



Nouveaux cahiers de Marge

ISSN : 2607-4427

---

9 | 2025

## Le dessous des cartes et des petites choses vidéoludiques

Edited by Esteban Giner, Charles Meyer and Martin Ringot

---

[🌐 https://publications-prairial.fr/marge/index.php?id=977](https://publications-prairial.fr/marge/index.php?id=977)

### Electronic reference

« Le dessous des cartes et des petites choses vidéoludiques », *Nouveaux cahiers de Marge* [Online], Online since 25 janvier 2025, connection on 24 mars 2025. URL : <https://publications-prairial.fr/marge/index.php?id=977>

### Copyright

CC BY-NC-SA

DOI : 10.35562/marge.977



## ISSUE CONTENTS

---

### **La carte à jouer et ses formes numériques**

Charles Meyer

La carte à jouer et ses formes numériques : un dispositif d'écriture et de narration ?

Thomas Morisset

La beauté technique du *deckbuilding*

Hafsa Naïm

Carte jouée, récit tissé

Hélène Sellier and Gabrielle Lavenir

Enjeux de design des cartes à jouer vidéoludiques : récit en cours de pratique créative d'un *deckbuilder roguelite*

Nicolas Tilly

Cards & Coding, cartes numériques et interactions web

Bruno Vétel and Charlène Gomez

Le tarot à la carte : vidéos de cartomancie et design de la confiance

### **Ces petites choses vidéoludiques oubliées**

Quelles perspectives pour les *micro game studies* ?

Esteban Giner, Martin Ringot and Charles Meyer

Voir grand pour étudier les petites choses vidéoludiques : pour un petit manifeste des *micro game studies* francophones

Leslie Astier

*Shortest bitsies* : une microexploration de Bitsy et des jeux d'une minute ou moins créés à l'æ Pang Pang Club

Hugo Montembeault

Sur les traces de la culture matérielle du *glitch*

Alice Dionnet

Les « petites phrases » des gardes de *Dishonored* : exploration, déduction, interaction

Aurélien Huz and Hélène Sellier

Le mode mineur des *barks* de jeu vidéo

Charlotte Courtois

Les « petits jeux » : vers la définition d'un genre hobbyiste, indépendant, amateur et son application à l'histoire des jeux vidéo pornographiques

Laura Goudet

Topophobie des jeux d'horreur

# La carte à jouer et ses formes numériques

# La carte à jouer et ses formes numériques : un dispositif d'écriture et de narration ?

Approches par l'esthétique, la création, la narration et les pratiques

*The Playing Card and Its Digital Forms: A Writing and Storytelling Device?  
Approaches by Esthetics, Creation, Storytelling and Practices*

**Charles Meyer**

**Copyright**  
CC BY-NC-SA

## OUTLINE

---

Dégagement

Contexte et problématisations initiales

Entretien

Présentation des contributions

Pioche

Des perspectives de recherche

## TEXT

---

*Avant tout, nous souhaitons remercier les contributeur·rice·s de ce dossier pour leur travail et pour la richesse et la variété de leurs propositions.*

*Un grand merci également aux collègues ayant participé au processus d'évaluation en double aveugle, pour la qualité de leurs retours et leur générosité dans les conseils apportés aux auteur·rice·s, ainsi qu'aux organisateur·rice·s du colloque *Ces petites choses vidéoludiques oubliées* Laura Goudet et Rémi Cayatte.*

*Enfin, nous tenons à remercier le comité de rédaction des Nouveaux Cahiers de Marge, en particulier Christian Cote, ainsi que l'équipe de Prairial pour leur accompagnement dans la mise en forme de ce dossier.*

## Dégagement

## Contexte et problématiques initiales

- 1 Au moment de la rédaction de l'appel à contributions pour ce dossier, le jeu de cartes à jouer et à collectionner *Magic The Gathering*<sup>1</sup> s'apprêtait à célébrer son 30<sup>e</sup> anniversaire. L'appel rendait notamment compte des dynamiques de *crossover* développées par Wizards of the Coast pour diversifier à la fois son public et les expériences de jeu proposées par *Magic*. Entre-temps, cet élan stratégique s'est prolongé et a rencontré un succès commercial et critique, retentissant parfois au-delà des sphères habituelles du jeu de cartes, par exemple par l'intermédiaire de partenariats avec des franchises telles que *Le Seigneur des anneaux*<sup>2</sup> ou *Doctor Who*<sup>3</sup>. Au cours de l'année, il est ainsi apparu que la plasticité du système de règles de *Magic* permettait à ce jeu de fonctionner comme une véritable plate-forme transmédia, capable de s'adapter à n'importe quelle œuvre pour l'incorporer, et la mettre non seulement en jeu, mais en cartes<sup>4</sup>. De là à dire, non sans facétie, que *Magic* est un métavers en carton, il n'y a qu'un pas. Nous allons allègrement le franchir, car il est à notre sens tout à fait pertinent d'envisager *Magic* comme un pendant principalement (mais pas seulement) analogique de *Fortnite*<sup>5</sup>, et de penser ce jeu de cartes, certes, comme un support pour la rencontre et l'expression de multiples communautés de joueur·euse·s et de fans, mais aussi comme un dispositif cherchant à structurer des pratiques de jeu et de consommation sur le mode de la phagocytose, c'est-à-dire au détriment d'autres activités.
- 2 Dans ce sens, à partir du même point de départ que l'appel, la question centrale de ce dernier semble toujours d'actualité. Pour rappel, nous proposons alors de nous saisir de la carte à jouer « comme média et comme dispositif de narration, avec ses éventuelles écritures spécifiques et ses potentielles métamorphoses numériques et transmédiatiques<sup>6</sup> ». Les contributions qui constituent ce dossier thématique proposent une série de réponses et d'actualisations remarquables des problématiques et des axes initiaux de l'appel, qu'il est donc bénéfique de résumer avant de présenter le dossier en lui-même.
- 3 Trois problématiques centrales avaient été désignées :

Quels sont les enjeux de l'écriture pour ou avec des cartes à jouer ?  
Dans quelle mesure la carte à jouer est-elle un dispositif narratif ?  
Qu'est-ce que le numérique et ses cultures font à la carte à jouer ?<sup>7</sup>

- 4 Et trois axes avaient été proposés pour que les auteur·rice·s puissent inscrire leurs travaux :

Les expériences instrumentées de la carte à jouer et ses transformations numériques.  
La carte et le jeu de cartes comme récit en puissance à actualiser par le geste.  
Fonctions symboliques et narratives de la carte à jouer dans les productions culturelles<sup>8</sup>.

- 5 Bien que séparés, les deux premiers axes de travail étaient pensés pour être mis en relation, de façon à articuler certaines propriétés définitionnelles de la carte à jouer<sup>9</sup> avec des enjeux ludiques et des procédés narratifs, tout en interrogeant les éventuelles transformations des expériences de la carte à jouer lors de ces circulations entre le contexte analogique et le contexte numérique.
- 6 Dans le premier contexte, la texturalité et la spatialité de la carte sont au cœur de ses manipulations et régissent en partie l'exécution de gestes (mélanger, distribuer, piocher, retourner, poser, pivoter, etc.) qui produisent d'une part une certaine temporalité ludique et corporelle, et qui peuvent, d'autre part, prendre du sens spécifiquement parce qu'ils sont déployés dans un espace tangible et partagé. Ainsi, jouer avec les règles par exemple en piochant une carte et en la gardant cachée, y compris pour soi, pour la révéler avec éclat, ou en prenant la liberté de montrer une carte de sa main pour désamorcer un *bluff* est un moyen pour les joueur·euse·s de contribuer au récit collectif qu'est une partie de cartes en tirant parti de cette texturalité et de cette spatialité analogiques pour introduire ou résoudre des tensions. Dans le contexte numérique, la machine prend le relais des joueur·euse·s pour effectuer ou transformer certains de ces gestes, comme le mélange ou la distribution, pour en créer de nouveaux, comme l'introduction *ex nihilo* de nouvelles cartes dans un paquet ou la modification des propriétés des cartes d'un paquet<sup>10</sup>, ou encore pour offrir de nouvelles possibilités

paraludiques, par exemple de personnalisation de son matériel. Autant de transformations que ces deux premiers axes de l'appel invitaient à étudier, séparément ou conjointement, pour explorer les potentialités ludiques, expressives et narratives de la carte à jouer.

- 7 Enfin, le troisième axe proposait d'interroger la carte à jouer à partir de ses représentations dans d'autres médias et dans les cultures populaires. Si cet axe ne fait pas l'objet d'un traitement exclusif dans les articles de ce dossier, il n'en est pas pour autant absent. Au contraire, à la lecture des textes, les imaginaires de la carte à jouer infusent bel et bien les objets d'étude et les terrains des auteur·rice·s, et certains aspects de la carte, en particulier sa capacité à générer de l'incertitude en masquant ou en reconfigurant des informations pour mieux les révéler par la suite, semblent essentiels. Dans le dossier, ce troisième axe est également abordé par l'étude de ce qui entoure la carte, que ce soit le plateau de jeu, le cadre plus large du système de règles, le contexte de production d'un jeu de cartes, la communauté de pratique réunie autour d'un même jeu ou, en prenant encore plus de recul, le paysage médiatique et numérique dans lequel se déploient les pratiques de la carte étudiées.
- 8 À ce titre, il ressort des contributions de ce dossier qu'une carte à jouer peut porter du sens et procurer une certaine expérience sensible à la fois en tant qu'objet unique et en tant qu'élément d'un ensemble. Ainsi, la lecture qui peut être faite d'une carte dépend aussi bien de ses singularités que de sa position dans des systèmes symboliques et ludiques, eux-mêmes insérés dans des imaginaires étendus. Et réciproquement, manier l'objet « carte à jouer » dans une œuvre d'art, dans une construction narrative, dans une stratégie discursive ou en tant que support d'une relation de *care* et de confiance, revient à se situer par rapport à des cultures ludique, technique, esthétique, spirituelle et donc par rapport à certains horizons d'attente qu'il s'agira de satisfaire ou de déjouer. Si c'était déjà une piste de recherche implicite au moment de la rédaction de l'appel, il apparaît, à la lecture de ce dossier, qu'en plus des cinq propriétés identifiées par Nathan Altice (la carte à jouer est planaire, uniforme, ordinale, spatiale et texturale), la carte est figurale, dans le sens où elle a valeur de figure. Ce terme est ici à comprendre au sens rhétorique et stylistique, de « saillance<sup>11</sup> » discursive et formelle, constituée par des processus successifs de cristallisation, et

permettant de s'exprimer et de communiquer en se positionnant vis-à-vis de ces cristallisations, en concordance ou faisant un écart. Dire que les cartes à jouer sont figurales revient à affirmer d'un côté qu'elles sont des dispositifs d'autant plus codifiés que l'histoire de la forme « carte à jouer » est ancienne, et donc que leurs décodages et leurs lectures requièrent une certaine littératie, formée au contact de cultures et d'imaginaires protéiformes. De l'autre côté, envisager la figuralité de la carte à jouer constitue un moyen d'étudier la prolifération plastique de variations autour de la carte, mais aussi la diversité grandissante des pratiques dont elle est le support.

## Entretien

### Présentation des contributions

- 9 Justement, dans « La beauté technique du *deckbuilding* », Thomas Morisset se concentre sur le plaisir sensible éprouvé au cours de la pratique du *deckbuilding*, dans le contexte spécifique du format *Commander* de *Magic : The Gathering*. Entendu comme une étape préparatoire à toute partie, le *deckbuilding* consiste en l'assemblage d'un paquet de cartes en tenant compte d'un ensemble de contraintes issues à la fois du système de jeu, du·de la créateur·rice de *deck* lui·elle-même, mais aussi dans ce cas des spécificités du format *Commander*. Ainsi, la carte placée à la tête d'un *deck* de ce format est elle-même une source de contraintes, parce qu'elle peut présenter un schéma de conversion auquel il faudra s'accorder pour que le *deck* fonctionne. En s'appuyant sur la philosophie de la technique de Gilbert Simondon, Thomas Morisset interroge la possibilité de faire l'expérience d'une certaine beauté en consultant la liste des cartes composant un *deck*. Il démontre également que l'appréciation de cette beauté est aussi bien esthétique que technique et qu'elle repose, ici, sur la réalisation d'un effort de conversion accordé au schéma de conversion de la carte choisie pour structurer le *deck*. La beauté de la liste résiderait donc dans cet accord par l'effort que l'on peut sentir en la consultant.
- 10 Le *deckbuilding* est également central dans le texte de Gabrielle Lavenir et Hélène Sellier, « Enjeux de design des cartes à jouer vidéoludiques : récit en cours de pratique créative d'un *deckbuilder*

*roguelite* ». Toutefois, cette pratique est ici envisagée depuis la perspective des créateur·rice·s d'un jeu comme la mécanique principale de celui-ci. Le *deckbuilding* est d'ailleurs si central que le terme est utilisé pour donner une qualification générique au jeu : comment concevoir un *deckbuilder* ? Dans leur texte, les autrices adoptent une méthodologie de recherche-crédation médiatique pour décrire et analyser les processus de conception du projet de jeu *Robots & Theatre*. Elles expliquent notamment que, si le choix du genre du *deckbuilder* pour celui-ci répondait initialement à des questions de ressources financières et humaines pour le studio, il est rapidement devenu un enjeu créatif à part entière pour aligner le jeu créé avec l'identité du studio. Ainsi, Gabrielle Lavenir et Hélène Sellier montrent en quoi l'hybridation du genre du *deckbuilder*, avec celui du *roguelite* est une opération propice au détournement des logiques habituelles d'accumulation et de confrontation de ces genres, au profit de principes de *care* et de réparation.

11 Également ancré dans une démarche de recherche-crédation, le site *Cards & Coding*<sup>12</sup>, dont Nicolas Tilly rend compte dans son texte « *Cards & Coding, cartes numériques et interactions web* », ne propose pas seulement un *deck*, mais une collection de cartes d'autant plus singulières et uniques qu'elles sont toutes numériques et manipulables en ligne. L'artiste et auteur présente plusieurs approches de la carte à jouer comme forme plastique, et questionne par la création les propriétés de la carte à jouer proposées par Nathan Altice<sup>13</sup>. Entre design graphique, code créatif et *game design*, les cartes créées par Nicolas Tilly, parfois en collaboration avec d'autres artistes, apparaissent comme autant de « micro-univers en puissance ». Travaillée, entre autres, sur papier, avec un *plotter*, ou par le code, la plasticité de la carte à jouer oscille entre l'analogique et numérique sans perdre en richesse ni en texture, avec un champ des possibles qui ne cesse de se déformer, sans jamais se déchirer. L'épaisseur, la forme, l'erreur d'impression, l'esthétique visuelle, la jouabilité, tout est matière à l'expérimentation et à l'exploration numériques.

12 Les possibilités, en particulier narratives, qui sont offertes par le numérique à la carte à jouer et aux jeux de cartes font également l'objet du texte suivant dans le dossier, « Carte jouée, récit tissé. Dynamiques et actes narratifs dans *Hearthstone : Heroes*

of *Warcraft* », par Hafsa Naïm. À partir d'une étude approfondie de ce jeu de cartes numérique focalisée sur l'articulation de ses dimensions narrative et spatiale, l'autrice rejoint la recherche de la création d'accords mise en évidence par Thomas Morisset, non pas dans la constitution de *decks*, mais dans la conception de l'interface de jeu et dans la structuration de l'expérience proposée. Ainsi, les différents éléments de l'expérience de jeu sont examinés au prisme de la spatialité et de la temporalité pour étudier leurs contributions à la narration. Le texte démontre que *Hearthstone* met en interaction un ensemble de matières et de mécaniques pour façonner une expérience multisensorielle et multidimensionnelle, dans laquelle l'ancrage systématique dans l'univers plus large de la franchise *Warcraft* permet de tisser des liens symboliques entre le ludique et le narratif. L'article se conclut d'ailleurs sur l'étude de la suggestion de microrécits par le choix des noms de certaines mécaniques, les termes choisis permettant certes d'explicitier des affordances, mais aussi de donner une qualité et une texture narrative à la mécanique en question, par exemple avec le mot-clé « bonne pioche. »

- 13 Enfin, dans leur texte « Le tarot à la carte : vidéos de cartomancie et design de la confiance », Bruno Vétel et Charlène Gomez s'éloignent du ludique, mais conservent les pratiques de la carte à jouer et notamment du tirage comme objet d'étude, en se focalisant sur la cartomancie et sur ses modes de médiatisation en ligne. La question de ce que le numérique fait à la carte, au tirage, et à ses représentations est ici pleinement abordée, dans le sens où les cartes sont mobilisées pour leurs fonctions symboliques et spirituelles, avec l'indispensable médiation du·de la cartomancien·ne. Dans ce cadre, les auteur·rice·s montrent d'une part comment les cartomancien·ne·s adaptent leurs dispositifs médiatiques de monstration, d'interprétation et d'explication à leurs pratiques divinatoires de la carte, par exemple avec des compositions mûrement réfléchies pour mettre le tirage en valeur, ou avec un recours à la *face cam* pour susciter une relation de confiance. Dans le même sens, la personnalisation est une dynamique importante par laquelle les cartomancien·ne·s d'une part travaillent leur identité de créateur·rice·s au travers de leurs choix esthétiques ou de leurs choix de tarots ou d'oracles, et d'autre part s'appuient sur les fonctionnalités relationnelles et transactionnelles de certaines

plates-formes et leur apparente immédiateté dans la communication entre public et créateur·rice. Ainsi, Bruno Vétel et Charlène Gomez mettent en évidence en quoi ces pratiques en ligne, dans lesquelles les créateur·rice·s sont aussi, bien souvent, des consommateur·rice·s, « sont une affaire d'agencement sociotechnique entre dispositifs de médiation » : le jeu de cartes, réapproprié pour devenir le support d'une consultation de voyance, est à nouveau reconfiguré lorsque la consultation bascule en ligne.

## Pioche

### Des perspectives de recherche

- 14 Cinq contributions composent ce dossier, comme autant de cartes dans une main.
- 15 Cinq manières de se saisir de la carte à jouer comme objet d'étude, avec des enjeux et des méthodes qui diffèrent, mais qui s'accordent sur un certain potentiel expressif de la carte à jouer. Que celui-ci soit travaillé en amont de la partie, sous la forme d'un accord entre cartes, et en résonance avec un système de règles ; comme une matrice permettant de mettre en jeu et raconter ; pour sa plasticité, sa narrativité ou ses dimensions symbolique et spirituelle, toutes à l'épreuve du numérique, ce potentiel fait de la carte un objet fascinant, support de nombreux usages, catalyseur de relations et vecteur d'expériences partagées et chargées de sens.
- 16 Ce dossier vise à contribuer à la compréhension de la diversité des formes et des pratiques de la carte à jouer. Nous espérons qu'il saura répondre à vos attentes et attiser votre curiosité. En effet, à l'issue de ce dossier il reste encore tant de recherches qui pourraient être menées sur la carte à jouer et ses pratiques.

Vous avez maintenant toutes les cartes en main, votre tour peut commencer.

Bonne lecture !

## BIBLIOGRAPHY

---

ALTICE Nathan, « The Playing Card Platform », *Analog Game Studies*, vol. 1, n° 4, 2014, URL : <https://analoggamestudies.org/2014/11/the-playing-card-platform/> [consulté le 10/12/2024].

BARNABÉ Fanny, « Rhétorique du détournement vidéoludique : Le cas de Pokémon », thèse en langues et lettres, sous la direction de J.-P. Bertrand et B.-O. Dozo, Université de Liège, 2017.

EPIC GAMES, *Fortnite*, Epic Games, 2017.

GARFIELD Richard, *Magic: The Gathering*, Wizards of the Coast, 1993.

MEYER Charles, « La carte à jouer et ses formes numériques : un dispositif d'écriture et de narration » [appel à contributions], *Nouveaux Cahiers de Marge*, mise en ligne le 12 avril 2023, URL : <https://publications-prairial.fr/marge/index.php?id=677> [consulté le 09/09/2024].

MORISSET Thomas « Entre la lutherie et les jeux vidéo : penser un jugement de goût technique », *Sciences du jeu*, n° 11, 2019 DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.1801>.

NEWMANN Sydney, WEBER C. E., WILSON Donald, *Doctor Who* [série télévisée], Royaume-Uni : BBC, 1963-présent, 40 saisons, 883 épisodes, de 25 à 75 min.

RAVENSBURGER, *Disney Lorcana*, 2023.

TOLKIEN John Ronald Reuel, *Le Seigneur des anneaux* [1954-1955], éditions Christian Bourgois, Paris, 1972-1973.

## NOTES

---

1 Richard Garfield, *Magic The Gathering*, Wizards of the Coast, 1993.

2 J. R. R. Tolkien, *Le Seigneur des anneaux* [1954-1955], Paris, éditions Christian Bourgois, 1972-1973.

3 Sydney Newmann, C. E. Weber, Donald Wilson, *Doctor Who* [série télévisée], Royaume-Uni : BBC, 1963-présent, 40 saisons, 883 épisodes, de 25 à 75 min.

4 Il est à noter que les enjeux de ce processus de mise en carte d'œuvres préexistantes ou de mythes ont déjà été étudiés, notamment par l'un des contributeurs à ce dossier thématique : voir Thomas Morisset, « Entre la lutherie et les jeux vidéo : penser un jugement de goût technique », *Sciences du jeu*, n° 11, 2019, DOI : [10.4000/sdj.1801](https://doi.org/10.4000/sdj.1801).

- 5 Epic Games, *Fortnite*, Epic Games, 2017.
- 6 Charles Meyer, « La carte à jouer et ses formes numériques : un dispositif d'écriture et de narration » [appel à contributions], *Nouveaux Cahiers de Marge*, 2023, URL : <https://publications-prairial.fr/marge/index.php?id=976> [consulté le 10/12/2024].
- 7 *Ibid.*
- 8 *Ibid.*
- 9 Nathan Altice, « The Playing Card Platform », *Analog Game Studies*, vol. 1, n° 4, 2014, URL : <https://analoggamestudies.org/2014/11/the-playing-card-platform/> [consulté le 10/12/2024].
- 10 À titre d'exemple, dans le jeu vidéo *Legends of Runeterra* (Riot Games, 2020), une mécanique permet d'empoisonner l'adversaire en collant des champignons piégés sur les cartes de son *deck*. À chaque carte de piochée, le·a joueur·euse empoisonné·e perd un nombre de points de vie égal au nombre de champignons préalablement collés sur la carte en question. Le tout étant accompagné d'effets visuels d'explosions de spores et des textures sonores évoquant un trampoline, cette mécanique permettant de piéger le paquet de son adversaire est mise en son et en image de façon à en faire une farce cartoonesque amusante, plutôt qu'une stratégie sadique et mesquine.
- 11 Fanny Barnabé, *Rhétorique du détournement vidéoludique : Le cas de Pokémon*, thèse en langues et lettres, sous la direction de J.-P. Bertrand et B.-O. Dozo, Université de Liège, 2017.
- 12 Nicolas Tilly, *Cards & Coding*, <https://cards-and-coding.click> [consulté le 10/12/2024].
- 13 Nathan Altice, « The Playing Card Platform », *op. cit.*

## AUTHOR

---

Charles Meyer

IDREF : <https://www.idref.fr/268970149>

ORCID : <http://orcid.org/0009-0007-4350-6238>

# La beauté technique du *deckbuilding*

*The Technical Beauty of Deckbuilding*

**Thomas Morisset**

DOI : 10.35562/marge.981

**Copyright**

CC BY-NC-SA

## OUTLINE

---

D'où vient le plaisir du *deckbuilding* ?

La pensée technique et l'attitude ludique

Du schème à l'effort : l'appréciation sensible de la construction du *deck*

Culture ludique, culture technique

## TEXT

---

### D'où vient le plaisir du *deckbuilding* ?

- 1 Dans un article publié sur le site officiel du jeu de cartes à collectionner *Magic: The Gathering* (ci-après *Magic*), Mark Rosewater, le designer en chef du jeu, rappelle que, selon le mot de son créateur, Richard Garfield, « [*Magic* est] un jeu qui est plus grand que la boîte qui le contient<sup>1</sup> ». Cette phrase renvoie au fait que s'adonner à *Magic* ne se limite pas aux seuls moments où l'on joue une partie, mais inclut d'autres activités qui peuvent faire de lui un véritable *lifestyle*. Ainsi, un temps considérable peut être dédié à la construction des *decks*, c'est-à-dire des paquets de cartes avec lesquels les joueurs et joueuses abordent leur partie<sup>2</sup>.
- 2 La place importante de ces moments, en droit uniquement préparatoires, dans l'économie générale de l'expérience ludique peut se mesurer au nombre d'émissions et d'articles consacrés avant tout à analyser la manière de construire un *deck* plutôt que de commenter des parties effectives. Ces recommandations et analyses ne sont pas

pour autant coupées entièrement de toute situation de jeu. Évaluer si une carte mérite ou non sa place dans le *deck*, que ce soit dans le processus même de construction ou dans l'analyse critique de celui-ci, se fait en s'imaginant en situation de jeu, en se représentant tout à la fois les rouages internes de son propre paquet et les obstacles que les *decks* adverses pourraient mettre sur notre chemin pour entraver notre plan de jeu.

- 3 Or, ce que cet article aimerait comprendre, c'est pourquoi pareille activité est si plaisante qu'elle pousse les joueurs et joueuses à construire toujours plus de *decks*, parfois plus qu'ils ou elles ne peuvent régulièrement jouer, lorsque de nouvelles cartes sont imprimées. Le *deckbuilding* semble en effet être la source d'un plaisir autonome au sens où il y aurait quelque chose d'intrinsèquement plaisant à construire, parce que l'on peut apprécier, juste en voyant une liste, la beauté, l'originalité ou la précision de celle-ci – indépendamment de toute partie effectivement jouée ou observée, mais toujours en imaginant à l'horizon la possibilité d'une partie.
- 4 Par la mention du terme de beauté, on voit que le but de cet article est moins de caractériser le type de plaisir à l'œuvre dans le *deckbuilding* en termes de catégories ludiques, en suivant par exemple les catégories cailloisiennes<sup>3</sup> et leur actualisation chez Mathieu Tricot<sup>4</sup>, que de rendre compte des singularités sensibles avec lesquelles le processus de construction nous met en relation. En ce sens, cet article s'inscrit dans une première tradition philosophique : celle de la philosophie esthétique. L'enjeu est donc double : il s'agit de comprendre en quoi le plaisir pris au *deckbuilding* est un plaisir esthétique, au sens où il éveille le sentiment de beauté. Cela requiert en même temps de déterminer la matière sensible à partir de laquelle ce sentiment peut émerger, alors que nous sommes face à ce qui semble être une activité de réflexion et de planification assez abstraite.
- 5 Notons que, si plaisir il y a, il semble dépendant des microrécits hypothétiques permettant de distinguer quelle carte, plutôt qu'une autre, sera retenue. Or, la notion de récit est décisive pour comprendre la visée des *decks*, à tout le moins dans le format *Commander*<sup>5</sup> de *Magic*, qui me servira d'exemple. Par opposition à une pratique plus compétitive de *Magic*, plusieurs joueurs et

vidéastes ont pu insister sur le fait que ce qu'ils cherchent dans la création d'un *deck* est la capacité à créer des moments mémorables<sup>6</sup> ou plus largement une expérience collective et partagée<sup>7</sup> que l'on peut raconter. Pour que cela réussisse, il faut bien sûr que le *deck* cherche à gagner, mais la recherche de la victoire est le moyen et non le but de la pratique ludique et de la construction<sup>8</sup>. Faut-il en déduire que le *deckbuilding* occasionne un plaisir narratif similaire à celui du récit d'une partie, la différence étant dans le statut de ce qui est raconté, en puissance ou en acte ?

- 6 Nullement, d'une part, parce que raconter une partie peut prendre en compte des éléments étrangers aux éléments du *deckbuilding* (comme les négociations ou simplement les liens d'amitié entre les joueurs et joueuses) et d'autre part, parce que ce qui se passe dans une partie n'est pas nécessairement prévu lors de la construction, que ce soit à cause de l'interaction avec les adversaires ou parce qu'une propriété du *deck* jusque-là inaperçue est découverte. Plus fondamentalement, le microrécit est moins l'objet de l'attention sensible, que le moyen par lequel un élément ludique est déployé dans des scénarios hypothétiques mettant en valeur ses potentialités d'action. Que le plaisir ne soit pas narratif se voit en ce que, avec un peu d'expérience, il est possible de sentir ce que le *deck* cherche à accomplir en voyant une liste de cartes et en réfléchissant à leur lien, sans que les détails du récit ne soient formulés avec précision. Le récit est alors le déploiement temporel d'une forme qui trouve aussi son expression dans une liste que l'on parcourt du regard.
- 7 Comment caractériser plus précisément ce sentiment que l'on peut qualifier de moteur, au sens où il est lié à une puissance d'action au sein du jeu et à la manière d'arbitrer entre les éléments compatibles pour constituer cette forme que nous évoquions ? Exprimée de la sorte, cette tâche apparaît comme une tâche technique, ce qui permet alors de rejoindre la seconde tradition suivie par cet article : la philosophie de la technique. L'idée directrice est que la question esthétique et la question technique sont intimement liées : la matière sensible évoquée plus haut correspond justement à ces potentialités d'action qui sont senties et manipulées dans la phase de construction d'un *deck*. Partant, la détermination de la richesse sensible du plaisir pris aux mécaniques de jeux donnerait en même accès la technicité, ou qualité technique, des jeux comme *Magic*. Mais

cela engage une thèse plus vaste et délicate : que l'appréciation sensible des jeux soit une forme d'appréciation technique, parce que les jeux seraient une sorte de technique et que, dans le cas présent, la pensée à l'œuvre dans le *deckbuilding* serait pleinement une pensée technique. Montrer cela sera la tâche principale de cet article.

## La pensée technique et l'attitude ludique

- 8 Commençons déjà par constater une difficulté quant aux relations entre le jeu et la technique. Dans un texte consacré à la place de la technique dans l'éducation secondaire, Gilbert Simondon indique que, si l'on peut se rapporter de manière ludique à des objets techniques, une telle relation constitue un rapport inadéquat à son objet :

Le plus grave obstacle, rencontré chez les jeunes surtout, est la tendance au jeu, qui privilégie la relation de « mise en œuvre » avec la machine, faisant de celle-ci un instrument de jeu et affaiblissant la tendance à la construction et la tendance à la contemplation<sup>9</sup>.

- 9 Il y a en fait un double péril ici, qui recouvre deux manières de comprendre l'inadéquation entre attitude ludique et relation technique pour Simondon. La première est la suivante : si l'attitude ludique n'est sans doute pas adaptée pour manipuler un fer à souder, cette inadéquation est liée aux objets particuliers auxquels Simondon voulait initier ses élèves. En manipulant sans prise de distance des machines qui demandent une approche plurielle capable de les situer dans l'ensemble du milieu technique qui est le leur, tout en ayant une connaissance adéquate du fonctionnement de la machine<sup>10</sup>, le jeu manquerait leur technicité, qui fait leur valeur culturelle. En ce sens, le jeu pourrait trouver sa place dans ce qui sera caractérisé dans la suite de l'œuvre simondonienne comme un mode « mineur » de relation à la technique, au sens où la fréquentation par le jeu d'un objet technique adapté à l'attitude ludique développerait quelque chose comme des « tours de main<sup>11</sup> ».

- 10 Une seconde lecture, plus radicale, est cependant possible : le jeu ne constituerait pas une relation et une manière de penser et d'agir

techniques, quel que soit l'objet considéré. Le jeu, chez Simondon, est en effet fortement lié à l'enfance, comme mode de rapport aux choses privilégiant « l'intuition motrice » sur la perception : un chiffon peut être une meilleure poupée qu'une poupée anthropomorphe, car l'important n'est pas l'apparence ou l'ingéniosité de l'objet, que l'on peut décrire par la parole ou par l'écrit, mais « l'image motrice » qu'elle renvoie, permettant de donner libre cours à des « spontanéités motrices<sup>12</sup> ».

11 *Magic* ne saurait pourtant être ramené à de tels jeux enfantins, dans la mesure où les « images motrices » auxquelles il donne accès ne sont pas des schèmes corporels et affectifs primaires, mais sont des qualités de mouvements et d'actions informées par un système de règles, n'ayant de sens qu'en son sein. Et parce que *Magic* est un jeu qui demande une phase de *deckbuilding*, donc, littéralement, de « construction de paquet de cartes », avant que le résultat ne soit « mis en œuvre » dans une partie, il est tentant d'y voir l'exemple d'un cas où jouer déploierait une relation technique à un objet adapté, grâce au rétablissement d'une liaison entre les moments de cette relation que l'attitude ludique « affaibli[ssai]t » dans le cas du fer à souder.

12 Juste avant le passage cité, Simondon présentait en effet trois modes de relation à la machine en ces termes :

J'ai présenté à mes élèves une conception de la machine fondée sur trois types de présence :

1. L'opération de construction, par laquelle on pense la finalité de la machine, afin de la convertir ensuite en structure.
2. La contemplation de la machine construite, compréhension de son mécanisme et de son organisation interne, dans un sentiment esthétique de beauté technique.
3. L'opération de mise en œuvre de la machine, en contact avec la matière, pour percer, souder, mesurer, assembler, façonner<sup>13</sup>.

13 Utiliser ce modèle pour penser une relation indissociablement technique et ludique implique qu'un parallèle soit possible entre une machine et un *deck* de cartes, non pour assimiler l'une à l'autre, mais pour dégager la technicité spécifique des jeux. Prouver la validité de ce parallèle nécessite alors d'affronter un double enjeu. Le premier concerne la construction, qui est présentée ici comme un acte avant

tout intelligible : peut-on trouver une parenté des mouvements de pensée, lorsqu'on construit un paquet de cartes et un fer à souder, ou bien le terme de construction est-il ici simplement homonyme ? Le second concerne la fonction de cette étape qu'est la contemplation : le texte de Simondon dont je pars est un texte écrit pour une revue pédagogique et cette part contemplative de la relation technique lui paraît nécessaire pour former à une culture technique. L'enjeu est donc de voir si la beauté éprouvée face à des cartes *Magic* est apte à soutenir pareille ambition culturelle et, davantage, à converger avec le type de culture que Simondon appelle de ses vœux.

14 Résoudre ces enjeux ne peut se faire qu'en partant d'un exemple, qui sera l'un des *decks* de ma collection<sup>14</sup> : un *deck* de format *Commander* dont le commandant est la carte de créature légendaire *Atemsis, l'Omnisciente*<sup>15</sup>. Avant tout, présentons les spécificités de ce format, qui influencent la manière de construire son *deck* :

- Le format *Commander* est pensé pour être joué à quatre, chacun pour soi. À l'exception de cartes bannies par un organe de gouvernance, l'ensemble des cartes depuis la création du jeu peut être utilisé, soit un choix de 25 554 cartes à l'écriture de cet article.
- Le *deck* doit contenir exactement cent cartes et, à l'exception des terrains de base<sup>16</sup>, toutes les cartes de sort ou de terrains spéciaux ne peuvent être qu'en un seul exemplaire dans le *deck*.
- Chaque *deck* a un commandant qui est nécessairement une « créature légendaire ». Le terme « créature » désigne un type de permanent capable d'attaquer l'adversaire, « légendaire », une sous-catégorie de ces créatures, qui sont alors appelées par un nom propre (« *Atemsis* ») et non par une appellation typifiante (« *Cavalière pâle de Trostad* » ou « *Troupier d'Alaborn* »). Ce commandant détermine la couleur des cartes jouables dans le *deck* : ainsi, avec *Atemsis*, je ne peux jouer que des cartes bleues ou incolores.
- Le commandant n'est pas mélangé dans le *deck* ; il commence la partie dans une zone spéciale qui est comme une part non aléatoire de la main de départ. Cela signifie que le commandant est une carte supplémentaire à laquelle on aura toujours accès lors d'une partie, ce qui permet de bâtir la stratégie du *deck* autour de cette carte et de sa présence quasi assurée sur le champ de bataille.

- 15 Quelle est alors la finalité d'un *deck* Atemsis comme celui-ci ? Lisons cette part des règles de la carte :

À chaque fois qu'Atemsis, l'Omnisciente inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez révéler votre main. Si des cartes ayant au moins six coûts convertis de *mana*<sup>17</sup> différents sont révélées de cette manière, ce joueur perd la partie.

- 16 Ce *deck* est donc conçu pour tenter de faire perdre un à un les adversaires de cette manière et cette finalité va orienter tout l'effort de construction. Comment opérer alors le choix entre les quelques 6 086 cartes bleues et incolores qui peuvent être utilisées dans le cadre de ce *deck* ? En accordant deux heuristiques de construction qui sont parfois en tension : la structure générale d'un *deck* de format *Commander* et la recherche de synergies particulières à la stratégie choisie.
- 17 Un *deck Magic* qui fonctionne, c'est-à-dire qui réalise le plan élaboré lors de sa construction ne peut être un assemblage de cartes au hasard, mais doit manifester un équilibre entre les différentes fonctions nécessaires à son fonctionnement : il doit disposer de suffisamment de terrains pour jouer des sorts (d'où le fait qu'il est recommandé qu'un tiers du *deck* environ soit consacré à ces cartes), ne doit pas contenir que des cartes avec un haut coût de *mana* (car cela implique trop de tours inactifs avant de pouvoir les lancer), entre autres. Il existe ainsi des cadres de construction, le plus connu étant sans doute celui proposé par le podcast *The Command Zone*<sup>18</sup>, proposant un nombre de cartes pour chaque catégorie (par exemple, dix sorts de pioche). Pareils nombres constituent une norme assez lâche, qui garantit un bon fonctionnement pour n'importe quel *deck*, mais qui peut, et même doit, être adapté en fonction des spécificités de chaque stratégie, pour garantir un fonctionnement optimal. Par exemple, dans le cas du *deck* Atemsis, on remarque qu'il compte quatorze sources de pioche, en plus d'Atemsis elle-même. Cela est dû au fait que disposer en permanence d'une main très fournie est extrêmement important, car les cartes en main ne sont pas seulement une ressource pour parvenir à la victoire, mais constituent la condition de victoire privilégiée.

- 18 Cet exemple nous entraîne alors vers la deuxième heuristique de construction, la recherche de synergies, ce qui nous ramène en même temps vers la théorie simondonienne de la technique. Simondon note en effet au début de sa thèse secondaire que : « Le problème technique est donc plutôt celui de la convergence des fonctions dans une unité structurale que celui d'une recherche de compromis entre des exigences en conflit<sup>19</sup> ». Le problème dont il est question est celui que doivent affronter inventeurs et ingénieurs pour passer d'un objet technique à un objet technique concret. L'objet technique abstrait est celui dont les différents éléments fonctionnent comme parallèlement les uns aux autres, voire se gênent dans leur fonctionnement, « comme des personnes qui travailleraient chacune à leur tour, mais ne se connaîtraient pas les unes les autres<sup>20</sup> ». À l'inverse, l'objet technique concret est celui qui, à la manière d'un organisme, met en place des synergies entre les différents éléments qui le composent, en rendant notamment ses éléments multifonctionnels. Par exemple, la forme nervurée des cylindres d'un moteur se comprend comme la réunion de deux éléments distincts : une unité volumétrique contenant la chambre à explosion et une unité de dissipation thermique, des ailettes de refroidissement, réunion qui crée une synergie dans la mesure où elle offre une meilleure résistance à la pression et permet un amincissement de la culasse pour une même résistance, ce qui favorise et renforce les échanges thermiques<sup>21</sup>. Les deux unités (volumétriques et de dissipation thermique) ne sont donc pas seulement juxtaposées : elles sont renforcées par la concrétisation de leurs fonctions en un même élément.
- 19 C'est ici que le parallèle atteint ses limites. La concrétisation des objets techniques est liée à une « corrélation élevée » entre les sciences et la technique<sup>22</sup>. En s'appuyant alors sur les lois de la nature, la concrétisation des machines rend celles-ci moins artificielles : par la multifonctionnalité de leurs éléments, elles acquièrent une organicité qui leur permet de se réguler en réduisant au minimum l'intervention extérieure humaine, ce qui constitue l'authentique critère du progrès technique<sup>23</sup>. Or un *deck*, en cela bien plus comparable à un outil qu'à une machine, garde un haut degré d'artificialité parce qu'il a besoin d'être joué par un humain pour fonctionner et reste totalement indifférent à la question de la nature

et donc de l'organicité, cette dernière ne pouvant être évoquée ici que comme une métaphore, ce qu'elle n'est pas chez Simondon.

- 20 Sur quel plan alors penser la valeur de ces synergies, si leur finalité ne participe pas d'une universalité commune à la technique et aux sciences<sup>24</sup> ? Qu'est-ce qui fonde ce mode d'être technique du jeu ? Vers quoi progresse-t-il, à supposer que la notion de progrès soit applicable dans ce cas ? Laissons cela en suspens pour le moment, afin d'examiner, par l'exemple, quelles sont ces synergies dans le cas d'un jeu comme *Magic*.
- 21 L'un des aspects singuliers d'un *deck* *Atemsis* comme celui que je présente est la mise en place de synergies avec l'un des éléments d'un *deck* les plus difficiles à inclure dans une synergie : les sorts de débarras en masse. Il s'agit de sorts qui défaussent depuis le champ de bataille toutes les cartes d'un même type (créature ou enchantement, par exemple), qu'elles nous appartiennent ou appartiennent aux adversaires. L'usage de ce type de sorts est en très grande majorité défensif : il s'agit d'un bouton d'urgence lorsque l'on n'est pas en position de force et que l'on accepte de sacrifier nos propres avantages accumulés pour rééquilibrer la partie. De ce fait, le cadre de la *Command Zone* recommande de n'en jouer que trois ou quatre<sup>25</sup>. Le caractère symétrique de ces sorts, au sens où il affecte indistinctement l'ensemble des joueurs et joueuses de la même manière, rend délicat l'établissement de synergies avec le reste du *deck*.
- 22 Une première manière de parer à ce problème est d'utiliser des sorts de débarras en masse qui, dans leur texte de règle, offrent la possibilité d'une asymétrie en fonction de la stratégie utilisée. Un des meilleurs exemples de cette catégorie est sans doute le sort « Domination de congénères<sup>26</sup> », qui permet, avant de détruire toutes les créatures, de choisir un type de créature qui sera épargné. Ainsi, dans un *deck* construit autour d'un type de créature peu commun (comme les « Alliés », par exemple), avoir recours à une telle carte permet d'être la seule personne à avoir des créatures sur le champ de bataille et donc d'attaquer librement les adversaires. En ce sens, le sort de destruction devient multifonctionnel, dans la mesure où il peut désormais être utilisé de manière offensive autant que défensive.

- 23 Un *deck* Atemsis peut offrir une autre voie vers la multifonctionnalité : celle de convertir des sorts symétriques de débarras en masse (sous la forme de renvoi massif dans la main, ce qui est l'équivalent dans la couleur bleue de la destruction dans d'autres couleurs) en sorts asymétriques. La liste présentée en compte d'ailleurs un nombre particulièrement haut, puisque sept peuvent être rangés dans cette catégorie, car pareils sorts sont des rouages importants de la stratégie. En effet, la symétrie effective de sorts comme la « Vague de déplacement<sup>27</sup> » ou la « Marée dévorante<sup>28</sup> » est augmentée d'une asymétrie particulièrement favorable : remonter dans notre main des cartes déjà jouées permet d'obtenir avec plus de certitudes les « six coûts convertis de *mana* différents » nécessaires à la victoire. Et, ce faisant, cela résout, ou du moins allège, une tension importante du fonctionnement du *deck* : la tension entre la nécessité de jouer nos cartes pour ne pas être débordé par celles de nos adversaires et celles de garder des cartes en main pour obtenir la victoire.
- 24 Ainsi les sorts de retour en masse ne sont pas seulement juxtaposés aux autres éléments du *deck*, mais reliés à eux par des synergies et une forte multifonctionnalité : la symétrie de l'effet sur le champ de bataille est en même temps une asymétrie pour l'état général de la partie, que l'usage du sort soit offensif ou défensif. De ce fait, la place des sorts de débarras en masse, qui tient souvent du compromis (comme une concession au fait que nos adversaires peuvent nous dépasser et qu'il faut alors s'en défendre vaille que vaille), devient un moteur du *deck*, en toutes circonstances : même un usage purement défensif d'un pareil sort a quelque chose d'offensif dans ce *deck*, puisqu'il remet des cartes dans notre main, ce qui constitue un autre niveau de multifonctionnalité<sup>29</sup>.
- 25 Dans la construction de ce *deck*, la pensée ludique doit inventer des synergies et des convergences entre les fonctionnalités des éléments à sa disposition face à un problème qui pourrait être grossièrement formulé de la sorte : « comment gagner une partie de *Magic* avec Atemsis en n'utilisant que 99 autres cartes ? ». Or, si ces synergies expriment une véritable technicité, alors cela suppose que, comme toute véritable invention, il y ait quelque chose dans cet assemblage de carte qui « dépasse la résolution du problème<sup>30</sup> » et qui devient disponible pour la pensée technique et ludique en général. Ce

quelque chose, identifié pour l'instant comme la haute intégration des sorts de débarras en masse à la stratégie, a été présenté comme une singularité du *deck*. En l'absence de fondement universel et scientifique, comme dans le cas de la technicité des machines, comment rendre compte de la valeur d'une singularité technique ? C'est ici que nous rencontrons la pensée esthétique et pouvons revenir à ce lien contemplatif à l'objet technique que nous avons jusqu'ici laissé de côté.

