *Civilization*.

Pour en finir avec le jeu de rôle, il est aujourd'hui commun d'observer des serveurs où le jeu de rôle est la priorité, notamment sur Twitch. Plusieurs joueurs, par exemple, se réunissent sur *Grand Theft Auto Online* pour adopter une vie autre que celle de leur quotidien. Ils usent de leur micro-casque pour discuter entre eux en adoptant la personnalité de leur personnage et ignorent complètement les objectifs implantés dans le jeu préférant mettre en scène des situations dramatiques ou loufoques à l'intérieur de San Andreas, l'île développée par Rockstar. La plateforme numérique est pour eux un théâtre où les scénarios ne sont limités que par les balises des environnements, les actions que leurs avatars peuvent accomplir, leur imaginaire narratif et leur capacité à rester dans leur rôle. Cela dit, il est possible d'observer des joueurs adeptes du jeu de rôle à l'extérieur des serveurs dédiés à cette pratique. Cette métarègle collective adoptée par les adeptes de l'extrême identification à l'avatar a

nécessairement un effet sur les autres joueurs partageant le serveur qui, eux, agissent en réaction aux actions de chacun. Par exemple, une vidéo de TheSyndicateProject visionnée plus de 8 millions de fois montre le populaire youtubeur rencontrer un autre joueur lors d'une séance de *DayZ*, un jeu où il est fréquent de rencontrer des *roleplayers*. Rapidement, le nouvel arrivant démontre des comportements psychopathes en attachant l'avatar de Syndicate, en le torturant et en adoptant une voix extrêmement inquiétante entraînant un sentiment de panique chez l'influenceur. S'ensuit une hilarante chasse à l'homme où le youtubeur tente d'échapper à son bourreau. Encore une fois, le jeu n'est plus nécessairement limité aux règles et au monde programmés par les développeurs, mais bien à celui que les joueurs désirent jouer.

Au final, l'identification que le joueur fait à son avatar est en mesure de façonner le jeu qu'il joue. En voulant se représenter le mieux possible, le joueur tente de se mettre en scène lui-même et teste ses construits psychologiques, éthiques et moraux dans un monde numérique. De l'autre côté, lorsqu'il idéalise son avatar, le joueur est en mesure d'adopter une personnalité pouvant être autre que la sienne. C'est de cette façon qu'il pourra raconter le récit qu'il souhaite. Avec l'adoption des nouvelles technologies de communication, tels que les micros-casques, et le développement de plateforme satellite, telle que Reddit et autres forums, les joueurs ont démontré une modification de leurs comportements de jeu. Les métarègles entourant le rôle de l'avatar dans l'actualisation du récit ne limitent donc pas le joueur au rôle de simple opérateur. Le jeu lui permet d'exprimer des désirs narratifs par ses limites. Par contre, comme nous l'avons vu, certains joueurs choisissent de transformer le jeu en adoptant des rôles sortant de la plateforme numérique, apportant avec eux une nouvelle forme de jeu. Dans de tels cas, le jeu se dénature et devient plutôt un outil de communication servant de scène aux joueurs. Pour ces joueurs, le véritable jeu se joue dans la vie réelle, plutôt que sur les serveurs des développeurs. Les joueurs ont la capacité d'influencer tant leur propre expérience que celle des autres.

3.4 Influence du joueur

Force est d'admettre que, au meilleur de nos connaissances, peu d'études ont quantifié l'influence des joueurs sur le développement ludique et narratif du jeu. Bien qu'un courant contemporain de recherches mette le joueur en vedette, la plupart des études se concentrent sur l'utilisation et l'actualisation que le joueur fait de l'œuvre vidéoludique et non sur un effet de longue haleine. Nous avons déjà couvert maints angles de cette question au cours de ce mémoire et nous éviterons de nous répéter dans cette section. Nous devons reconnaître, aujourd'hui, que le joueur, qu'il soit seul ou en groupe, est en mesure de façonner l'expérience des autres tant ludiquement que narrativement soit par ses métarègles personnelles, soit par celles qu'il impose aux autres. À l'aide de divers exemples, nous espérons pouvoir démontrer que la métarèglementation d'un ou plusieurs joueurs a un effet observable sur l'expérience des autres et sur le développement des jeux. Le *Council of Stellar Management*, d'*EVE Online*, par exemple, présente une belle collaboration entre les développeurs et les joueurs, mais relève d'une initiative de la compagnie derrière le jeu. Nous espérons présenter, dans cette section, des instances où la métarèglementation d'un ou plusieurs joueurs a eu un effet d'influence significative sur les autres joueurs et sur les développeurs.

Tout d'abord, l'influence d'un joueur sur ses collègues est bien évidemment la plus facile à constater. Dans un contexte multijoueurs, le talent et l'attitude d'un joueur à notre égard ont un impact sur les comportements de jeu du receveur. D'une certaine manière, le joueur est confronté à un NPC aux comportements relativement imprévisibles puisqu'un autre humain contrôle le personnage auquel il fait face. Bakkes, Spronck et Lankveld résumant l'importance de l'intelligence artificielle vidéoludique en lui attribuant trois rôles :

In order to raise the entertainment factor of a video game, game AI that incorporates player modelling may fulfil three roles : as a companion; as a coach, or as an opponent¹³⁹.

¹³⁹ Sander C. J. Bakkes, Pieter H. M. Spronck et Giel van Lankveld, « Player Behavioural Modelling for Video Games », *Entertainment Computing* 3, no. 3, 2012, p. 73.

Il est possible d'appliquer un concept similaire aux joueurs que nous rencontrons en ligne ou dans le confort de son salon. Un autre joueur peut être allié, mentor ou opposant et nos comportements de jeu seront directement influencés par son attitude. Cela dit, contrairement à l'intelligence artificielle programmée par les développeurs, les rôles peuvent basculer à tout moment. Tandis qu'une trame narrative fixe possède des moments clés où l'attitude d'un NPC peut changer, la narrativité émergente expérimentée par l'autre joueur peut mettre rapidement à jour de nouveaux objectifs personnels. Par exemple, un allié peut devenir opposant s'il constate que la récompense d'une mission sera plus importante s'il la complète seul. Dans un tel cas, les métarègles changent pour les deux joueurs impliqués à différents moments. Celui qui se contentait de partager le butin avec son collègue devra survivre aux assauts de son déloyal ami, l'autre tentera d'exterminer son ancien allié. Kulman et Marshello (1975) ont démontré que la motivation et les buts des joueurs influencent directement la stratégie employée afin d'obtenir le résultat désiré. Dans notre exemple précédent, le traître déclinait son objectif personnel en une seule métarègle : récupérer la récompense maximale. La victime, elle, subit le joug de la métarègle de son collègue et doit s'adapter immédiatement.