## Du schème à l'effort : l'appréciation sensible de la construction du *deck*

- 26 Pourquoi Simondon fait-il grand cas du « sentiment esthétique de beauté technique » dans l'éducation à la technique ? Pour comprendre cela, il faut d'abord se rappeler pourquoi, durant la période moderne, un nouveau rapport à l'art et au sensible naît, qui entraîne Alexander Gottlieb Baumgarten à forger le néologisme d'esthétique<sup>31</sup>. Comme le dit Baldine Saint Girons :

Grâce à l'acte esthétique, le fugitif n'est plus discrédité comme irréel et insignifiant : placé sous le microscope de l'esthétiste, il permet d'accéder aux dimensions de notre existence dans lesquelles se révèlent les modalités de notre ancrage au monde<sup>32</sup>.

- 27 L'adjectif « esthétique » est donc au départ lié à une tradition de pensée qui opère un double mouvement de singularisation. D'une part, il s'agit de penser le domaine du sensible comme un domaine singulier, au sens où il est autonome par rapport à la raison ou d'autres domaines de la pensée humaine et constitue un rapport au monde spécifique qui vaut d'être étudié pour lui-même. D'autre part, ce « fugitif », ces « modalités de notre ancrage au monde » sont des choses singulières dans la mesure où elles expriment une relation sensible, finie, déterminée temporellement et localement, et dont la détermination particulière fait tout le prix et la richesse<sup>33</sup>.
- 28 C'est, jusqu'à un certain point, de cela qu'il s'agit pour Simondon. Développer la relation esthétique à la machine permet de considérer

celle-ci, non pas comme un ustensile dont la valeur est mesurée à l'aune de critères d'efficacité et de production qui ne sont pas techniques en eux-mêmes<sup>34</sup>, mais comme une singularité ayant une densité sensible propre et remarquable par cette densité, rendant l'objet technique comparable, en un sens, à ce qu'est une œuvre d'art. Comparable, car il s'agit de voir qu'une machine n'est pas qu'un instrument muet, qui s'efface derrière ce pourquoi elle est utile, mais que sa structure ouvre à une dimension culturelle et humaine, de même qu'on ne regarde pas un tableau comme « une certaine étendue de peinture séchée et fendillée », mais que, à travers et dans cet aspect sensible, il se joue quelque chose d'humain qui nous cultive<sup>35</sup>. Comparable et non identique, car comprendre l'individualité, et par là les particularités, d'un objet technique demande de considérer moins l'apparence prise « ici et maintenant<sup>36</sup> » par l'objet technique que les schèmes de fonctionnement qui deviennent sensibles à travers lui<sup>37</sup>.

- 29 Cela mène Simondon à une esthétique de l'épiphanie : la beauté de l'objet technique en action<sup>38</sup> révélerait une insertion remarquable dans le monde naturel et humain qui ferait que le bel objet technique « achève et exprime le monde<sup>39</sup> ». Cet aspect de la conception simondonienne doit ici être laissé de côté, dans la mesure où, dans le cadre des jeux comme *Magic*, ou bien le monde qui s'y exprime et s'y achève (à supposer que toute expérience esthétique puisse s'exprimer de la sorte, ce qui mériterait examen) est un monde déterminé par une qualité psychosociale et non physique, ou bien le monde en question est le monde du jeu *Magic*, dans la mesure où il est déterminé par des règles largement abstraites. Nonobstant, c'est bien à ce type d'objet exhibant des schèmes de fonctionnement que se rattache le *deck* *Atemsis* étudié. Ce *deck* existe physiquement, chez moi, mais son caractère sensible technique est tout aussi bien contenu, voire davantage sensible, dans la liste bien ordonnée dont j'ai donné le lien, comme une planche commentée permet de saisir le fonctionnement d'une machine plus clairement que l'objet lui-même. Quant aux schèmes de fonctionnement sur lesquels il repose, j'ai présenté celui qui me semblait le plus remarquable et le plus caractéristique : la conversion du schème de débarras symétrique des sorts à effets de masse en débarras asymétrique, grâce à l'importance accrue de la main pour *Atemsis* dans sa poursuite de la victoire,

créant une synergie rare de ces sorts avec le plan de jeu en général en ce qu'ils permettent une réduction de la tension inhérente à ce *deck* entre jouer et ne pas jouer ses sorts. Cependant cette longue description n'aide pas forcément à comprendre la chose suivante : en quoi cela est-il apprécié sensiblement, de sorte que l'on puisse y percevoir une certaine beauté ?

- 30 Pour comprendre cela, il faut décomposer cette description en trois niveaux. Le schème de renvoi massif symétrique est celui qui est inscrit sur une carte comme « Vague de déplacement » et qui se lit à travers son texte de règles<sup>40</sup>. Celui de renvoi massif asymétrique n'est inscrit nulle part : il est le résultat d'un accord entre les cartes, que cet accord soit actualisé lors d'une partie ou juste imaginé à partir d'une liste. La conversion en désigne la nature en tant qu'effort de l'imagination, que ce soit l'imagination du constructeur du *deck* s'orientant parmi les possibles qui s'offrent à lui ou celle d'un autre joueur qui, voyant la liste, tente de comprendre pourquoi telle carte a été choisie, ce qui implique d'être capable de reconstruire le chemin de pensée ayant procédé au choix initial. C'est cette dimension d'effort qui constitue en propre la matière à partir de laquelle une appréciation sensible est possible.
- 31 Mais pareil effort n'est-il pas une opération intellectuelle et non sensible ? Les deux ne s'opposent pas. Cet effort est certes intérieur, il n'en est pas moins un mouvement de la pensée guidé par l'imagination et par ce que Simondon nomme la « sensibilité à la technicité qui permet de découvrir de nouveaux assemblages possibles<sup>41</sup> ». Et surtout, l'accord qu'il crée entre les schèmes de débarras symétrique et asymétrique est de nature sensible, et non pas conceptuelle ou strictement logique<sup>42</sup>. Le terme de conversion n'est en effet pas un concept clôturant le débat, mais est la tentative de nommer la singularité de ce qui se passe dans cette relation, en encourageant à l'exploration de ce qui fait de cette conversion quelque chose d'aussi singulier et remarquable. La consistance sensible de cet effort de conversion me semble quadruple :
1. Il permet une grande qualité d'homogénéité technique en rendant multifonctionnels des sorts ordinairement difficiles à intégrer dans le plan général du *deck*<sup>43</sup>.

2. Il y a une robustesse de cette conversion : une autre manière de rendre asymétrique un sort à effet de masse symétrique est de le jouer alors qu'il y a sur le champ de bataille une carte comme l'« Artiste de sang<sup>44</sup> », qui peut faire perdre des points de vie pour chaque créature détruite. La conversion n'opère que si les deux cartes sont effectivement jouées ensemble, ce qui ne peut toujours être le cas, et le sort de destruction massive enverra le plus souvent cet élément synergique qu'est l'« Artiste de sang » au cimetière. Or, dans le cas du *deck* Atemsis, et hors du cas assez improbable où notre part du champ de bataille est absolument vide, la multifonctionnalité est opérante, quel que soit l'état du champ de bataille lorsque le sort est lancé, car c'est dans son lien à la stratégie portée par le commandant, auquel nous avons toujours accès, que se joue la conversion<sup>45</sup>.
3. En reprenant la même comparaison, l'effort de conversion est moins évident et plus subtil dans le cas du *deck* Atemsis : la carte « Artiste de sang » est, par son design même, ajustée à l'usage de sorts de débarras en masse, alors que la synergie entre ceux-ci et Atemsis s'inscrit dans une ouverture plus indéterminée de la carte, ce qui amène une nuance proche du bricolage, et non de l'ajustement d'éléments allant de soi ensemble<sup>46</sup>.
4. Par l'ampleur qu'a l'effet de ces cartes sur le champ de bataille, il rend manifeste et résonne avec le schème de conversion qui est à la base de la carte « Atemsis » : la conversion des cartes en main de ressources potentielles en condition de victoire *per se*, ce qui est original dans le cadre de *Magic*.

32 Ces catégories n'expliquent pas forcément comment l'idée a pu surgir, mais elles rendent compte, à un niveau sensible, qui suppose l'efficacité du schème sans se réduire à elle comme seul critère pour évaluer le schème<sup>47</sup>, pourquoi le chemin de pensée, dans l'acte d'imagination du *deck*, a pris cette direction.

33 Cette exploration de la consistance de l'effort de conversion mène à porter un jugement tout à la fois descriptif et évaluatif sur les nuances sensibles de cet effort (homogénéité, résonance, subtilité), double dimension caractéristique des jugements sur la beauté<sup>48</sup>. J'entends ici beauté au sens d'inspiration kantienne<sup>49</sup> qui implique deux choses. D'abord, que la beauté est le sentiment que produit le jeu de nos facultés, c'est-à-dire l'accord dynamique vivifiant de nos facultés intellectuelles et sensibles qui nous amène à approfondir

notre relation à la spécificité sensible des choses ; et c'est ce mouvement d'approfondissement, qui crée, renforce et enrichit, le plaisir sensible que nous reconnaissons comme appartenant à la beauté<sup>50</sup>. Ensuite, que cette beauté est un plaisir qui est en même temps culture<sup>51</sup> : l'approfondissement du sentiment de beauté cultive notre sensibilité générale, comme part profondément humaine de nous-mêmes, en nous rendant toujours plus sensibles à la beauté et, par là, aptes à sentir les « modalités de notre ancrage au monde<sup>52</sup> » pour reprendre la formule de Baldine Saint Girons. Quel est cet ancrage dans le cas qui nous intéresse ici ? On revient ainsi, par un autre moyen, et pour conclure, sur les questions de ce qui fonde la technicité ludique.

## Culture ludique, culture technique

- 34 Simondon voulait que ses élèves développent un sentiment de beauté technique à l'égard des machines afin de développer une culture technique qui puisse comprendre l'individualité des machines par la considération sensible des schèmes techniques et de leurs relations, comme une dimension importante et de la culture en général et de notre « ancrage au monde ». Il en va de même pour *Magic*. S'essayer à la construction d'un *deck Magic*, et y prendre plaisir, c'est développer sa sensibilité aux schèmes et à la manière de les accorder entre eux. Le plaisir sensible du *deckbuilding* est donc un plaisir de l'invention, comme effort d'orientation dans ce « jeu des schèmes<sup>53</sup> » qui fonde l'imagination technique. En ce sens, la beauté ludique d'un *deck Magic* est une beauté technique et l'attitude ludique, du moins dans ce cas, déploie une véritable relation technique à son objet.
- 35 Cet article a pris le parti d'éclairer l'expérience ludique à partir de l'expérience technique de la machine, non sans difficulté par rapport au contexte simondonien originel. En effet, pour Simondon, la valeur d'un schème technique comme la conductance asymétrique de la diode tient pour partie à son universalité, au sens où il s'appuie sur les lois de la physique<sup>54</sup>. Or, le rapport entre la conversion d'un sort de débarras en masse symétrique en sort asymétrique, valable dans *Magic* et peut-être dans quelques jeux proches, et la science est inexistant. Qu'est-ce qui fonde alors la technicité des jeux comme

*Magic* ? Ce n'est pas un lien à l'universalité des lois de la nature, qui permettrait alors de penser un progrès par concrétisation des objets ludiques, mais, à l'inverse, l'exploration des nuances de la sensibilité technique à travers les efforts d'imagination (ou, dans d'autres types de jeux, les efforts moteurs) permis par la diversité des milieux construits par les règles. Dit autrement, la technicité des jeux est alors fondée sur le développement la beauté technique dans des milieux largement fictionnels<sup>55</sup>.

- 36 Pareille conclusion force à envisager l'épineuse question du lien entre technique et jeux. Faut-il alors comprendre que le jeu est une part de la technique, la part qui développerait quelque chose comme une technique imaginaire ? À moins qu'il ne soit qu'un analogue de la technique, avec peut-être cette nuance d'infériorité qu'avait Baumgarten lorsqu'il pensait la connaissance esthétique comme un analogue de la raison ? Ou bien encore, est-il un domaine qui croise par son aspect sensible celui de la technique, et contribue ainsi à la technodiversité, comprise comme la diversité des pensées techniques ? L'une des clefs de réponse à cette question serait de voir si l'expérience ludique permet d'éclairer l'expérience technique, mouvement inverse à celui de cet article. Quoiqu'il en soit, ces questions ouvertes montrent une chose : culture ludique et culture technique sont liées, au moins par leur aspect sensible, et il semble donc que les jeux soient un ingrédient nécessaire à une initiation complète à la culture technique.

## BIBLIOGRAPHY

---

### Sources et ouvrages

BAUMGARTEN Alexander Gottlieb, *Méditations philosophiques sur quelques sujets se rapportant au poème* [1735], trad. J.-Y. Pranchère, Nanterre, Presses universitaires de Paris Nanterre, 2017.

CAILLOIS Roger, *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige* [1958], Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais », 1992.

CAÏRA Olivier, *Définir la fiction. Du roman au jeu d'échecs*, Paris, Éditions de l'EHESS, 2011.

DUHEM Ludovic, « Introduction à la techno-esthétique », *Archée*, 2010, URL : <https://archee.uqam.ca/fevrier-2010-introduction-a-la-techno-esthetique/index.html> [consulté le 07/01/2025].

KANT Immanuel, *Anthropologie du point de vue pragmatique* [1798], trad. A. Renaut, Paris, Flammarion, coll. « GF », 1993.

KANT Immanuel, *Critique de la faculté de juger* [1790], trad. A. Renaut, Paris, Flammarion, coll. « GF », 1995.

LOEVE Sacha, « Une autre manière de faire de la technologie avec et après Simondon », *Artefact*, n° 18, 2023, p. 257-300, DOI : [10.4000/artefact.14045](https://doi.org/10.4000/artefact.14045).

MORISSET Thomas, *Du beau jeu. Esthétique, technique et jeux vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Aesthetica », 2024, DOI : [10.4000/books.pur.195041](https://doi.org/10.4000/books.pur.195041).

NGUYEN C. Thi, *Games. Agency as Art*, New York, Oxford, Oxford University Press, 2020.

ROSEWATER Mark, « As good as it gets », *Daily MtG*, 05/06/2006, URL : <https://magic.wizards.com/en/news/making-magic/good-it-gets-2006-06-05> [consulté le 07/01/2025].

SAINT GIRONS Baldine, « L'esthétique : problèmes de définition », dans Serge TROTTEIN (dir.), *L'esthétique naît-elle au XVIII<sup>e</sup> siècle ?*, Paris, Presses universitaires de France, 2000, p. 81-117.

SIMONDON Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques* [1958], Paris, Aubier, 2012.

SIMONDON Gilbert, *Imagination et invention* [1965-1966], Paris, Presses universitaires de France, 2014.

SIMONDON Gilbert, « Place d'une initiation technique dans une formation humaine complète » [1953], dans *Sur la technique*, Paris, Presses universitaires de France, 2014.

TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2017.

## Vidéographie

Hsu James, « Brian Kibler's Magic Evolution (Interview) », *Humans of Magic*, 8/11/2022, URL : <https://youtu.be/fSJJcBGfdY?si=1F6Ua8LhPT7SFItT> [consulté le 07/01/2025].

LEE Kwai Josh, WEEKS Rachel, « Good Cards We Don't Play | The Command Zone 508 | Magic: The Gathering Commander EDH », *The Command Zone*, 12/01/2023, URL : [https://youtu.be/kM3nZS\\_hd4o?si=ouvOc3OogjiqOYdI](https://youtu.be/kM3nZS_hd4o?si=ouvOc3OogjiqOYdI) [consulté le 07/01/2025].

LEE Kwai Josh, WONG Jimmy, « The NEW Commander Deck Building Template | The Command Zone 379 | Magic: the Gathering EDH Podcast », *The Command Zone*[podcast], 02/03/2021, URL : [https://youtu.be/3K9PEeLG\\_6M?si=umq0D-0S2emkUP3r](https://youtu.be/3K9PEeLG_6M?si=umq0D-0S2emkUP3r) [consulté le 07/01/2025].

SPICE8RACK (MACLEOD Connor, dit), « Making Kamigawa's "Useless" Commander Work | Deck-de-Tech, Lore, & Orientalism », *Spice8Rack* [podcast], 31/01/2022, URL : <https://youtu.be/AguXT2xGqH0?si=SdFt9S2EXhvjdli> [consulté le 07/01/2025].

SCHULTZ Joey (Joseph, dit), « My Favorite EDH Moments | Magic: The Gathering | Commander », *EDHRECast*, 19/07/2023, URL : <https://youtu.be/pzeVzkmpb-w?si=luloYpCv8x1PjRT7> [consulté le 07/01/2025].

## NOTES

---

1 Mark Rosewater, « As good as it gets », *Daily MtG*, 5 juin 2006, URL : <http://magic.wizards.com/en/news/making-magic/good-it-gets-2006-06-05> [consulté le 07/01/2025]. « It was a game bigger than the box it came in ».

Je traduis.

2 Rappelons très brièvement les règles communes à toutes les variantes du jeu : deux joueurs ou plus s'affrontent en devant réduire le nombre de points de vie de leur(s) adversaire(s) à zéro. Pour cela, ils piochent, puis jouent des cartes réparties en cinq couleurs et choisies préalablement pour former un *deck* d'un nombre donné de cartes. On distingue deux types de cartes : les sorts et les terrains, l'utilité de ces derniers étant de fournir les ressources nécessaires pour jouer les sorts. Au sein des sorts il faut distinguer deux grands types : les permanents qui, comme les terrains, sont posés sur le « champ de bataille » et peuvent rester plusieurs tours en jeu, et les ceux à usage unique, qui une fois lancés, vont immédiatement dans la pile de défausse (« le cimetière »).

3 Roger Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige* [1958], édition revue et augmentée [1967], Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais », 1992.

4 Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2017.

5 Un format désigne une manière spécifique de jouer, qui se définit avant tout par le nombre de cartes auquel l'on a accès pour construire son *deck* (ainsi, le format *Standard* ne donne accès qu'aux cartes des trois dernières années). Le format *Commander* donne accès à toutes les cartes existantes, mais introduit des variations de règles plus importantes, qui seront présentées dans le cours de l'article.

6 Pour une énonciation de ce principe et une collection d'exemples, voir la vidéo de Joseph « Joey » Schultz, « My Favorite EDH Moments | Magic:

*The Gathering* | Commander », EDHRECast, 19/07/2023, URL : <https://youtu.be/pzeVzkmpb-w?si=luloYpCv8x1PjRT7> [consulté le 07/01/2025].

7 Pour paraphraser les termes du joueur et *game designer* Brian Kibler dans un entretien filmé. Voir James Hsu, « Brian Kibler's Magic Evolution (Interview) », *Humans of Magic* [podcast], 8 novembre 2022, 00:13:18 et suiv. URL : <https://youtu.be/fSJJCcBGfdY?si=1F6Ua8LhPT7SFItT> [consulté le 07/01/2025].

8 Cet état d'esprit, que même un esprit purement compétitif n'efface pas complètement (dans la mesure où l'on peut préférer être compétitif à *Magic* plutôt qu'aux échecs), appartient à ce que le philosophe C. Thi Nguyen appelle le « striving play », le jeu pour l'effort, concept décisif pour comprendre ce que nous font sensiblement les jeux. Voir C. Thi Nguyen, *Games. Agency as Art*, New York, Oxford, Oxford University Press, coll. « Thinking Art », 2020.

9 Gilbert Simondon, « Place d'une initiation technique dans une formation humaine complète » [1953], *Sur la technique*, éd. N. Simondon Paris, Presses universitaires de France, 2014, p. 203-232, p. 204.

10 Sur l'importance de cette double échelle pour la compréhension des objets techniques, voir Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques* [1958], Paris, Aubier, 2012, p. 98-102.

11 *Ibid.*, p. 128.

12 Gilbert Simondon, *Imagination et invention (1965-1966)*, éd. N. Simondon, Paris, Presses universitaires de France, 2014, p. 37-42.

13 Gilbert Simondon, « Place d'une initiation technique [...] », art. cit., p. 204.

14 La liste complète des cartes est consultable sur le site Archidekt, qui est un outil aidant à la construction de *decks*, URL : <https://www.archidekt.com/decks/4170193> [consulté le 07/01/2025].

15 Le détail des cartes citées individuellement est consultable sur le site Scryfall, URL : <https://scryfall.com/card/m20/46/atemsis-all-seeing> [consulté le 07/01/2025].

16 Chaque couleur compte un type de terrain de base (dans le cas qui nous occupe, les îles sont associées à la couleur bleu), des cartes dont la seule fonction est de produire un *mana* de la couleur en question, c'est-à-dire une ressource à dépenser pour lancer des sorts. Limiter ces cartes rendrait le jeu injouable.

17 Le coût converti en *mana* est le nombre de *mana* total qu'il faut dépenser pour lancer le sort, sans prendre en compte le type de *mana* utilisé. Par exemple, pour *Atemsis*, son coût se compose de quatre *mana* incolores et deux *mana* bleus, soit un coût converti en *mana* égal à six.

18 Josh Lee Kwai, Jimmy Wong, « The NEW Commander Deck Building Template | The Command Zone 379 | Magic: the Gathering EDH Podcast », *The Command Zone* [podcast], 02/032021, URL : [https://youtu.be/3K9PEeLG\\_6M?si=umq0D-0S2emkUP3r](https://youtu.be/3K9PEeLG_6M?si=umq0D-0S2emkUP3r) [consulté le 07/01/2025].

19 Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, op. cit., p. 26.

20 *Ibid.*, p. 24. Cette phrase est prononcée à propos des « moteurs anciens », encore abstraits.

21 *Ibid.*, p. 25.

22 *Ibid.*, p. 43.

23 *Ibid.*, p. 29-31 et p. 57.

24 *Ibid.*, p. 42.

25 En baisse par rapport à la précédente version du cadre, ce qui est justifié par le fait qu'il y a eu une accélération du format, alors que ces sorts, par l'ampleur de leur effet, sont relativement chers à lancer.

26 URL : <https://scryfall.com/card/c17/18/kindred-dominance> [consulté le 07/01/2025].

27 URL : <https://scryfall.com/card/ori/55/displacement-wave> [consulté le 07/01/2025].

28 URL : <https://scryfall.com/card/vow/53/consuming-tide> [consulté le 07/01/2025].

29 Cette intrication du défensif et de l'offensif permet également de remédier en partie à un effet indésirable des sorts de débarras en masse symétriques faiblement intégrés à leurs *decks* : leur propension à prolonger indûment une partie. Sur ce point, voir l'interview de Craig Blanchette dans Josh Lee Kwai, Rachel Weeks, « Good Cards We Don't Play | The Command Zone 508 | Magic: The Gathering Commander EDH », *The Command Zone*, 12/01/2023, 11:29 et suiv. URL : [https://youtu.be/kM3nZS\\_hd4o?si=ouvOc3OogjiqOYdI](https://youtu.be/kM3nZS_hd4o?si=ouvOc3OogjiqOYdI) [consulté le 07/01/2025].

30 Gilbert Simondon, *Imagination et invention*, op. cit., p. 171.

31 Alexander Gottlieb Baumgarten, *Méditations philosophiques sur quelques sujets se rapportant au poème* [1735], Nanterre, Presses universitaires de Paris Nanterre, 2017, § 116, p. 138.

32 Baldine Saint Girons, « L'esthétique : problèmes de définition », dans Serge Trottein (dir.), *L'esthétique naît-elle au XVIII<sup>e</sup> siècle ?*, Paris, Presses universitaires de France, 2000, p. 113.

33 Voir, sur ce point, la notion de « clarté extensive » chez Alexander Baumgarten, *op. cit.*, § 16 à 19, p. 80-82.

34 Simondon insiste grandement à la fin de sa thèse secondaire sur le fait que la considération des objets techniques par le biais du travail ne permet pas d'accéder à la réalité technique. Voir Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, *op. cit.*, p. 334-339.

35 *Ibid.*, p. 201.

36 *Ibid.*, p. 22-23 ; voir également Sacha Loeve, « Une autre manière de faire de la technologie avec et après Simondon », *Artefact*, n° 18, 2023, p. 275, DOI : [10.4000/artefact.14045](https://doi.org/10.4000/artefact.14045).

37 Il faut noter alors qu'il est parfaitement possible d'avoir un regard technique sur une œuvre d'art, de la « techniciser » en quelque sorte (et, *vice versa*, d'esthétiser un objet technique). Voir ainsi la lecture de la *Joconde* que fait Gilbert Simondon, « Réflexions sur la techno-esthétique », *Sur la technique*, *op. cit.*, p. 386 et son commentaire par Sacha Loeve, *art. cit.*, p. 284-287.

38 Comme le rappelle Simondon, la catégorie principale de la techno-esthétique (et donc de la beauté technique) est l'action et non la contemplation. Voir Gilbert Simondon, « Réflexions sur la techno-esthétique », *op. cit.*, p. 383.

39 Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, *op. cit.*, p. 255. Cela signifie que le moment de contemplation qui a lieu dans l'éducation technique est lié à l'action, en ce qu'il s'agit de voir la machine fonctionner ou d'imaginer le fonctionnement de celle-ci.

40 Le texte de règles n'est pas le schème, il est l'expression propre à *Magic* de cette fonction mécanique qu'est le débarras en masse, qui peut avoir d'autres expressions dans d'autres jeux ou dans d'autres domaines techniques. Pour une mise au point sur cette notion chez Simondon et une stimulante vision de la techno-esthétique à partir des schèmes, voir Sacha Loeve, *art. cit.*, p. 273 et suiv.

41 Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, op. cit., p. 92.

42 C'est précisément ce qui est nommé « jeu » chez Kant. Voir Immanuel Kant, *Critique de la faculté de juger* [1790], trad. A. Renaut, Paris, Flammarion, coll. « GF », 1995, § 9, p. 195-196.

43 Sur l'homogène comme qualité du jugement d'appréciation sensible technique, voir Thomas Morisset, *Du beau jeu. Esthétique, technique et jeux vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Aesthetica », 2024, p. 234-241, DOI : [10.4000/books.pur.195041](https://doi.org/10.4000/books.pur.195041).

44 URL : <https://scryfall.com/card/avr/86/blood-artist> [consulté le 07/01/2025].

45 Lorsque le commandant est tué, il revient dans la zone de commandement, d'où il peut être relancé, moyennant un coût légèrement supérieur.

46 Que l'aspect non évident d'un *deck* ait un attrait sensible se voit dans le *deck* construit autour de « Kentaro, the Smiling Cat » par Spice8Rack, qui documente le processus de création dans une vidéo. L'aspect remarquable est d'avoir pensé qu'une mécanique de filtrage de la couleur blanche, largement inutile dans le format *Commander*, pouvait, par l'association aussi fragile que tordue de cartes, se transformer en une mécanique de réduction de coût des sorts. Voir donc Connor « Spice8Rack » Macleod, « Making Kamigawa's "Useless" Commander Work | Deck-Tech, Lore, & Orientalism », Spice8Rack [podcast], 31/01/2022, URL : <https://youtu.be/AguXT2xGqH0?si=SdFt9S2EXhvjdli> [consulté le 07/01/2025].

47 Il existe en effet des manières bien plus efficaces de gagner une partie de *Magic*.

48 Thomas Morisset, *Du beau jeu. Esthétique, technique et jeux vidéo*, op. cit., p. 209-213.

49 Cette référence à Kant ne vise pas à en revenir à une beauté purement contemplative. En ce sens, comme le remarque Ludovic Duhem, « Introduction à la techno-esthétique », *Archée*, n° février 2010, 2010, URL : <https://archee.uqam.ca/fevrier-2010-introduction-a-la-techno-esthetique/index.html> [consulté le 07/01/2025], la techno-esthétique simondonienne s'éloigne de l'esthétique kantienne, en partie fondée sur un « déni de la technique ». Je ne fais ici référence qu'à deux caractéristiques de la beauté kantienne (le jeu et le rapport à la culture) qui me semblent

compatibles avec l'approche simondonienne, que je ne prétends pas suivre à la lettre. Pour une élaboration plus ample de cette articulation, qui n'a malheureusement pas sa place ici, voir Thomas Morisset, *Du beau jeu. Esthétique, technique et jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 174-185.

50 Immanuel Kant, *Critique de la faculté de juger*, *op. cit.*, § 9 et § 23, p. 195-196 et p. 226. La reprise du terme kantien de jeu ne peut cependant se faire qu'à condition de réexaminer le lien à la connaissance dans le cadre de la techno-esthétique. Voir sur ce point le retour à Baumgarten proposé par Sacha Loeve, *art. cit.*, p. 278-283.

51 Immanuel Kant, *Anthropologie du point de vue pragmatique* [1798], trad. A. Renaut, Paris, Flammarion, coll. « GF », 1993, p. 196.

52 Baldine Saint Girons, *art. cit.*, p. 113.

53 Sacha Loeve, *art. cit.*, p. 273.

54 Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, p. 42-43 et p. 50.

55 Le terme ne fait pas seulement référence aux fictions mimétiques (tel jeu se déroule dans un monde de *fantasy*), mais au fait que les règles d'un jeu sont des « fictions axiomatiques », pour parler comme Olivier Caïra. Voir donc Olivier Caïra, *Définir la fiction. Du roman au jeu d'échecs*, Paris, Éditions de l'EHESS, 2011, p. 66-67.

## ABSTRACTS

---

### Français

Cet article se propose d'examiner le plaisir sensible pris à la construction des paquets de cartes (*deck*) des jeux de carte à collectionner. En prenant pour exemple la construction d'un *deck* pour le jeu *Magic: The Gathering*, il montrera que la consistance sensible de cette expérience fait éprouver une forme de beauté. En dialogue avec la pensée de Gilbert Simondon, cette beauté est caractérisée comme technique. En effet, elle s'éprouve dans un effort jouant avec et assemblant des schèmes mécaniques, recherchant, comme dans l'invention d'une machine, la synergie entre les éléments ludiques qui constituent le *deck*, effort caractérisable par la densité sensible qu'il met en jeu. Par là, cet article entend montrer la nécessité de penser un rapprochement entre culture ludique et culture technique.

### English

This article aims to examine the aesthetic pleasure the deckbuilding process in a collectible card game gives to its player. Grounding itself upon

the building of a *Magic: The Gathering* deck, it will show that the aesthetic density of such a process causes the player to experience a form of beauty. Drawing upon the work of Gilbert Simondon, I will characterize this beauty as a technical one. Such beauty is indeed to be found in a striving that plays with and assemble mechanical schemes while seeking the making of synergies between the parts of the deck, just like in the process of inventing a machine. Thus, this article hints at the necessity to bring together gaming culture and technical culture.

## INDEX

---

### **Mots-clés**

beauté, deckbuilding, esthétique, Magic: The Gathering, philosophie de la technique, Simondon

### **Keywords**

aesthetics, beauty, deckbuilding, Magic: The Gathering, philosophy of technology, Simondon

## AUTHOR

---

### **Thomas Morisset**

CRHI, Université Côte d'Azur

IDREF : <https://www.idref.fr/242414508>

ORCID : <http://orcid.org/0009-0009-8201-4257>

# Carte jouée, récit tissé

## Dynamiques et actes narratifs dans *Hearthstone: Heroes of Warcraft*

*Played Card, Woven Story: Narrative Dynamics and Acts in Hearthstone: Heroes of Warcraft*

**Hafsa Naïm**

DOI : 10.35562/marge.995

**Copyright**

CC BY-NC-SA

## OUTLINE

---

Tutoriel : métadiscours et personnages guides

Espaces et lieux sur le plateau

    Informations et ancrages narratifs dans le plateau

    Mouvements, actions et péripéties au cœur du plateau

Rouages temporels et péripéties

Personnages avatars et personnages serviteurs

    Avatars : *gameplay* et esthétique

    Serviteurs : symbolique et stratégie

## TEXT

---

*Mes remerciements les plus sincères et ma profonde gratitude vont à l'équipe éditoriale de *Prairial* ainsi qu'au comité de lecture du numéro 9 des *Nouveaux Cahiers de Marge*. Leurs lectures et commentaires constructifs ont grandement contribué à l'amélioration de ce travail de recherche et m'ont offert une réelle opportunité d'apprentissage.*

- 1 La digitalisation de *Magic: The Gathering*<sup>1</sup> a transformé la manière dont les joueurs perçoivent et utilisent le jeu<sup>2</sup>. Le succès de cette version digitalisée a inspiré de nombreux développeurs pour créer des jeux de cartes numériques comme *Hearthstone: Heroes of Warcraft*<sup>3</sup>, *The Elder Scrolls: Legends*<sup>4</sup> ou encore *Kards*<sup>5</sup> sans qu'une version physique n'ait préalablement existé : contrairement à *Magic*, ces jeux sont nés directement dans leur version digitale.

- 2 L'objectif de cet article est de comprendre comment la carte et le jeu de cartes à collectionner (JCC), dans leur version numérique, génèrent des récits vidéoludiques. Nous pensons que comme dans les autres jeux vidéo, ils constituent des dispositifs hybrides combinant deux catégories de récits<sup>6</sup> : le premier correspond au fond narratif préexistant, c'est-à-dire le récit enchâssé<sup>7</sup>, et le second est un récit actualisé par le geste, « dépend[ant] directement des actions du joueur<sup>8</sup> ».
- 3 En nous appuyant sur *Hearthstone* comme exemple, nous étudierons les potentiels narratifs qui sous-tendent un JCC numérique.
- 4 L'univers de *Hearthstone* trouve son origine dans la série de jeux vidéo *Warcraft*<sup>9</sup>. Au fil du temps, le jeu a développé sa propre identité tout en restant fidèle à l'esprit de cette série. Nous démontrerons que les cartes, les plateaux de jeu et les personnages dans *Hearthstone*, en raison de leur nature et des éléments qui les structurent, créent un cadre propice à l'émergence de récits vidéoludiques à part entière.

## Tutoriel : métadiscours et personnages guides

- 5 « Concevoir un jeu (mener un travail de *game design*) comporte [...] une dimension fondamentalement communicationnelle, puisque le *game designer* va devoir communiquer par une structure l'idée de jeu à autrui afin de lui faire adopter cette attitude<sup>10</sup> ». Selon Genvo, la conception du jeu vidéo va au-delà de la création d'un design ou d'une interface. Elle englobe la transmission volontaire d'idées visant à influencer l'attitude vidéoludique du joueur. C'est cette perspective sémiotique, développée à travers la notion de « play design » qui permet de mieux comprendre le processus par lequel le « système de règles est configuré pour faire vivre à un certain "joueur-modèle" une expérience de jeu singulière<sup>11</sup> ». Cette expérience, qui englobe notamment l'expérience narrative du joueur, requiert une analyse des mécanismes par lesquels le joueur assimile les éléments de *gameplay* et de narration avant de devenir lui-même acteur au sein de ces mêmes structures.

- 6 L'un de ces mécanismes se révèle être le tutoriel. Sa première motivation étant d'initier le joueur aux éléments du jeu, il est construit pour permettre l'apprentissage du joueur, « [le tutoriel est] le lieu où chaque jeu pose son propre vocabulaire<sup>12</sup> » et « manifest[e] (plus ou moins explicitement) ses règles de manipulation<sup>13</sup> ».
- 7 Le tutoriel de *Hearthstone*, récemment « remanié et rationalisé<sup>14</sup> », est composé de vingt-cinq chapitres présentant une courte intrigue faisant référence au récit enchâssé du jeu. Le premier chapitre, intitulé « didacticiel<sup>15</sup> » permet d'entreprendre une incursion dans l'univers de *Hearthstone* à travers une narration spécialement conçue pour l'apprentissage du joueur.
- 8 Le tutoriel plonge le joueur directement dans un univers narratif sans préalable explication : il se voit attribuer un *deck*<sup>16</sup> et, « représenté par un avatar, il peut descendre en personne “incarner” le rôle offert au sein du monde fictionnel<sup>17</sup> ».
- 9 Le didacticiel se divise en trois parties, et offre une rejouabilité illimitée si le joueur souhaite y revenir. S'il est expérimenté, il peut aussi y mettre fin et entreprendre des parties normales JCJ. Les adversaires affrontés durant le tutoriel sont fictifs et peuvent être considérés comme des personnages non-joueurs<sup>18</sup> (PNJ) : ils sont représentés par les héros par défaut des classes du jeu.
- 10 Lors de la première partie, le joueur affronte le héros chasseur : REXXAR. Jaina, héroïne mage et « avatar-tutoriel<sup>19</sup> » du joueur, informe REXXAR qu'elle souhaite récupérer ses cartes dans le but de venir à bout de son ultime adversaire, le roi-liche.
- 11 Récupérer les cartes de son adversaire n'existe pas dans les parties JCJ. Nous pensons que cette action est intégrée à ce niveau du jeu pour renforcer l'aspect narratif et collaboratif des affrontements dans *Hearthstone*. Par ailleurs, le contexte narratif du tutoriel apparaît comme un vecteur d'apprentissage puisqu'il implique directement le joueur. Dans ce sens, deux procédés principaux sont utilisés pour lui faire faire<sup>20</sup> ce qui est attendu de lui :
  - Une métalepse, produisant un récit métadiégétique où se produit une cassure de « la frontière habituellement infranchissable entre “le monde où l'on raconte” [...] et “le monde que l'on raconte<sup>21</sup>” ».

- « L'inclusion de termes métadiscursifs<sup>22</sup> » liés aux actions physiques du joueur agissant sur l'évolution de la partie.
- 12 En parallèle aux bulles représentant les répliques des personnages et par les effets sonores et vocaux, le tutoriel introduit des cadres différents pour le métadiscours adressé au joueur, l'amenant à entreprendre des actions spécifiques.
- 13 C'est ce métadiscours, constitué de « vocabulaire lié à l'informatique<sup>23</sup> », qui casse le niveau diégétique du récit et fait appel au joueur pour faire agir son avatar. Ainsi, l'instruction « glisser » implique pour les joueurs sur ordinateur de saisir la souris, de cliquer puis lâcher quand la carte est au-dessus du plateau ; alors que pour les utilisateurs des smartphones et des tablettes numériques, cette action est traduite par l'utilisation du dispositif tactile.
- 14 Les trois parties du didacticiel permettent au joueur de saisir les commandes du jeu à travers un récit qu'il actualise par ses gestes physiques. Il développe alors les compétences nécessaires pour jouer et prend conscience, au passage, de son rôle en tant qu'actant au sein d'un récit vidéoludique propre à chaque partie.
- 15 Les compétences enseignées lors du didacticiel sont réparties progressivement sur les trois parties :
- La première partie, contre Rexxar, sert de contexte pour dévoiler au joueur comment manipuler les serviteurs, éliminer l'adversaire et terminer les tours. Elle indique également l'emplacement de l'historique de la partie permettant de visualiser l'enchaînement des actions ;
  - La deuxième partie, contre Garrosh Hurlenfer, héros guerrier, offre une compréhension du fonctionnement des cristaux de mana<sup>24</sup>. Ce système permet au joueur de visualiser la réserve en mana et de planifier ses actions. Le pouvoir héroïque est également introduit ; capacité utilisable une fois par tour dépendant généralement<sup>25</sup> de la classe à laquelle appartient le joueur.
  - La troisième partie, contre le roi Liche, héros chevalier de la mort, introduit des fonctionnalités plus avancées telles que les armes et présente au joueur des *gameplays* lui permettant, par exemple, d'éliminer tous les serviteurs invoqués par l'adversaire en une seule action.

- 16 Le didacticiel se conclut avec la réplique de Jaina qui déclare : « C'est terminé. Mais il reste encore beaucoup de batailles à mener... ». L'avatar-tutoriel clôt la brève intrigue du didacticiel tout en incitant le joueur à poursuivre l'aventure.
- 17 Les différents éléments du didacticiel se conjuguent pour en faire « un outil permettant de générer, à peu de frais, une multitude de voix narratives venant donner vie et sens à un univers fictionnel<sup>26</sup> ». Le joueur y est non seulement initié aux règles, mais également à une manière de percevoir et de recevoir les éléments narratifs constitutifs de ce JCC numérique.

## Espaces et lieux sur le plateau

- 18 « Les jeux vidéo relèvent d'une tradition [...] ancienne de narration spatiale<sup>27</sup> », car les concepteurs de jeux vidéo forgent des espaces et créent des mondes comme l'ont fait Homère, Jules Verne ou Tolkien<sup>28</sup>. Pour Jenkins, les spatialités sont au cœur du dispositif narratif des jeux vidéo. Dès lors, il devient évident que l'étude du potentiel narratif d'un jeu vidéo requiert une analyse de ces spatialités.

La narration environnementale peut créer les conditions nécessaires à une expérience narrative immersive d'au moins quatre façons différentes : un récit spatial peut faire référence à des récits préexistants ; il peut constituer la scène au sein de laquelle les péripéties prennent place ; il peut véhiculer de l'information narrative ; ou il peut permettre l'émergence de récits générés par le joueur<sup>29</sup>.

- 19 L'environnement spatial dans un jeu de cartes physique se limite à un plateau ou à un « cercle magique<sup>30</sup> » en guise de terrain accueillant les cartes. Avec leur digitalisation, ces terrains ont acquis des caractéristiques vidéoludiques permettant une forme de narration environnementale au sens de Jenkins.
- 20 Marie-Laure Ryan distingue « deux types dominants de structure spatiale [dans les jeux vidéo] : la route et le monde<sup>31</sup> ». Le jeu-route est une expérience linéaire dans laquelle la séquence narrative est prédéterminée selon le chemin que le joueur doit nécessairement

suivre. Quant au jeu-monde, il offre des possibilités différentes, car sa trame narrative est liée aux missions et aux déplacements libres qu'opère le joueur.

- 21 Certes, la définition de déplacement dans *Hearthstone* diffère de celle dans les autres jeux vidéo, mais elle s'exprime sous une forme « symbolique ». Sur le plateau, le joueur « voyage » de manière abstraite : son avatar évolue grâce à son niveau, à ses points de vie, ses animations, etc ; des serviteurs apparaissent, disparaissent et interagissent, etc. Ce déplacement symbolique est traduit par l'action et le mouvement qui donne vie au plateau et provoque un sentiment de progression.
- 22 Nous pensons que le plateau de *Hearthstone* partage certaines caractéristiques du jeu-monde puisqu'il pourrait être présenté comme un « microcosme » composé d'une région centrale et de régions annexes. La première sert à accueillir les actions stratégiques des joueurs, et la seconde est porteuse de symboliques et peut être animée par des événements qui n'influencent pas la stratégie. Certaines cartes, appelées « lieux », permettent également de générer des régions annexes en ajoutant leurs symboliques et actions au cœur même du plateau. Et comme dans un jeu-monde, les quêtes de *Hearthstone* amènent le joueur à explorer des possibilités et itinéraires de jeu<sup>32</sup> différents de ceux qu'il a l'habitude d'expérimenter.
- 23 Les conditions de la narration environnementale de Jenkins peuvent être scindées en deux catégories : celles liées aux lieux et celles liées à l'espace<sup>33</sup>.