Le rôle de coach diffère de la dichotomie allié/opposant. Le mentor dirige plus explicitement l'attention de l'autre joueur. Lorsqu'il s'agit d'une intelligence artificielle, le coach donne des objectifs et encourage une séquence d'actions afin de faire progresser l'avatar du joueur tant narrativement qu'au niveau du développement de ses capacités. S'il existe un phénomène similaire dans un rapport de joueur à joueur, il est intéressant de constater qu'il ne se limite pas au contexte actuel du jeu. Un joueur peut tenter d'émuler les comportements de jeu d'un champion du monde ou encore d'un influenceur qu'il apprécie. C'est donc dire qu'il imite la métarèglementation d'un autre en adoptant ses stratégies, son attitude et ses actions pour son propre plaisir ou simplement pour s'améliorer. Ceci dit, il arrive que les conséquences les plus intéressantes narrativement, celles qui ont réussi à marquer l'imaginaire collectif d'une communauté vidéoludique, proviennent d'objectifs donnés par un joueur-coach à un joueur ou un groupe. À titre d'exemple, l'un des plus fameux récits ludiques d'*Eve Online* s'est déroulé en 2004 et 2005. Un joueur anonyme a engagé une guilde afin d'exterminer Mirial, le leader d'Ubiqua Seraph et l'avatar de l'une des joueuses les plus puissantes de l'époque. Le *Guiding Hand Social Club*, c'est son nom, s'est vu offrir un milliard d'ISK, la monnaie du jeu, une fois

son contrat complété. À ce moment, la somme était considérée comme faramineuse et valait, dans le monde réel, 500 USD. L'employeur, un autre joueur, ne demandait en retour que la dépouille de la victime. La guilde s'est donc efforcée d'infiltrer la corporation de leur cible pendant une période de 10 mois. Ils ont gravi les échelons, ont gagné en influence et se sont vus octroyer des positions clés au sein de l'organisation de Mirial. À 5 heures du matin, le 18 avril 2005, le nom de code « Nicole » a circulé secrètement parmi tous les membres du *Guiding Hand Social Club*. Ce simple mot annonçait la phase finale de leur opération et les invitait à se connecter immédiatement au jeu. Simultanément, les agents de la guilde ont attaqué et pillé l'entièreté des ressources de leur cible. Le leader du groupe avait travaillé d'arrache-pied lors des derniers mois afin d'accéder au poste de second de Mirial. Armé d'un vaisseau extrêmement puissant, il a détruit celui de sa patronne qu'il avait leurré hors d'une zone sécuritaire. À 6 heures, il ne restait plus rien d'Ubiqua Seraph. Aucun développeur n'avait programmé un tel objectif. Les interactions entre les joueurs ont été seules responsables de l'événement. L'unique règle qui permettait de qualifier de réussite ou d'échec la mission provenait non pas du jeu, mais de l'employeur-joueur : éliminer et récupérer le cadavre de Mirial. Et cette métarègle a façonné le jeu d'une guilde complète pendant près d'un an. L'événement fut à ce point marquant que de nombreux magazines et sites internet voués à la culture vidéoludique ont couvert l'histoire et interviewé les actants. Ce fascinant exemple de narrativité émergente n'est pas unique et limité à *Eve Online*. Il suffit de s'attarder à n'importe quelle communauté vidéoludique pour constater que des récits d'exploits de joueurs y prolifèrent tant sur les aspects de la performance ludique que sur les trames narratives émergentes.

S'il est évident que les joueurs peuvent s'influencer entre eux, l'effet des joueurs sur les développeurs est beaucoup plus difficile à quantifier. Nous avons déjà vu que certains comportements de jeu, notamment sur la scène compétitive, forcent les développeurs à apporter des ajustements au jeu afin d'équilibrer ou corriger des aspects ludiques pouvant nuire à leurs intentions. Par contre, l'impact narratif à long terme des joueurs sur le monde numérique est beaucoup plus difficile à relever. Et pourtant, les joueurs peuvent laisser une marque sur la trame narrative fixe par leur utilisation de l'œuvre vidéoludique. *Hearthstone* (2014), originellement baptisé *Heroes of Warcraft*, est un jeu de cartes numériques basé sur le *lore* de

la série Warcraft. Chaque carte est un personnage, une relique ou un élément associé à l'univers de Blizzard. Si le jeu diffère complètement dans son *gameplay* des RTS *Warcraft 1, 2 et 3* ainsi que du très populaire MMORPG *World of Warcraft*, un fan de la série reconnaîtra rapidement ses composantes narratives. D'une certaine façon, *Hearthstone* s'inscrit lui aussi à l'intérieur de l'univers narratif mis en place par les développeurs. Or, une particularité apparaît dès les premiers moments du jeu : une carte de personnage portant le nom de Leeroy Jenkins.

« Leeroy Jenkins » fait référence non pas au *lore* établi par la compagnie, mais à l'un des personnages de Ben Schulz, un joueur, devenu extrêmement populaire suite à la parution d'un machinima sur le site *warcraftmovies.com* en 2005. « If there is one icon of the WoW player, one movie from the game that everyone has seen, it is without a doubt *Leeroy Jenkins*¹⁴⁰ », écrit d'ailleurs Henry Lowood. La courte séquence montre un groupe de joueurs s'appêtant à pénétrer dans l'antre d'un dragon réputé difficile à terrasser. Le groupe discute de la stratégie la plus viable pour leur survie. Ce genre de moment n'est pas inconnu des joueurs expérimentés de *World of Warcraft* puisqu'une certaine organisation de groupe est souvent nécessaire à la réussite de ce genre d'exploit. Tout au long de la discussion, Leeroy Jenkins est légèrement en retrait, immobile, et ne participe pas aux discussions, ce qui laisse croire qu'il n'est présentement pas devant son écran. Alors que le groupe continue de discuter de leur plan, Leeroy s'active soudainement et charge sans prêter attention à ses camarades dans l'antre de la bête en poussant un puissant cri de guerre : son propre nom. Le chaos s'ensuit, tandis que le groupe essaie tant bien que mal de survivre et de sauver leur inattentif idiot. Au bout de quelques secondes, tous les aventuriers meurent, annonçant l'échec de leur quête et Leeroy soutient qu'il était absent parce qu'il réchauffait du poulet. Il a été démontré plus tard qu'il s'agissait d'une mise en scène de la guilde « Pals for life ». Par contre, selon plusieurs membres, il s'agirait d'une récréation d'événements réels. La popularité du vidéo fut telle que le terme « Leeroy Jenkins » est devenu commun dans le jargon des joueurs du MMORPG afin de décrire un joueur chaotique fonçant dans la mêlée sans aucune pensée pour son groupe. Plus encore, nous trouvons des références à l'événement dans d'autres médias. Ainsi, un groupe de joueurs mettant en scène un récit émergent vécu ont réussi à inscrire profondément le nom de

¹⁴⁰ Henry Lowood, « Storyline, Dance/Music, or PvP?: Game Movies and Community Players in World of Warcraft », *Games and Culture* 1, no. 4, 2006, p. 372.