## **Informations et ancrages narratifs dans le plateau**

- 24 À la fois inscrits dans un univers préexistant et véhiculant des informations narratives par leurs mises en scène, les premier et troisième critères de la narration environnementale définis par Jenkins peuvent être étudiés à travers le prisme des « lieux ».
- 25 La trame narrative sur *Hearthstone* se manifeste principalement par l'avancement des extensions, métarécit<sup>34</sup> qui n'est pas nécessairement linéaire<sup>35</sup> et qui ajoute du contenu au récit enchâssé

déjà mis en place sur *Warcraft*. Ces extensions sont construites à la base des événements<sup>36</sup>, lieux<sup>37</sup>, moments ou époques<sup>38</sup> de l'univers préexistant de *Warcraft*, tout en continuant à se construire dans l'univers de *Hearthstone*. Chaque extension est accompagnée de nouvelles cartes, plateaux et de nouveaux *gameplays*. Les plateaux de jeu dans *Hearthstone* épousent donc l'évolution narrative des extensions.

- 26 La conception ornementale des plateaux est le fruit d'une réflexion précise. Les éléments décoratifs font du plateau un lieu qui regorge de significations et de références narratives. Prenons l'exemple de l'extension : « Rixes en terres Ingrates<sup>39</sup> ». Le titre indique déjà des éléments narratifs préexistants de *Warcraft* (terres Ingrates) et une dynamique propre à *Hearthstone* (Rixes). Chose qui s'accorde avec la bande-annonce qui illustre des combats dans des environnements dignes des films de western : *saloon*, villages désertiques et wagons transportant des minerais. Les terres Ingrates de *Warcraft* s'avèrent être le lieu le plus adéquat pour une telle mise en scène : un désert aride, des raffineries de pétrole et un grand canyon.
- 27 Cet espace désertique est transposé sur le plateau de *Hearthstone* : les ornements aux quatre coins font référence aux deux univers. En haut, deux constructions évoquant les rixes introduites par *Hearthstone* : deux miniatures de bâtiments en référence aux *Saloons* et aux duels ; en bas, deux éléments propres à la zone des « terres Ingrates » sur *World of Warcraft* : une exploitation minière et des wagons transportant des minerais. En comparant, les éléments de la zone et ceux du plateau, il est évident que *Hearthstone* s'inspire des lieux dans *Warcraft* et les personnalise pour en faire un JCC numérique distinct.
- 28 Les éléments décoratifs du plateau sont interactifs, bougent, se transforment et provoquent effets sonores et animations. Cette interactivité donne vie à ce lieu et renforce son rôle narratif. Le plateau peut également constituer une énigme, car, souvent, les joueurs tentent de découvrir des combinaisons de clics pour activer certains éléments animés du plateau. Tout cela réveille une certaine curiosité chez la communauté des joueurs à la sortie de chaque plateau.

- 29 Les effets lumineux du plateau varient aussi selon les extensions. La luminosité du plateau « Rixes en terres Ingrates » reflète le climat aride dans lequel se déroulent les événements. Pour marquer le contraste et démontrer l'influence du choix de la luminosité et des couleurs sur l'ambiance, l'extension « Meurtre au Château Nathria » montre que l'atmosphère choisie dépend bel et bien des événements de l'extension. Meurtre rime avec sombre et obscur, et les tons flamboyants riment avec les enfers, où se situe le château Nathria.
- 30 Les récits préexistants dans la série de jeux *Warcraft* imposent alors une esthétique aux lieux qui en deviennent une représentation tangible. Cette esthétique sert d'ancrage narratif, à la fois hérité de *Warcraft* et construit à travers les extensions de *Hearthstone*.

## Mouvements, actions et péripéties au cœur du plateau

- 31 L'espace est inhérent aux actions des personnages dans un récit. Les fonctions des personnages « renvoient soit à un déplacement, qui suppose un franchissement de frontière ou un dépassement de borne<sup>40</sup> ». Ainsi, dès le commencement d'un récit, les descriptions spatiales sont souvent fournies pour ancrer le lecteur dans l'univers qui servira de cadre aux péripéties.
- 32 Dans le contexte des JCC, comme c'est le cas dans *Hearthstone*, l'espace acquiert une importance particulière : les cartes jouées évoluent dans l'espace central du plateau. « [p]oser un serviteur », « [a]ttaquer », « [l]ancer un sort » ou « [p]asser son tour », toutes ces actions s'opèrent au centre du plateau. Cependant, certaines cartes présentent des mécanismes plus complexes, demandant de la part des joueurs non seulement de la précision, mais parfois même de la dextérité. Les actions liées à ces cartes déclenchent des rebondissements et conditionnent toutes les autres actions sur le plateau. C'est le cas des cartes secrets, cartes quêtes, etc.
- 33 Par exemple, les secrets sont des cartes conditionnées en attente : elles ne s'activent que lorsqu'une action précise est effectuée. Des instructions détaillées sont fournies par cette carte et renseignent sur les conditions exactes pour que le piège soit activé. Quand ce

dernier est activé, le joueur et son adversaire perçoivent une animation qui confirme l'activation et opère les promesses de la carte.

- 34 Le secret est représenté par un point d'interrogation au-dessus de l'avatar, car l'adversaire ignore quel secret est joué. Cependant, les joueurs réguliers connaissent les secrets des différents archétypes de classes et tentent de les éviter. Les actions sur le plateau deviennent conditionnées par cette icône qui sonne chez le joueur adverse comme un danger imminent. Le secret impose des changements de stratégie, poussant l'adversaire à sacrifier des serviteurs et à réadapter ses actions. Il est possible de jouer plusieurs secrets à la fois, tant que ce n'est pas le même, rendant plus difficile pour l'adversaire de deviner le secret joué. De ce fait, il suffit que l'icône en point d'interrogation soit présente sur le plateau pour que les péripéties du récit vidéoludique actualisé par les deux joueurs prennent une autre tournure.

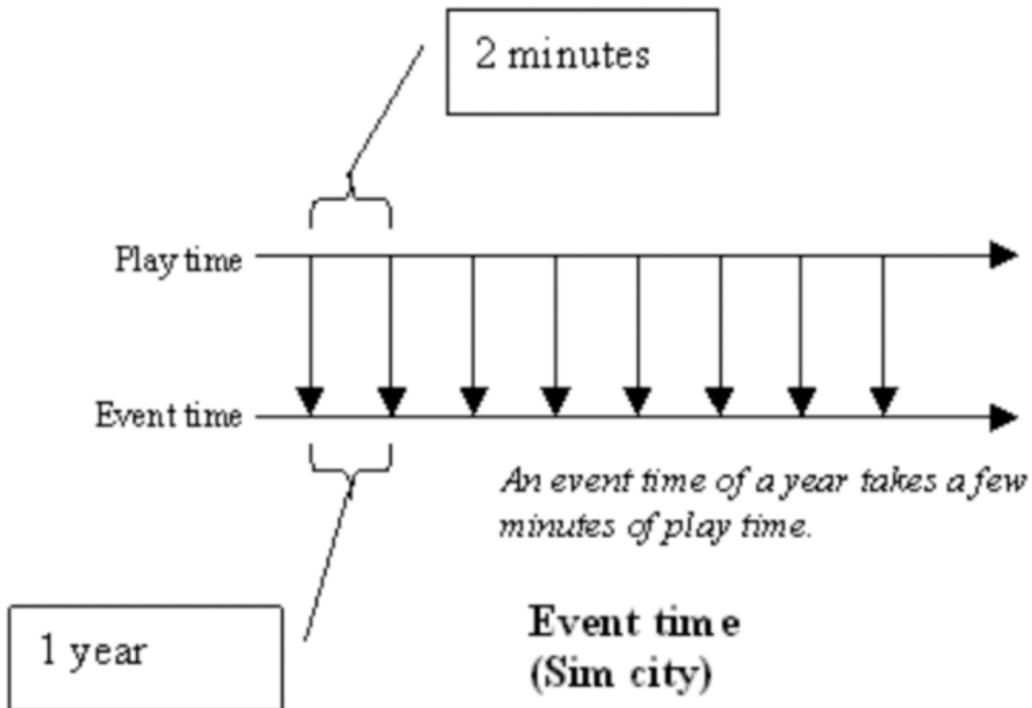
## Rouages temporels et péripéties

- 35 Selon leur type et leurs modalités, les jeux vidéo ont une configuration temporelle précise. Selon Juul<sup>41</sup>, le temps dans les jeux vidéo peut être étudié sous trois angles principaux : le *game time*<sup>42</sup> (temps de jeu), le *play time* (temps de jouer) et l'*event time* (temps évènementiel).

Le temps de jeu constitue un arrière-plan et un fondement pour deux séquences temporelles qu'il englobe : le *temps de jouer* (qui représente la durée de la session de jeu) et le *temps évènementiel* (qui constitue la durée fictive des actions et évènements dans le jeu<sup>43</sup>).

- 36 Le schéma des temporalités dans *SimCity*<sup>44</sup> (Fig. 1) illustre clairement le rapport entre le temps de jouer et le temps évènementiel : deux minutes du temps de jouer représentent une année en temps évènementiel.

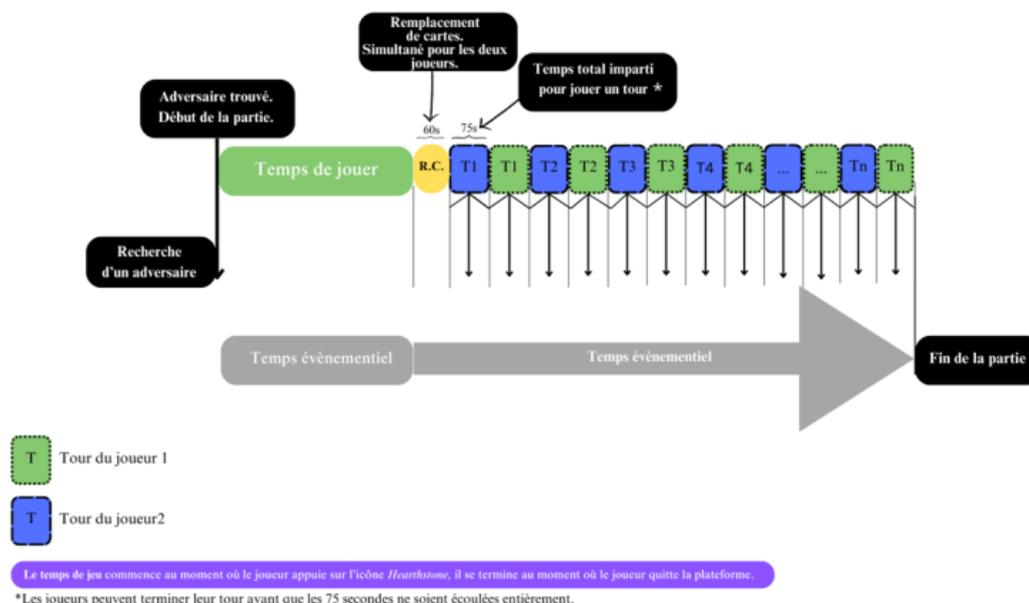
**Fig. 1 Event time Sim City**



Crédits : Jesper Juul  
Source : Jesper Juul, *op. cit.*

37 Pour mieux appréhender les temporalités dans *Hearthstone*, nous proposons un schéma inspiré de ceux proposés par Juul et de notre observation de la configuration temporelle dans ce JCC numérique.

Fig. 2 Schéma des temporalités dans une partie de *Hearthstone*



Crédits : Hafsa Naïm

38 Le schéma simplifie la manière avec laquelle le temps de jouer a été pensé par les concepteurs : chaque joueur dispose de soixante-quinze secondes pour jouer. Mais dans les faits, ce temps n'est pas toujours utilisé de manière égale par les joueurs. Chacun l'emploie selon les circonstances : s'il n'a pas d'actions à effectuer, le joueur passe son tour. Ce temps, qui peut paraître excessivement long durant les premiers tours, étant donné le peu de cristaux de mana à disposition des joueurs, devient précieux lorsque ces derniers sont déconnectés en cas de problèmes techniques ou en cas de déconnexion. Il leur permet de se reconnecter sans perdre un tour de jeu. Néanmoins, si la déconnexion persiste ou qu'aucune action n'est entreprise, le tour du joueur passe en vingt secondes automatiquement.

La plupart des joueurs savent qu'un jeu prendra fin, souvent dans une limite de temps déjà fixée. Au cas où ils pourraient l'oublier, leur écran d'ordinateur est encombré de montres, d'horloges, de barres et d'autres dispositifs qui les maintiennent informés de cela <sup>45</sup>.

39 La numérisation des jeux de cartes a joué un grand rôle dans le calcul du temps de jouer et a « accélér[é] la cadence des parties, celles-ci

étant rythmées par le logiciel et non des humains<sup>46</sup> », plaçant ainsi les jeux de cartes numériques au même niveau que les autres jeux vidéo.

- 40 Dans *Hearthstone*, plusieurs fonctionnalités incitent le joueur à agir rapidement :
- Une voix d'arrière-plan annonce « travail terminé » lorsque toutes les actions possibles ont été réalisées ;
  - Le bouton « passer son tour » change de couleur, passant du jaune au vert ;
  - Le héros rappelle le joueur à l'ordre à travers une réplique lorsqu'il prend trop de temps à jouer, qu'il ait encore des actions à entreprendre ou pas ;
  - Une mèche apparaît, vingt secondes avant la fin du tour, signalant le peu de temps qui reste avant le passage automatique du tour.
- 41 Ce temps de jouer structure les parties et influence le temps évènementiel de la même manière que dans les jeux de rôle au tour par tour. Contrairement au temps de jouer, le temps évènementiel se déroule sans interruption jusqu'à ce qu'un joueur remporte la victoire. Les tours des joueurs s'alternent pour créer une séquence d'actions ordonnées conduisant à des péripéties sur le plateau.
- 42 Le temps est également influencé par les règles du jeu, notamment le nombre de cartes dans les *decks* ainsi que le nombre de cartes jouables par tour. Dans *Hearthstone*, les cristaux de mana augmentent progressivement au fil des tours, permettant de jouer des cartes et des combinaisons de cartes de plus en plus puissantes. Souvent, les joueurs construisent leurs *decks* en se basant sur une synergie de cartes en fonction des points de mana. Ils constituent leurs *decks* de manière à temporiser en attendant de piocher les bonnes cartes pour la synergie souhaitée. D'ailleurs, chaque joueur dispose de soixante secondes au début de chaque partie pour voir sa main et décider s'il souhaite bénéficier d'un nouveau tirage, donnant une occasion aux joueurs d'adapter leurs mains de départ.
- 43 Le système temporel dans *Hearthstone* favorise l'émergence d'un récit vidéoludique à chaque partie, où les péripéties gagnent en intensité à mesure que le temps passe. Le récit collaboratif actualisé par les

joueurs acquiert une cohérence temporelle, résultant des mécanismes de jeu et des décisions prises par les joueurs.

## Personnages avatars et personnages serviteurs

- 44 Les personnages représentent les « éléments clés de la projection et de l'identification des lecteurs <sup>47</sup> » dans les récits traditionnels. Ce sont des entités de l'univers narratif qui le font progresser. Étant « un mécanisme paresseux (ou économique <sup>48</sup>) », le récit traditionnel a besoin d'être actualisé par le lecteur afin de prendre tout son sens. Dans le cas des jeux vidéo, Jenkins les rapproche des récits de science-fiction où « le personnage est réduit au strict minimum <sup>49</sup> ». Super Mario <sup>50</sup>, Lara Croft <sup>51</sup> ou encore The Witcher <sup>52</sup>, bon nombre de jeux vidéo doivent leur succès « autant au scénario qu'au personnage principal et aux décors <sup>53</sup> ».
- 45 L'identification à un personnage vidéoludique est encore plus forte puisque cet avatar est le reflet du joueur. Il l'a choisi, adopté et a fini par affectionner ce représentant dans l'univers vidéoludique. « Les relations que [le joueur] établit avec son avatar (et les autres personnages dans certains jeux) sont [alors] aussi des éléments qui mériteraient une analyse narratologique <sup>54</sup>. »
- 46 Dans *Hearthstone* l'avatar est un héros que le joueur choisit, et « les autres personnages » sont les serviteurs qui sommeillent dans le *deck*. Ils prennent vie lorsqu'ils sont invoqués sur le plateau.

## Avatars : *gameplay* et esthétique

Les jeux vidéo proposent généralement un choix de nombreux personnages à incarner, [...] ayant chacun leurs propres caractéristiques <sup>55</sup>.

- 47 *Hearthstone* met à la disposition des joueurs onze classes de héros et héroïnes qu'ils peuvent manipuler, principalement inspirés de l'univers de *Warcraft*. Les avatars de ces classes sont réduits à une icône (fixe ou animée) pour des raisons d'économie, étant donné la

taille du terrain au sein des JCC numériques. Ces avatars ne prennent vie qu'à travers les actions du joueur sur le plateau.

- 48 Le choix de la classe est déterminant dans le déroulement stratégique et narratif d'une partie, puisqu'il implique des configurations de jeu spécifiques. Deux pistes d'analyses s'offrent à nous pour comprendre l'importance du choix de l'avatar : d'une part, étudier l'impact stratégique du *gameplay* imposé par une classe donnée et d'autre part, vérifier si l'esthétique de l'avatar, sa place dans le récit enchâssé et ses paroles ont un impact sur les péripéties.
- 49 Déterminer sa classe dans *Hearthstone* revient à opter pour des caractéristiques et pour un *gameplay* propres à un héros, en tenant compte de ses forces et ses faiblesses. D'ailleurs, dès le tutoriel, le joueur découvre les caractéristiques des classes et commence à en expérimenter les détails. Pour le développeur, « une meilleure compréhension des forces et des faiblesses des différentes classes facilite [l']adaptation au jeu adverse<sup>56</sup> ».
- 50 Durant son apprentissage, le joueur découvre les différences entre les styles de *gameplays*, au-delà des forces et des faiblesses. Il a accès, par exemple, à des indications sur les techniques de manipulation des *decks* et apprend à transformer un ensemble de cartes en un *deck* jouable. Il prend alors conscience des modes de jeu les plus adaptés à la classe qu'il a choisi d'incarner.
- 51 En plus des choix stratégiques qu'il impose, le choix de l'avatar ajoute aux éléments du décor une esthétique qui repose principalement sur les goûts des joueurs. Les plus expérimentés et/ou ceux familiers avec l'univers narratif enchâssé tendent à choisir des héros en relation avec les événements des extensions en cours. Cela revient à chercher une cohérence visuelle avec les éléments du décor, mais également à exposer un avatar impressionnant aux adversaires. En revanche, d'autres joueurs affectionnent un avatar en particulier et le jouent en permanence indépendamment de l'avancement des extensions.
- 52 Pour ce qui est des échanges entre joueurs, dès le tutoriel, nous avons vu que le héros est doté de parole. Cependant, une fois cette phase passée, le joueur ne peut manipuler les répliques de son avatar qu'à un niveau réduit :

- Il n'est pas possible décharger avec l'adversaire sur un *chat* lors des combats ;
- Les échanges se limitent à six répliques de base qui diffèrent d'un héros à un autre ;
- Il est possible de rendre son adversaire muet.

53 Afin de donner un exemple de l'impact des paramètres décrits jusqu'ici sur les péripéties, prenons la classe mage, présentée comme suit sur le site du développeur :

Les mages maîtrisent les arcanes sur le bout des doigts et utilisent une vaste palette de sorts pour affronter les adversaires les plus agressifs. Leurs options défensives sont limitées : un bon mage prévoit généralement un outil pour chaque situation, mais un grand mage invoque l'outil dont il a besoin au moment opportun<sup>57</sup>.

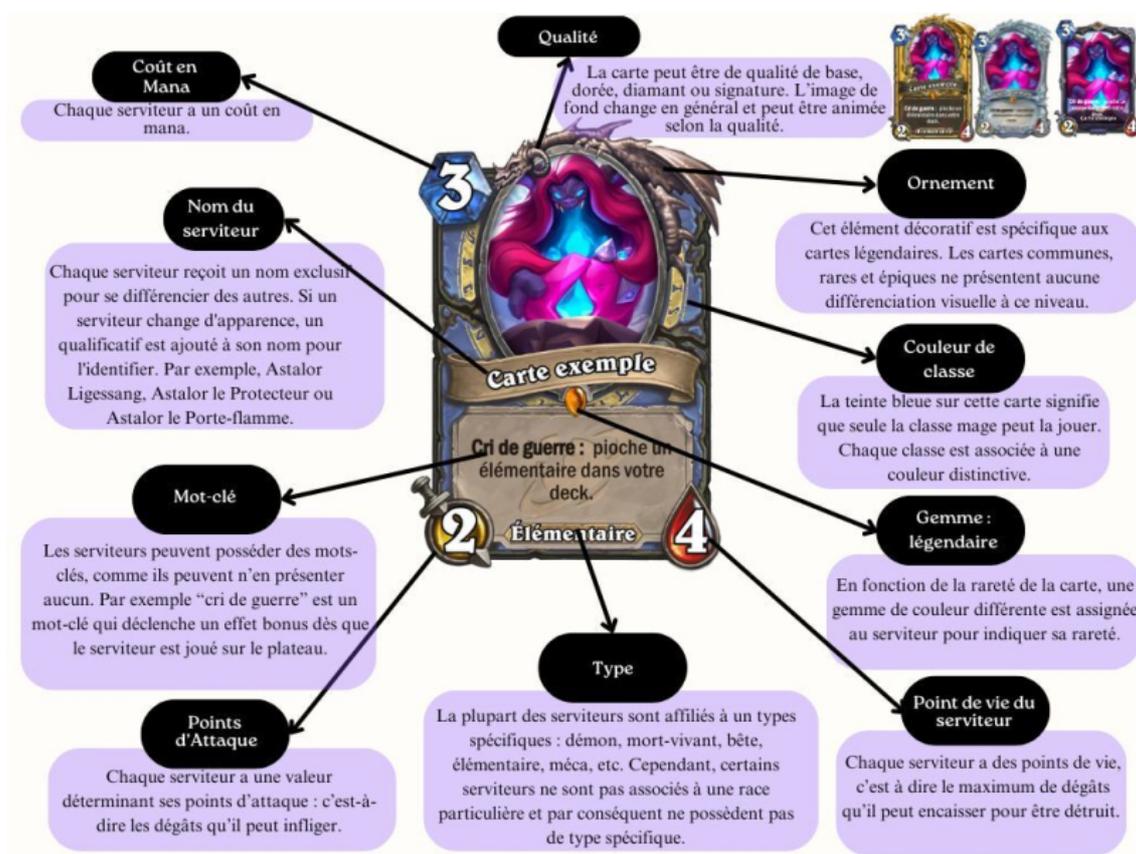
- 54 Malgré l'aspect « hasardeux » que peut vêtir une partie de JCC, le développeur souligne qu'un « grand » mage est capable de gérer les situations les plus délicates. Le *play design* est alors explicitement formulé, vendant les mérites d'un « joueur-modèle ». Ainsi, le joueur demeure le pivot des interactions durant une partie où chaque choix contribue à « actualiser un récit tout autant qu'il produit une histoire<sup>58</sup> ».
- 55 Au niveau de l'aspect visuel, le mage dispose d'une variété de héros alternatifs, chacun portant une esthétique symbolique et différentes répliques. Par exemple, le personnage par défaut du mage est Jaïna, entretenant des relations d'amitié et d'inimitié avec des héros d'autres classes et avec d'autres mages au sein de la diégèse de *Warcraft*. Le héros que choisit le joueur s'inscrit dans un réseau relationnel complexe, lié à une trame narrative prédéfinie par le fond narratif lié à *Warcraft*, ou élaboré au fil des extensions de *Hearthstone*.
- 56 Les descriptions des héros placent ces derniers dans une période spécifique, un évènement marquant, un lieu symbolique, ou révèlent des caractéristiques et des traits de personnalités distincts. Khadgar et Khadgar mage runique représentent le même héros, mais la version runique souligne sa concordance avec l'extension « La marche du roi-liche », car tout l'univers de cette extension est lié à un environnement glacial.

57 Stratégiquement et esthétiquement parlant, l'avatar participe à la génération et à l'actualisation de récits vidéoludiques différents à chaque partie de *Hearthstone*.

## Serviteurs : symbolique et stratégie

58 Les cartes serviteurs constituent des personnages à part entière en plus du fait que la majorité des actions des joueurs passe par ces cartes-là. Certains serviteurs peuvent même prendre la place du héros, le transformer ou modifier son pouvoir héroïque.

Fig.3 Carte exemplaire dans *Hearthstone* et ses caractéristiques



Ce schéma a été créé par Hafsa Naïm afin d'expliquer la structure d'une carte générique dans le jeu *Hearthstone*. Les images de cartes de jeu ont également été générées par l'autrice grâce au logiciel *HarthCards*, développé par MarceLek<sup>59</sup>. L'image située au centre des cartes a été générée par l'intelligence artificielle Imagine art<sup>60</sup>.

Crédits : Hafsa Naïm, MarceLek.

59 Le serviteur est porteur de symboliques et d'histoires et, dans la plupart des cas, est doté de parole. S'il fait partie d'un *deck*, c'est avant

tout dans une visée stratégique. Il joue donc un rôle dans les péripéties des parties de jeu en perspective. Certains serviteurs sont protecteurs et combinent plusieurs caractéristiques pour empêcher l'adversaire d'atteindre le héros incarné par le joueur. D'autres sont agressifs et bénéficient de points de dégâts importants ainsi que de mots clés leur permettant par exemple d'attaquer tout de suite après avoir été invoqués<sup>61</sup>. Les serviteurs possèdent chacun une identité différente.

- 60 Plusieurs éléments de la carte serviteur exercent une influence stratégique au sein du récit vidéoludique.
- La classe à laquelle appartient la carte limite son utilisation ;
  - son coût en mana la situe dans une chronologie d'actions et limite les possibilités de son usage ;
  - les points de vie et d'attaque font du serviteur une menace pour l'adversaire ou une protection de ce dernier.
- 61 Au niveau esthétique, la qualité de la carte ne change que son aspect, sa couleur et son animation, pourtant elle agit sur l'esprit des deux joueurs. Une carte signature, par exemple, provoque un certain sentiment de fierté chez celui qui la joue et l'adversaire est souvent impressionné. Ces paramètres influencent les émotions des joueurs, les faisant réagir différemment à l'invocation d'un serviteur selon sa qualité. Les JCC, au même titre que « la plupart des jeux vidéo[,] touchent nos instincts le[s] plus simples<sup>62</sup>».
- 62 Comme les ornements du plateau, l'illustration du serviteur, son nom et son type sont à la fois inspirés de l'univers de *Warcraft* et adaptés aux particularités de *Hearthstone*. Par exemple, Mes'Adune<sup>63</sup> est un serviteur de type élémentaire conçu spécialement pour l'extension « Rixes en terres Ingrates ». Son nom renvoie à « dune », car dans l'univers de *Warcraft*, les élémentaires de terre sont caractéristiques du désert.

Dans *Hearthstone*, les mots clés apparaissent en gras dans la description des cartes ; ces mots prennent un sens particulier dans le contexte du jeu. Nous les utilisons beaucoup ; la plupart des extensions ajoutent au moins un nouveau mot clé, et les cartes classiques et de base en comportent une myriade. Quelle est l'utilité de ces mots clés ?

1. Mémoriser un mot clé permet d'assimiler une idée complexe, ce qui aide à comprendre plus rapidement les nouvelles cartes.
2. Les mots clés ont du sens. Ils racontent une histoire : des mots comme « découverte », « appel » ou « provocation » donnent vie au jeu.
3. Ils réduisent la longueur des descriptions. Les cartes sont plus lisibles et le texte s'intègre mieux au cadre.
4. Certaines mécaniques de jeu reposent sur les mots clés. C'est ce qui nous permet de créer des cartes comme : « Vos serviteurs avec "provocation" gagnent +2/+2. »<sup>64</sup>

- 63 L'intention de raconter une histoire à travers les mots clés est explicite. À chaque extension, ces derniers génèrent des récits propres à l'univers mis en place. Les deux mots clés de l'extension des « Rixes en terres Ingrates », « bonne pioche » et « déterrer », illustrent bien cela. Le premier se rapporte à la pioche en tant qu'outil, car il est question d'exploitations minières et pétrolières, mais également à la pioche en tant qu'action sur *Hearthstone* où le hasard définit en quelque sorte le destin de la partie. Piocher un serviteur avec « bonne pioche » et le jouer durant ce même tour permet de bénéficier d'effets bonus. Le deuxième mot clé offre au joueur des cartes de trésors enfouis dans la mine. Plus le mot clé est utilisé au cours de la partie plus le trésor sera important. « Déterrer » est aussi inspiré de l'univers des terres Ingrates. L'illustration et le nom du serviteur accompagnent généralement le mot clé pour donner une cohérence narrative à l'histoire que raconte cette carte.
- 64 Pour conclure, l'esthétique et la symbolique des lieux, les enjeux stratégiques de l'espace, la configuration temporelle et les personnages interviennent de manière significative dans la génération et l'actualisation de récits vidéoludiques collaboratifs dans *Hearthstone*. Pris ensemble, ces éléments forment une trame immersive où les joueurs participent activement à la construction et à l'évolution de ces récits à travers leurs choix stratégiques et esthétiques.
- 65 *Hearthstone* nous a conféré un terrain fertile pour l'étude des particularités narratives dans le cas des JCC numériques, encourageant des études plus détaillées des mécanismes narratifs dans ce même contexte.

## BIBLIOGRAPHY

---

### Sources

ALLAIN Sébastien, « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018, DOI : [10.4000/sdj.909](https://doi.org/10.4000/sdj.909).

ANONYME, « Mes'Adune, la fracture », *Hearthstone Decks*, URL <https://www.hearthstone-decks.com/carte/voir/mesadune-la-fracture> [consulté le 09/12/2024].

ARSENAULT Dominic, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo, mémoire en études cinématographiques*, sous la direction de B. Perron Université de Montréal, 2006.

BARNABÉ Fanny, « Entre règles et narration : étude narratologique des tutoriels de jeu vidéo et des “ personnages-guides ” », *Cahiers de narratologie*, n° 38, 2021, DOI : [10.4000/narratologie.11676](https://doi.org/10.4000/narratologie.11676).

BARNABÉ Fanny, BOURGEOIS Nicolas, « Les topic models au service de l'histoire d'un genre vidéoludique. Vers une représentation non périodique de l'évolution du contenu textuel des jeux de rôle sur ordinateur entre 1992 et 2017 », *Histoire & mesure*, vol. xxxvi, n° 2, 2021, p. 199-234, DOI : [10.4000/histoiremesure.15034](https://doi.org/10.4000/histoiremesure.15034).

Besombes Nicolas, Lech Antoine, Collard Luc, « Corps et motricité dans la pratique du jeu vidéo », *Corps*, n° 14, p. 49-57, DOI : [10.3917/corp1.014.0049](https://doi.org/10.3917/corp1.014.0049).

BLIZZARD ENTERTAINMENT, « FAQ », *Hearthstone*, 14 novembre 2023, URL : <https://hearthstone.blizzard.com/fr-fr/expansions-adventures/showdown-in-the-badlands> [consulté le 09/12/2024].

BLIZZARD ENTERTAINMENT, « Notes de la mise à jour 27.6 », *Hearthstone*, 17 octobre 2023, URL : <https://hearthstone.blizzard.com/fr-fr/news/23989479/notes-de-la-mise-a-jour-27-6> [consulté le 09/12/2024].

BLIZZARD ENTERTAINMENT, « Point de vue des développeurs : identité des classes, Panthéon et nouvelles cartes », *Hearthstone*, 24 juin 2019, URL : <https://hearthstone.blizzard.com/fr-fr/news/23014810> [consulté le 09/12/2024].

CHALONGE Florence de, *Espace et récit de fiction*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2005, DOI : [10.4000/books.septentrion.81588](https://doi.org/10.4000/books.septentrion.81588).

DELAUNE Benoît, « La métalepse filmique. De la transgression narrative à l'effet comique », *Poétique*, vol. 2, n° 154, 2008, p. 147-160, DOI : [10.3917/poeti.154.0147](https://doi.org/10.3917/poeti.154.0147).

DOZO Björn-Olav et BARNABÉ Fanny (dir.), « Transposer les grammaires vidéoludiques : une étude rhétorique et quantitative des tutoriels en réalité virtuelle », *Sciences du jeu*, n° 17, 2022, DOI : [10.4000/sdj.4098](https://doi.org/10.4000/sdj.4098).

GENVO Sébastien, « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "play design" », *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Institut national de la recherche scientifique, 6-7 mai 2008, Québec. URL : <https://shs.hal.science/hal-00653194/> [consulté le 09/12/2024].

NAÏM Hafsa, « Didacticiel Hearthstone », YouTube, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=QZOFXcmTBrY> [consulté le 07/01/2025].

HENRIOT Jacques, *Le Jeu*, Paris, PUF, 1969.

HUIZINGA Johan, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. C. Seresia, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1988.

JENKINS Henry, « Game as a Narrative Architecture », dans HARRINGTON Pat et WARDRIP-FRUIIN Noah (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge (MA), MIT Press, p. 118-130, 2004, URL : <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html> [consulté le 09/12/2024].

JUUL Jesper, « Introduction to Game Time », dans HARRINGTON Pat, WARDRIP-FRUIIN Noah (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 131-133, URL : <https://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/> [consulté le 09/12/2024].

MARTI Marc, « Jeux vidéo et logiques narratives », dans TER MINASSIAN Hovig, RUFAT Samuel et COAVOUX Samuel (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, éditions Questions théoriques, 2012, p. 73-91.

REUTER Yves, *L'Analyse du récit*, 2<sup>e</sup> édition, Paris, Armand Colin, 2009.

RYAN Marie-Laure, « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques », *Cahiers de narratologie*, n° 27, 2014, DOI : [10.4000/narratologie.6997](https://doi.org/10.4000/narratologie.6997).

PERRON Bernard, « Jeu vidéo et émotions », dans GENVO Sébastien, *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2006, p. 347-366.

SIMONS Jan, « Narrative, Games, and Theory », *Game Studies*, vol. 7, n° 1, 2007, URL : <https://gamestudies.org/0701/articles/Simons> [consulté le 09/12/2024].

TUAN Yi-Fu, *Space and Place: The Perspective of Experience*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1977.

VANSYNGEL Samuel, « Du jeu de cartes au jeu vidéo : le tournant numérique de *Magic: The Gathering* », *Sciences du jeu*, n° 20-21, 2023, DOI : [10.4000/sdj.6083](https://doi.org/10.4000/sdj.6083).

WHALLEN Peter, « Message des devs : modification d'Accès de rage », *Hearthstone*, 20 mars 2018, URL : <https://hearthstone.blizzard.com/fr-fr/news/21614307> [consulté le 09/12/2024].

# Ludographie

1939 GAMES, *Kards*, 1939 Games, 2018.

BLIZZARD ENTERTAINMENT, *Hearthstone: Heroes of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 2014.

CD PROJEKT RED, *The Witcher*, CD Projekt, 2007.

CORE DESIGN, *Tomb Raider*, Edios Interactive, 1996.

DIRE WOLF DIGITAL, *The Elder scrolls: Legends*, Bethesda Softworks, 2017.

GARFIELD Richard, *Magic: The Gathering*, Wizards of the Coast, 1993.

NINTENDO, *Super Mario Bros*, Nintendo Entertainment System, 1985.

WIZARDS OF THE COAST, *Magic: The Gathering Online*, Wizards of the Coast, 2002.

## NOTES

---

1 Richard Garfield, *Magic: The Gathering*, Wizards of the Coast, 1993. Afin de faciliter la lecture du texte, nous allons abrégé le titre du jeu dans les futures occurrences en *Magic*.

2 Samuel Vansyngel, « Du jeu de cartes au jeu vidéo : le tournant numérique de *Magic: the Gathering* », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 20-21, 2023, DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.6083>.

3 Blizzard Entertainment, *Hearthstone: Heroes of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 2014. Afin de faciliter la lecture du texte, nous allons abrégé le titre du jeu dans les futures occurrences en *Hearthstone*.

4 Dire Wolf Digital, *The Elder Scrolls: Legends*, Bethesda Softworks, 2017.

5 1939 Games, *Kards*, 1939 Games, 2019.

6 En se référant à l'article d'Henry Jenkins intitulé « Game Design as Narrative Architecture » (dans Pat Harrigan et Noah Wardrip-Fruin (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 118) dans lequel l'auteur considère quatre types de récits dans les jeux vidéo, Dominic Arsenault propose de regrouper ces derniers sous deux catégories simplifiant la compréhension du processus narratif vidéoludique : le récit enchâssé et le récit émergent. Dominic Arsenault, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, mémoire en études cinématographiques, sous la direction de B. Perron, Université de Montréal, 2006, p. 71.

- 7 C'est-à-dire les récits « “déjà écrits” au moment où le joueur entre dans la fiction ». Dominic Arsenault, *op. cit.*, p. 71.
- 8 *Ibid.*
- 9 Blizzard Entertainment, Warcraft, Blizzard Entertainment, 1994.
- 10 Sébastien Genvo, « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du “play design” », *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Institut National de la Recherche scientifique, 6-7 mai 2008, Québec, URL : <https://shs.hal.science/hal-00653194/> [consulté le 09/12/2024].
- 11 Sébastien Genvo, *op. cit.*
- 12 Björn-Olav Dozo et Fanny Barnabé (dir.), « Transposer les grammaires vidéoludiques : une étude rhétorique et quantitative des tutoriels en réalité virtuelle », *Sciences du jeu*, n° 17, 2022, DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.4098>.
- 13 Fanny Barnabé, « Entre règles et narration : étude narratologique des tutoriels de jeu vidéo et des “personnages-guides” », *Cahiers de narratologie*, n° 38, 2021, DOI : <https://doi.org/10.4000/narratologie.11676>.
- 14 Blizzard Entertainment, « Notes de la mise à jour 27.6 », *Hearthstone*, 17 octobre 2023, URL : <https://hearthstone.blizzard.com/fr-fr/news/23989479/notes-de-la-mise-a-jour-27-6> [consulté le 09/12/2024].
- 15 Il est possible de visionner les trois parties du didacticiel à travers la vidéo youtube suivante : Hafsa Naïm, *Didacticiel Hearthstone*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=QZ0FXcmTBrY>, [consulté le 07/01/2025].
- 16 Le *deck*, dans les jeux de cartes à collectionner, représente une sélection de cartes choisies par le joueur dans sa collection, lesquelles sont utilisées au cours d'une partie, conformément aux règles spécifiques du jeu en question. Dans *Hearthstone*, le *deck* est généralement composé de trente cartes, bien que certaines puissent augmenter sa taille à quarante cartes. Chaque *deck* inclut un maximum de deux copies identiques de chaque carte, et d'une seule copie pour les cartes légendaires. À chaque début de tour, les joueurs piochent la carte du dessus du *deck*. Il existe des cartes qui permettent d'en piocher plus, de piocher dans le *deck* de son adversaire ou de détruire complètement le *deck*.
- 17 Björn-Olav Dozo et Fanny Barnabé (dir.), *op. cit.*

18 Le personnage non-joueur (PNJ) est incrusté dans l'univers de jeu par les créateurs. Il peut avoir différentes fonctions : expliquer, vendre, échanger, etc. Dans ce cas le PNJ est destiné à initier le joueur aux parties de *Hearthstone*.

19 Fanny Barnabé, *op. cit.*

20 Le « faire-faire » correspond à la phase de manipulation dans le schéma narratif canonique de Greimas et Courtés, tel que mobilisé par Genvo pour expliciter l'approche sémiotique du *play design*. Cette phase est nécessaire pour doter le sujet (joueur) des « compétences nécessaires à la réalisation de l'objectif » afin de passer à la phase de compétence. Sébastien Genvo, *op. cit.*

21 Benoît Delaune, « La métalepse filmique. De la transgression narrative à l'effet comique », *Poétique*, vol. 2, n° 154, 2008, p. 147-160, DOI : [10.3917/poeti.154.0147](https://doi.org/10.3917/poeti.154.0147).

22 Fanny Barnabé et Nicolas Bourgeois (dir.), « Les *topic models* au service de l'histoire d'un genre vidéoludique. Vers une représentation non périodique de l'évolution du contenu textuel des jeux de rôle sur ordinateur entre 1992 et 2017 », *Histoire & mesure*, vol. xxxvi, n° 2, 2021, p. 199-234, DOI : [10.4000/histoiremesure.15034](https://doi.org/10.4000/histoiremesure.15034).

23 *Ibid.*

24 Le mana dans *Hearthstone* est représenté sous forme de cristaux, ressource permettant aux joueurs de jouer leurs cartes. Chaque carte a généralement un coût en mana, indiqué en haut à gauche, qui doit être dépensé à travers ces cristaux.

25 Certaines cartes permettent aux joueurs de changer leur pouvoir héroïque.

26 Fanny Barnabé, *op. cit.*

27 « [G]ames fit within a much older tradition of spatial stories », Henry Jenkins, « Game as a Narrative Architecture », *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, p. 122, URL : <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html> [consulté le 09/12/2024].

Nous traduisons.

28 *Ibid.*

29 « Environmental storytelling creates the preconditions for an immersive narrative experience in at least one of four ways: spatial stories can evoke

pre-existing narrative associations; 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 narratives », Henry Jenkins, *op. cit.*, p. 123. Nous traduisons.

30 Johan Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. C. Seresia, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1988, p. 32.

31 Marie-Laure Ryan, « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques », *Cahiers de narratologie*, n° 27, 2014, DOI : [10.4000/narratologie.6997](https://doi.org/10.4000/narratologie.6997).

32 Les quêtes dans *Hearthstone* amènent souvent le joueur à jouer une classe de héros, un mode de jeu, ou à utiliser une catégorie de cartes qu'il ne joue pas d'habitude.

33 Nous pensons à la distinction de Yi-Fu Tuan dans *Space and Place: The Perspective of Experience*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1977, p. 161.

34 Nous entendons ici par métarécit, un récit second, enchâssé dans le récit premier. Les extensions de *Hearthstone* sont des récits seconds, enchâssés dans le récit-cadre lié à *Warcraft*.

35 Dans ce contexte, « linéaire » se rapporte au cours des événements globaux à travers les extensions. Par exemple, l'extension liée aux « Rixes en Terres ingrates » (2023) partage les mêmes protagonistes que l'aventure de « La ligue des explorateurs » (2015). Cependant, les « Rixes en terres Ingrates » se sont passées bien avant la formation de « La ligue des explorateurs ». D'ailleurs, la FAQ présente la question et la réponse suivantes : « Q : Je vois que Reno et Élise sont de la partie, est-ce que toute la Ligue des explorateurs les a rejoints ? R : Non. Cet ensemble se déroule avant la création de la Ligue des explorateurs, au moment où Reno et Élise se rencontrent pour la première fois. Ils s'entendent tellement bien qu'ils décident de former la ligue peu de temps après les événements de Rixe en terres Ingrates ». « FAQ », *Hearthstone*, 14/11/2023. URL : <https://hearthstone.blizzard.com/fr-fr/expansions-adventures/showdown-in-the-badlands#faq> [consulté le 09/12/2024].

36 Cf. l'extension « La fête des Légendes », 2023.

37 Cf. l'extension « Au cœur de la cité engloutie », 2022.

38 Cf. l'extension « Une nuit à Karazhan », 2016.

- 39 Les détails liés à l'extension, dont l'aspect du nouveau plateau, sont disponibles sur Blizzard Entertainment, « Découvrez Rixe en terres Ingrates, la nouvelle extension de *Hearthstone* », 17/10/2023, URL : <https://hearthstone.blizzard.com/fr-fr/news/23989480/decouvrez-rix-en-terres-ingrates-la-nouvelle-extension-de-hearthstone> [consulté le 09/12/2024].
- 40 Florence de Chalonge, « 7. Spatialité et configuration narrative », *Espace et récit de fiction*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2005, p. 197-219, DOI : [10.4000/books.septentrion.81658](https://doi.org/10.4000/books.septentrion.81658).
- 41 Jesper Juul, « Introduction to Game Time », dans Pat Harrington et Noah Wardrip-Fruin (dir.), *op. cit.*, p. 131-142, URL : <https://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/> [consulté le 09/12/2024].
- 42 La problématique de traduction des termes « game » et « play » mène à la distinction du « jeu (*game*) à quoi jouent les joueurs, du jeu (*play*) qu'ils jouent lorsqu'ils s'engagent dans l'aventure » ; le *game* correspond alors au « jeu » et le *play* à l'action de « jouer ». Jacques Henriot, *Le Jeu*, Paris, Presses universitaires de France, 1969, p. 27.
- 43 « The *game time* [...] can be described as a basic duality of *play time* (the time the player takes to play) and *event time* (the time taken in the game world) ». Jesper Juul, *op. cit.* Nous traduisons.
- 44 Jesper Juul, *op. cit.*
- 45 « Most game players also know that a game will come to an end, often within an already fixed time limit. In case they might forget, their computer screen is clogged with watches, clocks, bars and other devices that keep them aware of this ». Jan Simons, « Narrative, Games, and Theory », *Game Studies*, vol. 7, n° 1, 2007, URL : <https://gamestudies.org/0701/articles/Simons> [consulté le 09/12/2024]. Nous traduisons.
- 46 Samuel Vansyngel, *op. cit.*
- 47 Yves Reuter, *L'Analyse du récit*, Paris, Armand Colin, 2<sup>e</sup> édition, 2009, p. 21.
- 48 Umberto Eco, *Lector in fabula*, Paris, Grasset, 1985, p. 66.
- 49 Henry Jenkins, *op. cit.* p. 122.
- 50 Nintendo, *Super Mario Bros*, Nintendo Entertainment System, 1985.
- 51 Core Design, *Tomb Raider*, Edios Interactive, 1996.
- 52 CD Projekt RED, *The Witcher*, CD Projekt, 2007.

- 53 Marc Marti, « Jeux vidéo et logiques narratives », dans Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Samuel Coavoux (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, éditions Questions théoriques, 2012, p. 90.
- 54 *Ibid.*
- 55 Nicolas Besombes, Antoine Lech et Luc Collard (dir.), « Corps et motricité dans la pratique du jeu vidéo », *Corps*, n° 14, p. 54, DOI : [10.3917/corp1.014.0049](https://doi.org/10.3917/corp1.014.0049).
- 56 Blizzard Entertainment, « Point de vue des développeurs : identité des classes, Panthéon et nouvelles cartes », *Hearthstone*, 24/06/2019, URL : <https://hearthstone.blizzard.com/fr-fr/news/23014810> [consulté le 09/12/2024].
- 57 *Ibid.*
- 58 Sébastien Allain, « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018, DOI : [10.4000/sdj.909](https://doi.org/10.4000/sdj.909).
- 59 MarceLek, *HarthCards. Custom Cards Maker*, 2014, URL : <https://www.hearthcards.net/> [consulté le 16/01/2025].
- 60 Vyro AI, *Imagine art*, 2022, URL : <https://www.imagine.art/> [consulté le 16/01/2025].
- 61 Les serviteurs ont besoin, pour la plupart, d'attendre un tour avant de pouvoir être mobilisés pour attaquer l'adversaire.
- 62 Bernard Perron, « Jeu vidéo et émotions », dans Sébastien Genvo (dir.), *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2006, p. 347.
- 63 *Heathstone Decks*, « Mes'Adune, la fracture », URL <https://www.hearthstone-decks.com/carte/voir/mesadune-la-fracture> [consulté le 09/12/2024].
- 64 Peter Whallen, « Message des devs : modification d'Accès de rage », *Hearthstone*, 20 mars 2018, URL : <https://hearthstone.blizzard.com/fr-fr/news/21614307> [consulté le 09/12/2024].

## ABSTRACTS

---

## **Français**

À partir de l'exemple de *Hearthstone: Heroes of Warcraft*, nous montrerons comment les cartes et les jeux de cartes numériques peuvent générer des séquences narratives actualisées par le geste du joueur. Nous étudierons notamment le rôle des tutoriels, des plateaux de jeu, des temporalités et des systèmes de personnages dans la construction d'un récit vidéoludique offrant au joueur une véritable expérience narrative.

## **English**

Using *Hearthstone: Heroes of Warcraft* as an example, we will see how digital cards and card games are devices that can generate narrative sequences that are updated by the player's actions. We will examine the role of tutorials, game boards, temporalities and character systems in the construction of a video game narrative that offers players a genuine narrative experience.

## **INDEX**

---

### **Mots-clés**

jeu de cartes numériques à collectionner, récit vidéoludique, jeu vidéo, game design, play design

### **Keywords**

digital collectible card games, video game narrative, video games, game design, play design

## **AUTHOR**

---

Hafsa Naïm

Université Hassan II

IDREF : <https://www.idref.fr/283183160>

# Enjeux de design des cartes à jouer vidéoludiques : récit en cours de pratique créative d'un *deckbuilder roquelite*

*Design Challenges of Digital Card Games: A Narrative of the Ongoing  
Creation of a Roguelite Deckbuilder*

**Hélène Sellier and Gabrielle Lavenir**

DOI : 10.35562/marge.1007

Copyright  
CC BY-NC-SA

## OUTLINE

---

Introduction

Le *deckbuilder roquelite*, une réponse aux conditions économiques et créatives du jeu vidéo indépendant

Créer dans un marché

Un entremêlement de choix économiques et créatifs

« Un jeu qui n'intéressera pas tout le monde » : négocier les codes du *deckbuilder roquelite*

Un genre aléatoire et modulaire qui se prête au détournement

Aléatoire et assemblage d'imaginaires hétérogènes

Faible cohérence narrative et robots non anthropomorphes

Prendre soin dans le *deckbuilder roquelite* : une éthique de design pour protagonistes et joueuses

Prendre soin des non-humains

Prendre soin de la joueuse

Conclusion

## TEXT

---

### Introduction

- 1 Parmi les différents avatars de jeux de cartes numériques contemporains, les *deckbuilders roquelite* forment un genre qui en tant que consensus culturel<sup>1 2</sup> s'est progressivement établi à partir de 2015 et qui constitue aujourd'hui une catégorie largement employée. Comme certains genres vidéoludiques<sup>3</sup> et à la

différence d'autres<sup>4</sup>, il identifie les jeux en fonction des mécaniques de jeux. Plus précisément, il décrit des œuvres qui mêlent les mécaniques du jeu de construction de pioche<sup>5</sup> et les principes du jeu *roguelite* (terme formé à partir du jeu *Rogue*, caractérisé par l'aléatoire et tirant sa différence avec le *roguelike* de la persistance d'une progression entre les différentes parties<sup>6</sup>). Parmi les représentants emblématiques du genre on peut citer *Slay The Spire*<sup>7</sup>, dans lequel la joueuse<sup>8</sup> progresse dans les niveaux d'un édifice en gagnant des combats menés en piochant et combinant des cartes qui représentent les actions et les ressources à sa disposition. Face à la fortune actuelle du terme, cet article propose d'étudier le genre par le biais d'un processus de design.

- 2 Ancrée dans le champ de la recherche-création<sup>9</sup> et plus précisément de la recherche-création médiatique<sup>10 11</sup>, l'étude se base sur la production réalisée au sein du studio indépendant The Seed Crew, créé en 2019 et basé à Toulouse, et porte sur leur projet le plus récent, *Robots & Theatre*. Comme ce nom provisoire l'indique, le jeu représente un robot jugé inutile qui décide que sa nouvelle fonction sera de sauver un théâtre abandonné, en faisant (à sa manière) des représentations littéraires devant un public d'autres machines. L'analyse est réalisée par deux chercheuses du studio<sup>12</sup> : l'une y est employée depuis 2020 en tant qu'artiste-chercheuse, l'autre a rejoint le studio en mars 2023 en tant que sociologue, avec une double mission de recherche et d'étude des publics. L'étude mobilise ainsi un double cadre méthodologique<sup>13</sup> : l'observation participante et le récit de pratique<sup>14</sup>. En pratique, les chercheuses ont saisi les opportunités fournies par leur présence et leur position au sein du studio pour collecter systématiquement des données lors des nombreux événements qui rythment la production d'un jeu. Le récit de pratique proposé dans cet article se concentre sur l'analyse des captations des réunions de design, de l'ensemble des comptes rendus de réunion, des documents de design et des échanges sur le groupe Discord de l'entreprise. En reconstruisant de la distance par rapport à ce matériau dans le temps de l'analyse, la consultation de ces différentes sources a permis de reconstituer le flux événementiel et d'identifier certains événements marquants dans la création. Cependant, par rapport à la modélisation du cycle heuristique de la recherche-création proposée par Paquin<sup>15</sup>, qui distingue clairement

une phase d'exploration et de production en studio, une phase de récit de pratique, et une phase de bilan, cet écrit réflexif se situe au milieu de la phase de création. Au moment de rédaction de cet article, certains documents de design sont en train d'être produits, le prototype commence à être programmé, la direction artistique finit de se consolider.

- 3 Proposer l'étude d'un objet qui n'est pas encore figé et de son processus créatif encore en cours a un double intérêt. D'abord, dans un contexte où les industries culturelles sont frileuses pour communiquer la façon dont le travail est réalisé au sein des entreprises (logique symbolisée par les *Non-Disclosure Agreements*<sup>16</sup>), cette temporalité permet de faire circuler en dehors du lieu de production ce qu'est le *design en train d'être fait*. Ensuite, cette analyse fait état d'une manière de travailler particulière, marquée par le positionnement de l'entreprise au confluent de temporalités et de contraintes venant de mondes différents (notamment celui des entreprises qui étaient les premiers clients du studio, celui des industries culturelles, celui du monde académique) et par la collaboration entre des personnes avec des expertises professionnelles variées (les différentes disciplines du design, mais aussi le marketing, la stratégie commerciale, etc.).
- 4 L'étude présentée ici s'ancre donc dans plusieurs débats scientifiques contemporains en design, en sociologie des industries culturelles et en *game studies*. Elle propose notamment un développement possible de la méthodologie du récit de pratique, susceptible d'enrichir les travaux de recherche-crédation. Cette étude s'adresse aussi aux professionnelles du design, dans et hors de l'industrie du jeu vidéo, dans son travail d'explicitation de questionnements et de processus habituellement opaques. Enfin, l'article contribue aux recherches sur les conditions de production du jeu vidéo en proposant un récit *de l'intérieur* des imbrications des enjeux matériels, créatifs et éthiques, nourri par une enquête de terrain qui explore les nuances et les complexités de la production au quotidien.
- 5 Proposer un récit en cours de pratique est alors une tentative pour participer à répondre à l'interrogation générale suivante : quels sont les enjeux du design pour un *deckbuilder roguelite* aujourd'hui ? Nous nous questionnerons en particulier sur la forme que prend

l'enchevêtrement des enjeux (matériels, éthiques, créatifs notamment) dans la création d'un *deckbuilder* et ce que les caractéristiques du genre – aléatoire, modularité, mais aussi rapport à la violence – font au processus de design. Pour répondre à cette question, en nous basant sur *Robots & Theatre*, nous nous intéresserons d'abord aux conditions de production, puis aux pratiques de design.

## **Le *deckbuilder* roguelite, une réponse aux conditions économiques et créatives du jeu vidéo indépendant**

- 6 Il est significatif que la réunion de lancement du projet *Robots & Theatre* ait été consacrée à la question du genre du jeu. Ce choix a précédé, et, dans une certaine mesure, conditionné toutes les décisions qui ont suivi, qu'elles portent sur les mécanismes, l'univers, la narration ou la direction artistique. Le processus par lequel le genre a été choisi par les membres de l'équipe est lui-même révélateur des priorités qui structurent la production dans un studio de jeu vidéo indépendant.

### **Créer dans un marché**

- 7 Lors de la réunion, les membres de l'équipe commencent par faire la liste des contraintes à respecter et six d'entre elles sont retenues. Le jeu doit être grand public, développé pour mobile, et compatible avec un temps de production court, c'est-à-dire de moins d'un an. Le jeu doit aussi pouvoir nourrir des projets de recherche, dans la mesure où le studio emploie une (bientôt deux) chercheuse(s) dont le poste dépend du dispositif du crédit d'impôt-recherche. S'y ajoute l'ambition que le jeu promeuve les valeurs du studio, qui se définit comme une entreprise à impact et dont les précédentes productions étaient des jeux *sérieux* de formation à la diversité et l'inclusion en entreprise et à l'école. Enfin, il faut un jeu « qui emballe tout le monde » dans l'équipe, pour reprendre la formule employée dans le compte rendu de la réunion du 13 février 2023, composée

majoritairement de créatrices qui sont aussi des joueuses assidues. La question de la viabilité économique apparaît en creux : il faut un jeu susceptible de se vendre largement, en demandant un investissement limité en termes de ressources, et qui ne met pas en danger le studio.

- 8 La situation du studio reflète les transformations à l'œuvre depuis le début des années 2000 dans l'industrie du jeu vidéo, en particulier la plus grande accessibilité des plates-formes de distribution et des outils de création à des acteurs de petite envergure. Ce contexte n'implique cependant pas une émancipation des contraintes économiques, au contraire. La tension entre (schématiquement) ambitions économiques et ambitions créatives est constitutive du champ du jeu vidéo, et aucun de ses acteurs n'y échappe<sup>17</sup>. Cette tension entre logique extrinsèque et logique intrinsèque au champ prend une forme particulière dans les espaces de la production dite indépendante. La soutenabilité de la création collective dépend de la survie du studio ou de l'équipe en tant qu'organisation, et donc de la capacité de ses membres à la maintenir à flots financièrement<sup>18</sup>, y compris en faisant des choix créatifs viables. La question de la viabilité économique ne règne pas pour autant en priorité incontestée, et d'autres valeurs organisent le champ du jeu vidéo. Satisfaction créative, création collective, reconnaissance par les pairs comptent aussi, particulièrement pour les professionnelles qui ont fait le choix de l'« indé » alors qu'elles auraient pu travailler ailleurs<sup>19</sup>. C'est dans cette tension que se situent les premiers choix de l'équipe.
- 9 Lors de la première réunion, plusieurs genres sont mentionnés, par exemple les « jeux de drague » (*dating sims*) et les jeux de gestion. Mais c'est le *deckbuilder roguelite* qui est retenu. Ses caractéristiques génériques répondent aux besoins identifiés : il peut être réalisé en peu de temps, son format se prête à l'ajout de contenu progressif après la sortie, et c'est un genre déjà bien présent sur mobile. La place centrale donnée au combat pose problème à l'équipe pour des raisons éthiques, mais c'est un mécanisme qui peut être détourné. Surtout, le *deckbuilder roguelite* est un genre « en vogue » qui rencontre un certain succès commercial depuis 2019 et la sortie du jeu indépendant *Slay The Spire*. Cet engouement est illustré par un rapide tour d'horizon des jeux étiquetés « *deckbuilder roguelite/like* » sur différentes plates-formes : 82% des 457 jeux recensés sont sortis après 2020<sup>20</sup>. La décision est donc prise de créer un jeu qui aura

d'autant plus de chance de trouver son public qu'il rencontre un succès croissant<sup>21</sup>.

- 10 Le *deckbuilder roguelite* permet surtout de prendre en compte les ressources temporelles et matérielles limitées d'un studio indépendant. Il faut par exemple considérer les contraintes calendaires de la *narrative designer*, qui mène d'autres projets pour le studio en parallèle, et les préférences techniques de la directrice artistique, qui veut limiter le recours aux animations 3D vu le peu de temps de développement. Les codes génériques du *deckbuilder roguelike* sont compatibles avec une certaine économie des moyens<sup>22</sup>. On y trouve généralement des textes courts limités par le format des cartes, avec peu ou pas de dialogues, et des directions artistiques en 2D, souvent inspirées par le pixel art et les styles *cartoon*. C'est un aspect d'autant plus stratégique que, dans un premier temps, le jeu est financé uniquement par les fonds du studio. À moyen terme, le studio sollicite des investissements privés et dépose des dossiers de demandes de subventions auprès d'institutions françaises et européennes. Mais la temporalité des financements est longue et, dans l'intervalle, le studio dépend de la commercialisation de ses précédents jeux.

## **Un entremêlement de choix économiques et créatifs**

- 11 Après cette réunion inaugurale, la question du modèle économique du jeu est abordée en pointillé. Les réunions suivantes sont émaillées d'allusions aux possibles stratégies de commercialisation (microtransactions<sup>23</sup>, par exemple), parfois sur le ton de la plaisanterie, souvent pour justifier un choix créatif, toujours en lien avec des réflexions éthiques. Quand le sujet est à nouveau abordé au bout de quelques mois, les membres de l'équipe réalisent qu'elles manquent d'informations et ne sont pas en mesure de prendre certaines décisions qui ont des implications en termes de créativité, de cohérence et de viabilité économique du projet. C'est notamment le cas pour le choix de la plate-forme de commercialisation du jeu, un problème soulevé lors d'une réunion de l'équipe :

Tant que la question mobile ou PC (ou dans quel ordre) n'est pas tranchée, c'est difficile de prendre des décisions sur le modèle économique. [...] Le choix mobile/PC implique beaucoup de choses pour la suite, de la DA au design<sup>24</sup>.

- 12 Les *deckbuilders roguelite* se sont d'abord fait connaître sur PC, en particulier sur la plate-forme Steam, qui en accueille toujours la majorité (304 des 457 jeux recensés). Mais le genre s'est ensuite diffusé sur des plates-formes mobiles (157 des 457 jeux), et les jeux les plus récents sont souvent présents sur les deux types de supports, parfois même sur console. Chaque support implique un modèle économique différent, qui correspond aux pratiques des joueuses et à la manière dont les plates-formes se rémunèrent. Ainsi, pour les *deckbuilders roguelite* sur PC et en particulier sur Steam, le modèle dominant est celui de l'achat du produit fini, quoique les jeux sont de plus en plus souvent disponibles en accès anticipé, alors que les jeux sur mobile sont habituellement téléchargeables gratuitement, mais rentabilisés par des publicités en jeu et des microtransactions. Le choix du support affecte donc les décisions de design et de développement, par exemple sur le plan graphique :

Et comme on est sur mobile [...] c'est difficile à faire de manière lisible puisque trop chargé. [I]l faut faire quelque chose de très lisible, qui peut être détaillé mais avec un fond très fade et des formes nettes<sup>25</sup>.

- 13 Le choix du support a des implications non seulement sur le plan commercial, mais aussi en ce qui concerne les aspects techniques, narratifs, artistiques. Selon la taille de l'écran, par exemple, les artistes doivent faire des choix créatifs différents pour assurer la qualité visuelle, la lisibilité et l'accessibilité. Les décisions concernant la commercialisation et la monétisation du jeu sont donc indissociables des décisions créatives.

## « Un jeu qui n'intéressera pas tout le monde » : négocier les codes du *deckbuilder roquelite*

- 14 Le genre du jeu a un rôle important tout au long du développement dans la mesure où les décisions sont prises en fonction de ses codes et de ses références. Il s'agit pour l'équipe de trouver un positionnement par rapport au genre choisi : on peut prendre plus ou moins de liberté avec les codes génériques ou bien les détourner. Dans le cas qui nous occupe, le genre a partiellement été choisi pour son succès commercial et l'existence d'une communauté de joueuses très investies. Dans ce contexte, il est risqué de s'émanciper des codes et de proposer aux joueuses expérimentées une expérience déstabilisante qui ne leur offre pas ce qu'elles cherchent dans un *deckbuilder*. Il est d'autant plus problématique de détourner les codes génériques que les textes courts du *deckbuilder* imposent la concision et le recours à l'implicite. La difficulté est relevée très tôt :

Une difficulté vient du fait qu'il s'agit d'un *deckbuilder* et pas d'un jeu narratif, donc on n'a pas la marge de manœuvre pour expliquer longuement les classes. On risque de tomber dans un jeu « à lire<sup>26</sup> ».

- 15 La question du choix du genre renvoie donc en creux à celle des publics imaginés du jeu. Les réunions sont traversées de références à ces futures joueuses et à leurs attentes. À l'occasion d'une réunion sur la commercialisation du jeu, il s'avère que différentes figures de joueuses se télescopent :

On imagine quelqu'un qui a l'habitude des *deckbuilders*, qui joue à des jeux indés, qui aime les jeux bizarres. On n'imagine pas tous-tes les mêmes joueur-ses, en fait<sup>27</sup>.

- 16 La réunion suivante est consacrée à l'identification de ce public imaginé. À l'issue d'une discussion collective, deux figures archétypiques de joueuses sont retenues : les joueuses intensives de *deckbuilders* et les joueuses intéressées par les jeux expérimentaux, en particulier sur le plan artistique. Ce qui se traduit, sur le plan créatif, par le choix d'un *game design* qui correspond aux codes

génériques du *deckbuilder roquelite*, mais avec des choix artistiques et narratifs qui s'en émancipent. L'équipe cherche à créer une expérience de jeu nouvelle tout en tenant compte des habitudes des joueuses.

## Un genre aléatoire et modulaire qui se prête au détournement

- 17 Si les contraintes de production d'un *deckbuilder roquelite* dans un jeune studio indépendant impliquent de respecter ses codes en ce qui concerne les mécaniques de jeu, nos envies créatives se caractérisent par une volonté de détourner les codes thématiques et narratifs du genre. Le détournement ne désigne pas seulement ici « le réemploi dans une nouvelle unité d'éléments artistiques préexistants<sup>28</sup> », dans la lignée du mouvement de l'internationale situationniste, mais aussi, de manière plus large, des pratiques de reprise et de transformation. Les formes classiques de « braconnage culturel<sup>29</sup> » et d'appropriation des objets techniques<sup>30</sup> trouvent une actualisation dans la culture vidéoludique<sup>31</sup>. Cette pratique créative du détournement est facilitée par l'aléatoire des jeux de cartes<sup>32</sup>, et *a fortiori* des *deckbuilders roquelite* : la modularité incertaine accueille volontiers l'assemblage d'éléments *a priori* disparates, discordants, hétéroclites.

## Aléatoire et assemblage d'imaginaires hétérogènes

- 18 Au début du processus créatif, les premières recherches sur les jeux existants révèlent que les *deckbuilders* sont généralement empreints d'une « masculinité militarisée<sup>33</sup> ». Le fait que la joueuse joue contre la machine (ordinateur ou téléphone mobile) est souvent doublé par le thème de l'affrontement, comme dans *Night of the Full Moon*<sup>34</sup> ou *Grifflands*<sup>35</sup>. Une des premières préoccupations de l'équipe a été de se débarrasser de cette idée de confrontation :

Nous avons beaucoup réfléchi à la manière dont on pourrait faire un *roquelite deckbuilder* sans combat. [...] Les cartes pourraient être : 1- des objets qui permettent de construire un chemin (idée d'une quête, des personnes donnent de nouvelles cartes au fur et à mesure de

l'avancée) [...] 2- des mots. Ex : Rap Battle, conversation où on convainc quelqu'un de quelque chose [...] 3- des actions. Tu dois satisfaire les demandes/attentes de quelqu'un<sup>36</sup>.

- 19 C'est le refus d'une énième représentation de la violence qui nous a poussées à mobiliser la littérature dans la diégèse du jeu. Et le format de la carte à jouer nous a entraînées à penser une représentation de la littérature non pas par le texte ou la construction d'histoire avec un sens, mais par ses mécaniques et ses procédés. Ceci constitue une des pistes de recherche du projet : une représentation vidéoludique de la littérature pour la présenter comme pratique culturelle qui peut être réappropriée, avec par exemple des « cartes [qui sont] des ressorts scénaristiques (suspense...), des styles (rimes)<sup>37</sup> ».
- 20 L'envie de mélanger des éléments divers se ressent dans le choix d'un *narrative design* qui repose sur l'association d'éléments *a priori* discordants. Nous décidons que la littérature sera faite par des robots. Cette figure émerge à la fois parce qu'elle ne nécessite pas de représentation réaliste de pratiques littéraires, parce qu'elle permet une représentation de la littérature qui s'attache à la forme et pas au fond, mais aussi parce qu'elle porte, comme nous l'avons conçu, l'idée d'agrégat hétéroclite. L'équipe cherche

des figures qui ne sont pas porteuses de stéréotypes (directs) [...] par ex. des mécas ou des Schmorghblorghs<sup>38</sup> [,] [...] des androïdes ; une ambiance à la Wall-E, une idée qui plaît d'autant plus que les robots se prêtent à la construction/reconstruction et à l'ajout de parts<sup>39</sup> ».

- 21 Se dessine alors explicitement le fil directeur de la création : la reprise de représentations existantes et leur transformation par l'association avec d'autres imaginaires. C'est l'argument mis en valeur dans le document de direction artistique produit pour un dossier de financement :

plutôt que des représentations véridiques et cohérentes entre elles, des catégorisations rigides, on cherche plutôt à mettre en lien les imaginaires (littéraires, informatiques, robotiques...) pour ouvrir de nouveaux chemins de pensée<sup>40</sup>.

- 22 Dans la pratique de la direction artistique, le mélange des imaginaires littéraires (et plus particulièrement le théâtre) et informatiques influe sur le design de l'interface, qui est visuellement une partie essentielle d'un *deckbuilder roquelite*. Très codifiée, l'interface utilisateur (UI) multiplie les représentations des cartes, qui ne sont pas seulement les éléments joués par la joueuse, mais aussi, par exemple, la manière dont sont présentés différents événements du jeu. Le visuel de la carte invite à penser au contour et, dans le cadre d'un imaginaire informatique, nous a évoqué à la fois les écrans et les circuits. Pour mêler à ces références machiniques des allusions au théâtre, non seulement des éléments visuels typiques sont repris (comme les rideaux de scène), mais nous avons aussi décidé de marier les deux imaginaires en retravaillant l'esthétique art déco (en particulier sa matérialisation dans l'architecture de lieux culturels). Fonctionnant par reprise et transformation *via* des associations déroutantes, le détournement consiste, dans ce cas, à utiliser des codes d'un mouvement artistique créé en réaction à l'industrialisation et s'inspirant des formes de la nature pour représenter des machines.
- 23 Dans la pratique concrète du *narrative design*, la logique de mélange d'imaginaires hétéroclites est d'abord à l'œuvre lorsqu'il s'agit de nommer les différents éléments du jeu. En particulier, les cartes de la joueuse qui sont un élément central dans l'expérience de jeu et leur quantité limitée de texte nécessitent un mélange efficace entre imaginaire littéraire et imaginaire informatique. Le titre évoque ainsi des procédés littéraires (figures de style, types d'intrigues, formes théâtrales, etc.), tandis que les mécaniques renvoient à des instructions informatiques (optimiser, dupliquer, etc.). La pratique de détournement par reprise et associations transformatives se matérialise aussi dans les discussions sur le ton du jeu. Dès le départ, l'idée de décalage est au cœur des envies créatives. Ainsi,

nous avons aussi rediscuté du ton du jeu. Sans vouloir faire un jeu drôle (parce que l'humour est très ancré dans des logiques culturelles et subjectives), on peut travailler sur le décalage, le mélange des genres comme « humour<sup>41</sup> ».

- 24 L'humour est au centre de nombreuses (re)discussions avant qu'un consensus soit trouvé en parlant d'absurde, qui peut être interprété de différentes manières.

- 25 Si l'absurde est bien entendu possible et utilisé dans différents genres médiatiques, il est particulièrement bien accueilli par les logiques narratives du *deckbuilder roquelite*, puisque l'aléatoire est au cœur d'une partie du fonctionnement narratif. La logique d'assemblage disparate est ainsi à l'œuvre dans un autre plan de la pratique de *narrative design* : l'écriture des événements narratifs. Suivant les formes classiques des *deckbuilders roquelite*, ces derniers sont à la fois optionnels pour la joueuse (qui peut faire une partie complète sans choisir d'y accéder) et distribués aléatoirement au sein d'une partie du jeu par le programme informatique. Conçus comme des « storylets<sup>42</sup> » ou « narramiettes<sup>43</sup> » en français, ils sont des contenus indépendants les uns des autres qui ont à la fois des conditions d'apparition (acte du jeu) et des conséquences narratives et ludiques. Il est ainsi possible de multiplier les vignettes narratives qui dépeignent des machines essayant de comprendre des codes culturels associés au théâtre, sans nécessiter de proposer des récits détaillés à la joueuse qui fermeraient les interprétations possibles.

## Faible cohérence narrative et robots non anthropomorphes

- 26 Avec ses logiques qui poussent le curseur vers l'incohérence narrative (aléatoire, caractère optionnel, répétition), le *deckbuilder roquelite* est un lieu particulièrement propice pour des représentations atypiques. Dans les fictions médiatiques, les robots sont souvent anthropomorphisés et dépeints comme des esclaves – ou au moins imaginés comme ayant des relations conflictuelles avec les humains<sup>44</sup>. Ils sont alors valorisés lorsqu'ils présentent des critères liés à l'humanité, comme la conscience ou les sentiments<sup>45</sup>. Essayer de s'éloigner de ces représentations, c'est tenter d'imaginer (tout en ayant conscience des limites de la démarche) des formes, des cultures et des sociabilisations robotiques.

On peut imaginer les robots comme proches des humains (fabriqués par ou pour eux) ou comme des êtres à la position et vision du monde distinctes (pas juste des proxys d'humains). On peut garder les deux et les mettre en tension. L'intérêt de jouer avec les robots comme des êtres distincts et autonomes vient remettre en cause nos représentations et nos manières de penser le monde<sup>46</sup>.

- 27 La volonté de ne pas anthropomorphiser les robots pose d'abord le défi de leur représentation visuelle. Comme il a déjà été mentionné, cette figure a été choisie parce qu'elle résonne avec l'idée de combinaison d'appareils divers. Le document de *narrative design* imagine des « [a]ssemblages de robots qui viennent de domaines humains différents (armement, agriculture, médical...) et de technologies différentes. »
- 28 Dans la conception visuelle, cette logique d'assemblage n'est pas évidente, parce que le refus de personnification implique que les entités n'aient pas de visages et d'expressions humaines et, pour les animations, qu'ils aient des mouvements répétitifs.
- 29 De même, dans l'écriture de l'histoire, les robots sont le moins possible représentés à l'aune de critères humains, ce qui signifie notamment ne pas utiliser les clichés sur la création littéraire (spleen, inspiration, etc.), mais aussi faire attention au vocabulaire employé. Dans un document de *narrative design* relu par plusieurs personnes, on peut ainsi lire un commentaire qui questionne le choix du mot « life » (« vie ») pour parler de l'existence d'un robot : « [...] operating span/length ? je ne sais pas si [life] n'est pas trop ant[h]ropomorphique ».
- 30 Le problème de la non-anthropomorphisation se pose aussi quand il s'agit de nommer les éléments de jeu que sont les personnages non joueurs. Attribuer un nom est une logique humaine (donc on voudrait l'éviter), mais identifier individuellement les robots est nécessaire pour que la joueuse puisse se repérer dans le jeu.
- 31 Face à ce problème, nous avons décidé d'utiliser des descriptions. Plus précisément, les robots sont désignés par rapport à leur fonction (par exemple « le robot de lumière »). Cela permet à la fois de tenir la ligne créatrice de la non-anthropomorphisation des robots et de ne pas perdre la joueuse. Ce sont des enjeux identifiés pendant les discussions de l'équipe :

Mais le risque est d'aller très loin dans l'effort de non-anthropomorphisation et de perdre les joueur-ses, par exemple si on ne distingue pas les robots. [...] S'éloigner trop des codes des jeux existants risque de créer de la confusion <sup>47</sup>.

- 32 La tentative de non-anthropomorphisation n'est pas évidente, parce qu'elle pose en permanence la question de l'équilibre entre les associations étranges et les représentations non stéréotypées d'un côté, et la compréhensibilité du jeu de l'autre. Une réunion donne l'occasion d'aborder frontalement

le défi de l'anthropomorphisme : on veut l'éviter mais ça pose des difficultés en termes de lisibilité, d'habitude des joueuses, de temps de production <sup>48</sup>.

- 33 Tenir au mieux la ligne directrice de la non-anthropomorphisation est rendue possible par les codes du *deckbuilder roguelite*. C'est parce que le genre est (à l'heure actuelle) défini par des personnages peu caractérisés, par un récit assez limité et parce que la charge émotionnelle du jeu vient principalement de ses mécaniques ludiques plutôt que de ses ressorts narratifs (notamment l'attachement aux personnages) qu'il est réalisable d'essayer d'imaginer des robots qui ne sont pas fondamentalement des *ersatz* des humaines.

## Prendre soin dans le *deck-builder roguelite* : une éthique de design pour protagonistes et joueuses

- 34 L'aléatoire et la modularité du *deckbuilder roguelite* sont propices à expérimenter des formes inhabituelles et des assemblages curieux qui transforment les éléments originaux. Si le design d'un jeu s'inscrivant dans ce genre se conjugue très bien avec une pratique de détournement, il nécessite aussi de prendre en compte la facilité à entrer dans le jeu pour la joueuse (parfois désignée sous le terme d'*approachability* dans l'industrie). Un document de direction créative, rédigé pour une demande de financement destinée à être évaluée par des acteurs de l'industrie vidéoludique, se veut rassurant :

Cette tentative de subvertir les normes en les associant arbitrairement à d'autres cadres de pensée ne doit cependant pas être un prétexte pour ne pas désigner avec *care* <sup>49</sup>.

- 35 Dans une perspective féministe, Berenice Fisher et Joan Tronto définissent ainsi le concept :

[N]ous suggérons que le *care* soit considéré comme une activité générique qui comprend tout ce que nous faisons pour maintenir, perpétuer et réparer notre « monde », en sorte que nous puissions y vivre aussi bien que possible. Ce monde comprend nos corps, nous-mêmes et notre environnement, tous éléments que nous cherchons à relier en un réseau complexe, en soutien à la vie<sup>50</sup>.

- 36 Sans déplier l'ensemble des présupposés de la notion, il est possible de rappeler que le soin porte dans cet usage une dimension sociale, culturelle et politique. Le *care* est alors une pratique et implique à la fois une pensée et une action. En créant le jeu, nous n'avons pas pour ambition de faire un « care game », au sens d'un jeu qui cherche à prendre soin de la joueuse<sup>51</sup>. La notion de *care* renvoie davantage à une éthique de design, au sens employé par Marine Royer et Denis Pellerin<sup>52</sup>. Dans notre pratique, l'attention particulière concerne la joueuse, mais aussi les différentes entités que le jeu mobilise.

## Prendre soin des non-humains

- 37 L'ensemble des réflexions sur la non-anthropomorphisation témoigne d'une volonté de prendre soin des non-humains. Ainsi, l'équipe s'interroge :

on a envie que le ton soit humoristique et drôle, mais ça pose une difficulté, parce que ça implique d'humaniser le robot et de rire aux dépens du robot (par exemple le robot vacille ou a des comportements inappropriés pour le théâtre<sup>53</sup>).

- 38 Et ce souci s'étend plus généralement à l'environnement. Sans que ce soit le thème central du jeu, la narration montre des machines mises à la décharge, des outils qui s'accumulent, mais qui ne servent plus, des appareils dont l'obsolescence est programmée. Le document de demande de financement préparé pendant l'été revendique l'idée qu'

[i]l ne s'agit pas d'une démarche didactique, visant à informer et éduquer, mais d'une démarche centrée sur l'expérience et la

réflexion : à quoi ressemble(ra) la vie dans un monde jonché des débris de notre mode de vie consumériste et extractiviste<sup>54</sup> ?

- 39 Sans basculer ni du côté de la technophilie ni du côté de la technophobie, le jeu essaye d'imaginer un futur différent des représentations habituelles, et en ce sens tente de prendre soin de l'ensemble des entités qui pourraient le peupler.

## Prendre soin de la joueuse

- 40 Plus évidemment peut-être, l'éthique du *care* dans le design concerne la joueuse. Si designer avec *care* n'est jamais évident, il nous a paru particulièrement difficile de le faire au sein d'un *deckbuilder roguelite* à cause de ses codes génériques ludiques et narratifs.
- 41 Le refus de représenter un combat renvoie à cette volonté de ne pas confronter la joueuse à une énième représentation violente. Cependant, la mise en jeu d'une opposition qui n'est pas un affrontement a été particulièrement difficile à imaginer – à tel point que, pendant les premières réunions qui servaient à définir les principes généraux du jeu, les descriptions des mécaniques ludiques ont longtemps été proches des fonctionnements d'un jeu de gestion. À l'occasion d'une des premières réunions,

[L]es jeux de gestion avec des ressources représentées comme des cartes (comme *Underhand*) ont été signalées comme une alternative si le choix d'un roguelite deckbuilder s'avère infructueux ou trop compliqué avec l'ADN de la boîte<sup>55</sup>.

- 42 Plus tard dans le processus créatif, ce sont les réactions de la foule de robots face à la littérature qui ont posé problème. Lors d'une réunion l'équipe réalise que faire attaquer les robots par la foule qui les regarde « ressemble trop à un combat classique » et envisage des récits alternatifs. Par exemple,

la foule pourrait être Unreal [un moteur de jeu vidéo qui a donné du fil à retordre aux développeurs lors du précédent jeu] quand [un développeur] veut coder un truc : la foule ne fait pas exprès mais provoque des catastrophes. Ça permet de faire une foule qui n'est

pas agressive. Par ex. des cartes comme [*package*] Lost, Erreur Système, Boucle Infinie<sup>56</sup>.

- 43 Dans la même logique que le refus des combats, la décision de l'assemblage d'imaginaires hétéroclites se veut aussi être une manière de prendre soin de la joueuse. Une première version du jeu qui mettait en jeu des raconteuses d'histoires de civilisations et d'époques différentes a été abandonnée. Même en essayant de travailler le mieux possible (en consultant des personnes concernées, notamment), dans les conditions de productions qui sont les nôtres (temps réduit, ressources financières limitées), cette première itération du *narrative design* pouvait devenir de l'appropriation culturelle, dans une logique similaire à ce que dénonce l'analyse d'*Ascension: Dawn of Champions*<sup>57</sup> proposée par Sabine Harrer<sup>58</sup>. Et, pour la joueuse, nous n'avons pas voulu prendre ce risque. Dans le contexte d'une industrie dans laquelle les prises de position en faveur de la diversité des représentations ne sont pas largement plébiscitées par les communautés de joueurs<sup>59</sup>, cette décision n'est pas seulement une décision stratégique pour se prémunir des critiques, mais aussi une position éthique forte. Une discussion récapitulative sur le serveur Discord du studio identifie le problème en ces termes :

[il] vient d'une décision prise la semaine dernière : être dans le monde des morts avec des figures du passé qui incarnent des cultures et des pratiques existantes. D'où la proposition de passer dans le futur, pour désactiver les risques d'appropriation accidentelle<sup>60</sup>.

- 44 La figure du robot fait d'assemblage est une forme de *care* non seulement parce qu'elle permet de limiter l'appropriation culturelle, mais aussi parce qu'elle met en valeur une identité faite d'assemblage et qui ne rentre pas dans les normes. Dès l'origine, le projet s'inscrit ainsi dans la lignée des *queer game studies*<sup>61</sup> et des expérimentations pour queeriser un jeu grand public.
- 45 En effet, si l'univers construit est complexe, avec ses robots improductifs, faits d'assemblages et non anthropomorphes qui font une sorte de littérature sans texte, nous tentons de ne pas déstabiliser complètement la joueuse. Cela signifie d'abord respecter

les codes des *deckbuilders roguelite* connus : la joueuse-modèle est une habituée du genre, et lui proposer un fonctionnement ludique assez classique est une manière de répondre à son horizon d'attente.

- 46 Dans le contexte d'une culture vidéoludique qui tend encore à valoriser les jeux punitifs, tant du côté production que réception<sup>62</sup>, la décision de donner priorité à la compréhensibilité du jeu est davantage un engagement éthique qu'un choix commercial sécurisant pour le studio.
- 47 Dans le cadre de ce projet et avec les moyens qui sont les nôtres, prendre soin de la joueuse consiste alors avant tout à « rendre vivable le monde<sup>63</sup> » en refusant d'y ajouter de nouveaux éléments agressifs.

## Conclusion

- 48 L'étude de cas d'un *deckbuilder roguelite* se prête à une réflexion sur les enjeux du design de la carte à jouer numérique. L'analyse explore trois dimensions du développement qui reflètent à la fois les possibilités offertes par un genre inscrit dans la longue tradition des jeux de cartes et les modalités contemporaines de la création vidéoludique. Dans un premier temps, le choix du *deckbuilder roguelite* par l'équipe du studio renvoie aux conditions de production, notamment dans les studios indépendants, et à la manière dont s'entremêlent considérations commerciales et ambitions créatives sous l'égide d'un public imaginé. Dans un deuxième temps, les caractéristiques du *deckbuilder roguelite* rendent le genre particulièrement propice au détournement, aux combinaisons inattendues et aux représentations inhabituelles, permettant par exemple d'assembler robots et théâtre tout en prenant de la distance vis-à-vis des imaginaires militarisés et anthropomorphiques du genre. Dans un troisième temps, le jeu a permis l'exploration d'une éthique de design particulière centrée sur le *care*, un effort pour prendre soin des protagonistes et des joueuses qui implique de refuser certains codes du *deckbuilder* tout en respectant les attentes des habituées du genre.
- 49 L'analyse s'appuie sur un récit en cours de pratique, méthode qui se prête à l'étude du processus créatif en train de se faire. Dans le cas d'un studio de jeux vidéo indépendant, cette approche permet de

saisir les tensions et les nuances de la collaboration créative dans une industrie culturelle tout en mettant en valeur le travail quotidien, continu et difficilement perceptible de l'extérieur, d'équilibre entre les différentes contraintes et envies.

- 50 Dans la continuité des réflexions proposées dans cet article, on pourrait s'interroger sur les processus de design soutenables pour les créatrices. Il s'agirait de croiser des réflexions sur les conditions de travail à des propositions sur une éthique du *care* dans le design<sup>64</sup> qui concerne les personnes qui créent le jeu. En effet, les créatrices de jeux vidéo indépendants évoluent dans un marché de l'emploi saturé au sein d'une industrie culturelle de plus en plus exigeante avec ses travailleuses, poussées à devenir des « entrepreneuses culturelles » constamment sur la brèche<sup>65</sup>. De surcroît, la mobilisation croissante des travailleuses du jeu vidéo dans différents pays révèle à la fois la difficulté à faire respecter les normes légales sur les conditions de travail et à éviter l'évolution des pratiques et des lois dans un sens qui défavorise les employées<sup>66</sup>. Dans ce contexte, il est important de réfléchir à ce que les praticiennes peuvent mettre en place elles-mêmes pour assurer la préservation de leur force créatrice<sup>67</sup>, par exemple en se donnant le droit de faire ce qui nous fait plaisir, ou plus simplement ce qui nous demande le moins d'effort.

## BIBLIOGRAPHY

---

ALTICE Nathan, « The playing card platform », *Analog Game Studies*, vol. 1, n° 4, 2014, URL : <https://analoggamestudies.org/volume-i-issue-iv/> [consulté le 13/01/2025].

AKRICH Madeleine, « Comment décrire les objets techniques ? », *Techniques et culture*, n° 54-55, 2010, p. 205-219, DOI : [10.4000/tc.4999](https://doi.org/10.4000/tc.4999).

ARSENAULT Dominic, « Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo », thèse de doctorat en études cinématographiques, sous la direction de B. Perron, Université de Montréal, 2011.

BARNABÉ Fanny, « Rhétorique du détournement vidéoludique : Le cas de Pokémon », thèse de doctorat en langues et lettres, sous la direction de J.-P. Bertrand et B.-O. Dozo, Université de Liège, 2017.

BOURGUIGNON Benoît, BOECK Harold, « L'auto-ethnographie collaborative organisationnelle (ACOR) : quand le "je" devient "nous" », *Recherches qualitatives*,

vol. 41, n° 2, 2022, p. 30-51, DOI : [10.7202/1092817ar](https://doi.org/10.7202/1092817ar).

CAVE Stephen, DIHAL Kanta, DILLON Sarah (dir.), *AI narratives: A history of imaginative thinking about intelligent machines*, Oxford, Oxford University Press, 2020, DOI : [10.1093/oso/9780198846666.001.0001](https://doi.org/10.1093/oso/9780198846666.001.0001).

CHAPMAN Owen, SAWCHUK Kim, « Research-creation: Intervention, analysis and “family resemblances” », *Canadian Journal of Communication*, vol. 37, n° 1, 2012, p. 5-26, DOI : [10.22230/cjc.2012v37n1a2489](https://doi.org/10.22230/cjc.2012v37n1a2489).