Leeroy Jenkins dans l'imaginaire collectif de l'univers de Warcraft. Cette séquence de jeu provient d'une règle collective décidée par le groupe. La carte présente dans le jeu *Hearthstone*, elle, est une preuve que les joueurs ont réussi à s'immiscer dans la trame narrative fixe de l'univers.

Leeroy Jenkins n'est pas le seul exemple. Il n'est, probablement, que le plus connu puisque l'immense popularité des deux jeux et de la vidéo rend la chose évidente. Tel que rapporté dans un article de Kotaku, Zedlee, l'avatar de Lee Hathway, un homme de 64 ans, a été immortalisé dans le jeu *Grim Dawn* (2016). Suite au décès de son père, John Hathway, le fils de Lee, a écrit sur les forums du jeu pour remercier les développeurs d'avoir créé l'œuvre vidéoludique et pour les moments qu'il a pu passer avec son père *in game* alors qu'il combattait un cancer du poumon. L'histoire veut que Lee ait été un fervent amateur du jeu et qu'il se plaisait à jouer aux guerriers avec son fils. Des membres de Crate Entertainment, la compagnie derrière le jeu, ont vu la publication et, quelques semaines plus tard, ont introduit le personnage de Praetorian Zedlee, un garde du village de Homestead, une importante ville du jeu. À tout jamais, l'avatar d'un joueur habite désormais l'univers narratif du jeu. L'histoire peut paraître anodine, mais elle démontre, tout comme celle de Leeroy Jenkins, que les joueurs sont maintenant dans une forme de dialogue avec les développeurs. Nous entendons par là que l'hégémonie du créateur n'est plus aussi clairement définie qu'elle le paraît. Certes, les développeurs créent l'œuvre numérique originelle, mais l'utilisation qui en est faite par les joueurs et les règles qu'ils adoptent entretiennent un dialogue où l'interinfluence entre les deux partis est observable. Comme nous l'avons vu avec les deux exemples précédents, les métarègles des joueurs (dans le cas de Leeroy Jenkins, faire une mise en scène et dans le cas Zedlee, jouer avec son père) leur ont permis de s'inscrire narrativement dans l'univers du jeu. À l'ère des *streamers* et de l'extrême connectivité où tout est filmé et enregistré, il ne serait pas surprenant de voir d'autres instances où les développeurs reconnaissent les succès des joueurs en leur rendant hommage, d'une façon ou d'une autre, à l'intérieur même des jeux. En d'autres mots, les joueurs réussissent à s'insinuer tant dans le contexte narratif et ludique du jeu que dans l'expérience des autres.

Les conséquences des actions et de la notoriété de certains joueurs dans les communautés culturelles vidéoludiques nous permettent également d'emprunter quelques notions aux

théories du *persuasive gaming*. Le *persuasive gaming* est un champ d'études ludologiques s'intéressant aux méthodes employées par les développeurs afin de transmettre un « message » aux joueurs. Il s'attarde également à ce qui influence et motive les actions des joueurs dans un but persuasif. Teresa de la Hera Conde-Pumpido décline 3 stratégies où l'influence aurait lieu. D'abord, l'approche exocentrique concentre ses efforts à motiver le joueur par les messages présents à l'intérieur du jeu. Les indices visuels et sonores, les dialogues des NPCs, les cinématiques, etc. s'inscrivent dans cette approche allant du jeu vers le joueur. Les stratégies endocentriques concernent plutôt les réponses du jeu aux actions du joueur et leur effet sur ceux-ci tant à l'intérieur du jeu qu'à l'extérieur. Finalement, Conde-Pumpido soutient que le contexte de jeu a lui aussi une influence sur les comportements des joueurs et que le jeu est un lieu de médiation :

For this reason, game-mediated-persuasive strategies are linked to an exogenous persuasive intent; that is, a persuasive intent that is not “built-in” in the game, but favoured by the play context¹⁴¹.

L'influence des autres joueurs, d'une guilde, du temps de jeu disponible pour le joueur, etc. sont, selon cette approche, des variables influant aussi sur les comportements de jeu. Malheureusement, les réflexions de la chercheuse s'arrêtent ici. Par contre, il est possible de développer, à partir de celles-ci, l'idée que les joueurs ont une influence observable dépassant celle diégétique. Nous pouvons y inclure l'influence du joueur sur le contexte de jeu, mais aussi sur les développeurs puisqu'une utilisation particulière de la liberté ludique peut occasionner des répercussions sur le développement d'un jeu. Par exemple, les mises à jour corrigeant des aspects ludiques, tant dans les jeux déjà parus que ceux en cours de développement (*early access*), démontrent qu'il y a une écoute et une volonté des développeurs d'entrer en dialogue avec les joueurs. Tout autant que l'inclusion narrative de références à des récits émergents de l'expérience des joueurs. L'envoi de « messages » n'est, dès lors, plus unidirectionnel comme le voulait le modèle pré-internet.

Au final, l'hégémonie de l'auteur est, à l'ère de la connexion informatique, défiée par l'utilisation que les joueurs font du jeu. Le développement de plateformes où les joueurs

¹⁴¹ Teresa de la Hera Conde-Pumpido, « Persuasive Gaming: Identifying the Different Types of Persuasion Through Games », *International Journal of Serious Games* 4, no. 1, 2017, p. 36.

peuvent facilement échanger, s'observer et s'influencer à entraîner un contexte où le cercle magique s'est agrandi du salon et de la salle d'arcade au monde entier. Les joueurs, surtout dans un contexte multijoueur, ont nécessairement un effet sur l'expérience vidéoludique des autres lorsqu'ils interagissent. De cette façon, ils contribuent à façonner la narrativité émergente de leur collègue, mais l'influence ne s'arrête pas là. Nous avons aussi vu qu'il est possible que le joueur ait des répercussions directes sur le développement d'un jeu ou d'un univers ludique. Nous croyons, dans de tels cas, qu'il est possible d'observer les conséquences d'un dialogue entre les règles écrites par les développeurs et celles imaginées et appliquées par les joueurs. C'est une autre des raisons pour lesquelles nous devons penser le rôle du joueur différemment que celui de lecteur/spectateur interprétant une œuvre. Il peut, en plus d'être l'auteur de son récit, être responsable des autres joueurs par ses interactions avec eux ou par l'effet qu'il peut avoir sur la narrativité fixe du jeu.

3.5 Conclusion

En introduisant un facteur humain à l'œuvre sous la forme du joueur, le vidéoludique s'assure qu'il offrira une expérience relativement unique à chacun. Les joueurs sont ancrés tant dans la réalité que dans le monde numérique. Le bagage culturel ludologique, le contexte dans lequel l'œuvre est expérimentée et les préférences du joueur contribuent aux actes du joueur. Cela étant dit, le joueur est en mesure de s'approprier son expérience en la dirigeant à l'aide de ses métarègles, tant réfléchies qu'inconscientes. Nous entendons par là que le joueur, malgré des préférences ludiques, des champs d'intérêts naturels, peut, à tout moment, adopter un autre style de jeu s'il souhaite expérimenter avec l'œuvre. Puisque les aspects ludiques et narratifs sont intrinsèquement liés, le moindre changement dans l'attitude du joueur entraîne des conséquences sur les deux plans. Il en revient au joueur de reconnaître le degré d'influence qu'il est en mesure d'appliquer sur une œuvre à l'aide de ses métarègles et si ces dernières contribuent à son engouement pour un jeu.

Bien sûr, nous avons démontré que, selon Bartle, les joueurs ont une préférence pour certaines activités, mais à aucun moment le joueur n'est réduit à un schème d'action. Plutôt, nous devons conclure que le joueur, selon le contexte, les informations qu'il possède et ses désirs ludonarratifs adoptera un plan de match en lien avec une ou des métarègles qui lui permettront d'apprécier son expérience. Les théories de l'autodétermination prouvent que le joueur dirige en partie son engouement pour une œuvre interactive. En établissant ses propres objectifs ludiques, personnels et sociaux, le joueur contribue à s'éviter une perception négative de son expérience tout en restant motivé à continuer, et ce de façon beaucoup plus efficace que par les incitatifs programmés par les développeurs. Et nous l'avons vu, les objectifs propres au joueur, ceux qui garantissent ou non un succès perçu, découlent d'une règle que le joueur établit précédemment ou lors de l'acte ludique.

Ceci dit, les développeurs ont aussi un rôle à jouer. En programmant différentes options, ils encouragent l'appropriation que fait le joueur. Le joueur navigue dans le monde numérique à l'aide de son avatar et c'est avec lui qu'il le découvre et s'approprie son récit. L'avatar permet au joueur d'exprimer tant sa propre personnalité que celle qu'il a mise en scène. Malgré cela, il arrive que le joueur exprime différemment ses désirs narratifs en adoptant une métarègle lui permettant de transporter le jeu à l'extérieur de son contexte virtuel. Les membres de *Democraciv*, par exemple, ont adopté une attitude ludique où le monde numérique n'est devenu qu'un outil représentatif du véritable jeu. Dans un même ordre d'idées, les *roleplayers* utilisent le monde numérique telle une scène. Dans de tels cas, l'acte d'appropriation par les métarègles se transporte beaucoup plus dans le monde réel, et ce sans jamais se dissocier pleinement du vidéoludique. Seulement, les joueurs adoptent une attitude ludique qui est complètement hors du contrôle de l'emprise des développeurs. En d'autres mots, le jeu signifiant pour ces joueurs n'est pas nécessairement celui programmé, mais celui qu'ils jouent en établissant leurs propres règles.

Finalement, en interagissant avec ses camarades, le joueur est en mesure d'influer sur l'expérience des autres. Si déjà, comme nous l'avons vu avec ce mémoire, l'introduction d'un facteur dans une œuvre assure différents événements et interprétations, il est inévitable qu'une interaction entre deux joueurs mène à un récit émergent complètement imprévisible lorsque les métarègles se rencontrent. Chacun est responsable des actions qu'il mènera, mais leurs

intentions peuvent être défiées par celle de leurs comparses. De plus, on a démontré que l'aspect social des guildes, par exemple, contribue à diriger plus efficacement l'expérience des joueurs que les objectifs programmés par les concepteurs. En plus de contribuer à l'expérience des autres de façon immédiate, nous avons aussi vu que, parfois, les joueurs ont un effet tellement important sur la culture vidéoludique d'une œuvre qu'ils réussissent à s'immiscer dans sa trame narrative fixe à l'aide de leur récit émergent. Force est de constater qu'il existe un dialogue narrativement important entre les règles des développeurs et celles des joueurs pouvant influencer l'expérience de tous.

CONCLUSION

Peu importe le champ d'analyse vidéoludique abordé, il est possible d'y apposer le *metaruling*. Cette constatation n'est pas surprenante puisque le joueur doit interagir avec l'œuvre pour l'actualiser. Contrairement aux formes narratives traditionnelles, les jeux vidéo ne s'imposent pas à leur public. Le joueur a un rôle actif et contrôle la narrativité émergente de son expérience. Il est donc normal qu'il s'approprie une partie du récit en décrivant ses exploits à l'aide du pronom personnel « je ». Puisqu'aucun acte délibéré n'est sans réflexion, les métarèglementations sont omniprésentes dans l'actualisation du récit émergent du joueur. Il en revient à ce dernier de reconnaître le degré d'influence qu'il est en mesure d'avoir sur l'œuvre. Tout comme il lui appartient de respecter ou non les intentions de l'auteur lors de son utilisation des outils mis à sa disposition.