DEBORD Guy, « Le détournement comme négation et comme prélude », *Oeuvres [1959]*, éd. J.-L. Rançon, Paris, Gallimard, 2006, p. 989-990.

DE CERTEAU Michel, *L'Invention du quotidien. I. Arts de faire*, Paris, Gallimard, nouvelle édition, 2022.

HARRER Sabine, « We Are the Champions? Performing whiteness in ASCENSION: DAWN OF CHAMPIONS », *Simulation & Gaming*, vol. 52, n° 5, 2021, p. 533-553, DOI : [10.1177/1046878120982014](https://doi.org/10.1177/1046878120982014).

JOHANSSON Anna, VINTHAGEN Stellan, *Conceptualizing “everyday resistance”: A transdisciplinary approach*, Londres, New York, Routledge, 2020.

KEOGH Brendan, *The videogame industry does not exist: Why we should think beyond commercial game production*, Cambridge, MIT Press, 2023, DOI : [10.7551/mitpress/14513.001.0001](https://doi.org/10.7551/mitpress/14513.001.0001).

KLINE Stephen, DYER-WITHEFORD Nick, DE PEUTER Greig, *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*, Montréal, Londres, McGill-Queen's University Press, 2003.

LABRANDE Hugo, « Les narramiettes (storylets) dans Twine 2 », 2021, URL : <https://www.fiction-interactive.fr/les-narramiettes-storylets-dans-twine-2/> [consulté le 13/01/2025].

LETOURNEUX Matthieu, « La question du genre dans les jeux vidéo », dans Sébastien Genvo (dir.), *Le Game design de jeux vidéo: approches de l'expression vidéoludique*, Paris, Budapest, Kinshasa, L'Harmattan, 2006.

MURPHY John, ZAGAL José, « Videogames and the Ethics of Care », *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, vol. 3, n° 3, 2011, p. 69-81.

NEALEN Andy, « Ascension: a Case Study in Deckbuilding Games », *Proceedings of DiGRA: DeFragging Game Studies*, Atlanta, 2013.

PAQUIN Louis-Claude, « Faire le récit de sa pratique de recherche-création », 2019, disponible sur <http://lcpaquin.com/> [consulté le 13/01/2025].

PAQUIN Louis-Claude, NOURY Cynthia, « Petit récit de l'émergence de la recherche-création médiatique à l'UQAM et quelques propositions pour en guider la pratique », *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, n° HS : *La Communication à l'UQAM*, 2020, p. 103-136, DOI : [10.4000/communiquer.5042](https://doi.org/10.4000/communiquer.5042).

PERRON Bernard, « Le survival horror. Marquer la culture vidéoludique avec un écran de chargement », conférence présentée à *Penser (avec) la culture vidéoludique*, Université de Lausanne, 2017, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=kgPS-38aHA> [consulté le 13/01/2025].

ROYER Marine, PELLERIN Denis, « Le design à l'épreuve de l'éthique du care : retour réflexif pour un possible renouvellement des pratiques en design », *Sciences du Design*, vol. 2, n° 16, 2022, p. 120-137, DOI : [10.3917/sdd.016.0120](https://doi.org/10.3917/sdd.016.0120).

RUBERG Bo, SHAW Adrienne, *Queer Game Studies*, Minneapolis, Londres, University of Minnesota Press, 2017.

SCHAEFFER Jean-Marie, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1989.

SHORT Emily, « Storylets: You Want Them », *Emily Short's Interactive Storytelling* [blog personnel], 29/11/2019, URL : <https://emshort.blog/2019/11/29/storylets-you-want-them/> [consulté le 13/01/2025].

THERRIEN Carl, JULIEN Mikaël, « “Pour obtenir de l'aide, appuyez sur X”. La montée du paradigme d'assistance dans le design du jeu vidéo », *Sciences du jeu*, n° 4, 2015, DOI : [10.4000/sdj.508](https://doi.org/10.4000/sdj.508).

TRONTO Joan C., FISHER Berenice, « Toward a feminist theory of caring », dans E. ABEL et M. NELSON (dir.), *Circles of care*, New York (E.-U.), Suny Press, 1990, p. 36-54.

WHITSON Jennifer R., « What can we learn from studio studies ethnographies? A “messy” account of game development materiality, learning, and expertise », *Games and Culture*, vol. 15, n° 3, 2020, p. 266-288.

WHITSON Jennifer R., SIMON Bart, PARKER Felan, « The Missing Producer: Rethinking indie cultural production in terms of entrepreneurship, relational labour, and sustainability », *European Journal of Cultural Studies*, vol. 24, n° 2, 2021, p. 606-627, DOI : [10.1177/136754941881008](https://doi.org/10.1177/136754941881008).

YOLGÖRMEZ Ceyda, THIBODEAU Joseph, « Socially robotic: making useless machines », *AI & Society*, vol. 37, 2022, p. 1-14, DOI : [10.1007/s00146-021-01213-0](https://doi.org/10.1007/s00146-021-01213-0).

ZABBAN Vinciane, TER MINASSIAN Hovig, NOÛS Camille, « Le bonheur est dans l'indé ? Trajectoires professionnelles des créatrices et créateurs de jeux vidéo », *Réseaux*, n° 6, 2020, p. 111-141, DOI : [10.3917/res.224.0111](https://doi.org/10.3917/res.224.0111).

## NOTES

---

1 Dominic Arsenault, « Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo », thèse de doctorat en études cinématographiques, sous la direction de B. Perron, Université de Montréal, 2011.

- 2 Jean-Marie Schaeffer, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1989.
- 3 Matthieu Letourneux, « La question du genre dans les jeux vidéo », dans Sébastien Genvo (dir.), *Le game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*, Paris, Budapest, Kinshasa, L'Harmattan, 2006.
- 4 Bernard Perron, « Le survival horror : marquer la culture vidéoludique avec un écran de chargement », conférence, Université de Lausanne, 2017, URL : [https://www.youtube.com/watch?v=kgPS-38a\\_HA](https://www.youtube.com/watch?v=kgPS-38a_HA) [consulté le 13/01/2025].
- 5 Dans ce genre de jeu, chaque joueuse sélectionne les cartes dont elle va disposer pour jouer et cherche à améliorer ce paquet tout au long de la partie.
- 6 L'article porte spécifiquement sur le genre du *deckbuilder roguelite*, que nous choisissons de désigner par le terme emprunté à l'anglais qui reste le plus utilisé sur les plates-formes et dans les communautés francophones, et où il est d'ailleurs souvent fusionné avec le genre voisin du *deckbuilder roguelike*.
- 7 Mega Crit Games, *Slay The Spire*, Mega Crit Games, 2017.
- 8 L'article utilise l'écriture inclusive et privilégie les formulations épïcènes, recourant au féminin neutre quand elles ne suffisent pas.
- 9 Owen Chapman, Kim Sawchuk, « Research-creation: Intervention, analysis and "family resemblances" », *Canadian Journal of Communication*, vol. 37, n° 1, 2012, p. 5-26, DOI : [10.22230/cjc.2012v37n1a2489](https://doi.org/10.22230/cjc.2012v37n1a2489).
- 10 Louis-Claude Paquin, Cynthia Noury, « Petit récit de l'émergence de la recherche-crédation médiatique à l'UQAM et quelques propositions pour en guider la pratique », *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, n° HS : *La Communication à l'UQAM*, 2020, p. 103-136, DOI : [10.4000/communiquer.5042](https://doi.org/10.4000/communiquer.5042).
- 11 L'analyse s'ancre dans la tradition de la recherche-crédation médiatique, qui se distingue de la recherche-crédation artistique dans la mesure où elle accorde une importance particulière à la dimension collective de la création, à la valorisation des objets dans des circuits médiatiques, et à la spécificité des médias comme lieux de questionnements et d'expérimentations collectives (cf. Louis-Claude Paquin et Cynthia Noury, *op.cit.*).

12 Les deux chercheuses animent au sein du studio une petite équipe de recherche et la conduite d'enquêtes comme celle dont les résultats sont présentés dans cet article.

13 Ce double cadre méthodologique explique les positionnements différents par rapport à l'objet de recherche, qui se reflètent dans les manières d'écrire cet article, notamment l'usage alterné de la première et de la troisième personne du pluriel.

14 Louis-Claude Paquin, *op. cit.*

15 Louis-Claude Paquin, *op. cit.*

16 Les NDA (en français accords de non-divulgence) sont des contrats qui engagent à tenir confidentielles certaines informations. Dans le cadre de l'industrie du jeu vidéo, les contrats de confidentialité concernent par exemple différents aspects d'un jeu qui n'est pas annoncé ou qui n'est pas sorti ou encore les processus de production du ce jeu.

17 Brendan Keogh, *The videogame industry does not exist: Why we should think beyond commercial game production*, Cambridge, MIT Press, 2023, DOI : [10.7551/mitpress/14513.001.0001](https://doi.org/10.7551/mitpress/14513.001.0001).

18 Jennifer R. Whitson, Bart Simon, Felan Parker, « The Missing Producer: Rethinking indie cultural production in terms of entrepreneurship, relational labour, and sustainability », *European Journal of Cultural Studies*, vol. 24, n° 2, p. 611, DOI : [10.1177/136754941881008](https://doi.org/10.1177/136754941881008).

19 Vinciane Zabban, Hovig Ter Minassian, Camille Noûs, « Le bonheur est dans l'indé ? Trajectoires professionnelles des créatrices et créateurs de jeux vidéo », *Réseaux*, vol. 6, n° 224, 2020, p. 111-141, DOI : [10.3917/res.224.0111](https://doi.org/10.3917/res.224.0111).

20 Ces données viennent d'une recension des jeux identifiés comme *deckbuilder roguelike/lite* disponibles sur le marché au 1<sup>er</sup> juillet 2023 sur les plates-formes Steam, itch.io et Android.

21 C'est en tout cas ce que laissent espérer les documents d'analyse de marché, comme l'analyse concurrentielle organisée sous forme de base de données ou l'étude du marché cible.

22 Andy Nealen, « Ascension: a Case Study in Deckbuilding Games », *Proceedings of DiGRA: DeFragging Game Studies*, 2013.

23 Les modèles économiques du jeu vidéo donnent une place croissante aux microtransactions, c'est-à-dire aux achats que les joueuses peuvent

faire en jeu.

24 Citation issue du compte rendu d'une réunion de l'équipe du studio The Seed Crew, 26 juin 2023.

25 Citation issue du compte rendu d'une réunion de l'équipe du studio The Seed Crew, 6 juin 2023.

26 Citation issue du compte rendu d'une réunion de l'équipe du studio The Seed Crew, 27 mars 2023.

27 Citation issue du compte rendu d'une réunion de l'équipe du studio The Seed Crew, 26 juin 2023.

28 Guy Debord, « Le détournement comme négation et comme prélude », *Œuvres* [1959], éd. J.-L. Rançon, Paris, Gallimard, 2006, p. 989-990.

29 Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien. I. Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990, p. 239.

30 Madeleine Akrich, « Comment décrire les objets techniques ? », *Techniques et culture*, n° 54-55, 2010, p. 205-219, DOI : [10.4000/tc.4999](https://doi.org/10.4000/tc.4999).

31 Fanny Barnabé, « Rhétorique du détournement vidéoludique : Le cas de Pokémon », thèse de doctorat en langues et lettres, sous la direction de J.-P. Bertrand et B.-O. Dozo, Université de Liège, 2017, URL : <https://hdl.handle.net/2268/210764> [consulté le 13/01/2025].

32 Nathan Altice, « The playing card platform », *Analog Game Studies*, vol. 1, n° 4, 2014, URL : <https://analoggamestudies.org/volume-i-issue-iv/> [consulté le 13/01/2025].

33 Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*, Montréal, Londres, McGill-Queen's University Press, 2003.

34 Giant Network Group, *Night of the Full Moon*, Giant Games, 2019.

35 Klei Entertainment, *Grifflands*, Klei Entertainment, 2019.

36 Citation issue du compte rendu d'une réunion de l'équipe du studio The Seed Crew, 28 février 2023.

37 Citation issue du compte rendu d'une réunion de l'équipe du studio The Seed Crew, 7 mars 2023.

38 Ici, le mot « Schmorghblorgh » désigne les créatures imaginaires typiques des univers fantastiques.

39 Citation issue du compte rendu d'une réunion de l'équipe du studio The Seed Crew, 27 mars 2023.

40 *Ibid.*

41 Citation issue du compte rendu d'une réunion de l'équipe du studio The Seed Crew, 20 mars 2023.

42 Emily Short, « Storylets: You Want Them », *Emily Short's Interactive Storytelling* [blog personnel], 29/11/2019, URL : <https://emshort.blog/2019/11/29/storylets-you-want-them/> [consulté le 13/01/2025].

43 Hugo Labrande, « Les narramiettes (*storylets*) dans *Twine 2* », *Fiction interactive*, 30/04/2021, URL : <https://www.fiction-interactive.fr/les-narramiettes-storylets-dans-twine-2/> [consulté le 13/01/2025].

44 Stephen Cave, Kanta Dihal, Sarah Dillon (dir.), *AI narratives: A history of imaginative thinking about intelligent machines*, Oxford, Oxford University Press, 2020, DOI : [10.1093/oso/9780198846666.001.0001](https://doi.org/10.1093/oso/9780198846666.001.0001).

45 Ceyda Yolgörmez, Joseph Thibodeau, « Socially robotic: making useless machines », *AI & Society*, vol. 37, 2022, p. 565-578, DOI : [10.1007/s00146-021-01213-0](https://doi.org/10.1007/s00146-021-01213-0).

46 Citation issue du compte rendu d'une réunion de l'équipe du studio The Seed Crew, 2 mai 2023.

47 *Ibid.*

48 Citation issue du compte rendu d'une réunion de l'équipe du studio The Seed Crew, 18 juillet 2023.

49 Document interne produit par l'équipe de The Seed Crew.

50 Joan C. Tronto, Berenice Fisher, « Toward a feminist theory of caring », dans E. Abel et M. Nelson (dir.), *Circles of care*, Suny Press, 1990, p. 40. Nous traduisons.

51 John Murphy, José Zagal, « Videogames and the Ethics of Care », *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, vol. 3, n° 3, 2011.

52 Marine Royer, Denis Pellerin, « Le design à l'épreuve de l'éthique du *care* : retour réflexif pour un possible renouvellement des pratiques en design », vol. 2, n° 16, *Sciences du Design*, 2022, DOI : [10.3917/sdd.016.0120](https://doi.org/10.3917/sdd.016.0120).

53 Citation issue du compte rendu d'une réunion de l'équipe du studio The Seed Crew, 26 juillet 2023.

54 *Ibid.*

55 Citation issue du compte rendu d'une réunion de l'équipe du studio The Seed Crew, 28 Février 2023.

56 Citation issue du compte rendu d'une réunion de l'équipe du studio The Seed Crew, 26 juillet 2023.

57 Justin Gary, *Ascension: Dawn of Champions*, Stone Blade Entertainment studio, 2015.

58 Sabine Harrer, « We Are the Champions? Performing whiteness in ASCENSION: DAWN OF CHAMPIONS », *Simulation & Gaming*, vol. 52, n° 5, 2021, p. 533-553, DOI : [10.1177/1046878120982014](https://doi.org/10.1177/1046878120982014).

59 Mehdi Derfoufi, *Racisme et jeu vidéo*, Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2021, DOI : [10.4000/books.editionsmsh.29523](https://doi.org/10.4000/books.editionsmsh.29523).

60 Échange informel sur la conversation Discord de l'équipe de The Seed Crew.

61 Bo Ruberg, Adrienne Shaw, *Queer Game Studies*, Minneapolis, Londres, Univeristy of Minnesota Press, 2017.

62 Carl Therrien, Mikaël Julien, « “Pour obtenir de l'aide, appuyez sur X”. La montée du paradigme d'assistance dans le design du jeu vidéo », *Sciences du jeu*, n° 4, 2015, DOI : [10.4000/sdj.508](https://doi.org/10.4000/sdj.508).

63 Joan C. Tronto, Berenice Fisher, *op. cit.*, p. 40, Nous traduisons.

64 Marine Royer, Denis Pellerin, *op. cit.*

65 Whitson *et al.*, « The Missing Producer: Rethinking indie cultural production in terms of entrepreneurship, relational labour, and sustainability », *op. cit.*

66 Brendan Keogh, *op. cit.*

67 Anna Johansson, Stellan Vinthagen, *Conceptualizing “everyday resistance”: A transdisciplinary approach*, Londres, New York, Routledge, 2020.

## ABSTRACTS

---

### Français

À partir d'un récit en cours de pratique sur le développement d'un jeu vidéo appartenant au genre du *deckbuilder roguelite*, l'article propose une

réflexion sur les enjeux du design de la carte à jouer numérique. Le choix du genre par le studio renvoie aux conditions de production dans le jeu vidéo indépendant et à la manière dont l'objectif de survie économique des studios se traduit dans les décisions créatives. Les caractéristiques génériques du *deckbuilder roguelite* favorisent une pratique de détournement dans le *design*, ce qui donne lieu à l'assemblage d'imaginaires hétéroclites et de représentations inhabituelles autour des robots et de la littérature. Enfin, en contrepartie de cette dynamique de détournement, le développement du jeu s'est appuyé sur une éthique du *care* qui cherche à prendre en compte les besoins et les identités des joueuses, des protagonistes et des créatrices.

### English

Based on an account of the artistic practice behind the development of a roguelite deckbuilder based on documentation and noticeable events, the present paper reflects on the challenges of designing a digital playing card. The studio's choice of genre highlights production conditions in indie game studios and reveals the ways in which the focus on economic survival shapes creative decisions. The generic characteristics of roguelite deckbuilders encourage a diversion in design, resulting in the assembly of heterogeneous imaginaries and unusual representations around robots and literature. Finally, the desire to balance this diversion with approachability results in an effort to design with care in order to consider the needs and identities of players, protagonists and creators.

## INDEX

---

### Mots-clés

industries créatives, design narratif, récit de pratiques, éthique du design, care

### Keywords

creative industries, narrative design, development log, design ethics, care

## AUTHORS

---

### Hélène Sellier

Docteure en littérature comparée et artiste-chercheuse au sein du studio de jeux vidéo The Seed Crew, rattachée au laboratoire Certop de l'université de Toulouse

IDREF : <https://www.idref.fr/257965416>

HAL : <https://cv.archives-ouvertes.fr/helene-sellier>

**Gabrielle Lavenir**

Docteure en sociologie et chercheuse au sein du studio de jeux vidéo The Seed Crew

IDREF : <https://www.idref.fr/188746463>

# Cards & Coding, cartes numériques et interactions web

*Cards & Coding, Digital Cards and Web Interactions*

**Nicolas Tilly**

DOI : 10.35562/marge.1020

**Copyright**  
CC BY-NC-SA

## OUTLINE

---

Introduction

Un site web dédié à la création de cartes à collectionner numériques

    Une collection de liens

    Partager pour échanger

La genèse d'une carte

    Reproduire le tangible pour proposer de nouvelles formes à explorer

    Le code créatif sur le web comme domaine de recherche et de création

    La carte comme univers

Dispositifs spécifiques : extension de la carte

Conclusion

## TEXT

---

### Introduction

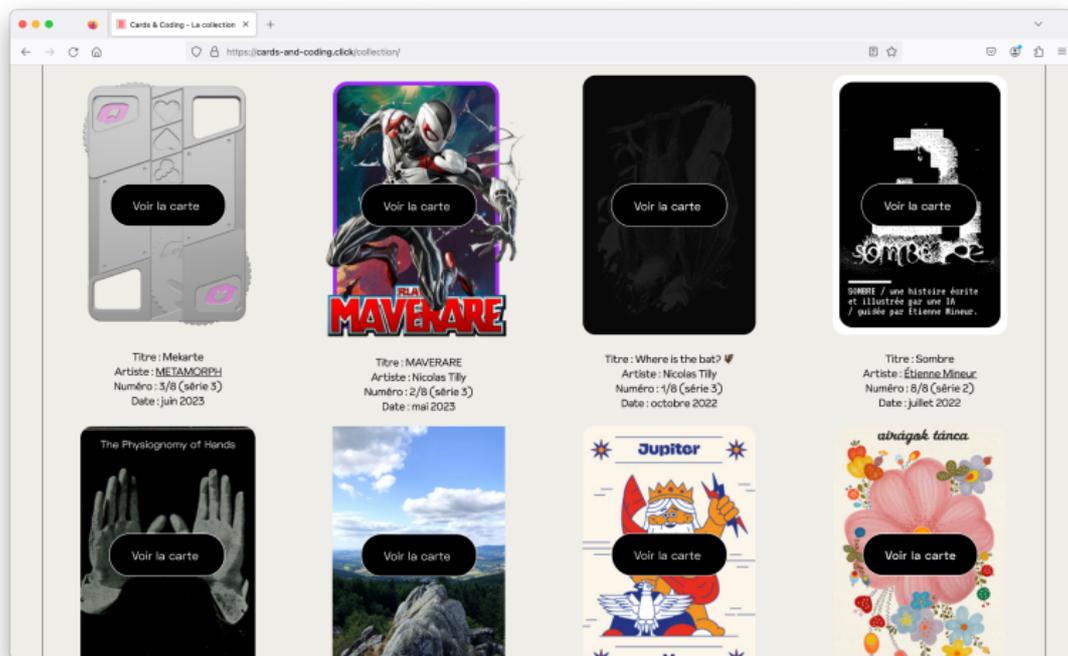
- 1 L'approche rédactionnelle et théorique que j'ai souhaité convoquer dans cet article fait référence à la recherche-crédation, en cohérence avec ma pratique de *designer* et d'enseignant. Le sujet d'étude de l'article porte sur un projet de site web intitulé *Cards & Coding*, qui est l'espace numérique qui me permet aujourd'hui de créer et de problématiser le format de la carte numérique. Les questionnements qui traversent ma pratique portent sur les méthodes à employer pour penser et imaginer des cartes numériques (le mot anglais « *cardist* » contraction de « *card* » et « *artist* » est utilisé pour définir cette pratique). Le support numérique implique une conception éloignée de celle de l'impression d'une carte, mais elle peut y faire référence

comme l'article va le démontrer. En quoi une carte numérique s'éloigne ou se rapproche-t-elle d'une carte papier ? Quels choix créatifs sont-ils à l'œuvre pour concevoir une carte numérique ? Le format de la collection est aussi un axe central de ce projet, il questionne des principes de consultations et d'interactions propres au *web design*, domaine dans lequel je me suis spécialisé depuis une quinzaine d'années. La consultation de cartes numériques aborde une question plus vaste : comment celles-ci font-elles face à l'histoire des jeux de cartes à collectionner ? Quelles nouvelles narrations se mettent-elles en œuvre dans les usages entre matérialité et numérique ? Ces problématiques, par le prisme de mon métier de *designer*, sont au cœur de cet article.

## Un site web dédié à la création de cartes à collectionner numériques

- 2 J'ai démarré *Cards & Coding* en 2021 avec une idée précise : concevoir des cartes numériques qu'il sera possible d'observer et manipuler directement dans l'interface du site. À l'époque, poursuivant mes recherches sur l'expérience utilisateur du site et les enjeux d'une interactivité créative, je suis parti de la forme d'accessibilité qui me paraissait la plus évidente possible, en rangeant les cartes dans une collection unique. Je reviendrai en détail sur ces points plus loin dans le texte.
- 3 Le nom du site vient de l'association des deux points fondamentaux de la démarche, à savoir les cartes et la programmation. En effet, toutes les cartes sur le site devront être conçues, puis programmées de façon à pouvoir s'intégrer à la structure technique du site web. Le nom du site fait également référence au jeu américain *Donjons & Dragons*<sup>1</sup> créé dans les années 1970 par Gary Gygax et Dave Arneson et qui est à la base de nombreux autres univers fantastiques et jeux actuels, notamment de cartes à jouer et à collectionner. La fonctionnalité première du site est donc de proposer aux visiteur·euse·s une collection de cartes numériques.

Figure 1



Capture d'écran du site Cards & Coding, juillet 2023.

Crédits : Nicolas Tilly.  
Source : Cards & Coding.

## Une collection de liens

- 4 La collection est pour moi un principe important qui a structuré énormément de choses au fil du temps dans la conception du site. Cette collection peut évoquer une exposition à la manière d'une page d'un catalogue dans laquelle la carte alterne entre 2D et 3D lorsque l'utilisateur la manipule. Ce travail sur la 3D pour le web abordé ici, a notamment été théorisé par la designer d'interaction et chercheuse Nolwenn Maudet qui en rappelle les spécificités en ces termes : « Les interfaces 3D se voient surtout utilisées dans le cadre d'« expériences » ou d'« expositions » virtuelles, en particulier lorsqu'il s'agit de représenter et d'interagir avec des objets ou des espaces<sup>2</sup>. »
- 5 Mais elle a été aussi à la source de nombreux questionnements portant par exemple sur la façon de classer les cartes ou bien la manière de gérer les informations liées aux cartes comme leurs noms, leurs numéros, etc. Un modèle qui a servi d'inspiration pour le

site est un album de Nintendo des années 1960 présentant les cartes que vendait la firme japonaise à cette période<sup>3</sup>. L'album contient dans ses pages une carte de chaque série afin de présenter aux magasins de jouets des échantillons des différents modèles produits par Nintendo. Si on connaît aujourd'hui les débuts de Nintendo dans les cartes à jouer, il est plus rare de voir un tel document de l'entreprise présentant la manière de montrer ses collections de cartes. Cette découverte m'a permis de définir la mise en page que je souhaitais appliquer pour le site : présenter des cartes différentes les unes à côté des autres au travers des diverses pages de l'album. Bien que le site ne contienne pas de page à tourner comme une édition papier, il reste néanmoins l'idée qu'une page dédiée du site contiendra cette fameuse collection et que cette page pourra être aussi longue que voulue<sup>4</sup>.

- 6 La collection reste cependant une approche assez classique lorsque l'on parle de cartes à jouer et à collectionner. Mais d'autres réflexions étaient présentes lors de la conception du site. Je parle de cartes à jouer et à collectionner, mais en vérité, seul le type des cartes à collectionner est retenu pour figurer dans le site. Aucun jeu ne sera possible avec les cartes présentées dans la collection, mais nous verrons que cela évoluera au fil du temps. Considérant les cartes comme différentes pièces d'un ensemble narratif (ou de multiples ensembles narratifs), j'ai retenu le modèle d'une collection composée de fragments qu'elles incarnent au sein de cette narration. M'appuyant sur les propos de David Peyron, cette approche « correspond à ce que Pierre Cuvelier nomme comme une "esthétique du fragment" pour reconstituer tout un univers de fantasy dans le jeu *Magic : L'Assemblée*. L'univers fictionnel est ainsi fragmenté en diverses entités, et l'activité des passionnés consiste à les rassembler pour retrouver la cohérence<sup>5</sup> ».

- 7 La collection sur le site s'inscrit donc complètement dans cette démarche, imaginant un univers fragmenté à rassembler. David Peyron, dans son article aborde un autre axe intéressant :

Certains fans possèdent même des cartes sans jouer au jeu, sans même parfois en connaître les règles [...] Ces cartes sont alors de simples rappels de cette fiction [...] Elles s'inscrivent dans une

culture de la collection et du renvoi hypertextuel (comme un lien sur lequel on clique)<sup>6</sup>.

- 8 Les propos de David Peyron résonnent particulièrement bien avec le projet Cards & Coding, des cartes perçues comme des liens, l'image ne peut pas être plus parlante pour aborder la collection dans le site. Chaque carte sera donc un lien qui permettra l'interaction et la lecture en détail.
- 9 On pourra également mentionner dans une approche très différente l'application mobile *Card Binder*<sup>7</sup> qui permet de gérer sa collection de cartes *Magic : L'Assemblée*. L'application possède une fonctionnalité de détection de carte par le biais de l'appareil photo d'un smartphone. Une fois détectée, l'application donne des informations sur la carte (extension, illustrateur·rice, textes divers, prix, etc.) et permet ensuite de l'ajouter dans sa collection sur l'application. Ainsi, le collectionneur·euse se retrouve avec les centaines, voire les milliers de cartes de sa collection directement dans sa poche. À l'heure où j'écris ces lignes, un nouveau jeu de cartes à jouer et à collectionner vient de paraître. Il s'agit de *Lorcana*<sup>8</sup> et il est possible de télécharger la *companion app* du jeu afin d'y gérer sa collection de cartes. Le principe est simple : une fois que le collectionneur·euse a acheté des cartes, il·elle peut les enregistrer dans l'application afin de voir la progression de sa collection.

## Partager pour échanger

- 10 Le dernier axe de recherche engagé en 2021, lors de la conception du projet, concernait la question de l'échange. Échanger des cartes semble une chose parfaitement évidente quand on parle de cartes à collectionner. Toutefois, dans Cards & Coding, les cartes ne sont pas des morceaux de papier que l'on manipule de mains en mains, elles sont numériques et classées dans les pages du site web. J'ai donc choisi non pas la possibilité d'échanger la carte consultable dans la collection du site (par exemple *via* l'utilisation d'une *blockchain*), mais plutôt de partager le processus de création. Échanger devient partager.
- 11 Pour ce faire, j'ai lancé, lors de la sortie du site, une chaîne<sup>9</sup> sur la plate-forme Twitch, afin de diffuser en vidéo les différentes étapes de

la conception d'une carte numérique. J'y présente l'utilisation des différents logiciels de création et de bibliothèques de programmation *open source* (le code servant à afficher et rendre interactif une carte), mais également mes tâtonnements. L'ensemble des recettes et des coulisses techniques de la conception d'une carte est ainsi mis à nu. Certains points, comme la programmation, ne sont pas à la portée de tous et toutes, mais les interactions avec les spectateur·rice·s durant le *live* permettent déjà de procéder à des échanges de méthodes et de résoudre des problématiques. Sur Cards & Coding on ne peut pas échanger une carte contre une autre, mais le partage d'informations *via* les *lives* peut donner l'envie à des personnes, habituées aux jeux de cartes, de se lancer dans la programmation et le design, etc. Et si cela passe par la conception de cartes interactives numériques, le désir initial de partage fonctionne ! Peut-être pas dans une forme simple de troc de cartes, mais dans un échange de compétences liées aux sujets de la conception de cartes numériques.

## La genèse d'une carte

- 12 Revenons maintenant à ce qui fait la spécificité du site, à savoir imaginer des cartes numériques et trouver des façons de les concevoir avec des outils compatibles pour le web. Chaque carte présentée sur le site aborde une démarche particulière, allant du design à la programmation, dans des allers-retours constants entre conception formelle et technique. Nous allons voir dans ce chapitre comment la carte change de format, basculant du carton à l'écran, avec pour fil rouge la manipulation et l'interaction de celle-ci par l'intermédiaire de la souris de l'ordinateur ou du doigt sur smartphone. La carte s'envisage ici comme un potentiel de création, franchissant les frontières du bout de carton et de sa surface rectangulaire pour devenir « une certaine manière d'être au monde<sup>10</sup> ».

Figure 2



Dessin manifeste de la carte « Where is the bat? », octobre 2022.

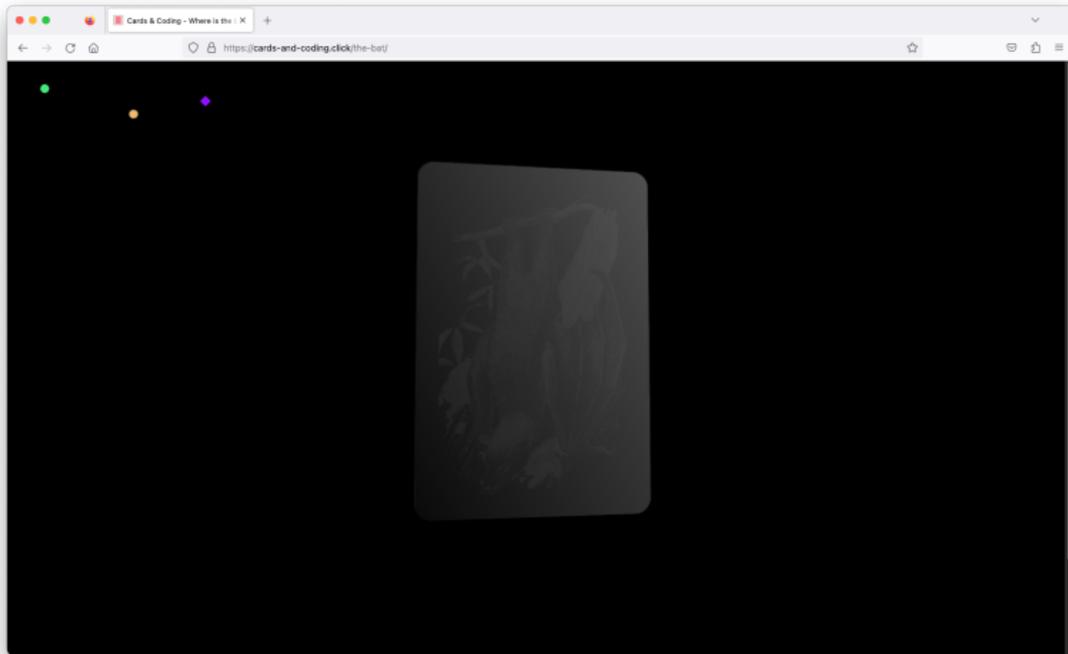
Crédits : Nicolas Tilly.

- 13 Quels sont les défis qui nous attendent lorsque l'on crée des cartes à collectionner pour le web ? Quelles sont les spécificités de ce petit objet ? Travailler avec des cartes c'est aborder finalement un format très commun, comme nous le dit en substance Jude Talbot, au sujet de ses travaux menés dans le cadre de l'inventaire du fonds des jeux et ensembles de cartes de la BNF conservées au département des estampes : « Quoi de plus banal, quoi de plus répandu, quoi de moins extraordinaire en somme qu'un paquet de cartes à jouer<sup>11</sup> ? ». Je vais exposer ici, en prenant plusieurs exemples de cartes exposées dans la collection du site Cards & Coding, les différents procédés qui m'ont amené à concevoir des cartes particulières tant sur la forme que le fond ; démontrant ainsi que ce format « banal » qu'est la carte à jouer possède un potentiel infini.

## Reproduire le tangible pour proposer de nouvelles formes à explorer

- 14 La carte est un morceau de carton, et c'est de ce constat de départ que j'explore, façonne et invente en tant que designer interactif. Dans ma démarche, il y a l'idée de copier la carte et son format, sa texture et sa spatialité<sup>12</sup> pour ensuite l'amener vers de nouvelles configurations esthétiques et d'utilisations numériques. Tout commence donc dans un carnet et se poursuit par la manipulation à l'écran.
- 15 Le premier exemple que je vais utiliser pour illustrer mon propos est celui de la carte intitulée « Where is the bat? » L'idée initiale est la suivante : faire sortir de l'obscurité la carte dans la page. Pour ce faire, j'ai réalisé ce que j'appelle un dessin manifeste qui illustre de façon immédiate et un peu hâtive le concept. Les deux axes graphiques à développer pour concevoir la carte sont donc : un fond noir et une carte à peine visible sortant de la pénombre. Une fois le dessin posé dans la page de mon carnet, j'étais prêt à l'adapter dans sa version numérique. L'orientation que je cherchais avec cette carte était de me concentrer autant sur le contexte de présentation de la carte, avec ce fond noir qui absorbe la carte, que sur la carte elle-même. Lors de sa programmation pour le site, j'ai fait le choix de passer le fond de la page en noir (ce qui est une exception puisque toutes les cartes ont la même couleur de fond) effaçant par la même occasion l'interface du site. Le visiteur ou la visiteuse du site se retrouve plongé·e dans l'obscurité avec pour seul repère dans la page du site les trois petites formes colorées du logo en haut à gauche. Pour la carte, j'ai choisi de faire un effet lumineux qui permet de mettre en avant une surbrillance sur la surface de la carte lorsque l'on passe la souris dessus. C'est cet effet qui suggère l'idée de révélation, permettant ainsi de rendre la carte légèrement visible si on joue à déplacer la souris dans la page jusqu'à apercevoir les contours et le dessin de la carte.

Figure 3

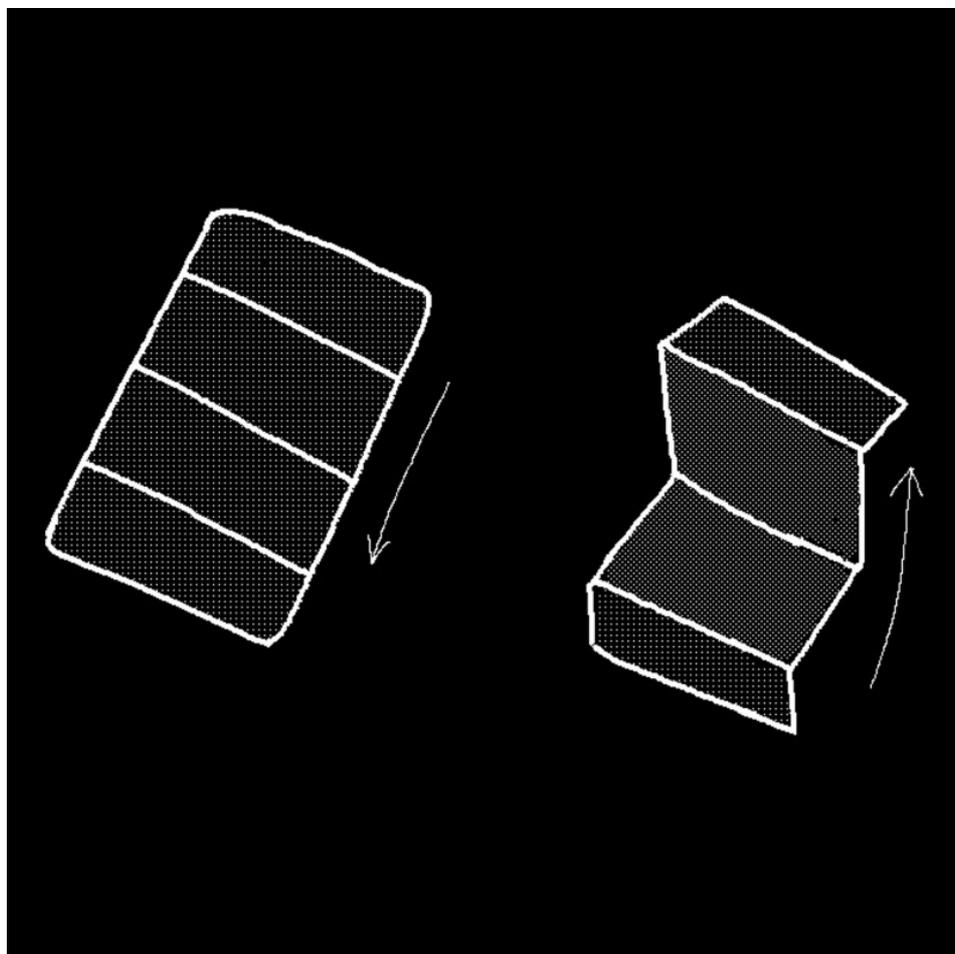


Capture d'écran de la page « Where is the bat? », juillet 2023.

Crédits : Nicolas Tilly.  
Source : Cards & Coding.

- 16 Pour le second exemple, j'ai choisi la carte « The Physiognomy of Hands » que l'on retrouve dans la collection du site et que j'ai réalisée en avril 2022. Comme pour la carte précédente, j'ai formalisé l'idée avec un dessin manifeste rapidement exécuté, non pas dans un carnet de dessin, mais sur une tablette. La raison de ce choix porte sur la texture de la carte que je voulais à l'époque tramée. Je n'ai finalement pas conservé cette idée dans la version finale préférant piocher dans la collection d'images du site The Public Domain Review. Le principe de « The Physiognomy of Hands » repose sur la manipulation et le pliage d'une carte, comme un clin d'œil à la matérialité de la carte devenue numérique. « Objet résolument matériel du point de vue de l'art, la carte à jouer tend néanmoins à se dématérialiser du point de vue du jeu<sup>13</sup> ». Cette citation de Jude Talbot révèle les liens complexes entre les règles du jeu, absentes de la collection du site dans une forme classique, mais présentes dans une forme libre de jouet numérique. La matérialité de la carte se pense ici par le biais de la manipulation numérique à l'écran.

Figure 4



Dessin manifeste de la carte « The Physiognomy of Hands », avril 2022.

Crédits : Nicolas Tilly.

- 17 Cette idée de pliage est venue lors de mes recherches sur les tours de magie faisant disparaître des cartes (la carte « Where is the bat? » est également issue de cette recherche sur la disparition). Il est assez rare que j'aie tout de suite en tête une technologie ou un outil me permettant de programmer la carte pour le site, et qui respecte l'idée de départ, à savoir le pli. Mais dans ce cas précis, je connaissais une librairie JavaScript du nom de *OriDomi*<sup>14</sup> qui pouvait parfaitement répondre à mes besoins. Le slogan de la librairie est « The web is flat, but now you can fold it up<sup>15</sup> » : l'idée de départ et cet outil ne pouvait pas être plus en adéquation ! La plupart du temps, lorsque je conçois de nouvelles cartes, la recherche des outils, librairies et autres systèmes représente la moitié du travail (mais cela est amené à changer de plus en plus avec l'arrivée d'un agent conversationnel

utilisant l'IA comme ChatGPT<sup>16</sup>). Une fois la librairie OriDomi en place dans la page de la carte, celle-ci pouvait maintenant se plier et se déplier en tirant la carte avec la souris du bas vers le haut.

**Figure 5**

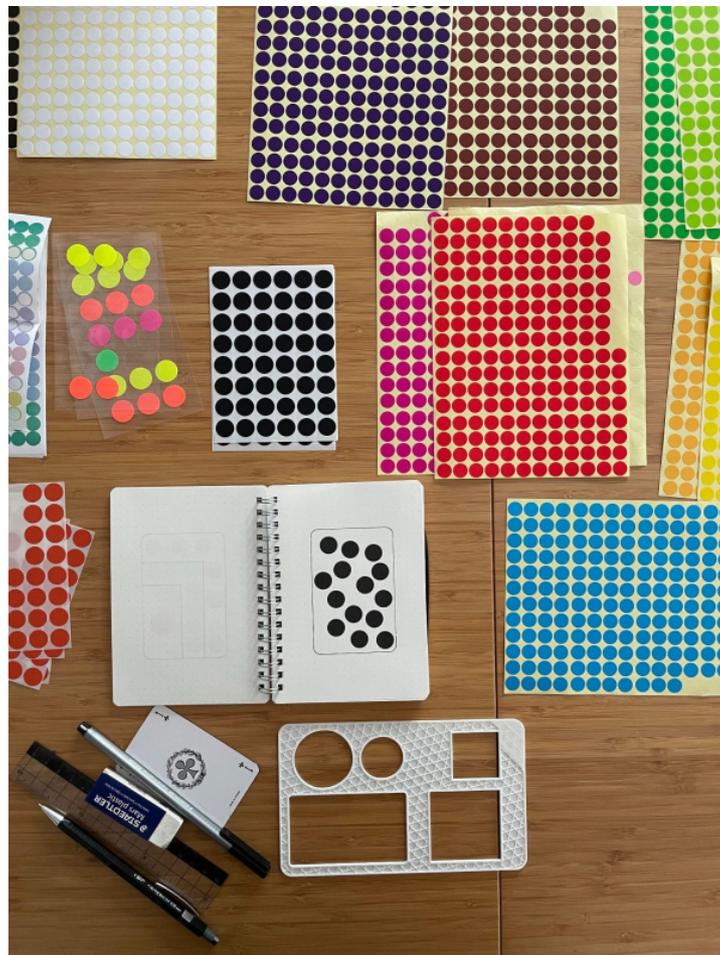


Capture d'écran de la page de la carte « The Physiognomy of Hands », avril 2022.

Crédits : Nicolas Tilly.  
Source : Cards & Coding.