Par ses manipulations sur les acteurs informatiques qu'il contrôle, le joueur contribue tout autant que les développeurs au récit et à l'acte ludique. Il n'est pas simple spectateur ou lecteur, mais bien véritable actant. C'est pourquoi nous pouvons dire que le joueur est lui aussi auteur. Somme toute, un jeu vidéo est un réseau extrêmement complexe de règles écrites par une équipe de concepteurs. Les règles personnelles du joueur lui permettent de s'introduire de façon significative dans ce réseau. Certes, les développeurs programment des états de réussite et le jeu « quantifie » les succès, mais nous avons vu que le joueur est aussi en mesure de le faire. Les métarègles du joueur dirigent ses actions, ses objectifs et ses motivations à interagir avec l'œuvre. Elles lui permettent de faire peau neuve à un jeu auquel il a joué maintes et maintes fois en réanimant le sentiment de conflit et de dépassement ressenti lorsqu'il tente de triompher d'un challenge. Et les développeurs ont pris conscience de l'importance de l'autodépassement en introduisant, dans les dernières années, des *achievements* quantifiant des succès narratifs et ludiques parfois étranges et insignifiants dans la grande trame narrative fixe. La pratique de plus en plus fréquente de multiples conclusions narratives est également le signe que les développeurs reconnaissent le désir des joueurs de s'approprier leur récit. C'est une bonne nouvelle. Le vidéoludique a cherché longtemps son propre langage narratif, un peu comme le cinéma l'a fait à ses débuts, et même si la tâche est loin d'être complétée, nous voyons une tendance à reconnaître l'apport nécessaire du public dans l'actualisation d'un récit signifiant.

Cela dit, malgré ces avancées, il existera toujours des joueurs cherchant à dépasser l'œuvre présente. La pratique des modifications est un exemple flagrant du désir des joueurs de mettre en place leurs propres règles et d'expérimenter le jeu à leur façon. En introduisant de nouveaux éléments à leur jeu préféré, les joueurs contribuent à entretenir leur intérêt, mais aussi celui des autres joueurs qui téléchargeront leur création. En plus de déteindre sur l'émergence narrative, ces modifications peuvent avoir un effet sur la narrativité fixe mise en place par les développeurs. Certes la légalité de la pratique a été mise en doute, mais de plus en plus de concepteurs acceptent leur existence puisque les *mods* entretiennent l'intérêt des joueurs et contribuent à un succès économique du jeu. La scène compétitive contemporaine montre aussi l'importance des métarègles développées par les joueurs. Les *MOBA* sont une scène extrêmement lucrative pour les professionnels et découlent, originellement, d'une modification de *Warcraft 3*. *Counter-Strike* est encore l'un des jeux les plus populaires sur la plateforme *Steam* et est, avant toute chose, un *mod* d'*Half-Life*. Le genre des *Battle Royale*, le plus joué au moment d'écrire ces lignes, est lui aussi issu d'une création des joueurs. L'expertise informatique étant de plus en plus commune, il est impossible de concevoir que la pratique disparaisse. Plutôt, nous croyons que, notamment parce que les *streamers* ont un immense succès et que les concepteurs développent des outils encourageant la pratique, les prochaines années seront fastes pour l'application observable des métarègles des joueurs.

Si les *mods* gagnent en popularité, ils ne sont pas nécessaires à une appropriation significative des joueurs. Puisque chaque joueur arrive avec une encyclopédie vidéoludique et des intentions qui lui sont propres, il est inévitable d'observer des récits émergents uniques. Les joueurs ont des préférences, mais peuvent faire varier leurs attitudes et influencer sur leur sentiment de présence en adoptant de nouvelles métarègles selon leur humeur. L'avatar n'agit qu'en fonction des désirs des joueurs et les actions mises en scène reflètent leurs intentions. Il arrive également que l'appropriation qui est faite de l'œuvre par les joueurs sorte du contexte vidéoludique. Les *roleplayers* s'intéressent plus au jeu à l'extérieur du jeu qu'à celui développé par les concepteurs. Dans de tels cas, un monde numérique devient un terrain de jeu ou une scène où les actions possibles ne servent que d'outils aux joueurs pour jouer un rôle. Il y a donc une dénaturación du jeu puisque les joueurs jouent à « l'extérieur » du jeu tout en y étant présents. Le concept du *half-real* de Juul est, d'une certaine façon, inversé. Normalement, les

joueurs, tout en restant dans la réalité, s'insèrent dans un monde numérique en acceptant que leur avatar soit une extension de ses intentions. Pourtant, nous ne pouvons pas dire que les joueurs ne jouent pas à une œuvre vidéoludique lorsqu'ils jouent en périphérie du programme ludique, ils en font simplement une œuvre en s'appropriant pleinement ses aspects narratifs. Ils deviennent pratiquement les auteurs uniques de son récit émergent et fixe en contrôlant l'intrigue par un *metaruling* s'exprimant à l'extérieur du cercle magique conventionnel. Les dernières années nous ont aussi montré que, ces dernières années, l'utilisation narrative que les joueurs font d'une œuvre peut s'inscrire dans la diégétique conçue par les développeurs.

Suite à la lecture de ces trois blocs de réflexion, nous espérons que le lecteur a su comprendre la nuance qui existe entre *metagaming* et *metaruling* lors des manipulations, transformations et appropriations des jeux vidéo. La présentation d'exemples vidéoludiques variés dans leurs genres, leurs époques et leurs contextes nous a permis de constater que les élaborations de règles par les joueurs varient d'œuvre en œuvre, mais qu'elles peuvent se rassembler sous les bannières de l'imaginaire, des intérêts et de l'expertise de chacun, et ce, tant lors de moments précis que tout au long de l'expérience de jeu. Certes, *metagaming* et *metaruling* sont, à un certain degré, indissociables puisque l'élaboration de règles par le joueur entraîne une modification des comportements de jeu, mais le *metaruling* concerne les lectures et interprétations de l'œuvre faites par le joueur tandis que le *metagaming* tient plus du domaine de la performance. Le *metaruling* sert également de réinvention sur le plan individuel alors que le *metagaming* est une normalisation optimisée sur le plan de la collectivité.

Ultimement, ce mémoire a démontré que nous devons analyser la valeur d'une œuvre vidéoludique en prenant en compte l'utilisation que le joueur peut en faire. Certes, il demeure important de considérer les aspects techniques, la trame narrative et le plaisir inhérent des conflits en place, mais puisqu'il n'existe pas de bonne ou mauvaise façon de jouer à un jeu vidéo, nous devons considérer l'apport du joueur et de sa métarèglementation. En offrant une plénitude de possibilités et en se complexifiant, il est inévitable que le joueur fasse un usage unique de l'œuvre exploitant les ambiguïtés présentes et qui encouragera la satisfaction personnelle de chacun. Les jeux vidéo sont, à un certain degré, une œuvre collective qui pose un problème pour les archivistes puisqu'il est toujours possible de la réinventer par les joueurs. Nous pourrions considérer le programme comme l'œuvre à archiver, mais ce serait ignorer

l'importance de l'actualisation qui en est faite par le public. Peut-être est-ce une des raisons pour lesquelles il apparaît impossible d'adapter le vidéoludique au cinéma. Le joueur se construit un récit qu'il juge satisfaisant selon sa performance. Les développeurs créent l'œuvre, mais le joueur, grâce au *metaruling*, crée leur propre œuvre.

BIBLIOGRAPHIE

- AARSETH, Espen, « Computer Game Studies, Year One ». *Game Studies 1*, 2001, Non Paginé.
- ANONYMOUS, « Spare the MOD: In Support of Total-Conversion Modified Video Games », *Harvard Law Review*, 125(3), 2012, p. 789-810.
- ANONYMOUS, « Modification », *Valve Developer Community*, 2017, en ligne, <<https://developer.valvesoftware.com/wiki/Modification>>, consulté le 21 octobre 2018.
- ARAKJI, Reina Y. et Lang, Karl R., « Digital Consumer Networks and Producer-Consumer Collaboration: Innovation and Product Development in the Video Game Industry », *Journal of Management Information Systems 24*, no. 2, 2007, p. 195-219.
- BAKKES, Sander C. J., Spronck, Pieter H. M. et van Lankveld, Giel, « Player Behavioural Modelling for Video Games », *Entertainment Computing 3*, no. 3, 2012, p. 71-79.
- BAKKES, Sander, Tien Tan, Chek et Pisan, Yusuf, « Personalised Gaming: a Motivation and Overview of Literature », *Proceedings of The 8th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Playing the System*, No. 4, Auckland, New Zeland, 2012, p. 1-10.
- BALDRICA, John, « Mod as Heck: Frameworks for Examining Ownership Rights in User-Contributed Content to Videogames, and a More Principled Evaluation of Expressive Appropriation in User-Modified Videogame Projects ». *Minnesota journal of law, science & technology 8*, 2007, p. 681-715.
- BARNABÉ, Fanny, « Les détournements de jeux vidéo par les joueurs », *RESET*, no. 4, 2015.
- BARTLE, Richard A., « Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs », *The Journal of Virtual Environments 1*, 1996, Non Paginé.
- BISSEL, Tom, *Extra Lives: Why Video Games Matter*. New York : Vintage Books, 2010, 256 p.
- BOGOST, Ian, *Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games*. New York : Basic Books, 2016, 288 p.
- BONENFANT, Maude, *Le libre jeu : réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique. Auteurs UQAM*. Montréal : Liber, 2015, 152 p.

- BRINKHURST-CUFF, Charlie, « Inside the Online Communities Making Beautiful Black Sims », *Dazed*, 2017, en ligne, <<https://www.dazeddigital.com/life-culture/article/36687/1/inside-the-facebook-tumblr-groups-making-beautiful-black-sims>>, consulté le 9 septembre 2018.
- BURGESS, Joel, « Level Design in a Day: How Modding Made Bethesda Better », *GDC Vault*, 2015, en ligne, <<https://archive.org/details/GDC2015Burgess>>, consulté le 7 septembre 2018.
- CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Édition revue et augmentée, Paris : Gallimard, 1985.[1958], 384 p.
- CAMARGO, Caio, « Modding: Changing the Game, Changing the Industry », *ACM Crossroads*, 13(2), 2006, p. 9.
- CARDOSO, Pedro (dir.), *Playing in 7D: An Action-Oriented Framework for Video Games*. University of Porto, Porto. 2016, 360 f.
- CARLSON, Rebecca et Corliss, Jonathan, « Rubble Jumping: From Paul Virilio's Techno-Dromology to Video Games and Distributed Agency », *Culture, Theory and Critique*, 48(2), 2007, p. 161-174.
- CARR, Diane, « Contexts, Gaming Pleasures, and Gendered Preferences », *Simulation & Gaming* 36, no. 4, 2005, p. 464-482.
- CONDE-PUMPIDO, Teresa de la Hera, « Persuasive Gaming: Identifying the Different Types of Persuasion Through Games », *International Journal of Serious Games* 4, no. 1, 2017, p. 31-39.
- CONSALVO, Mia, *Cheating : Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge, Mass. : MIT Press, 2007, 240 p.
- COSTIKYAN, Greg, *Uncertainty in Games*, Cambridge, Mass. : MIT Press, 2013, 152 p.
- DECI, Edward L. et Richard M. Ryan, *Self-determination theory : basic psychological needs in motivation, development and wellness*, New York: The Guilford Press, 2017, 756 p.
- DE KOVEN, Bernard, *The Well-Played Game: A Player's Philosophy*, Cambridge, Mass. : MIT Press, 2013, 173 p.
- ECO, Umberto, *L'oeuvre ouverte*, Paris : Éditions du Seuil, 2015[1962], 322 p.
- , *Lector in fabula ou La coopération interpretative dans les textes narratifs*, Paris : B. Grasset, 1985[1967], 384 p.
- FIORIDO, Michela, « Moral Rights and Mods: Protecting Integrity Rights in Video Games », *University of British Columbia Law Review* 46, no. 3, 2013, p. 739-791

- FLANAGAN, Mary, *Critical play : Radical Game Design*, Cambridge, Mass. : MIT Press, 2009, 362 p.
- GALLOWAY, Alexander R., *Gaming : Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis : University of Minnesota Press, 2006, 160 p.
- GENVO, Sébastien, « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermès, La Revue* 62, no. 1, 2012, p. 127-133.
- GREIMAS, Algirdas Julien, « Éléments pour une théorie de l'interprétation du récit mythique », *Communications*, no. 8, 1966, p. 28-59.
- HAYES, Christina J., « Changing the Rules of the Game: How Video Game Publishers Are Embracing User-Generated Derivative Works », *Harvard Journal of Law & Technology* 21, no. 2, 2008, p. 567-587.
- HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens: a Study of the Play-Element in Culture*, Boston : Beacon Press, 1938, 232 p.
- HUNICKE, Robin, Leblanc, Marc et Zubek, Robert, « MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research », AAAI Workshop - Technical Report 1, 2004, Non Paginé.
- JENKINS, Henry, Clinton, Katie, J. Robison, Alice, Purushotma, Ravie et Weigel, Margaret, *Confronting the Challenges of Participatory Culture : Media Education for the 21st Century*, Cambridge, Mass. : MIT Press. 2009, 140 p.
- JIN, Seung- A. Annie, « "I Feel Present. Therefore, I Experience Flow:" A Structural Equation Modeling Approach to Flow and Presence in Video Games », *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 55, no. 1, 2011, p. 114-136.
- JUUL, Jesper, *Half-Real : Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, Mass. : MIT Press. 2011, 244 p.
- , *The Art of Failure : an Essay on the Pain of Playing Video Games*, Cambridge, Mass. : MIT Press. 2013, 176 p.
- KERR, Aphra, *The Business and Culture of Digital Games : Gamework/Gameplay*, London : SAGE, 2006, 188 p.
- KLIMMT, Christoph, Hefner, Dorothee et Vorderer, Peter, « The Video Game Experience as "True" Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players' Self-Perception », *Communication Theory* 19, no. 4, 2009, p. 351-373.
- LARIVAILLE, Paul, « L'analyse (morpho)logique du récit ». *Poétique* no. 19, 1974, p. 368-388.