- 18 Le troisième et dernier exemple porte sur une série de cartes dessinées en 2021 dans un carnet destiné à accueillir l'ensemble des croquis. À la différence des deux autres cartes isolées, cette série avait pour intention première le dessin et les variations que celui-ci pouvait apporter au regard du dispositif mis en place. En effet, j'ai d'abord fait une impression 3D d'un gabarit de carte me permettant de tracer les contours sur l'ensemble des pages du carnet, afin d'avoir une proportion et un espace commun à l'ensemble. Le protocole consistait ensuite à tracer des espaces rectangulaires fermés à l'intérieur du contour de la carte, puis d'y ajouter des gommettes colorées. J'ai produit une cinquantaine de cartes colorées et géométriques de cette façon.

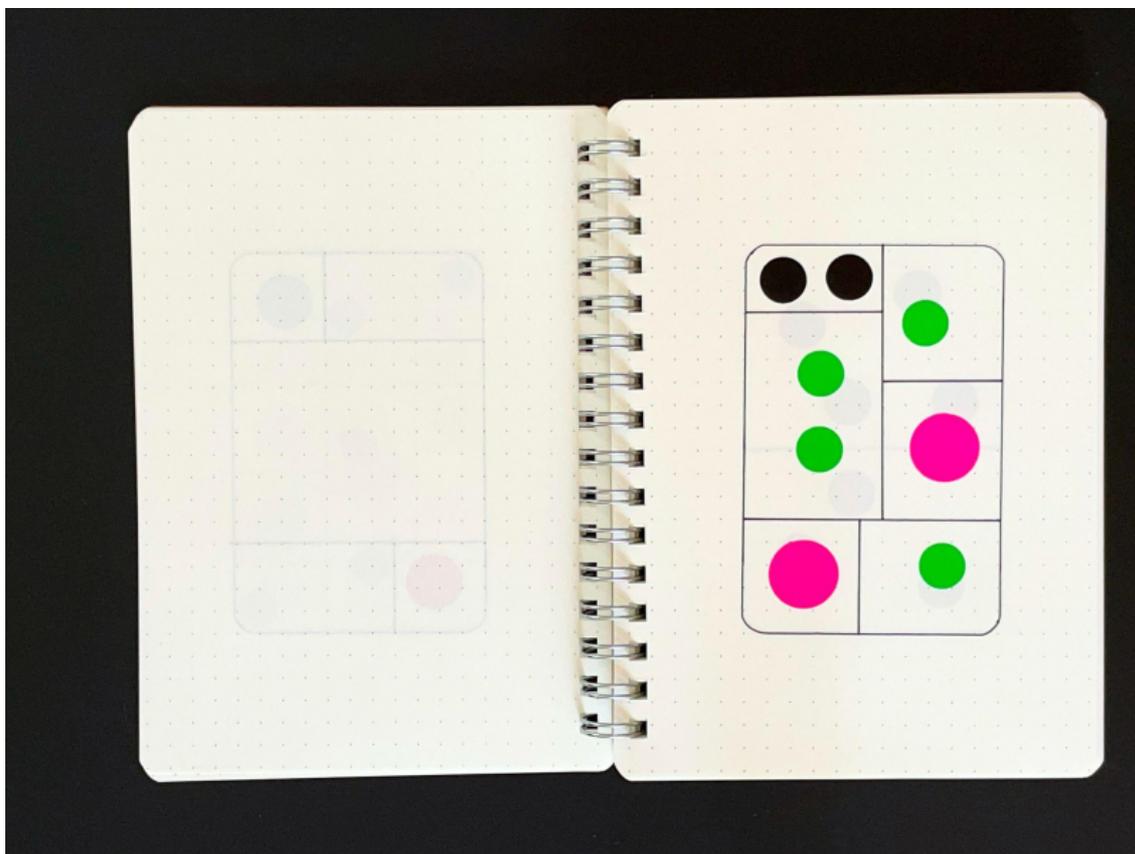
Figure 6



Dispositif et accessoires pour la réalisation des dessins de la série de cartes. Le gabarit des cartes est réalisé avec une imprimante 3D.

Crédits : Nicolas Tilly.

Figure 7



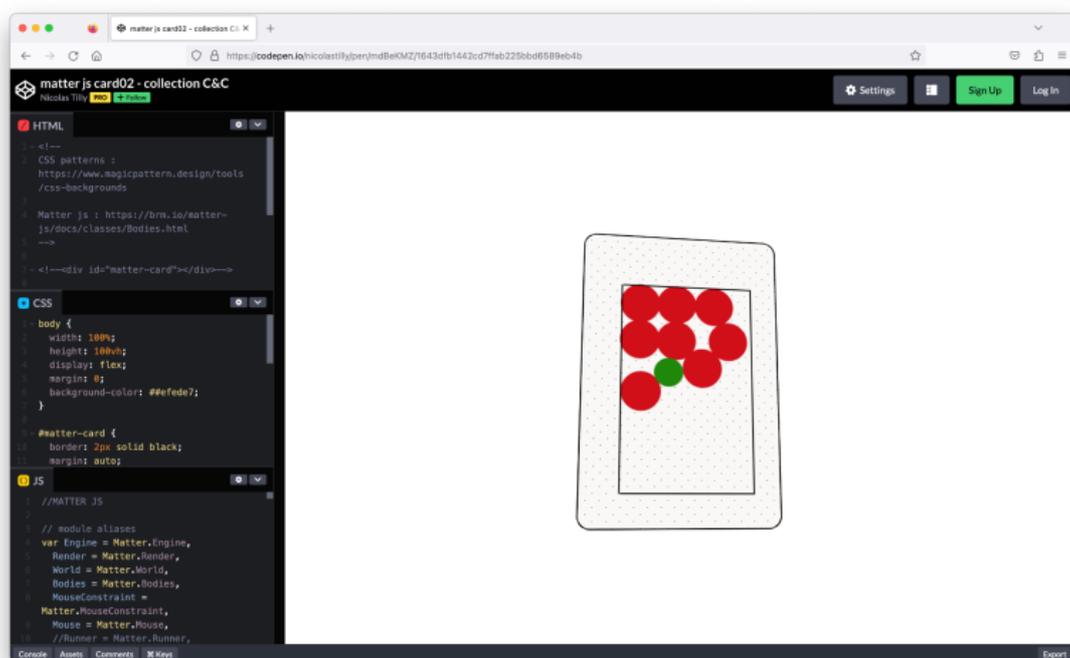
Une carte dessinée dans le carnet.

Crédits : Nicolas Tilly.

- 19 Le passage vers le format numérique est encore à ce jour en cours de réalisation, du fait du grand nombre de cartes que comporte cette série. Seulement deux cartes ont été réalisées et il est fort probable que cela prenne encore du temps pour finir l'ensemble. Lors de différentes recherches sur les possibilités techniques que je menais en parallèle des dessins, j'ai découvert la librairie JavaScript qui m'a beaucoup plu : *Matter.js*<sup>17</sup>. Il s'agit d'une librairie pour ajouter de la matière à des éléments en deux dimensions dans une page web. Ce qui m'a attiré ici c'est que les gommettes rondes dans les dessins des cartes pouvaient me servir pour ajouter de l'animation et de la matière aux versions numériques. J'ai ainsi codé deux cartes sur ce principe : la première étape était de redessiner le modèle d'une carte dessinée dans une page du carnet en utilisant la librairie *Matter.js*, puis d'y donner de la matière en ajoutant également les cercles colorés en respectant les couleurs des gommettes des croquis.

- 20 Cela donne deux cartes animées et interactives, dans l'esprit du jouet d'adresse du labyrinthe à bille. Sauf qu'ici il n'y a pas de trou, juste la possibilité d'incliner la carte en la survolant avec la souris et ainsi, faire bouger dans toutes les directions les cercles colorés coincés dans leurs petites zones rectangulaires. Ce principe animé provient du code et c'est en examinant les possibilités offertes par la librairie que j'ai décidé d'intégrer cette interaction. La recherche formelle de ces cartes peut sembler minimaliste (parfois une interaction qui semble simple peut demander de grandes compétences techniques), mais c'est la variation des motifs qui en fait tout l'intérêt, renvoyant cette série à des domaines comme le graphisme. Je pense notamment au travail du designer Karl Nawrot et à ses recherches formelles et géométriques<sup>18</sup>. Le-la créateur·rice concevant des cartes peut aborder la chose au travers de domaines variés : « Les innombrables initiatives qui aujourd'hui enrichissent l'offre de cartes à jouer, avec le design, la typographie et le graphisme<sup>19</sup>. »

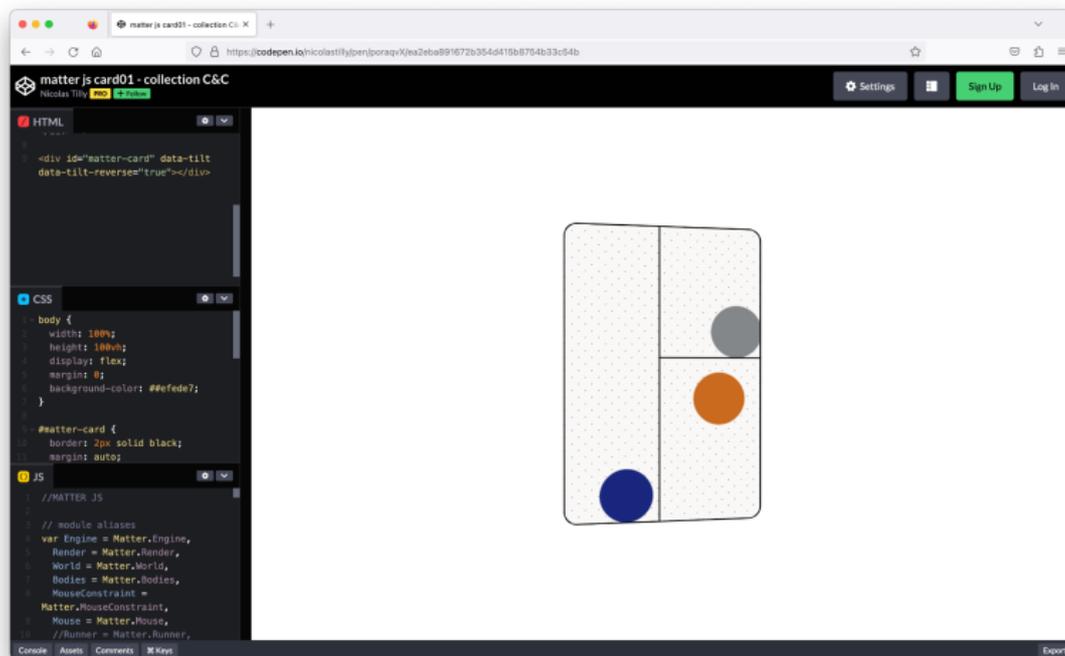
Figure 8



Capture d'écran du prototype d'une carte animée réalisé sur le site codeopen.io

Crédits : Nicolas Tilly.  
Source : codeopen.io

Figure 9

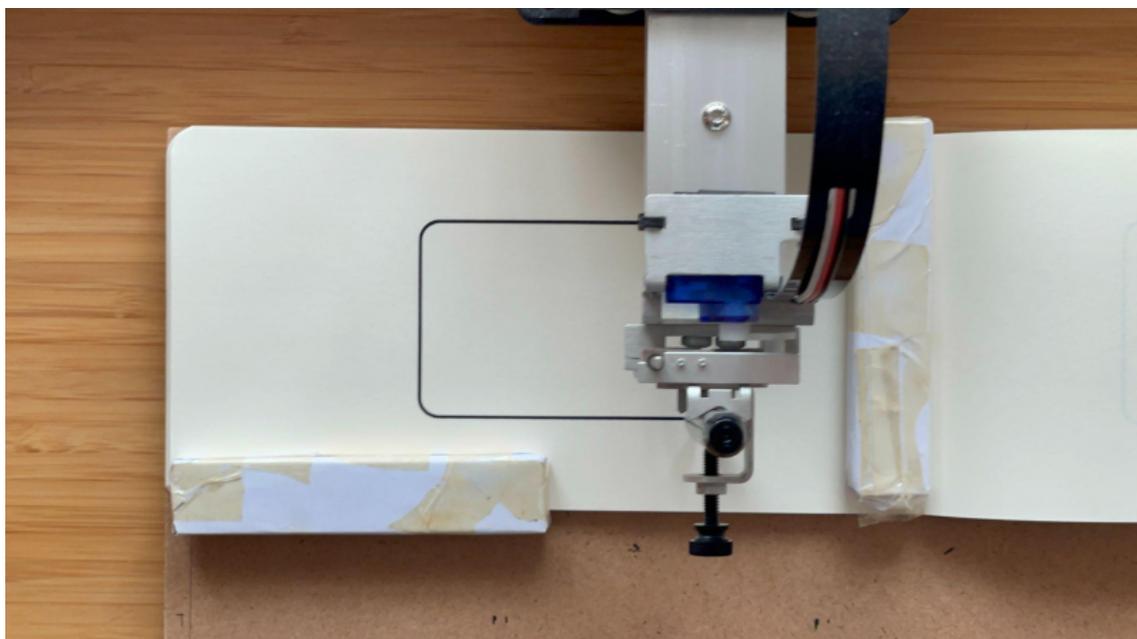


Capture d'écran du prototype d'une carte animée réalisé sur le site codeopen.io

Crédits : Nicolas Tilly.  
Source : codeopen.io

- 21 En continuité du travail sur le processus de dessin de cette série, je travaille sur une nouvelle série de cartes dessinées avec des tampons et des crayons de couleur. J'ai cette fois-ci utilisé un *plotter*<sup>20</sup> à dessiner pour tracer les contours des cartes sur l'ensemble des pages d'un carnet, ce qui m'a permis d'aller plus vite et d'être plus précis dans la réalisation des gabarits. Le carnet devenant alors une collection de matrices à cartes, dont le processus de création alterne entre la machine à dessiner, l'ordinateur et la main.

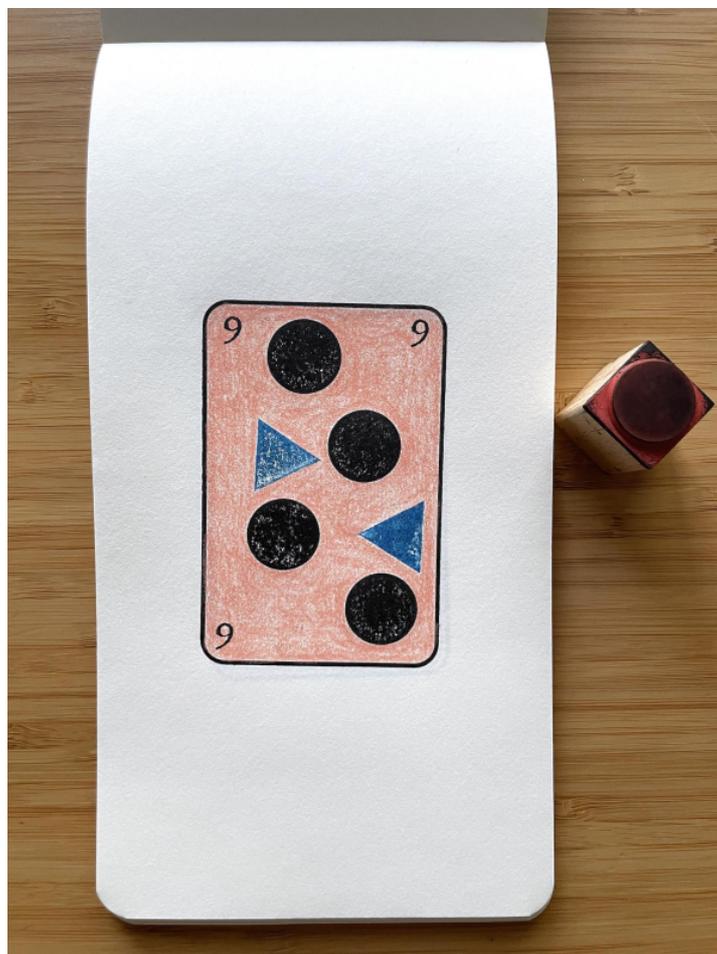
**Figure 10**



Photographie de la machine à dessiner traçant le gabarit de la carte sur une page du carnet ; juin 2023.

Crédits : Nicolas Tilly.

Figure 11



Photographie d'une page du carnet sur laquelle une carte est dessinée ; juin 2023.

Crédits : Nicolas Tilly.

- 22 Les rapports entre dessin et numérique sont donc assez nombreux dans les exemples présentés plus haut, ils me permettent d'inventer des va-et-vient constants dans les usages et manipulations des cartes, ainsi qu'au niveau des multiples recherches graphiques. Si le papier est la base sur laquelle je m'appuie pour l'ensemble du processus de création des cartes présentes sur le site, la connaissance de la programmation pour le web reste essentielle pour matérialiser une idée et la faire sortir d'une page d'un carnet. Le dessin et la programmation sont deux piliers de Cards & Coding et nous allons voir par la suite que le code créatif est un champ d'application possible de ces deux domaines, poussant encore un peu plus les spécificités qui font qu'une carte devient numérique et interactive.

## Le code créatif sur le web comme domaine de recherche et de création

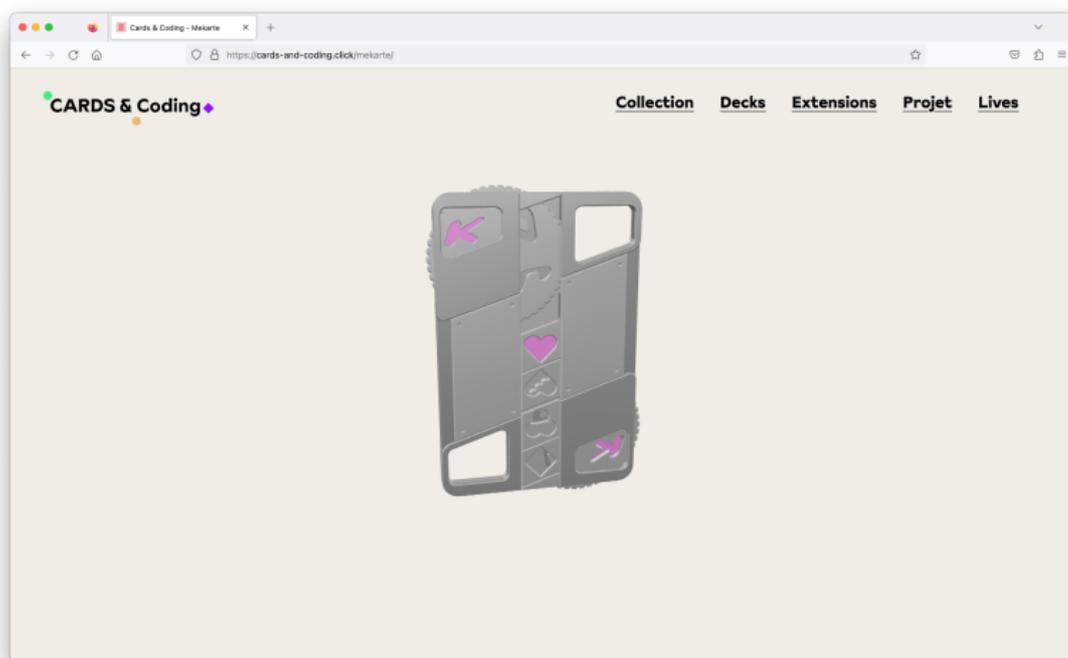
- 23 Tout d'abord, intéressons-nous à ce qu'est le code créatif avec la définition de l'artiste et enseignant américain Golan Levin :

Les « codeurs créatifs » sont des artistes, des designers, des architectes, des musiciens et des poètes qui utilisent la programmation informatique et les logiciels personnalisés comme média de prédilection. Ces praticiens brouillent la distinction entre l'art et le design, la science et l'ingénierie, et dans leur interdisciplinarité mouvante, c'est le mot allemand *Gestaltern*, ou « créateurs de formes », qui les décrit le mieux<sup>21</sup>.

- 24 On retiendra donc que le code créatif est un choix assumé d'utilisation du code afin de créer des formes tout en brouillant les pistes entre différents domaines, cela me semble parfait pour continuer à expliquer ma démarche de création dans les cartes qui suivent.
- 25 Ces trois cartes sont le fruit de collaborations avec des artistes et des designer·euse·s dont je suivais les recherches et appréciais l'approche et la sensibilité (il y a au total sept collaborations sur le site en date de juillet 2023). Ma demande était à chaque fois identique : « faisons une carte pour Cards & Coding ensemble ! » Après un temps de réflexion et de production de leurs propositions (sous des formes variées comme des croquis, des descriptions, des références, etc.), je me mettais en mouvement pour trouver comment réaliser leurs idées. C'est là que le code créatif entre en jeu.
- 26 La première carte intitulée « Mekarte » est réalisée en juin 2023 par l'artiste 3D Metamorph. Spécialisé dans le design produit et les *mechas*<sup>22</sup>, sa proposition se base donc naturellement sur la création d'une carte en volume très mécanique. Le défi technique pour moi a été de pouvoir utiliser le fichier 3D de Metamorph réalisé avec le logiciel *Blender*, pour le consulter dans la page du site dédiée à sa carte. J'ai utilisé la librairie `<model-viewer>`<sup>23</sup> qui permet d'afficher un fichier 3D interactif sur le web en ajoutant le code spécifique à la librairie dans la page HTML (mais également de le rendre consultable en réalité augmentée *via* un smartphone en consultant la page du site

sur mobile). La 3D sur le web est un domaine que j'apprécie particulièrement, surtout en lien avec des cartes, car elle permet de trouver une forme de consultation en cohérence avec l'objet physique qu'est la carte. La tourner, la faire pivoter, la retourner, tout en observant les mécanismes animés de la carte furent des axes de travail rappelant qu'une carte doit pouvoir se manipuler, quel que soit son support.

Figure 12



Capture d'écran de la page de la carte « Mekarte » par l'artiste 3D Métamorph.

Crédits : 3D Métamorph.

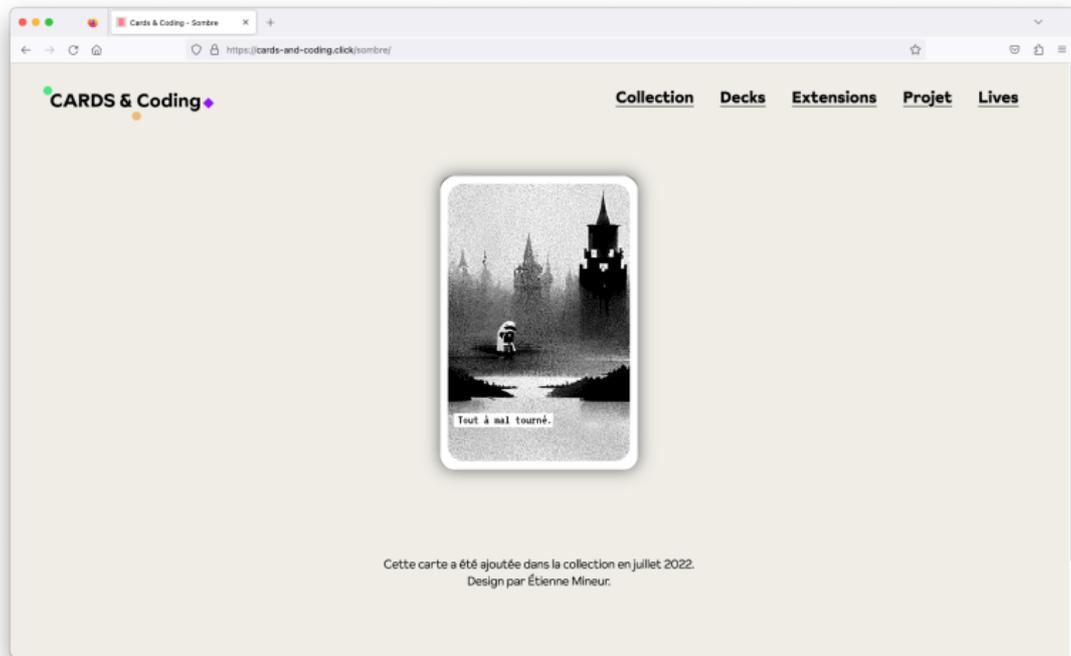
Source : Cards & Coding.

- 27 La deuxième carte intitulée « Sombre » a été réalisée en collaboration avec le designer Étienne Mineur en juillet 2022. Pour cette carte, il a décidé d'utiliser une intelligence artificielle pour la création des visuels et des textes de l'histoire (ce domaine étant en constante évolution, il s'agit des possibilités offertes par les IA en 2022) afin d'imaginer une carte narrative. Celle-ci comporte une narration visuelle et textuelle dont la manipulation est la suivante : chaque fois que l'utilisateur·rice clique sur la carte, celle-ci se retourne et affiche une nouvelle image et un texte jusqu'à la fin de l'histoire. Je n'ai pas

utilisé de librairie pour la programmation de cette carte, mais du JavaScript *vanilla*, c'est-à-dire sans modification et ajout. Il est parfois plus simple de partir de zéro dans un projet afin de réaliser la fonctionnalité souhaitée, sans ajouter de complexités et d'éléments qui ne serviront pas dans le projet. Il n'y a pas de règles préétablies lorsque je code une carte.

- 28 Cette carte est très intéressante dans le sens où elle combine plusieurs spécialités issues du travail d'Étienne Mineur que sont la narration, l'interactivité et l'intelligence artificielle. Cette carte se raconte en images et sa surface est le support du récit, mais un récit dont on ne peut déceler la longueur lors de la première lecture, car celui-ci est imbriqué dans les différentes faces de la carte. Comme si les deux faces de la carte étaient composées en fait d'un paquet de plusieurs cartes, et que par magie celles-ci venaient se révéler sous les yeux du·de la visiteur·euse. La carte se transforme en récit et la manipulation induite par le fait de la retourner en boucle devient un jeu. En référence à la carte d'Étienne Mineur, on pourra citer le jeu *Cards!*<sup>24</sup> sur iOS qui permet par la manipulation de cartes à l'écran de faire des choix dans un récit. Le jeu invite à actionner des cartes comportant des visuels précis (comme des accessoires et des objets) pour résoudre des énigmes et ainsi progresser dans l'histoire.

Figure 13



Capture d'écran de la carte « Sombre ».

Crédits : Étienne Mineur.  
Source : Cards & Coding.

Figure 14



Capture d'écran du jeu *Cards!*. Interface iOS.

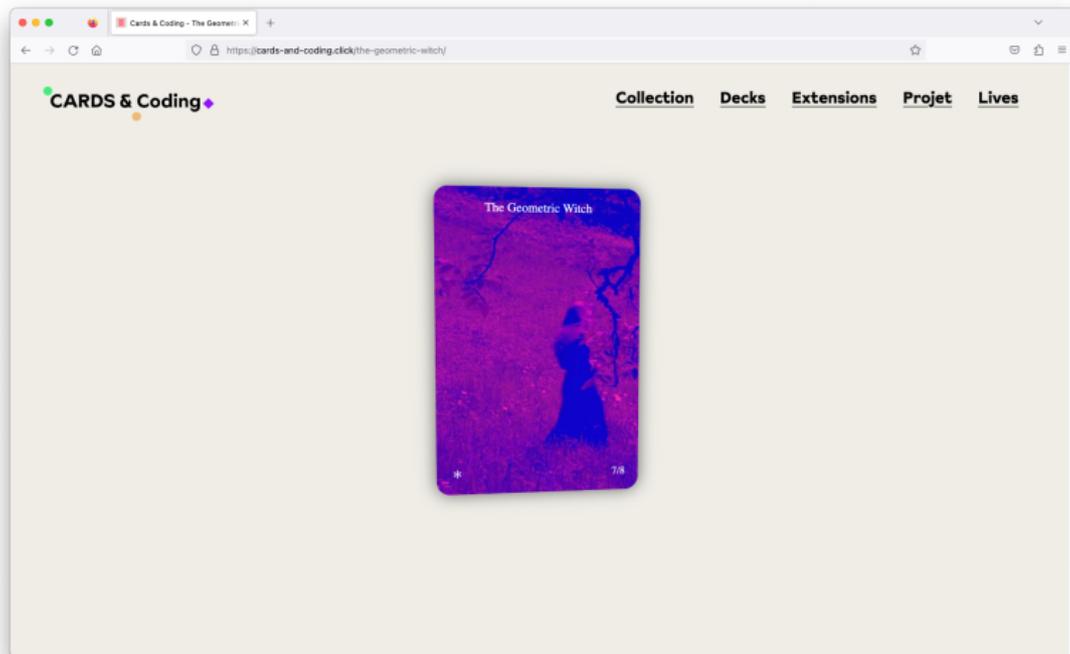
Crédits : The Coding Monkeys.

Source : *Cards!*

- 29 La troisième carte intitulée « The Geometric Witch » a été conçue par l'artiste plurimédia Lucile Olympe Haute en juillet 2021. Son idée était de reprendre l'effet lenticulaire des cartes postales ou autre et qui permet en la déplaçant de faire bouger le motif imprimé, dans sa carte. Le défi pour moi était de trouver comment coder un tel effet. Là encore, je n'ai pas utilisé de librairie, car il était plus simple de décomposer les difficultés techniques pas à pas, afin de mieux organiser mon code. Lucile m'a donc envoyé des images issues d'une séquence vidéo qu'elle avait réalisée afin de les utiliser sur la carte pour reproduire le mouvement. J'ai conservé 25 images afin de garder une séquence courte, mais identifiable au niveau du mouvement. L'interaction finale programmée permet à l'utilisateur·rice de glisser

la souris de gauche à droite sur la carte afin de jouer la séquence à l'endroit et à l'envers. La carte évolue en une interface de lecture, comme une *microtimeline* à orienter avec la souris de l'utilisateur·rice.

Figure 15



Capture d'écran de la page de la carte « The Geometric Witch ».

Crédits : Lucile Olympe Haute.

Source : Cards & Coding.

30 Le code créatif est aussi une façon d'envisager un peu différemment la relation entre le design et les outils. Les trois cartes présentées plus haut sont le fruit de collaborations et d'échanges qui abordent de manière créative, hors des sentiers battus, la conception et la fabrication de cartes numériques : 3D, narration et IA, animation. Le code est l'élément central du processus puisque l'on parle ici de web et d'interactivité à l'écran, mais au-delà de cette nécessité, l'approche est résolument inventive, au sens d'une démarche pleine de curiosité et de liberté. Que cela soit avec ou sans l'utilisation de bibliothèques de *creative coding*, l'enjeu est aussi de garder un certain contrôle technique sur le site. Les cartes sont le contenu principal présenté sur Cards & Coding, mais il ne faut pas oublier l'interface, les

animations, la typographie, la mise en page qui compose les différentes pages du site. Tous ces points démontrent également le soin apporté au projet, qui sans le code créatif, n'aurait pas le même impact. Le code créatif est le point de rencontre entre la philosophie, la programmation et le design<sup>25</sup>.

## La carte comme univers

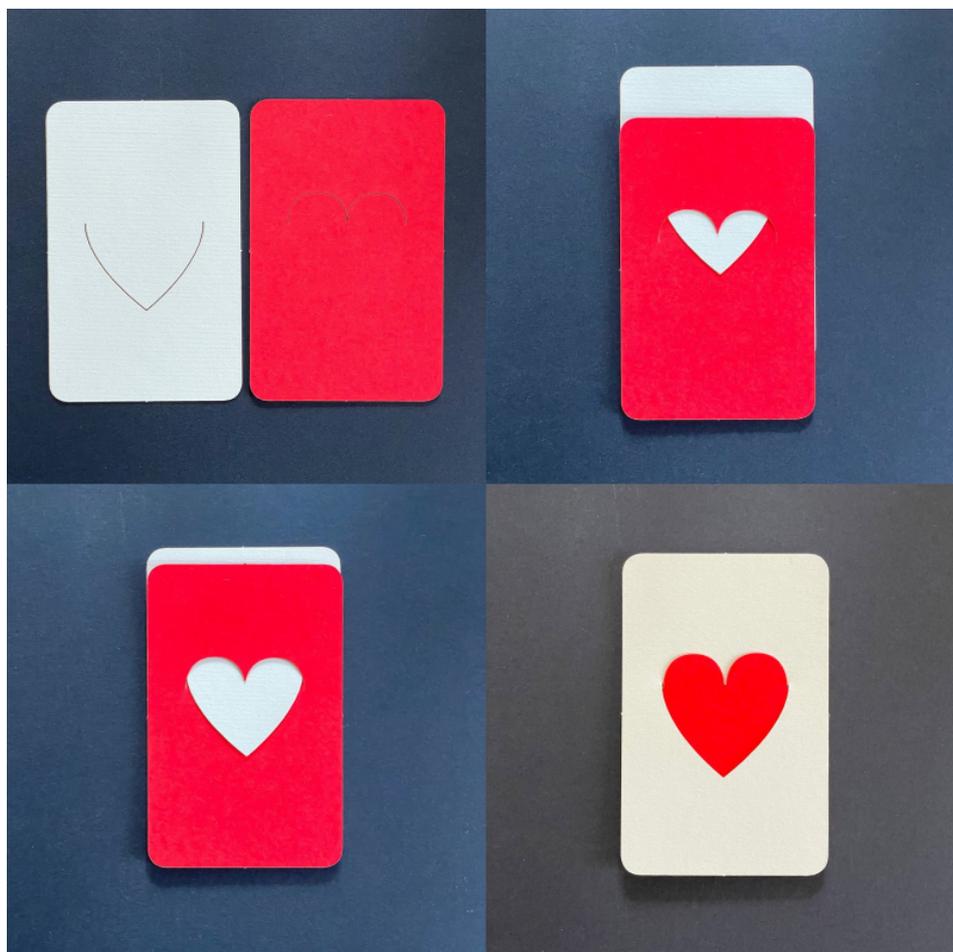
- 31 Si le travail sur les interactions des cartes numériques est la pratique essentielle de ma recherche, l'aspect graphique est également fondamental. La carte ne peut rester vierge, elle doit attirer le regard et convaincre l'utilisateur·rice de la manipuler. La carte est un petit espace qui peut accueillir une infinité d'esthétiques, et l'aspect réduit du format est justement tout l'enjeu : « L'espace graphique réduit de la carte est lui aussi une contrainte importante du dispositif. Comment, dans quelques centimètres carrés, penser, réfléchir, et développer une démonstration<sup>26</sup> ? » Si la collection de cartes numériques est le principal aspect de Cards & Coding, c'est bien aussi pour mettre en valeur des approches graphiques différentes. Cela peut faire écho à un type de vidéo très répandu sur YouTube et qui consiste en l'ouverture de boosters de jeu de cartes comme *Magic* ou *Pokémon*. Cette pratique se concentre en effet principalement sur l'excitation de la découverte portée par le hasard des cartes qui seront découvertes (ainsi que leurs raretés), mais il est impossible d'occulter l'intérêt graphique pour les cartes qui sont montrées en vidéo. Le *youtuber* français le plus connu dans ce type de vidéo est David Lafarge qui ouvre des boosters de cartes *Pokémon* depuis 2013<sup>27</sup>.
- 32 Alors finalement, avec les cartes à jouer, peut-on aborder tous les sujets ? Il semble que oui comme nous le dit Jude Talbot :

[C]ertaines cartes deviennent les supports d'une information qui n'est pas destinée au jeu, mais que l'on espère transmettre plus facilement par son biais : la pédagogie, la publicité, la politique, la satire, l'érotisme, les galeries de personnalités, la mode trouvent dans les cartes un médium idéal que celles-ci n'abandonneront plus et qu'elles investiront davantage encore au xx<sup>e</sup> siècle<sup>28</sup>.

- 33 La carte est un support et, aussi évident que cela puisse paraître, il s'agit bien de le prendre en compte dans la composition d'un message visuel. Les cartes, notamment numériques, sont des micro-univers en puissance. Par leurs effets visuels, leurs animations, leurs ambiances (sonores et visuelles), elles développent des approches particulièrement inventives.
- 34 On peut le voir dans le jeu vidéo par exemple, où le genre explose depuis une dizaine d'années sur la plate-forme *Steam*. *Marvel Snap*<sup>29</sup> est un jeu de cartes sur mobile et PC dans lequel les joueur·euse·s collectionnent des cartes de l'univers de Marvel pour en faire un deck de douze cartes avec lequel ils vont pouvoir affronter des adversaires. Mais le point qui a retenu mon attention est celui du système de rareté et d'évolution des cartes. En effet, dans le jeu il est possible de faire progresser ses cartes en dépensant des points, ce qui les transforme pour devenir plus rares (il y a sept paliers de rareté). Une fois le dernier palier atteint, la carte se dédouble pour permettre de la modifier encore avec de nouveaux styles visuels comme des fonds, de couleur or ou en noir et blanc, ainsi que des effets de particules autour des cartes. Ce système d'évolution graphique des cartes dans le jeu s'intitule *l'Infinity Split*<sup>30</sup> (la séparation infinie des cartes). Avec ce concept d'évolution visuelle des cartes inventé par le studio, on voit bien l'importance de celui-ci dans l'intérêt que portent les joueur·euse·s au jeu.
- 35 Les cartes en carton possèdent elles aussi de nombreuses qualités graphiques, j'en possède plusieurs milliers dans ma collection, rangées et triées dans des classeurs et des boîtes. Il est impossible de citer toutes les cartes qui ont retenu mon attention (si elles sont dans ma collection, c'est que c'est le cas pour chacune d'entre elles).
- 36 J'affectionne particulièrement le jeu de cartes *Combined Shapes Card Game* du designer Brynjar Sigurðarson. Il consiste en un ensemble de dix-huit cartes de couleur en papier et perforées de diverses formes. Le but du jeu est de faire correspondre et d'emboîter les cartes entre elles pour former des motifs. Les cartes sont prises ici comme des objets à combiner afin de former des petites sculptures plates, dont le recto et le verso des cartes sont la clé de lecture des motifs. Cette approche d'emboîtement de cartes pourrait envisager des extensions numériques particulièrement intéressantes,

jouant sur des manipulations en 2D et en 3D que j'essaye de développer dans mon travail.

Figure 16



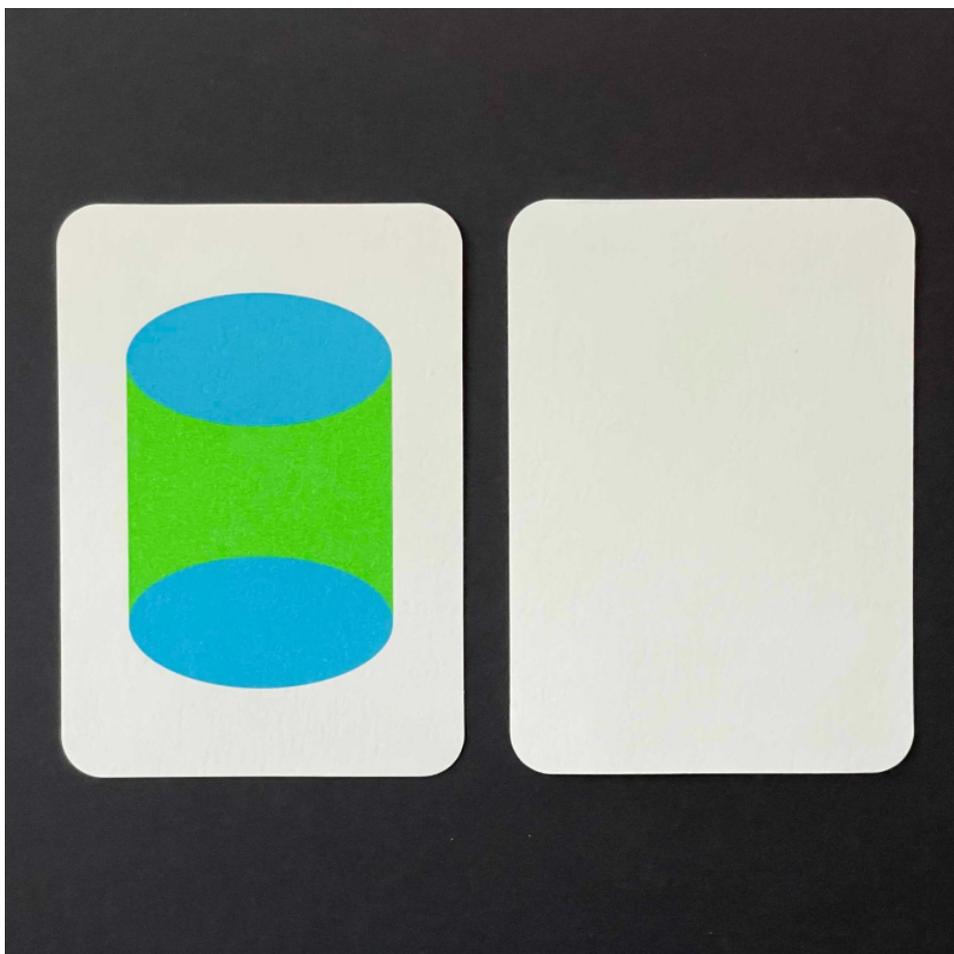
Assemblage de deux cartes issues du jeu *Combined Shapes Card Game*.

Crédits : Brynjar Sigurðarson, photographie par Nicolas Tilly.

- 37 Je pourrai également citer le *Jeu de mémoire à recopier* de Supereditions qui propose un ensemble de dix-huit cartes comportant des formes géométriques et vingt cartes vierges sur lesquelles recopier les formes. Le but du jeu est de retourner deux cartes identiques en faisant appel à la mémoire des joueurs. Ce projet intègre l'idée que le jeu est incomplet et que le joueur doit contribuer en dessinant pour le compléter. Un paquet de cartes inachevé qui soulève l'idée que le fait main garde une importance réelle dans la création graphique. J'apprécie ce jeu de cartes, car il montre que le papier découpé et vierge d'une carte est une surface au potentiel

énorme. Il fait écho à mon processus de création qui consiste à partir d'une page HTML initialement codée et qui présente une carte numérique également vierge. J'aborde alors la carte comme un format délimité dans lequel je vais m'attacher à ajouter des idées, des formes et du code. Dans cette approche de départ, une carte numérique conserve un certain format issu de son pendant physique. Ne reste plus qu'à trouver comment sortir de ce cadre.

**Figure 17**



Deux cartes du *Jeu de mémoire à recopier*. À gauche, la carte avec le motif et à droite, la carte vierge sur laquelle dessiner.

Crédits : Supereditions, photographie par Nicolas Tilly.

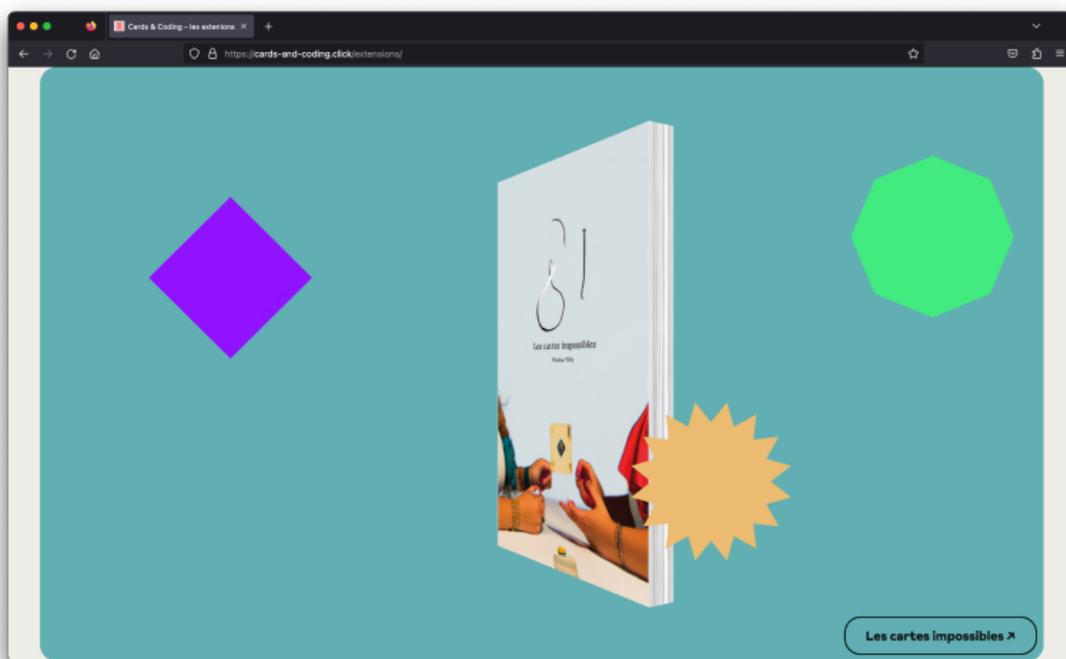
38 Les jeux vidéo et les cartes en papier restent des références incontournables pour penser de nouvelles cartes sur le site Cards & Coding. Mon œil étant attentif aux aventures graphiques de projets variés, j'ai décidé lors de la sortie du site de faire une veille

constante sur le web et les réseaux sociaux que je partage sur le site are.na<sup>31</sup>.