- LEE, Jin Ha, Jett, Jacob et Perti, Andrew, « The Problem of "Additional Content" in Video Games », *Proceedings of the 15th ACM/IEEE-CS Joint Conference on Digital Libraries*, 2015, p. 237-240.
- LOWOOD, Henry, « Storyline, Dance/Music, or PvP?: Game Movies and Community Players in World of Warcraft », *Games and Culture* 1, no. 4, 2006, p. 362-382.
- MANCINI, Tiziana et Sibilla, Federica, « Offline Personality and Avatar Customisation. Discrepancy Profiles and Avatar Identification in a Sample of MMORPG Players ». *Computers in Human Behavior* 69, 2017, p. 275-283.
- MENA, Ricardo Javier Rademacher, « Player Types, Play Styles, and Play Complexity: Updating the Entertainment Grid ». *International Journal of Game-Based Learning* 2, no. 2, 2012, p. 75-89
- MESSNER, Steven, « How I Became the "Leather Shoe Guy" in Albion Online », *PCGamer Magazine*, 2015, en ligne, <<https://www.pcgamer.com/how-i-became-the-leather-shoe-guy-in-albion-online/>>, consulté le 7 août 2019.
- MOODY, Kyle Andrew (dir.), *Modders: Changing the Game Through User-Generated Content and Online Communities*, Iowa City : University of Iowa Press, 2014, 167 f.
- MURRAY, Janet Horowitz, *Hamlet on the Holodeck : the Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, Mass. : MIT Press. 1998, 336 p.
- NAUTA, Mark et DeAngelis, *Gametrailers.com*, GT Live - XCOM 2 and Firaxis Games, 2016, en ligne, <<https://www.twitch.tv/videos/35510246>>, consulté le 21 février 2019.
- NEYS, Joyce L. D., Jansz, Jeroen et Tan, Ed S. H., « Exploring Persistence in Gaming: The Role of Self-Determination and Social Identity ». *Computers in Human Behavior* 37, 2014, p. 196-209.
- NIEBORG, David B. et Van der Graaf, Shenja, « The Mod Industries? The Industrial logic of Non-Market Game Production ». *European Journal of Cultural Studies* 11, no. 2, 2008, p. 177-195.
- POSTIGO, Hector, « Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications », *Games and Culture* 2, no. 4, 2007, p. 300-313.
- , « Video Game Appropriation through Modifications: Attitudes Concerning Intellectual Property among Modders and Fans », *Convergence* 14, no. 1, 2008, p. 59-74.
- PRINCE, Gerald, « The Disnarrated », *Style*, no. 22, 1988, p. 1-8.

- QUICK, John M. et Atkinson, Robert K., « Modeling Gameplay Enjoyment, Goal Orientations, and Individual Characteristics ». *International Journal of Game-Based Learning* 4, no. 2, 2014, p. 2051-2077.
- RYAN, Richard, Rigby, Scott C. et Przybylski, Andrew, « The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach », *Motivation and Emotion* 30, no. 4, 2006, p. 344-360.
- SALEN, Katie et Zimmerman, Eric, *Rules of Play : Game Design Fundamentals*, Cambridge, Mass. : MIT Press, 2004, 688 p.
- , *The Game Design Reader : a Rules of Play Anthology*, Cambridge, Mass. : MIT Press, 2006, 960 p.
- SCACCHI, Walt, « Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene », *First Monday*, 2010, Non Paginé.
- SCHLINGSOG, Melinda, J., « Endermen, Creepers, and Copyright: The Bogeymen of User-Generated Content in Minecraft ». *Tulane Journal of Technology and Intellectual Property* 16, 2013, p. 185-313.
- SCHUMANN, Christina, Bowman, Nicholas David et Schultheiss, Daniel, « The Quality of Video Games: Subjective Quality Assessments as Predictors of Self-Reported Presence in First-Person Shooter and Role-Playing Games », *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 60, no. 4, 2016, p. 547-566.
- SICART, Miguel, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, Mass. : MIT Press, 2009, 273 p.
- SOTAMAA, Olli, « When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture », *Games and Culture* 5, no. 3, 2010, p. 239-255.
- TOTILO, Stephen, « Bethesda: Skyrim DLC Will Feel More Like Expansion Packs », *Kotaku*, 2012, en ligne, <<https://kotaku.com/bethesda-skyrim-dlc-will-feel-more-like-expansion-pack-5885983>> , consulté le 7 juillet 2018.
- TREPTE, Sabine et Reinecke, Leonard, « Avatar Creation and Video Game Enjoyment: Effects of Life-Satisfaction, Game Competitiveness, and Identification with the Avatar », *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications* 22, no. 4, 2010, p. 171-184.
- VISSCHEDIJK, Gillian C., Lazonder, Ard W., Van Der Hulst, Anja, Vink, Nathalie et Leemkuil, Henny, « Modelling Human Emotions for Tactical Decision-Making Games », *British Journal of Educational Technology* 44, no. 2, 2013, p. 197-207.
- WOLF, Mark J. P. et Perron, Bernard, *The Video Game Theory Reader*, New York : Routledge, 2003, 368 p.

WU, Yin (dir.), *The Style of Video Games Graphics: Analyzing the Functions of Visual Styles in Storytelling and Gameplay in Video Games*, Simon Fraser University, Vancouver, 2012, 216 f.

Références Vidéoludiques

Adrift, Développé par Three One Zero, Publié par 505 Games, 2016.