## Dispositifs spécifiques : extension de la carte

- 39 En 2022, soit un an après la sortie du site, j'ai décidé d'ajouter une nouvelle rubrique au site intitulée *Extensions*. Il ne s'agit pas d'extensions en rapport avec la collection de cartes, mais plutôt des manières de voir des usages étendus sur la façon dont les cartes numériques sont présentées sur le site. La collection, bien que centrale, me semblait un peu limitée pour continuer à élaborer de nouveaux axes de recherches pour Cards & Coding. Les projets présentés ci-dessous sont une sélection des pôles périphériques au site et sur lesquels je travaille, en parallèle des cartes de la collection.

Figure 18

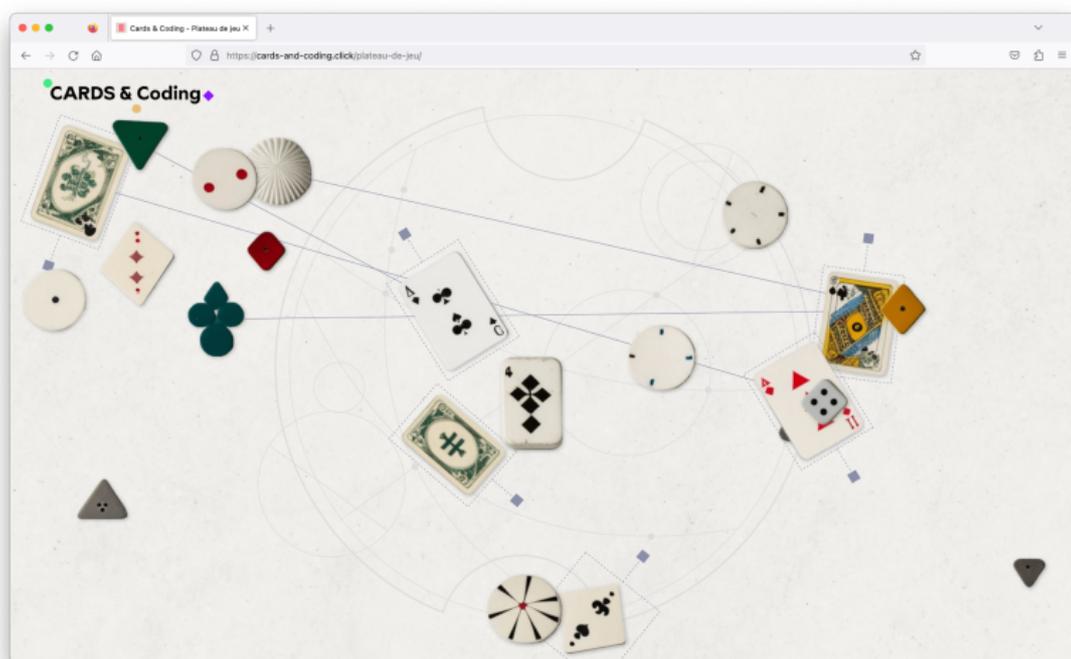


Crédits : Nicolas Tilly.  
Source : Cards & Coding.

- 40 Une réflexion commune à cette envie d'étendre ma vision sur les cartes numériques porte sur le contexte du jeu de cartes. Plus

précisément, elle accompagne la question suivante : dans quel(s) espace(s) sommes-nous quand on manipule une carte numérique ? Le projet intitulé Plateau de jeu est une expérimentation de manipulations de formes, faisant écho à de petits accessoires de jeu comme des pions et des jetons. Il consiste en un basculement de la page web en plateau de jeu, et est volontairement énigmatique quant à la règle à suivre avec les manipulations. Habituellement, la carte sur le site est seule posée au centre de la page, elle ne possède pas de contexte à proprement parler autre que celui d'un site web (avec sa barre de menu en haut), le Plateau de jeu propose une autre approche dans l'espace de la page et de l'écran, en prenant tout l'espace de la fenêtre et poussant ainsi le menu du site (mais pas le logo). J'ai codé celui-ci avec la librairie JavaScript *Konva.js* qui est spécialisée dans le déplacement de formes à l'écran (appelée aussi « drag & drop »), permettant ainsi de faire bouger les formes avec la souris. Les objets présents sur le plateau sont réalisés avec l'intelligence artificielle Midjourney, domaine que je souhaite questionner de plus en plus avec Cards & Coding.

Figure 19



Capture d'écran du « Plateau de jeu » sur Cards & Coding, juillet 2023.

Crédits : Nicolas Tilly.  
Source : Cards & Coding.

- 41 Les liens entre papier et écran sont passionnants quand on parle de cartes numériques, et c'est assez naturellement que j'ai voulu étendre mes expérimentations avec l'impression. C'est alors qu'en juillet 2022 j'ai décidé de compiler dans une édition intitulée *Les Cartes impossibles* mes recherches graphiques de cartes avec les IA. J'ai conservé dans cette édition 81 cartes générées avec DALL·E 2. Chaque page de l'édition comporte une carte placée au centre, rappelant la mise en page des cartes sur le site. J'ai utilisé le même *prompt* (commande textuelle donnée à l'intelligence artificielle pour qu'elle l'interprète et réalise des images) pour générer les cartes, seul un mot placé également sur chaque page, en dessous des cartes, sera changé pour varier les itérations des images. Avec cette édition, la collection, ou plutôt la collecte, est encore questionnée puisqu'elle est composée d'une succession d'images. L'IA DALL·E 2 pouvant, moyennant finance, produire une gigantesque masse d'images, les enjeux ont été de faire des choix dans les visuels, de dompter l'IA pour essayer de contrôler les aspects graphiques des images et d'associer du texte à des images sur le principe du *prompt*. L'édition se présente comme un catalogue d'images, mais le rapport aux mots et au texte est sûrement le sujet central du projet, poussant les univers graphiques dans des contrées que je n'avais pas encore explorées.

Figure 20



Présentation d'une double page de l'édition *Les Cartes impossibles*, juillet 2022.

Crédits : Nicolas Tilly.

- 42 La question de l'espace dans lequel on manipule une carte numérique ainsi que la 3D sur le web m'a conduit à expérimenter avec la réalité augmentée (RA). Je travaillais déjà avec cette technologie depuis 2019, mais je souhaitais l'appliquer à la manipulation de cartes. Avec les dernières avancées des navigateurs web actuels, comme la librairie `<model.viewer>`, il est maintenant possible d'utiliser la RA directement dans une page web avec le smartphone de l'utilisateur-riche. Ma dernière expérimentation porte sur la reproduction en 3D de cartes japonaises de 1880 montrant des illustrations de feux d'artifices. Celles-ci sont placées dans une page web avec également des dés à jouer. Il est possible de déplacer les cartes et les dés dans la page, mais aussi de zoomer afin de voir les détails des illustrations des cartes. Si la page est consultée sur un smartphone il est alors possible de basculer en réalité augmentée *via* un bouton dédié, l'utilisateur-riche devra alors chercher une surface plane horizontale

afin de « poser » les cartes sur une table par exemple. L'espace de consultation qu'est la page web change ici de paradigme, le contenu (les cartes) sort de la page permettant alors une tout autre consultation, puisque les cartes sont visibles dans le contexte réel qui entoure le visiteur·euse. La carte retourne sur la table et n'est plus dans le vide infini de l'espace numérique.

**Figure 21**

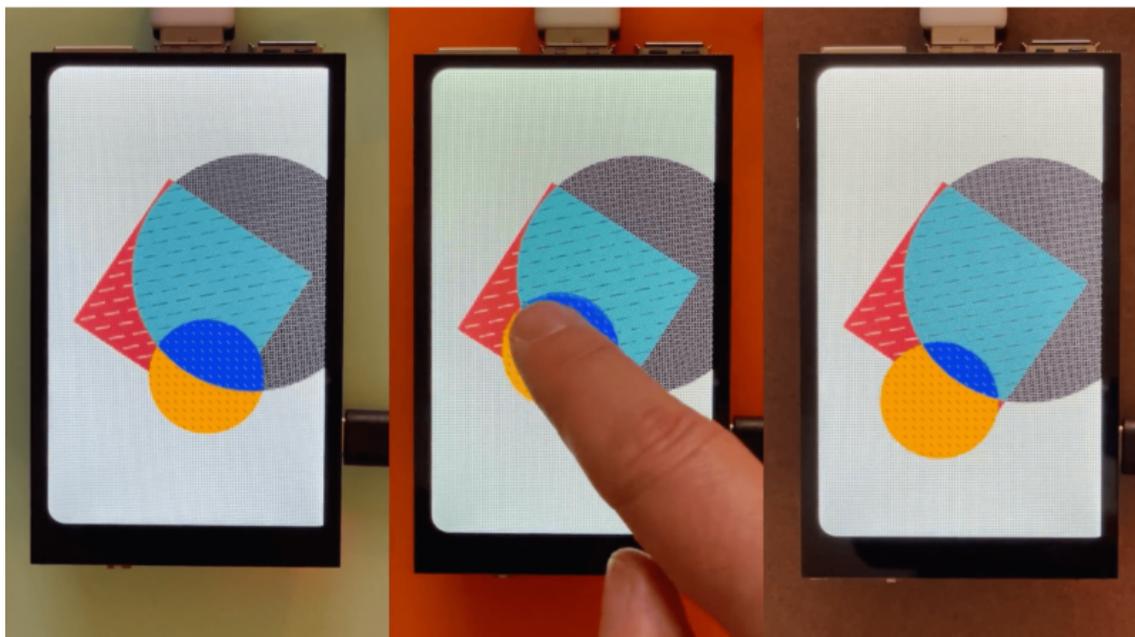


Captures d'écran du projet de cartes en réalité augmentée sur smartphone, novembre 2022.

Crédits : Nicolas Tilly.

43 Pour finir, la matérialité de la carte numérique est également une question intéressante qui traverse mes dernières préoccupations. Dans ce contexte, j'ai réalisé une série d'expérimentations ayant pour but de présenter des cartes sur de petits écrans tactiles. Ils peuvent être manipulés, retournés, touchés et leurs tailles évoquent très sensiblement la proportion d'une carte à jouer. J'ai donc voulu expérimenter et tester les limites d'un tel dispositif amenant une nouvelle physicalité électronique à la carte. Les petits écrans renvoient aussi au ratio d'un écran de smartphone et la manipulation que celui-ci propose<sup>32</sup>. L'écran tactile devient le nouveau support de la carte numérique, hors du web, mais avec des propriétés similaires comme l'animation et l'interactivité.

Figure 22



Capture d'écran tirée d'une vidéo démonstration présentant les petits écrans tactiles et leurs animations.

Crédits : Nicolas Tilly.

- 44 Les extensions de la carte sont un axe majeur pour la continuité future de Cards & Coding, elles sont des expérimentations libres, avec des supports variés n'ayant pas la contrainte du format du site. De la même façon que le papier et l'écran s'influencent mutuellement dans la création des cartes, le web peut trouver une forme physique autre qu'avec l'ordinateur ou le mobile. Le web s'étend lui aussi dans ses usages (RA, VR, IA, etc.) et accompagne donc naturellement l'expansion du domaine de la carte numérique.

## Conclusion

- 45 Depuis 2021 je cherche à définir Cards & Coding et ma pratique de designer de cartes numériques. Il ne s'agit peut-être finalement que d'un site web, d'un espace coincé dans un entre-deux et qui communique avec deux domaines aux temporalités éloignées. Le premier est celui des cartes à jouer dont l'apparition en Europe date du <sup>xvi</sup><sup>e</sup> siècle, et le second celui du jeu vidéo dont la jeune histoire est seulement d'un peu plus de soixante ans. Ces deux

temporalités distantes mêlent aussi celle du web et ses évolutions importantes depuis le début des années 1990, que j'utilise pour inventer mes cartes. Pourtant celles-ci restent des copies des cartes papier en respectant le format très identifiable du rectangle aux bords arrondis. Mais n'y a-t-il pas là autre chose à jouer en transformant complètement cette approche ? Sur le site, la carte numérique est une interface qui copie le réel, ce qui n'est pas anodin sur notre rapport à l'ordinateur, comme le dit le designer graphique Emmanuel Debien :

Les concepteur·rices d'interfaces et les ingénieur·es informatiques semblent poursuivre le rêve de simuler le réel et ses phénomènes physiques (textures, reflets, irisations, particules, etc.), mettant en scène la puissance démiurgique de la machine<sup>33</sup>.

- 46 Si Cards & Coding est un entre-deux à l'interstice du jeu vidéo et du web, il est aussi composé de plusieurs combinaisons, le papier et l'écran, la collection et le jeu, l'immobilité et le mouvement, la simplicité technique et parfois la complexité. Cards & Coding est souvent à contre-courant et parfois accompagne les tendances sur le web. Pour terminer, je reprendrai les mots de Kenneth Goldsmith citant Andy Warhol : « Il fallait s'intéresser à ce qui n'intéresse personne et en commencer la collecte<sup>34</sup>. » À nous de mélanger les cartes !

## BIBLIOGRAPHY

---

ALTICE Nathan, « The Playing Card Platform », *Analog Game Studies*, vol. 1, n° 4, 2014.

BERT Jean-François, *Comment pense un savant ? Un physicien des Lumières et ses cartes à jouer*, Paris, Anamosa, 2018.

DEBIEN Emmanuel, « Toucher du bois : le skeuomorphisme dans l'histoire des interfaces », *Back Office*, n° 5, 2023.

GOLDSMITH Kenneth, *Patrimoine pirate, archives, circulations et polémiques artistiques à l'âge numérique*, Paris, JBE Books, 2023.

LANGDON James, NAWROT Karl (dir.), *Mind Walks*, trad. J.-F. Caro, Zurich, Rollo Press, 2018.

LEVIN Golan, BRAIN Tega, *Code as Creative Medium, A Handbook for Computational Art and Design*, Cambridge, The MIT Press, 2021.

MAUDET Nolwenn, « Retour vers le futur des interfaces 3D », *Back Office*, n° 5, 2023.

MILLER Ryan, WARNER Steve, *Lorcana*, Ravensburger, Disney, 2023.

PEYRON David, « Les jeux de cartes à collectionner, au cœur de la culture geek », *Magic, Pokémon & Co.*, Musée français de la carte à jouer, 2022.

TALBOT Jude, *Fabuleuses cartes à jouer, Le monde en miniature*, Paris, 2018, Gallimard, BNF éditions.

VOSKUIL Erik, « Fifty year old Nintendo Playing Card sample book », *Beforemario*, 04/03/2020, URL : <http://blog.beforemario.com/2020/05/fifty-year-old-nintendo-playing-card.html> [consulté le 13/01/2025].

## NOTES

---

1 Voir la série d'articles sur *Donjons & Dragons* sur le site du Monde : <http://www.lemonde.fr/donjons-dragons-la-saga-d-un-jeu/> [consulté le 13/01/2025].

2 Nolwenn Maudet, « Retour vers le futur des interfaces 3D », *Back Office*, n° 5, 2023, p. 110.

3 Cet article sur le site Beforemario détaille très bien l'album et présente de nombreuses photos de celui-ci : Erik Voskuil, « Fifty year old Nintendo Playing Card sample book », *Beforemario*, 04/03/2020, URL : <http://blog.beforemario.com/2020/05/fifty-year-old-nintendo-playing-card.html> [consulté le 13/01/2025].

4 Un exemple est disponible sur le site Before Mario, URL : <http://blog.beforemario.com/2020/05/fifty-year-old-nintendo-playing-card.html> [consulté le 13/01/2025].

5 David Peyron, « Les jeux de cartes à collectionner, au cœur de la culture geek », dans Gwenaél Beuchet (dir.), *Magic, Pokémon & Co.*, Musée français de la carte à jouer, 14 décembre 2022-13 août 2023, Issy-les-Moulineaux, Éditions de Tournon, 2022.

6 *Ibid.*

7 L'application *Card Binder* est créée par Nicolas Yuste et est disponible sur iOS.

8 Ryan Miller, Steve Warner, *Lorcana*, Ravensburger, Disney, 2023.

- 9 Sur le site Cards & Coding il existe une rubrique intitulée « Lives » qui répertorie l'ensemble des rediffusions des *lives*, URL : <https://cards-and-coding.click/lives/> [consulté le 13/01/2025].
- 10 Jean-François Bert, *Comment pense un savant ? Un physicien des Lumières et ses cartes à jouer*, Paris, Anamosa, 2018.
- 11 Jude Talbot, *Fabuleuses cartes à jouer. Le monde en miniature*, Paris, 2018, Gallimard, BNF éditions.
- 12 Nathan Altice, « The Playing Card Platform », *Analog Game Studies*, vol. 1, n° 4, 2014.
- 13 Jude Talbot, *op. cit.*
- 14 OriDomi est un projet de Dan Motzenbecker. <https://oxism.com/oriDomi/> [consulté le 13/01/2025].
- 15 « Le web est plat, mais il est désormais possible de le plier. » *Ibid.* Je traduis. Slogan visible sur la page d'accueil du site OriDomi.
- 16 ChatGPT est développé par OpenAI. <https://chat.openai.com/> [consulté le 13/01/2025].
- 17 <https://brm.io/matter-js/> [consulté le 13/01/2025].
- 18 James Langdon, Karl Nawrot (dir.), *Mind Walks*, trad. J.-F. Caro, Zurich, Rollo Press, 2018.
- 19 Jude Talbot, *op. cit.*, p. 160.
- 20 Le *plotter* en ma possession est de la marque Axidraw conçu par la société Evil Mad Scientist. <https://axidraw.com/> [consulté le 13/01/2025]. Il s'agit d'un traceur à plume piloté par des commandes permettant de déplacer le stylo sur les axes x et y.
- 21 Citation originale : « “Creative coders” are artists, designers, architects, musicians, and poets who use computer programming and custom software as their chosen media. These practitioners blur the distinction between art and design and science and engineering, and in their slippery interdisciplinarity, may best be described with the German word Gestaltern, or “creators of form” ». Je traduis. Golan Levin, Tega Brain, *Code as Creative Medium, A Handbook for Computational Art and Design*, Cambridge, The MIT Press, 2021, p. 3.
- 22 En science-fiction un *mecha* est un personnage utilisant une armure robotisée.

- 23 <model-viewer> est une librairie développée par Google Inc. depuis 2018.
- 24 Dominik Wagner, Marcel-André Casasola Merkle, *Cards!, The Coding Monkeys*, 2021.
- 25 Propos du designer Tim Rodenbröker dans son interview avec Larissa Lenze pour le site Micropolis magazine, 29 juillet 2023. URL : <https://www.micropolis-mag.com/das-leben-als-designprojekt/#tim-engl> [consulté le 13/01/2025].
- 26 Jean-François Bert, *op. cit.*
- 27 Lien vers la chaîne YouTube de David Lafarge : <https://www.youtube.com/user/DavidLafargePokemon> [consulté le 13/01/2025].
- 28 Jude Talbot, *op. cit.* p. 158.
- 29 *Second Dinner, Marvel Snap*, Nuverse, 2022.
- 30 <https://marvelsnapzone.com/infinity-splits-full-list-and-how-they-work/> [consulté le 13/01/2025].
- 31 <https://www.are.na/nicolas-tilly/cartes-numeriques-et-interactives> [consulté le 13/01/2025].
- 32 À ce sujet, voir le projet Curious Rituals du chercheur Nicolas Nova. <http://curiousrituals.wordpress.com/> [consulté le 13/01/2025].
- 33 Emmanuel Debien, « Toucher du bois : le skeuomorphisme dans l'histoire des interfaces », *Back Office*, n° 5, 2023, p. 59.
- 34 Kenneth Goldsmith, *Patrimoine pirate, archives, circulations et polémiques artistiques à l'âge numérique*, Paris, JBE Books, 2023.

## ABSTRACTS

---

### Français

L'article prend pour sujet le site que j'ai publié en 2021 intitulé *Cards & Coding* dans lequel j'élabore une recherche autour de la carte numérique et du design d'interaction. Les cartes sont présentées sur le site sous la forme d'une collection, dans laquelle chaque carte possède sa page. Je développe dans l'article trois chapitres, le premier est dédié au site en lui-même et la mise en place de la collection. Il aborde également une notion de partage spécifique au projet. Le deuxième chapitre aborde la genèse d'une carte en relation avec ma pratique du dessin, ainsi que des aspects techniques spécifiques au code créatif. Enfin, le dernier chapitre

présente des projets qui étendent l'approche de la carte numérique et qui font avancer ma recherche vers des formats inédits.

### **English**

The subject of this article is a website I published in 2021 called *Cards & Coding*, in which I develop a research project around digital cards and interaction design. The cards are presented on the website in the form of a collection, in which each card has its own page. I develop three chapters in the article, the first of which is dedicated to the website itself and the setting up of the collection. It also deals with the notion of sharing specific to the project. The second chapter details the genesis of a card and the links with my drawing practice, as well as technical aspects specific to creative coding. Finally, the last chapter presents projects that extend my approach to the digital card and move my research towards new formats.

## INDEX

---

### **Mots-clés**

web design, code créatif, interaction, graphisme, AI, logiciel libre

### **Keywords**

web design, creative coding, interaction design, graphic design, AI, open source

## AUTHOR

---

### **Nicolas Tilly**

*Interactive media designer* et enseignant-chercheur à l'École supérieure d'art et design d'Orléans, unité de recherche ÉCOLAB et à l'Institut de création et d'animation numérique ICAN, Paris

IDREF : <https://www.idref.fr/283183349>

# Le tarot à la carte : vidéos de cartomancie et design de la confiance

À la Carte Tarot: Voyance Videos and Trust Design

**Bruno Vétel and Charlène Gomez**

DOI : 10.35562/marge.1034

**Copyright**

CC BY-NC-SA

## OUTLINE

---

Introduction

L'ajustement des pratiques de cartomancie à la production de vidéos en ligne

La mise en scène filmée du tirage de cartes

Une pratique « énergétique » réadaptée aux modalités d'échange par écrans interposés

Le choix des outils de médiations adaptés aux croyances énergétiques (cartes et médias de communication)

Les rituels de protection adaptés à la cartomancie en ligne

Les consultations privées par écrans interposés

La cartomancie sur les plates-formes de vidéos en ligne comme « produit d'appel »

Les formes de consultation en ligne

L'organisation du temps d'échange : entre rationalisation et personnalisation

Le *live* de cartomancie et ses publics restreints : la mise en scène d'une « course » à la consultation privée

Conclusion

## TEXT

---

### Introduction

- 1 Ces dernières années, les jeux de cartes divinatoires tels que le tarot ont suscité un regain d'intérêt sur Internet, à l'instar de l'astrologie. À première vue, la séance traditionnelle de cartomancie est fidèlement transposée : une question est posée par un·e consultant·e, en réponse

un tirage de cartes est réalisé par un·e cartomancien·ne, il·elle interprète le sens de la combinaison de cartes et enfin une réponse est formulée au·à la consultant·e. Sur Internet, un nombre croissant de vidéos présentant des professionnel·le·s interprétant des tirages de cartes circule, notamment sur des plates-formes comme YouTube et TikTok. Ces vidéos publiques représentent apparemment la partie gratuite et visible de la cartomancie. Nous avons entrepris de nous focaliser sur les séances de consultations privées ou destinées à des groupes restreints qui sont réalisées à distance sous forme de vidéos en ligne privées ou semi-publiques, donc moins visibles et le plus souvent payantes.

- 2 Plusieurs domaines d'étude abordés dans la littérature scientifique convergent avec le nôtre. Premièrement, les consultations privées en visioconférence<sup>1</sup> centrées sur les relations de *care*<sup>2</sup> (telles que les téléconsultations médicales, psychologiques et de développement personnel<sup>3</sup>, ainsi que les séances privées de vidéos pornographiques en ligne<sup>4</sup>). Deuxièmement, l'étude des pratiques divinatoires (telle que l'astrologie et le tarot<sup>5</sup>, ainsi que les diseurs de bonne aventure asiatiques<sup>6</sup> et roms). Troisièmement, l'exploration des usages numériques au sein des communautés de croyance, notamment l'utilisation d'Internet par les religions séculières<sup>7</sup> et par des mouvements plus récemment institutionnalisés en grande partie grâce à Internet<sup>8</sup> (comme divers mouvements néopaiens, ou de sorcellerie *wicca*).
- 3 Dans le cadre de notre étude, nous cherchons à répondre à la question suivante : comment la confiance interpersonnelle entre client·e·s et cartomancien·ne·s se renforce grâce à l'articulation des formats des jeux de cartes divinatoires avec ceux des vidéos en ligne ? Nous montrons comment l'agencement sociotechnique étudié donne du crédit au·à la cartomancien·ne et favorise l'établissement d'une « confiance décidée<sup>9</sup> ».
- 4 Notre enquête s'est déroulée en deux phases. Entre 2021 et 2022, dans le cadre d'un mémoire de master, huit entretiens ont été menés avec des amatrices et praticiennes d'astrologie et de cartomancie en ligne en abordant notamment les aspects commerciaux des pratiques divinatoires sur Internet. En 2023, nous avons poursuivi notre étude en réalisant six entretiens supplémentaires avec des

cartomancien·ne·s professionnel·le·s et amateur·rice·s, tout·e·s ayant une expérience de consommation et parfois de production de vidéos de cartomancie en ligne.

- 5 La première section de l'article décrit les adaptations de la pratique de cartomancie classique à la production de vidéos en ligne, en examinant notamment deux modalités scénographiques de ces vidéos : la *facecam*, qui montre le visage du·de la cartomancien·ne, et le plan zénithal, qui offre une vue en surplomb du tirage de cartes. La deuxième section examine la manière de transposer en ligne une pratique énergétique préexistante. Comment, alors qu'elle est conçue pour la coprésence, peut-on la transformer en un usage à distance médié par vidéos interposées ? La troisième section décrit les modalités de la cartomancie en consultation privée sur Internet. L'analyse met l'accent sur les questions de réorganisations temporelles spécifiques à chaque modalité technique. Enfin, la dernière section est consacrée à la cartomancie diffusée lors de *lives* sur TikTok, une modalité singulière qui implique des audiences restreintes en compétition pour obtenir un tirage de cartes personnalisé. L'analyse revient sur l'importance du design pour organiser le maintien d'une confiance à même de garantir un débouché lucratif à l'interaction<sup>10</sup>. La dimension éthique de ces échanges est aussi soulevée, dans la mesure où la plate-forme attire des audiences de mineur·e·s.

## L'ajustement des pratiques de cartomancie à la production de vidéos en ligne

- 6 Les professionnel·le·s de la cartomancie produisent des vidéos publiques susceptibles d'accroître leur visibilité. La conception et la production des vidéos sont abordées ici à travers plusieurs phases : l'amont avec le choix du *setting*, c'est-à-dire les thèmes abordés et la mise en scène. Ensuite, la production elle-même est abordée, mettant en avant l'importance du cadrage ; et enfin les contraintes spécifiques à la diffusion en ligne.

- 7 Cette section revient sur un élément qui est transversal à toutes les formes d'interaction vidéo : le choix d'intégrer des plans de visage, également appelés *facecam*<sup>11</sup>, ou alternativement, d'opter pour un plan zénithal filmé en plongée<sup>12</sup>, où seules les mains des cartomancien·ne·s sont visibles, manipulant les cartes, accompagnées par la voix *off* du·de la professionnel·le.

## La mise en scène filmée du tirage de cartes

- 8 Indépendamment du mode de diffusion en ligne des vidéos, certains choix de réalisation revêtent une importance cruciale, notamment ceux liés à la mise en scène. Un premier aspect essentiel et assez chronophage concerne la fidélisation de la clientèle par le biais de la personnalisation des vidéos. Le second aspect concerne le choix de normes de production culturelles spécifiques à certains publics.
- 9 Dans le cas des cartomanciens, demeurer hors champ pendant l'enregistrement vidéo réduit considérablement le temps nécessaire à leur préparation préalable. Initialement, la plupart de nos enquêté·e·s se filmaient face à la caméra (en *facecam*), une pratique héritée des *selfies* sur smartphone. Souvent, les cartomancien·ne·s montrent une volonté de « s'assumer » et de ne pas « se cacher », tout en souhaitant présenter leurs pratiques de manière authentique, sans possibilité de réaliser des montages trompeurs.

Comme je veux intervenir dans l'énergétique<sup>13</sup>, comme je veux être présente en tant que thérapeute, pour moi, en tout cas il était naturel que, quelque part les gens sachent à qui ils ont affaire [...] Donc, je me suis jamais dit « Ah ben est-ce que je vais montrer mon visage ou pas ? » (Maurie, 32 ans, thérapeute énergétique<sup>14</sup>)

- 10 À l'instar de Maurie, d'autres enquêté·e·s trouvent qu'il est normal de montrer leur visage, impliquant un temps de préparation supplémentaire. Ensuite, nos enquêté·e·s font souvent évoluer leur scénographie vidéo pour généraliser une prise de vue zénithale qui dissimule leur visage et donne toute la place aux cartes et à leurs mains réalisant les tirages, tandis que leur voix commente. Les cartomancien·ne·s sont conscient·e·s que les éléments visuels

peuvent influencer la réception de la vidéo, notamment la scénographie, le cadrage et le montage. Coralie l'explique en ces termes :

Je me suis dit que je peux me permettre de pas mettre ma tête maintenant, parce que, comme je l'ai mise au début et qu'il y a encore les vidéos qui sont disponibles [...] si on veut voir ma tête, on peut [...]. Et du coup, le côté qui me dérangeait, où il n'y avait pas de confiance, ben là, le fait que ma tête [...] est présente, je pense que c'est bon, je suis pas obligée de la mettre tout le temps. [...] [C]'est mon choix, je me dis [que] c'est bon [...] la confiance, je pense que ça va ! (Coralie, 27 ans, tarologue)

- 11 Les cartomancien·ne·s sont ainsi amené·e·s à chercher des compromis en se montrant dans certaines vidéos seulement. C'est ainsi qu'ils·elles parviennent à concilier la création d'un lien de confiance avec leur audience, en apparaissant face à la caméra, en cherchant un gain de temps, en restant hors champ. Enfin, Guillaume avance une dernière explication spécifique aux pratiques ésotériques sur Internet :

On sait très bien que dans les arts divinatoires et dans la spiritualité, se montrer au naturel c'est montrer sa faiblesse parce qu'on peut nous attaquer. Avec de mauvais sorts, etc., mauvais œil... C'est pour ça que généralement on évite, ou bien on met des filtres. (Guillaume, 25 ans, tarologue)

- 12 La production de vidéos dissimulant l'identité ou la modifiant à l'aide de filtres visuels peut donc également s'expliquer chez certain·e·s par une volonté de se protéger du mauvais sort. Afin de maintenir leurs futur·e·s client·e·s sur des consultations privées, les professionnel·le·s doivent trouver un équilibre entre contraintes logistiques, capacité à inspirer un climat de confiance, voire permettre à celle-ci de s'identifier à eux.

## Une pratique « énergétique » réadaptée aux modalités d'échange par écrans interposés

- 13 Les cartomancien·ne·s parlent souvent de leur capacité à faire appel à des prédispositions spéciales. Certain·e·s les attribuent à des caractères liés au « spirituel » (45 occurrences du mot dans les entretiens réalisés<sup>15</sup>), cela recouvre tout ce qui touche aux bénéfiques qui seraient retirés de leur fidélité à une pratique culturelle<sup>16</sup>. D'après eux·elles, ces liens avec des « aides invisibles » demandent de mobiliser des formes d'« énergie » repérables par des observations tangibles : notamment, la disposition des cartes qui favorise une prédiction juste, ou encore les fatigues physique et cognitive engendrées par une pratique considérée énergivore. Il y a donc une cohérence étroite entre le soin apporté au dispositif de consultation pour qu'il limite distractions et sources de fatigue non désirée et ces conceptions de l'activité de cartomancie en termes d'« énergie » (29 occurrences dans les entretiens réalisés).

### Le choix des outils de médiations adaptés aux croyances énergétiques (cartes et médias de communication)

- 14 Yassine est un client de cartomancien·ne·s qui consulte aussi leurs vidéos préenregistrées pour apprendre la pratique. Comme il l'explique ci-dessous, il ne croit pas en la cartomancie en direct sur Internet :

La divination à travers un écran, si la base [...] c'est de « diffuser », [...] une énergie, j'ai du mal à croire qu'[il]elle va la diffuser à travers l'écran. [...] Enfin, c'est une des raisons pour lesquelles [...] je ne « participe » pas [...] au tirage de cartes en ligne ; [...] j'ai pas cette *vibe*-là. (Yassine, 24 ans, recruteur de donateur·rice·s)

- 15 Pour Yassine l'écran semble nécessairement faire barrière aux énergies. Pour certain·e·s cartomancien·ne·s, être en coprésence avec une personne serait donc primordial. Pour la majorité de nos

enquête·e-s qui sont actif·ve·s sur Internet, il est pourtant possible de pratiquer à distance tant que des dispositions sont prises pour aménager les conditions du tirage.

- 16 Ils·elles font souvent coïncider le niveau de personnalisation de leurs outils de médiation : celui prévu par les règles du jeu de cartes divinatoire avec celui du canal de diffusion en ligne. La justification proposée par les enquête·e-s relève de l'accent mis sur l'accès à leur intuition et à l'énergie du·de la client·e. Le choix d'agencement des outils de médiation se structure ainsi<sup>17</sup> :

**Tableau 1**

	Jeu d'oracles	Jeu de tarot
Temporalité des évènements questionnés	Continuité entre le passé et le présent	Évènement futur sans lien évident avec le passé ou le présent
Type d'adresse proposée par le jeu de cartes	Adresse générale, sans personnalisation	Adresse spécifique, personnalisée
Type d'audience pour un tirage de cartes en ligne	Streaming de vidéos asynchrones (YouTube, TikTok)	Échanges privés : - Échanges audio-vidéo asynchrones - Visioconférence en direct - Live TikTok

Agencement des formes d'audience en ligne et des jeux de cartes divinatoires

- 17 Les cartes d'Oracles sont réputées pour être accessibles : les phrases et mots clés indiqués sur les cartes permettent une compréhension rapide, comme illustré ci-dessous.
- 18 C'est ainsi que Malaurie utilise des cartes d'oracle dans un contexte spécifique :

Les [cartes] oracles pourquoi ? Parce que pour moi c'est un message général. [...] Donc comme quand on fait des vidéos sur YouTube ou TikTok, etc. : dans ces cas on touche un large nombre de personnes. [...] Les oracles, ça ouvre plus de champs [...] de possibilités de pouvoir parler à plusieurs personnes. (Malaurie, 32 ans, thérapeute holistique)

- 19 Le tirage de cartes d'oracle livre des messages plus généraux, adaptés à des tirages diffusés sur YouTube et TikTok destinés à des publics

nombreux. Ici l'accent est donc mis sur le·la client·e qui se pose des questions générales et stables dans le temps<sup>18</sup>. Les formulations des cartes d'oracle et les formats de communication publics à distance comme YouTube ou TikTok s'agencent mieux pour répondre à ces demandes. Le tirage du tarot en ligne serait quant à lui utilisé différemment :

Tandis que le tarot, pour moi, ça restreint vraiment un champ à une personne. [...] J'attache de l'importance à utiliser le tarot en guidance privée pour que ça reste vraiment divinatoire. Et que ça soit vraiment mon intuition et les énergies de la personne qui parlent... (Malaurie, 32 ans, thérapeute holistique)

- 20 Le format relationnel de la « guidance privée » engage davantage les parties prenantes et construit de ce fait sur une personnalisation de la prédiction. Une pratique interactionnelle qui s'affine grâce à des années d'expérience suivant des trajectoires mêlant rôles de praticien·ne·s et de consultant·e·s. Cela justifie l'exercice du tarot divinatoire en ligne lors de séances privées et payantes. L'interaction est ainsi conservée dans un format proche de la pratique commerciale en coprésence. L'agencement est donc différent pour des prédictions personnalisées et moins prévisibles dans le temps. Le tirage du tarot y tient une place de choix. Pour certains, il suffit d'une question envoyée par mail. Pour d'autres, l'échange est oral (téléphonique ou *via* des messages asynchrones) ou passe par un échange audiovisuel par visioconférence.
- 21 Dans tous les cas de figure, pour les cartomancien·ne·s interrogé·e·s, le distanciel nécessite surtout une adaptation matérielle de la pratique, permettant de percevoir à distance les informations nécessaires à la divination. Chaque modalité divinatoire a donc son agencement discursif et matériel en propre. Les relations qui engagent le plus tentent de se rapprocher de la consultation privée traditionnelle. Celles-ci sont souvent étiquetées comme plus expertes par les praticien·ne·s, nécessitant le recours à son intuition et à une perception des énergies du·de la client·e.

## Les rituels de protection adaptés à la cartomancie en ligne

- 22 Le moment qui précède le tirage de cartes est significatif pour analyser les différences de rituels entre un tirage mobilisant des outils numériques et un autre ne le faisant pas.

[J]'ai toujours une petite préparation avant chaque guidance. Même une guidance TikTok. Parce que je prends ça quand même très au sérieux ! C'est pas juste j'allume mon téléphone et je fais une guidance [...] Enfin, c'est quelque chose [...] qui me tient quand même à cœur. Donc je vais [...] faire une préparation avant, où je prends le temps de m'ancrer, de me connecter et de demander à mes guides d'être présents et de transmettre un message qui pourra parler au plus grand nombre, ou même à deux personnes qui vont tomber sur la vidéo à ce moment-là. (Malaurie, 32 ans, thérapeute holistique)

- 23 Certain·e·s cartomancien·ne·s mobiliseront les mêmes rituels de préparation pour « s'ancrer » ou « se protéger », quelles que soient les spécificités du tirage, hors ligne ou en ligne. D'autres supprimeront ces rituels préalables dans les cas de production de vidéos courtes ou de consultations rapides (vidéos TikTok, consultations sur un format « une question/une réponse »).
- 24 L'établissement d'une relation basée sur une forme de matérialité et de personnalisation de l'échange est généralement considéré comme d'importance. Cela n'est pas spécifique au travail énergétique en coprésence. Dès que des consultations téléphoniques sont apparues, utiliser un objet appartenant à la personne, ou répondre à une question concernant une situation très personnelle est devenu un moyen de suppléer aux changements des outils de médiation qui vont avec la consultation à distance. La scénographie et l'utilisation de matériels typiques sont essentielles pour entretenir, à distance, confiance et croyance envers les prédictions des cartomancien·ne·s.

## Les consultations privées par écrans interposés

- 25 Visionner depuis plusieurs mois les vidéos d'un·e cartomancien·ne traduit souvent le renforcement d'une relation au long cours qui va de pair avec une confiance envers ses prédictions<sup>19</sup>. Contacter le·la cartomancien·ne pour une consultation privée est alors une suite logique<sup>20</sup>. Cette partie revient sur ces deux étapes essentielles dans le parcours d'un·e client·e : d'une part, le visionnage de vidéos gratuites de cartomancie sur des plates-formes en ligne, d'autre part la consultation privée en ligne.

### La cartomancie sur les plates-formes de vidéos en ligne comme « produit d'appel »

- 26 Alexandre considère que la vidéo de cartomancie est le moyen le plus direct de rencontrer un·e professionnel·le et d'évaluer sa manière de travailler.

À une certaine époque, il fallait aller voir le médium du village, ça m'est déjà arrivé [...] de faire des kilomètres pour aller voir des personnes isolées [...] [Avec la consultation de vidéos en ligne] il y a vraiment le côté pratique, accessible. Ça, c'est un facteur très important [...] c'est un format différent, mais qui a un côté qui va peut-être toucher plus de monde, ou en tout cas qui est plus accessible. (Alexandre, 37 ans, médium)

- 27 Il mentionne le rôle de « médium du village » dont la réputation s'étend par bouche-à-oreille dans les campagnes, une modalité de diffusion de cette expertise déjà documentée dans la littérature<sup>21</sup>. Désormais, les internautes évaluent aussi les cartomancien·ne·s en visionnant leurs vidéos publiques. Cela occasionne moins de déconvenues en consultation privée et favorise la consultation en visioconférence comme prolongement simple et logique.
- 28 De leur côté, les cartomancien·ne·s font un lien entre leurs consultations privées et leur visibilité publique sur des plates-formes

de vidéos. Coralie nous l'indique :

Je fais vraiment pas de pub [rire] ! Du coup, YouTube ben c'est ma manière de me faire connaître et jusqu'à présent j'ai l'impression que ça a fonctionné [...] je pense que quatre-vingt-quinze pour cent de mes clients viennent de YouTube, ont vu mes vidéos, ont apprécié, ont compris comment je faisais les choses, sont intrigués et me contactent. (Coralie, 27 ans, tarologue)

- 29 À l'instar de Coralie, les cartomancien·ne·s interrogé·e·s qui postent des vidéos publiques remarquent la hausse de la visibilité de leurs consultations privées payantes. Alexandre affirme par exemple qu'après 3 mois de moindre activité sur des plates-formes spécialisées dans la voyance, c'est la création de sa chaîne YouTube qui lui permet enfin de se rendre visible et d'acquérir une clientèle qui lui permette de dégager une rentabilité satisfaisante.
- 30 Au fil du temps, le visionnage de vidéos publiques développe un sentiment de confiance envers un·e voyant·e donné·e et débouche auprès de lui·elle sur des demandes de consultations privées. L'esthétique, la présentation de soi ou encore le cadrage de la vidéo jouant un rôle déterminant dans la sélection d'une vidéo et d'un·e professionnel·le à consulter.

## Les formes de consultation en ligne

- 31 Les cartomancien·ne·s de notre corpus proposent une gamme variée de prestations payantes. Certain·e·s mettent également en avant une offre ne s'articulant pas toujours autour du tirage de cartes, se rapportant davantage à des formations désignées comme holistiques, où le tirage de cartes est un élément central mis en cohérence avec des pratiques de soins. Nous nous concentrons dans cette partie sur l'offre de consultations privées à distance centrées sur la cartomancie.
- 32 Le premier type de prestations concerne les échanges synchrones, soit par téléphone soit en visioconférence. En moyenne, la rémunération est de 90 euros de l'heure. Le second type de prestations relève d'échanges asynchrones. Il peut s'agir de tirages de cartes enregistrés en vidéo (35 à 80 euros) ou en audio pour répondre

à des questions transmises par mail (10 à 20 euros). Ces enregistrements audio sont envoyés individuellement aux client·e·s sur WhatsApp ou YouTube (lien vers la vidéo postée en privée). Ils peuvent être organisés selon des séquences de questions et réponses, suivies d'approfondissements, centrés à chaque étape sur un tirage de cartes.

- 33 Les consultations les plus fréquentes sont celles qui se déroulent en visioconférence et qui tendent à remplacer progressivement les consultations traditionnelles par téléphone. Ces consultations se déroulent de manière synchrone pour les cartomancien·ne·s et leur clientèle. Les client·e·s choisissent la durée des séances (de 30 à 60 minutes) et transmettent à l'avance les sujets ou questions qu'ils·elles veulent aborder. Coralie en décrit le déroulement typique :

[O]n va dire en visio ou téléphone, il n'y a pas de préparation avant, juste, on s'appelle, la personne explique son histoire, etc., je tire une carte et après, on discute.