Albion Online, Développé par Sandbox Interactive, Publié par Sandbox Interactive, 2017.

Arma II, Développé par Bohemia Interactive, Publié par Bohemia Interactive, 2009.

Arma III, Développé par Bohemia Interactive, Publié par Bohemia Interactive, 2013a.

Battlefield 1, Développé par DICE, Publié par Electronic Arts, 2016.

Chrono Trigger, Développé par Square Co., Publié par Square Co., 1995.

Counter-Strike, Développé par Valve Corporation, Publié par Sierra Entertainment, 2000.

Dark Soul, Développé par FromSoftware, Publié par Namco Bandai, 2011.

DayZ, Développé par Bohemia Interactive, Publié par Bohemia Interactive, 2013b.

Defense of the Ancients, Développé par Eul, Steve Feak et IceFrog, Publié par 2003.

Deus Ex, Développé par Ion Storm, Publié par Eidos Interactive, 2000.

Deus Ex: Human Revolution, Développé par Eidos Montréal, Publié par Square Enix, 2011.

Diablo II, Développé par Blizzard North, Publié par Blizzard Entertainment et Sierra Entertainment, 2000.

Dishonored, Développé par Arkane Studios, Publié par Bethesda Softworks, 2012.

Doom, Développé par id Software, Publié par id Software, 1993.

Duke Nukem 3D, Développé par 3D Realms, Publié par Apogee Software, 1996.

The Elder Scrolls V: Skyrim, Développé par Bethesda Game Studios, Publié par Bethesda Softworks, 2011.

EVE Online, Développé par CCP, Publié par CCP et Atari Inc., 2003.

- Final Fantasy*, Développé par Square Co., Publié par Square Co., 1987.
- GoldenEye 007*, Développé par Rare, Publié par Nintendo, 1997.
- Grand Theft Auto V*, Développé par Rockstar North, Publié par Rockstar Games, 2013.
- Gravity Rush 2*, Développé par SIE Japan Studio, Publié par Sony Interactive Entertainment, 2017.
- Grim Dawn*, Développé par Crate Entertainment, Publié par Crate Entertainment, 2016.
- Half-Life*, Développé par Valve Corporation, Publié par Sierra Entertainment, 1998.
- Half-Life 2*, Développé par Valve Corporation, Publié par Valve Corporation, 2004.
- Halo 3*, Développé par Bungie Studios, Publié par Microsoft Game Studios, 2007.
- Halo 4*, Développé par 343 Industries, Publié par Microsoft Game Studios, 2012.
- Halo: Combat Evolved*, Développé par Bungie Studios, Publié par Microsoft Game Studios, 2001.
- Hearthstone*, Développé par Blizzard Entertainment, Publié par Blizzard Entertainment, 2014.
- Hollow Knight*, Développé par Team Cherry, Publié par Team Cherry, 2017.
- Infamous*, Développé par Sucker Punch, Publié par Sony Computer Entertainment, 2009.
- Kaizo Mario World*, Développé par T. Takemoto, 2007.
- L.A. Noire*, Développé par Team Bondi et Rockstar Games, Publié par Rockstar Games, 2011.
- League of Legends*, Développé par Riot Games, Publié par Riot Games, 2009.
- The Legend of Zelda*, Développé par Nintendo R&D4, Publié par Nintendo, 1986.
- Life is Strange*, Développé par DontNod Entertainment, Publié par Square Enix, 2015.
- Little Big Planet*, Développé par Media Molecule, Publié par Sony Computer Entertainment, 2008.
- Mass Effect*, Développé par BioWare, Publié par Microsoft Game Studios, 2007.
- Mass Effect 2*, Développé par BioWare, Publié par Electronic Arts, 2010.

- Metal Gear Solid*, Développé par Konami Computer Entertainment Japan, Publié par Konami, 1998.
- Middle-Earth: Shadow of Mordor*, Développé par Monolith Productions, Publié par Warner Bros. Interactive Entertainment, 2014.
- Minecraft*, Développé par Mojang, Publié par Mojang, 2011.
- Overwatch*, Développé par Blizzard Entertainment, Publié par Blizzard Entertainment, 2016.
- PlayerUnknown's Battlegrounds*, Développé par PUBG Corporation, Publié par PUBG Corporation, 2017.
- Quake*, Développé par id Software, Publié par GT Interactive, 1996.
- Shadow of the Tomb Raider*, Développé par Eidos Montréal et Crystal Dynamics, Publié par Square Enix, 2018.
- Sid Meyer's Civilization IV*, Développé par Firaxis Games, Publié par 2K Games, 2005.
- Sid Meyer's Civilization V*, Développé par Firaxis Games, Publié par 2K Games, 2010.
- The Sims*, Développé par Maxis, Publié par Electronic Arts, 2000.
- The Stanley Parable*, Développé par Galactic Cafe, Publié par Galactic Cafe, Everything Unlimited Ltd., 2013.
- Super Mario 64*, Développé par Nintendo EAD, Publié par Nintendo, 1996.
- Super Mario Bros.*, Développé par Nintendo R&D4, Publié par Nintendo, 1985.
- Super Mario Kart*, Développé par Nintendo EAD, Publié par Nintendo, 1992.
- Super Mario Maker*, Développé par Nintendo EAD Group No. 4, Publié par Nintendo, 2015.
- Team Fortress*, Développé par Robin Walker, John Cook et Ian Caughley, Publié par 1996.
- Team Fortress 2*, Développé par Valve Corporation, Publié par Valve Corporation, 2007.
- Tetris*, Développé par Nintendo R&D1 et Bullet-Proof Software, Publié par Nintendo, 1989[1984].
- Tom Clancy's Splinter Cell*, Développé par Ubisoft Montréal, Publié par Ubisoft, 2002.
- Trials Fusion*, Développé par RedLynx, Publié par Ubisoft, 2014.

Warcraft III: Reign of Chaos, Développé par Blizzard Entertainment, Publié par Blizzard Entertainment, Sierra Entertainment et Capcom, 2002.

Watch Dogs, Développé par Ubisoft Montréal, Publié par Ubisoft, 2014.

The Witcher 3: Wild Hunt, Développé par CD Projekt Red, Publié par Bandai Namco et WB Games, 2015.

Wolfenstein 3D, Développé par id Software, Publié par Apogee Software, 1992.

World of Warcraft, Développé par Blizzard Entertainment, Publié par Blizzard Entertainment, 2004.

XCOM: Enemy unknown, Développé par Firaxis Games, Publié par 2K Games, 2012.