- 34 En dehors de la prise de rendez-vous, le dispositif organisationnel est relativement léger pour les professionnel·le·s. Le matériel utilisé est également moins complexe et moins coûteux que pour produire des vidéos YouTube. Il est nécessaire qu'il soit très polyvalent pour permettre d'être réactif·ve en cas de déplacement du rendez-vous ou de problème technique. Ils·elles utilisent donc majoritairement un téléphone portable professionnel doté de 4G pour contacter leurs client·e·s et se filmer ; l'ordinateur relié à la fibre optique peut servir ponctuellement de dépannage en cas de souci de connexion ; enfin, des systèmes de messagerie grand public, bien maîtrisés par les client·e·s sont privilégiés : Skype, Zoom, Messenger, ou encore WhatsApp. Alternativement, on note que des plates-formes de téléconsultations sont aussi utilisées fréquemment. Les cartomancien·ne·s et praticien·ne·s de médecine douce français ont tendance à se regrouper sur resalib.fr, une plate-forme équivalente à doctolib.com, mais qui est ouverte aux professions non règlementées.
- 35 Les guidances privées par envoi vidéo comportent le même déroulé que la guidance en visioconférence ou appel téléphonique. Cependant, la prestation est transmise en différé à l'aide d'un enregistrement. Les client·e·s ne sont pas nécessairement

connecté·e·s au moment de l'envoi de la vidéo. Les praticien·ne·s restent disponibles après l'envoi de la vidéo, pour répondre plus tard à de potentielles questions.

- 36 Dans certains cas, nous pouvons observer une démultiplication des médias utilisés simultanément, comme l'utilisation par le·la voyant·e de sa tablette numérique récapitulant les informations du·de la client·e (photo, date de naissance, questions, etc.) lors d'un rendez-vous au téléphone.

## **L'organisation du temps d'échange : entre rationalisation et personnalisation**

- 37 Un grand nombre de cartomancien·ne·s valorisent la dimension expérimentale de leur pratique, comme l'explique Coralie :

En fait, il faut aussi savoir que mes offres [...] sont tout le temps en train d'évoluer. Je suis tout le temps en train de me remettre en question ! Je suis toujours en train de changer, parce que [...] je teste des choses et je vois [ce] qui marche, ce qui fonctionne pas. Et quand je dis « ce qui marche », je dis même par rapport à moi : à l'énergie que ça me prend, si ça me met à l'aise.

- 38 Il peut paraître surprenant de qualifier si positivement la flexibilité et l'adaptabilité des prestations payantes dans le cas de pratiques de cartomancies pourtant fortement ritualisées et qui valorisent traditionnellement la prise de temps de réflexion et le « pas de côté ». Il ne faut pas oublier que cette profession reste dévalorisée, l'appellation d'ésotérisme la renvoyant à des formes de sous-cultures déviantes<sup>22</sup>. Ce paradoxe traduit donc une forme de réappropriation positive d'un discours libéral qui peut malheureusement masquer des conditions de travail précarisées par l'accentuation de la concurrence sur Internet, émergeant avec l'ouverture à des consultations de praticien·ne·s depuis l'autre bout du pays. La numérisation de la pratique accentue l'importance pour les praticien·ne·s de montrer en ligne des vidéos en adéquation avec les attendus des demandeur·euse·s.

- 39 Les différents formats des consultations privées sont donc construits autour de l'affirmation par les professionnel·le·s de deux principes : d'une part, l'individualisation et la personnalisation de la consultation, d'autre part, une simplification de l'organisation de la pratique.
- 40 Pour ce qui est de l'individualisation de la consultation, les cartomancien·ne·s font sans cesse évoluer leur offre, pour se rapprocher aux mieux des attentes de leurs publics. L'avantage le plus évident pour les publics est l'obtention d'un tirage personnalisé en seul·e à seul·e avec le·la voyant·e. Les cartomancien·ne·s veillent toujours à proposer une entrée de gamme : le prix de la séance suit les gradations de qualité des prestations. Par exemple, le nombre de questions posées, la durée, mais également les types de services supplémentaires rendus au cours d'une seule et même séance : tirage de cartes, utilisation d'un pendule, conseils en lithothérapie, etc. Les cartomancien·ne·s ont tendance à s'adapter aux modes :

Je suis flexible et je m'adapte [...]. Donc à distance, YouTube, en visio aussi, par Skype ou par Zoom, Messenger, par WhatsApp. J'ai déjà fait tout tous ces formats. Il n'y a pas, pas de souci. [...] Aujourd'hui, j'aimerais dire que c'est un voyage, une expérience, une découverte. Pourquoi ? Parce qu'en fait je n'ai pas de plan maintenant préétabli et j'ai beaucoup évolué aussi par rapport à mon approche et ma pratique. Et [...] aujourd'hui, en tout cas, ce qui me plaît là maintenant, c'est vraiment d'être dans une forme juste d'accueil, de simplicité et de se laisser guider par tout ce qui vient au moment présent. Et donc ça fait que chaque consultation va être vraiment différente. (Alexandre, *op. cit.*)

- 41 Comme Alexandre, les autres cartomancien·ne·s proposent plusieurs moyens de mise en contact, ou composent avec leurs client·e·s la meilleure manière de communiquer : adoption possible de plusieurs plates-formes de visioconférence, ou de messageries, parfois même déplacement du client·e au domicile du·de la voyant·e, ou inversement.
- 42 Le deuxième axe de formatage d'une consultation privée est la flexibilité de l'organisation temporelle des cartomancien·ne·s. Malaurie s'en fait l'écho :

Souvent, quand on fait une guidance, y'a beaucoup d'informations et des fois on a tendance à oublier. Donc l'envoi en vidéo, c'est sûr qu'on peut pas vraiment interagir instantanément avec la personne, mais on peut revenir sur la vidéo, la reversionner, si on a besoin de confirmation, si on a certaines choses qu'on a oubliées.

- 43 La consultation par l'envoi du tirage par vidéo *via* une messagerie permet aux cartomancien·ne·s différentes organisations de leur temps. Ils·elles produisent la vidéo, l'envoient et la révisent à leur propre rythme. Les réponses aux réactions des client·e·s peuvent aussi être temporisées. De leur côté, les client·e·s trouvent avantage à cette temporalité, investissant l'attente de réflexions introspectives et de nouveaux visionnages des prédictions.
- 44 Ces changements de temporalités permettent aux cartomancien·ne·s de trouver un nouvel équilibre plutôt que de revoir à la baisse le temps de l'échange et les modalités organisationnelles. Ils·elles expriment presque toujours un réel besoin d'échange et d'exercice de leur empathie, en résonance avec les besoins de leurs client·e·s. À l'instar de travailleur·euse·s indépendant·e·s focalisé·e·s sur le télétravail, les cartomancien·ne·s pratiquent souvent seul·e·s depuis chez eux·elles. La relation qu'ils·elles entretiennent à distance avec leurs client·e·s est donc ressentie de leur part comme un besoin majeur.
- 45 Notons que les principes fondamentaux du catalogue de consultations privées sont les mêmes que ceux de la production d'une vidéo de cartomancie, soit l'accessibilité de la consultation vidéo, sa personnalisation et la recherche de confort pour les praticien·ne·s, et enfin, l'importance d'un dialogue approfondi.
- 46 La vidéo de cartomancie en ligne peut donc être considérée comme « un produit d'appel » pour la consultation privée. Cette dernière se distingue par sa personnalisation plus poussée, notamment parce qu'elle permet de se retrouver seul·e lors d'échanges synchrones avec le·la voyant·e. Cette valeur ajoutée est justifiée par un prix dépendant des modalités relationnelles, notamment des temporalités et du degré de personnalisation des prédictions.

## Le *live* de cartomancie et ses publics restreints : la mise en scène d'une « course » à la consultation privée

- 47 Les *lives* peuvent permettre d'associer le format de la vidéo de cartomancie et certaines spécificités de la consultation privée, l'interaction en direct et l'apport financier notamment. Certain·e·s cartomancien·ne·s multiplient les *lives* pour augmenter leur nombre d'abonné·e·s et de vues.
- 48 Le principe d'un *live* de cartomancie est le suivant : le·la cartomancien·ne parle en direct avec son audience qui peut s'exprimer en retour *via* une messagerie instantanée (*chat*) affichée à côté de la vidéo.
- 49 Les *lives* se répartissent en deux catégories : d'une part, des tirages autour d'un thème général (nouvelle lune, changement de saison, etc.) sans échange préalable avec le·la voyant·e. D'autre part, des tirages en réponse à des questions écrites dans le *chat* par des membres de l'audience.
- 50 Quand le premier cas ressemble aux vidéos YouTube classiques, dans le second, les publics de la vidéo *live* interpellent en permanence l'animateur·rice *via* le *chat*, pour obtenir réponse à leurs questions personnelles qui défilent donc les unes après les autres, par exemple, dans une messagerie instantanée sur TikTok, nous pouvons trouver « Thibaut, 32 ans, et Laurence, 30 ans, en couple depuis 3 ans : “Allons-nous nous marier prochainement ?” Sophie, 46 ans : “Mon mari va-t-il se sortir de l'alcool ?” ». Le·la voyant·e peut alors décider de faire un rapide tirage pour répondre à certaines de ces questions.
- 51 Malaurie a décidé de mettre un terme au format *live* sur sa chaîne TikTok, son explication décrit les spécificités du format *live* :

Des gens revenaient constamment dans mes *lives*. Et c'est même des gens qui m'envoyaient des messages en privé, un peu en détresse et

je pouvais pas... Et parfois, c'est des gens qui ne sont pas majeurs, donc pour moi ça sortait un peu de mon cadre et je voulais pas, donc j'ai un peu stoppé sur les *lives*, donc je referai des *lives* certainement, mais sur un sujet spirituel donné, pas des réponses précises... Parce que les gens veulent des réponses maintenant. Et en plus, je pense que, là c'est que mon avis, ce sont des gens qui regardent plusieurs *lives*, de plusieurs cartomanciennes. Donc... en tout cas moi, je voulais pas faire partie de ça [...] La personne [...] est déjà peut-être pas bien, elle est déjà dans un état où elle a envie de savoir quelque chose tout de suite. Et en fait [...] le problème, enfin... c'est pas vraiment un problème, mais [...] ces personnes ont tendance à prendre pour vérité ce que je vais dire et y a certaines personnes qui ne réalisent pas forcément l'impact de nos vidéos, des mots qu'on peut employer, des affirmations que l'on peut faire, que ça puisse avoir sur l'autre personne en face. (Malaurie, 32 ans, thérapeute holistique)

- 52 Lors de ses vidéos *live*, Malaurie s'est rendu compte qu'une partie des publics sur TikTok adoptent des comportements bien plus consuméristes qu'ailleurs, traduisant une fidélité et une fréquente présence à ses *lives*. Cela fait paraître comme insistantes les demandes de tirages personnalisés gratuites sur le *live*. Ce phénomène va de pair avec des modalités d'expression plus directes pour parler de ses problèmes, une caractéristique des publics de TikTok composés d'une majorité de personnes jeunes, à l'inclusion de nombreux mineur·e·s. Si bien que des cartomancien·ne·s se sentent déstabilisé·e·s et confronté·e·s à des dilemmes éthiques relatifs à l'exercice de leur activité auprès de nouvelles audiences très jeunes qu'ils·elles découvrent sur TikTok.
- 53 Malaurie incrimine également la stratégie économique de la plateforme TikTok qui laisse la possibilité pour les audiences de faire un « cadeau » aux cartomancien·ne·s lorsqu'un *live* est apprécié.
- 54 Avant d'être offerts sur un *live*, ces cadeaux sont d'abord achetés à des prix variables : le cadeau « rose » représenté par une image de la fleur valant une « pièce » virtuelle quand le « bélier » en vaut 9 999. Dans le même esprit que des jetons de casino, ces « pièces » doivent être achetées au préalable en quantité déterminée à des prix unitaires dégressifs : par exemple, cinquante centimes d'euros contre 36 « pièces ».

- 55 Ces cadeaux servent dans le cadre d'une compétition entre membres du public pour que le·la cartomancien·ne réponde. Envoyer un cadeau pendant un *live* est donc le moyen d'attirer l'attention du·de la voyant·e. Le cadeau apparaît directement sur l'écran de tous·tes.
- 56 Bien qu'il·elle soit le·la seul·e à tirer les cartes, il·elle est souvent accompagné·e d'un·e modérateur·rice de commentaires qui a un rôle clé dans l'organisation des questions posées par les audiences. Le·la modérateur·rice est généralement la personne annonçant les règles du *live* auxquelles les participants·tes doivent se conformer pour que leur question soit retenue, puis transmise au·à la cartomancien·ne. Les spectateurs·rices n'ont pas connaissance des échanges entre les deux organisateurs·rices du *live*, mais remarquent la présence du·de la modérateur·rice dans le *chat* ou lorsque le·a cartomancien·ne les mentionne à l'oral.
- 57 Bien que les voyants·es décrivent souvent leur *live* comme « voyance gratuite », offrir un « cadeau » lors du *live* est en fait un moyen d'assurer sa place dans la liste du·de la modérateur·rice et de passer devant les personnes n'ayant pas offert de cadeau.
- 58 La transaction argent-prédiction n'est pas toujours explicite. Même s'ils ont une valeur monétaire réelle, les cadeaux sont avant tout considérés comme un moyen de remercier le·la voyant·e. Cette dernière ne dit pas explicitement que lui offrir un cadeau permet un traitement prioritaire de la question.
- 59 Les vidéos de cartomancie sont une porte d'entrée gratuite pour se diriger vers une consultation payante et privée. Même si les cartomancien·ne·s dirigent leur audience vers leurs prestations payantes, aborder le sujet de la rémunération est très peu courant dans une vidéo. Ils·elles préfèrent indiquer le lien de leur site Internet présentant les informations de la prestation payante : tarif, déroulé de la séance privée et horaires. Communiquer sur sa volonté d'obtenir de l'argent peut être perçu comme négatif pour les publics qui recherchent en priorité des informations sur les compétences et la fiabilité des voyant·e·s.
- 60 Les fonctionnalités de rémunération TikTok permettent donc la création d'un nouvel apport financier pour les créateur·rice·s de contenu, mais aussi un accès bien plus direct à des réponses

personnalisées pour des publics jeunes et peu fortunés. Cela favorise ainsi la prise en charge personnalisée de publics qui n'ont pas besoin de se sentir autant en confiance que pour les autres modalités de consultation à distance en seul·e à seul·e. Cet abaissement sensible de la barrière d'accès aux vidéos privées de cartomancie profite à de très jeunes publics, à l'inclusion de mineur·e·s.

- 61 Sur le plan éthique, à l'instar des plates-formes de jeux en ligne destinées aux jeunes<sup>23</sup>, on notera sur TikTok une absence criante de modération des contenus monétisés, ici par l'entremise l'achat de « cadeaux » offerts ensuite pour capter l'attention des cartomancien·ne·s. L'absence d'accord parental préalable à ces transactions marchandes fait reposer le développement de modalités de consultation respectueuses de ces publics sur les seules épaules des cartomancien·ne·s.
- 62 Cela soulève un certain nombre de questionnements éthiques et légaux, dès lors qu'on réalise que de l'argent peut être échangé par des mineurs sur TikTok sans modération active, sous couvert d'une interdiction de la pratique déclarée dans les conditions d'utilisation de la plate-forme.
- 63 À l'instar des blogs « pro-ana<sup>24</sup> », la cartomancie personnalisée pour des mineur·e·s permet aussi à des jeunes en difficulté d'accéder anonymement à un espace de *care* inédit. La modération des cadeaux achetés sans accord parental est donc sans doute ce qui pose le plus problème. La question de l'accès des jeunes à des services en ligne de professionnel·le·s de la cartomancie amené·e·s à se former à l'écoute de ces nouveaux publics doit sans doute être appréhendé avec plus de nuances.
- 64 En définitive, la croyance et l'efficacité de la pratique de cartomancie filmée en ligne semblent donc relever avant tout d'une affaire d'agencement sociotechnique entre dispositifs de médiation, ceux-ci se traduisant ensuite en termes de qualités relationnelles et de ressentis subjectifs.

## Conclusion

- 65 Les formats de vidéos en ligne sont donc constamment adaptés aux spécificités des jeux de cartes divinatoires, sous formes de règles et

de normes sociales inédites. L'enjeu est de favoriser une relation interpersonnelle empreinte de confiance, à même de maintenir la croyance dans la prédiction qui est proposée au·à la client·e. Cela passe la plupart du temps par une recherche de personnalisation de la relation. Paradoxalement, cette personnalisation relationnelle est ménagée par le recours à des agencements non-humains : la scénographie du rituel, le cadrage de la vidéo, ou encore une gestion inventive de la temporalité des échanges et des modes de communication en ligne.

## BIBLIOGRAPHY

---

- ABIMBOLA Seye, KEELAN Sarah, EVERETT Michael, CASBURN Kim, MITCHELL Michelle, BURCHFIELD Katherine, MARTINIUK Alexandra, « The Medium, the Message and the Measure: A Theory-Driven Review on the Value of Telehealth as a Patient-Facing Digital Health Innovation », *Health Economics Review*, vol. 9, n° 1, 2019, DOI : [10.1186/s13561-019-0239-5](https://doi.org/10.1186/s13561-019-0239-5).
- ARMFIELD Nigel R., BRADFORD Madeleine, BRADFORD Natalie K., « The clinical use of Skype –For which patients, with which problems and in which settings? A snapshot review of the literature », *International Journal of Medical Informatics*, vol. 84, n° 10, 2015, p. 737-742, DOI : [10.1016/j.ijmedinf.2015.06.006](https://doi.org/10.1016/j.ijmedinf.2015.06.006).
- BACKHAUS Autumn, AGHA Zia, MAGLIONE Melissa L., REPP Andrea, ROSS Bridgett, ZUEST Danielle, RICE-THORP Natalie M., LOHR James, THORP Steven R., « Videoconferencing psychotherapy: a systematic review », *Psychological services*, vol. 9, n° 2, 2012, p. 111-131, DOI : [10.1037/a0027924](https://doi.org/10.1037/a0027924).
- CASILLI Antonio A., TUBARO Paola, *Le phénomène « pro ana ». Troubles alimentaires et réseaux sociaux*, Paris, Presses des Mines, 2016, URL : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/ENST/hal-01404890> [consulté le 16/01/2025].
- COWAN Douglas E., *Cyberhenge: Modern Pagans on the Internet*, New York, Routledge, 2005.
- DAWSON Lorne L., COWAN Douglas E., *Religion online: Finding faith on the Internet*, New York, Londres, Routledge, 2004.
- DING Runze, SONG Lin, « Queer Cultures in Digital Asia | Digital Sexual Publics: Understanding Do-It-Yourself Gay Porn and Lived Experiences of Sexuality in China », *International Journal of Communication*, vol. 17, 2023, URL : <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/19800> [consulté le 16/01/2025].
- DOUYÈRE David, « De la mobilisation de la communication numérique par les religions », *Tic & société*, vol. 9, n° 1-2, 2016, DOI : [10.4000/ticetsociete.1822](https://doi.org/10.4000/ticetsociete.1822) .

- ESQUERRE Arnaud, *Prédire. L'astrologie en France au XXI<sup>e</sup> siècle*, Paris, Fayard, 2013.
- FAVRET-SAADA Jeanne, *Désorceler*, Éditions de L'olivier, coll. « Penser/Rêver », 2011.
- FAVRET-SAADA Jeanne, *Les Mots, la mort, les sorts*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des sciences humaines », 1985.
- HACKETT Rosalind I. J., « Religion et Internet », *Diogène*, vol. 211, n° 3, 2005, p. 86-99, DOI : [10.3917/dio.211.0086](https://doi.org/10.3917/dio.211.0086).
- JONVEAUX Isabelle, « L'Internet au monastère : de nouvelles sociabilités pour les ascètes extramondains », *Transversalités*, vol. 4, n° 116, 2010, DOI : [10.3917/trans.116.0063](https://doi.org/10.3917/trans.116.0063).
- KIM Changwook, SHIN Wooyeol, « Unbound journalism: interloper media and the emergence of fortune-telling journalism », *International Journal of Communication*, vol. 15, 2021.
- KLASSEN Chris, « Cybercoven: Being a witch online », *Studies in religion/Sciences religieuses*, vol. 31, n° 1, 2002, p. 51-62, DOI : [10.1177/00084298020310](https://doi.org/10.1177/00084298020310).
- LUHMANN Niklas, *La confiance : un mécanisme de réduction de la complexité sociale*, trad. S. Bouchard, Paris, Economica, 2006.
- MAYER Jean-François, « Croire en ligne : usages religieux d'Internet et catholicisme contemporain », *Transversalités*, vol. 4, n° 116, 2010, p. 45-62, DOI : [10.3917/trans.116.0045](https://doi.org/10.3917/trans.116.0045).
- MILLER Chris, « How Modern Witches Enchant TikTok: Intersections of Digital, Consumer, and Material Culture(s) on #WitchTok », *Religions*, vol. 13, n° 2, 2022, DOI : [10.3390/rel13020118](https://doi.org/10.3390/rel13020118).
- OBADIA Lionel, « When Virtuality Shapes Social Reality. Fake Cults and the Church of the Flying Spaghetti Monster », *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, vol. 8, 2015, DOI : [10.11588/rel.2015.0.20327](https://doi.org/10.11588/rel.2015.0.20327).
- PREMFORS Siri Sofie, *Wicca and Witchcraft on Instagram: a study of femininity and empowerment within the wicca and witchcraft movements as portrayed on Instagram*, thèse de doctorat en sciences des religions, sous la direction de M. Broberg, Uppsala University, 2022, URL : <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1670910&dswid=-6089> [consulté le 16/01/2025] .
- RUANGKANJANASES Athapol, SIVARAK Ornlatcha, JONG Din, ZHOU Yajun, « The effect of self-disclosure on mass trust through TikTok: An empirical study of short video streaming application users », *Frontiers in Psychology*, vol. 13, 2022, DOI : [10.3389/fpsyg.2022.968558](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.968558).
- RYAN Tamlyn, *Virtual Spirituality: The Negotiation and (re-) presentation of Psychic-spiritual Identity on the Internet*, thèse de doctorat en philosophie, sous la direction de R. Wooffitt, University of York, 2012.
- SHEIN Paichi Pat, LI Yuh-Yuh, HUANG Tai-Chu, « Relationship between Scientific Knowledge and Fortune-Telling », *Public Understanding of Science*, vol. 23, n° 7, 2014,

p. 780-796, DOI : [10.1177/0963662514522169](https://doi.org/10.1177/0963662514522169).

SONG Lin, « Desire for Sale: Live-Streaming and Commercial DIY Porn among Chinese Gay Microcelebrities », *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 27, n° 6, 2021, p. 1753-1769, DOI : [10.1177/13548565211047341](https://doi.org/10.1177/13548565211047341).

SØRENSEN Jørgen, « Sortes virtuales: a comparative approach to digital divination », *Scripta Instituti Donneriani Aboensis*, vol. 25, 2013, p. 181-188, DOI : [10.30674/scripta.67439](https://doi.org/10.30674/scripta.67439).

TAVARES Fatima Regina Gomes, « Devenir tarologue. Perception “rationnelle” vs. perception “intuitive” entre débutants au tarot à Rio de Janeiro », *Cahiers du Brésil contemporain*, n° 35-36, 1998, p. 255-277.

TRONTO Joan, MAURY Hervé, *Un monde vulnérable. Pour une politique du « care »*, Paris, La Découverte, coll. « Textes à l'appui », 2009.

VÉTEL Bruno, *Activités économiques et réagencements marchands dans le jeu en ligne Dofus*, thèse de doctorat en sociologie, sous la direction de Nicolas Auray, Télécom ParisTech, 2016.

VÉTEL Bruno, « Les travailleurs pauvres du jeu vidéo », *Réseaux*, vol. 2, n° 208-209, 2018, p. 195-228, DOI : [10.3917/res.208.0195](https://doi.org/10.3917/res.208.0195).

## NOTES

---

1 La littérature sur les formes d'apprentissage par vidéos privées est écartée en raison de la trop grande distance avec la notion de *care*, nous n'évoquons donc pas les MOOC, le coaching sportif et les jeux vidéo filmés sur Twitch.

2 Joan Tronto et Hervé Mau, *Un monde vulnérable. Pour une politique du care*, Paris, La Découverte, coll. « Textes à l'appui », 2009.

3 Seye Abimbola *et al.*, « The medium, the message and the measure: a theory-driven review on the value of telehealth as a patient-facing digital health innovation », *Health Economics Review*, vol. 9, n° 1, 2019, DOI : [10.1186/s13561-019-0239-5](https://doi.org/10.1186/s13561-019-0239-5) ; Autumn Backhaus *et al.*, « Videoconferencing psychotherapy: a systematic review », *Psychological services*, vol. 9, n° 2, 2012, p. 111-131, DOI : [10.1037/a0027924](https://doi.org/10.1037/a0027924) ; Nigel R. Armfield, Madeleine Bradford, Natalie K. Bradford, « The clinical use of Skype—For which patients, with which problems and in which settings? A snapshot review of the literature », *International Journal of Medical Informatics*, vol. 84, n° 10, 2015, p. 737-742.

- 4 Lin Song, « Desire for Sale: Live-Streaming and Commercial DIY Porn among Chinese Gay Microcelebrities », *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 27, n° 6, 2021, p. 1753-1769, DOI : [10.1177/13548565211047341](https://doi.org/10.1177/13548565211047341) ; Runze Ding et Lin Song, « Queer Cultures in Digital Asia | Digital Sexual Publics: Understanding Do-It-Yourself Gay Porn and Lived Experiences of Sexuality in China », *International Journal of Communication*, n° 7, 2023, p. 2463-2478, URL : <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/19800/4121> [consulté le 16/01/2025].
- 5 Jeanne Favret-Saada, *Les Mots, la mort, les sorts*, Paris, Gallimard, coll. « Folio. Essais », 1985 ; Jeanne Favret-Saada, *Désorceler, Penser/Rêver*, Paris, Éditions de l'olivier, coll. « Penser/Rêver », 2009 ; Fatima Regina Gomes Tavares, « Devenir tarologue. Perception “rationnelle” vs. perception “intuitive” entre débutants au tarot à Rio de Janeiro », *Cahiers du Brésil contemporain*, n° 35-36, 1998, p. 255-277 ; Arnaud Esquerre, *Prédire. L'astrologie en France au XXI<sup>e</sup> siècle*, Paris, Fayard, coll. « Histoire de la pensée », 2013 ; Jørgen Sørensen, « Sortes virtuales: a comparative approach to digital divination », *Scripta Instituti Donneriani Aboensis*, vol. 25, 2013, p. 181-88, DOI : [10.30674/scripta.67439](https://doi.org/10.30674/scripta.67439).
- 6 Paichi Pat Shein, Yuh-Yuh Li, et Tai-Chu Huang, « Relationship between Scientific Knowledge and Fortune-Telling », *Public Understanding of Science*, vol. 23, n° 7, 2014, p. 780-796, DOI : [10.1177/0963662514522169](https://doi.org/10.1177/0963662514522169) ; Changwook Kim et Wooyeol Shin, « Unbound journalism: interloper media and the emergence of fortune-telling journalism », *International Journal of Communication*, vol. 15, 2021, p. 3519-3536.
- 7 Rosalind I. J. Hackett, « Religion et Internet », *Diogène*, vol. 3, n° 211, n° 3, 2005, p. 86-99, DOI : [10.3917/dio.211.0086](https://doi.org/10.3917/dio.211.0086) ; Isabelle Jonveaux, « L'Internet au monastère : de nouvelles sociabilités pour les ascètes extramondains », *Transversalités*, vol. 4, n° 116, 2010, p. 63-77, DOI : [10.3917/trans.116.0063](https://doi.org/10.3917/trans.116.0063) ; Jean-François Mayer, « Croire en ligne : usages religieux d'Internet et catholicisme contemporain », *Transversalités*, vol. 4, n° 116, 2010, p. 45-62, DOI : [10.3917/trans.116.0045](https://doi.org/10.3917/trans.116.0045) ; David Douyère, « De la mobilisation de la communication numérique par les religions », *Tic & société*, vol. 9, n° 1-2, 2015, DOI : [10.4000/ticetsociete.1822](https://doi.org/10.4000/ticetsociete.1822).
- 8 Chris Klassen, « Cybercoven: Being a witch online », *Studies in religion/Sciences religieuses*, vol. 31, n° 1, 2002, p. 51-62, DOI : [10.1177/000842980203100104](https://doi.org/10.1177/000842980203100104) ; Lorne L Dawson et Douglas E Cowan (dir.), *Religion online: Finding faith on the Internet*, New York, Londres, Routledge,

2004 ; Douglas E. Cowan, *Cyberhenge: Modern Pagans on the Internet*, New York, Londres, Routledge, 2005 ; Tamlyn Ryan, *Virtual Spirituality: The Negotiation and (re)-presentation of Psychic-spiritual Identity on the Internet*, thèse de doctorat en philosophie, sous la direction de R. Wooffitt, University of York, 2012 ; Lionel Obadia, « When Virtuality Shapes Social Reality. Fake Cults and the Church of the Flying Spaghetti Monster », *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, vol. 8, 2015, DOI : [10.11588/rel.2015.0.20327](https://doi.org/10.11588/rel.2015.0.20327) ; Siri Sofie Premfors, *Wicca and Witchcraft on Instagram: a study of femininity and empowerment within the wicca and witchcraft movements as portrayed on Instagram*, thèse de doctorat en sciences des religions, sous la direction de M. Broberg, Uppsala University, 2022, URL : <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1670910&dsid=-6089> [consulté le 16/01/2025] ; Chris Miller, « How Modern Witches Enchant TikTok: Intersections of Digital, Consumer, and Material Culture(s) on #WitchTok », *Religions*, vol. 13, n° 2, 2022, p. 118, DOI : [10.3390/rel13020118](https://doi.org/10.3390/rel13020118).

9 Niklas Luhmann, *La Confiance : un mécanisme de réduction de la complexité sociale*, trad. S. Bouchard, Paris, Economica, 2006.

10 Athapol Ruangkanjanases et al., « The effect of self-disclosure on mass trust through TikTok: An empirical study of short video streaming application users », *Frontiers in Psychology*, vol. 13, 2022, DOI : [10.3389/fpsyg.2022.968558](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.968558).

11 Un exemple de *facecam* peut être observé dans la vidéo d'Anne Bisson Clément à partir de 01:03. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=DaBs9PoyHOY> [consulté le 16/01/2025].

12 Une telle construction de plan peut être observée dans la vidéo d'Alexis Phoenix à partir de 09:41. URL : <https://youtu.be/wupiQnDd86M?si=xRYkoZjL9TjaVE8B> [consulté le 16/01/2025].

13 Pour nos enquêté·e·s la cartomancie est souvent liée à l'énergétique. Ils·elles prétendent être sensibles à une force guidant leur intuition lorsqu'ils·elles tirent les cartes, ce qui influence leur choix et l'interprétation de ces dernières.

14 Tout au long de ce texte, la caractérisation des expertises indiquées correspond à celle qui est donnée par les enquêté·e·s.

15 D'autres mobilisent des explications rattachées aux sciences cognitives, ou à la psychologie, ils·elles sont minoritaires sur notre terrain. Pratiquement tout·e·s nos enquêté·e·s parlent de l'acuité de leur

« intuition » (15 occurrences). Cette notion polysémique a l'avantage de pouvoir se rattacher à des explications, tantôt scientifiques, tantôt spirituelles, suivant des régimes de croyance adaptables aux contextes, déjà décrits par Jeanne Favret-Saada, *Désorceler, Penser/Rêver*, *op.cit.* Nous n'évoquerons donc pas dans cette section la minorité qui distingue précisément l'origine de ces termes et veille à ne jamais les juxtaposer.

16 On peut citer une proximité ou « connexion » ressentie avec des « défunts », des « esprits », des « entités », « des dieux mythologiques », des « archanges », des « démons », des « animaux totems », des « astres », Bouddha, etc.

17 Les deux premières lignes décrivent la structure pour chaque type de jeux de cartes. La troisième se rapporte à l'usage médiatique qu'en font nos enquêté·e·s.

18 Ce résultat d'analyse issu de notre terrain recoupe celui d'une enquête sur les consultations payantes d'astrologie réalisées en coprésence : Arnaud Esquerre, *op. cit.*

19 Chez nos enquêté·e·s visionner plusieurs vidéos d'un·e même cartomancien·ne leur sert à comparer les résultats des tirages avec leurs attentes. La confiance s'installe dès lors qu'ils·elles considèrent que les prédictions correspondent à leur vécu.

20 Guillaume illustre la moyenne haute de notre échantillon en publiant 10 vidéos et 2 *lives* par semaine. En moyenne, chacune de ses vidéos atteint 15 000 vues. En parallèle, il effectue une moyenne de 37 consultations privées à distance par semaine (12 en visioconférence, 25 par envoi de fichiers asynchrones – 10 vidéos et 15 audios).

21 Favret-Saada, *Les Mots, la mort, les sorts*, *op. cit.*

22 Howard S. Becker, *Outsiders, Études de sociologie de la déviance*, Paris, Éditions Métailié, coll. « Leçons de choses », DOI : [10.3917/meta.becke.1985.01](https://doi.org/10.3917/meta.becke.1985.01).

23 Bruno Vétel, *Activités économiques et réagencements marchands dans le jeu en ligne Dofus*, thèse de doctorat en sociologie, sous la direction de Nicolas Auray, Télécom ParisTech, 2016 ; Bruno Vétel, « Les travailleurs pauvres du jeu vidéo », *Réseaux*, vol. 2, n° 208-209, 2018, p. 195-228, DOI : [10.3917/res.208.0195](https://doi.org/10.3917/res.208.0195).

24 Antonio A. Casilli, Paola Tubaro, *Le Phénomène « pro ana »*. *Troubles alimentaires et réseaux sociaux*, Paris, Presses des Mines, 2016, URL : [http=](http://)

[s://dumas.ccsd.cnrs.fr/ENST/hal-01404890](https://dumas.ccsd.cnrs.fr/ENST/hal-01404890) [consulté le 16/01/2025].

## ABSTRACTS

---

### Français

La réalisation de vidéos présentant des séances de tirage de cartes divinatoires, telles que le tarot, est désormais largement répandue. Cette recherche repose sur une série d'entretiens avec quatorze enquêté·e·s, praticien·ne·s ou publics de ces vidéos en ligne. Elle met en lumière la manière dont le formatage des vidéos et des jeux de cartes varie en fonction des contextes sociotechniques, dans le but de maintenir une confiance interpersonnelle fondamentale à la base de la croyance en cette pratique ésotérique.

### English

The production of videos featuring sessions of divinatory card readings, such as tarot, is now widespread. This study is based on a series of interviews with fourteen professionals and viewers of these videos online. It highlights how the formatting of the videos and card games varies depending on sociotechnical contexts, aiming to maintain interpersonal trust fundamental to believe in this esoteric practice.

## INDEX

---

### Mots-clés

tarot, cartes, vidéo, voyance, confiance

### Keywords

tarot, cards, video, voyance, trust

## AUTHORS

---

### Bruno Vétel

Centre de Recherche en sciences de Gestion (Cerege) ; Université de Poitiers (IAE)

IDREF : <https://www.idref.fr/185769756>

HAL : <https://cv.archives-ouvertes.fr/bruno-vetel>

### Charlène Gomez

Ces petites choses vidéoludiques  
oubliées

# Voir grand pour étudier les petites choses vidéoludiques : pour un petit manifeste des *micro game studies* francophones

*Thinking Big to Study the Little Things in Videogames: A Small Manifesto of the Micro Game Studies*

Esteban Giner, Martin Ringot and Charles Meyer

DOI : 10.35562/marge.1046

Copyright  
CC BY-NC-SA

## OUTLINE

---

Enjeux des *micro game studies*  
Présentation des contributions

## TEXT

---

Everything stays. Right where you left it. Everything stays but it still changes. Ever so slightly, daily and nightly, in little ways, when everything stays<sup>1</sup>.

*Adventure Time*, saison 7, épisode 13.

1 « En quelques jours, nous avons bâti cette nouvelle maison : celle des *micro game studies*. » Ces mots de conclusion<sup>2</sup> avaient pour objectif d'affirmer l'importance et la valeur des « petits travaux » dans le champ des études dédiées aux jeux vidéo, analogiques, sur table, avec une manette ou simplement du papier. Plutôt que de se concentrer sur des grands enjeux théoriques ou jugés « utiles » aux études des jeux, l'ambition des *micro game studies* est de réunir des travaux dédiés à l'étude du détail vidéoludique, du petit phénomène ludique, du minuscule *gameplay*, ou même de l'insignifiante discursivité de certains de ces objets. Ce qui fut constaté à nouveau lors de ces

journées, c'est bien que le travail du chercheur ou de la chercheuse a cet aspect transformatif de révéler l'importance du plus petit des éléments d'un système, en l'occurrence des éléments ludiques.

- 2 C'est pourquoi ce dossier est consacré aux petites choses des jeux. Notre intention, en publiant les actes issus du colloque *Ces petites choses vidéoludiques : quelles perspectives pour les micro-game studies ?*, est d'affirmer l'importance de l'approche des *micro game studies*, ainsi que d'en pérenniser la dynamique. Découpés en deux dossiers, les actes de ce colloque sont un objet déjà bien étrange dans le paysage scientifique, mais peut-être que leurs lecteurs et lectrices constateront que l'étude du petit, lorsqu'elle est considérée avec autant d'égard que le grand, apporte également un certain émerveillement scientifique, pour ne pas dire un réenchantement même du travail académique.

## Enjeux des *micro game studies*

- 3 En guise de conclusion d'un épisode<sup>3</sup> racontant la vie tragique de deux des personnages principaux de la série *Adventure Time*<sup>4</sup>, Marceline se remémore une ultime chanson de sa mère dans laquelle cette dernière met l'emphase sur les objets, laissés ici et là. Cette chanson est également une invitation à se focaliser sur les petites choses, comment elles changent afin de mieux constater le temps qui passe ou encore nos propres « itinéraires expérientiels », pour emprunter ici l'expression à Torben Grodal<sup>5</sup>, traduit par Bernard Perron<sup>6</sup>. De manière fortuite, cela fait également écho au projet anthropologique de James Deetz qui en 1977, par la publication de son ouvrage *In Small Things Forgotten*, écrivait :

Il est terriblement important de se souvenir des « petites choses oubliées ». Car dans les choses apparemment petites et insignifiantes qui s'accumulent pour créer une vie, l'essence de notre existence est saisie. Nous devons nous souvenir de ces petites choses, et nous devons les utiliser de manière nouvelle et imaginative afin d'obtenir une appréciation différente de ce qu'est la vie aujourd'hui, et de ce qu'elle était dans le passé<sup>7</sup>.

- 4 Pourtant, cette invitation à se soucier du détail, des petites choses, et à les mettre en valeur est une difficulté académique. Comme l'évoque

Steve Conn, une discipline comme l'histoire fait par exemple face à des problèmes d'échelle : si elle est compétente lorsqu'il s'agit de faire des généralisations, elle se retrouve en difficulté lorsqu'il s'agit d'étudier ce qui se situe à un niveau personnel, au plus proche des expériences individuelles<sup>8</sup>. L'une des réponses à ce problème fut alors l'émergence de la microhistoire, portée notamment par Carlo Ginzburg qui propose ce qu'il appelle un « paradigme indiciaire » en examinant « les détails les plus négligeables, et les moins influencés par les caractéristiques propres à l'école à laquelle appartenait le peintre : les lobes des oreilles, les ongles, la forme des doigts des mains et des pieds<sup>9</sup> ».

- 5 Les études francophones des jeux peuvent également y être confrontées, dans une certaine mesure, d'où la problématique que nous avons adressée en publiant un appel dédié à l'étude de ces « petits » phénomènes. Si le champ a éminemment besoin de bâtir de grandes théories permettant la compréhension des jeux vidéo, nous promovons également les petites choses composant « ce qui fait jeu ». Ce besoin du « petit » universitaire se ressent dans les sciences populaires, entendues comme une alternative aux sciences académiques<sup>10</sup>. Ces dernières sont à même d'aborder ce type de micro-problématiques. En témoignent par exemple les productions comme la série dédiée aux tropes vidéoludiques *Red Barrel*<sup>11</sup> du vidéaste essayiste PsEuDoLeSs1, de l'émission *Blow Up*<sup>12</sup> qui va s'attacher à une petite chose au cinéma par émission (les baisers, les échecs, les anniversaires, etc.) ou encore des comptes-catalogues sur les réseaux sociaux comme *Can You Pet The Dog?*<sup>13</sup> et *low poly animals*<sup>14</sup>. De cette mise en perspective entre sciences académiques et sciences populaires naît deux besoins : celui de faire émerger les *micro game studies* et celui de faire entrer la culture matérielle et les petites choses du jeu vidéo dans la recherche académique.
- 6 S'ajoute à cela un rappel à la réalité, vécu lors de ces deux journées de colloque. Qui dit « petit » ne dit pas « simple » pour autant. Adresser cet « insignifiant signifiant » nécessite tout autant de rigueur que tout autre projet scientifique. Dans le cadre de cette première étape pour les *micro game studies*, il fallait donc d'abord définir les axes d'un tel projet. Le premier et peut-être le plus évident concerne l'études des éléments directement signifiés aux publics et ce, dans le cadre

d'une certaine unicité sémantique. Au-delà de la réalité informatique qui peut utiliser de multiples choses individuelles (code, modélisations, etc.), cet axe des *microgame studies* se focalise donc d'abord par exemple sur l'étude d'un personnage ou d'un objet plutôt que l'ensemble des éléments informatiques nécessaires à son existence dans une réalité vidéoludique. Cela peut être par exemple dans le but de revenir sur leur historicité (l'évolution d'un objet au sein d'une franchise ou d'un corpus plus large) ou encore sur leur affordance, ici comprise comme « une relation entre les propriétés d'un objet et les capacités de l'agent qui détermine comment l'objet pourrait éventuellement être utilisé<sup>15</sup> ».

- 7 Le deuxième porte sur les « petites fonctionnalités » ou les petites interactions. Ici, il s'agit d'interroger directement les façons dont une audience a la possibilité de s'emparer d'une réalité ludique pour y faire l'exercice d'une certaine agentivité. Encore une fois, il n'est pas question d'avoir un regard macro sur cette agentivité. Au contraire, elle se matérialise par des actions parfois seulement significatives pour l'audience lors d'un très court moment de jeu, comme lorsqu'elle s'amuse à caresser des animaux modélisés. Ainsi, les *micro game studies* proposent d'étudier les fonctionnalités au prisme de leur (inter)relations les unes avec les autres et ce, de sorte à dégager les façons dont les audiences s'en emparent et leur donnent une signification qui devient fondamentale, malgré leur échelle de grandeur au regard de l'expérience totale.
- 8 Enfin, le dernier axe des *micro game studies* propose d'embrasser clairement les aspects matériels des jeux en analysant les plus petits de ses éléments. Que cela soit par des composants, des plateformes ou des installations uniques, ce qui fait jeu et jeu vidéo permet de sonder les façons dont le support matériel intervient dans l'expérience (vidéo)ludique. La question de l'importance du matériel doit donc être soulevée, qu'il s'agisse des *inputs* (pourquoi la course par pression d'un joystick est-elle devenue un standard dans les jeux en monde ouvert ?), des contrôleurs (comment des solutions alternatives et/ou détournements artistiques questionnent les rapports humains-machine), ou des moteurs de jeu/programmes/etc. Ces observations rendent compte de la manière dont ces fragments créent des sentiers technologiques.

- 9 De fait, le projet de ces *micro game studies* francophones est défini par le croisement de la culture matérielle, que Gaskell et Carter définissent comme « les entités physiques qui résonnent avec des communautés d'humains<sup>16</sup> » et les sciences du jeu. Faisant le parallèle avec l'invitation de James Deetz, ce premier dossier a pour ambition de reconnaître la valeur académique des petites choses (vidéo)ludiques : des détails, des éléments ou des phénomènes qui sont trop « petits » pour des recherches aux ambitions de généralisation et d'abstraction.
- 10 Ce dossier, comme celui à paraître dans un prochain numéro des *Nouveaux Cahiers de Marge*, est une première proposition francophone de rendre compte du petit dans le champ des études dédiées aux jeux et aux jeux vidéo. À leur niveau, les articles révèlent des problématiques inédites dans la recherche académique et tracent les premiers sillons d'une recherche qui s'annonce fructueuse et bénéfique pour la communauté scientifique.

## Présentation des contributions

- 11 Après avoir souligné l'importance d'étudier tout ce qui relève du petit détail, il devient rapidement évident qu'une échelle de petitesse (ou de modestie) émerge. Si une simple mécanique, un élément modélisé ou une ligne de code informatique symbolisent presque immédiatement une certaine idée du petit, il est tentant d'en prendre le contrepoint en commençant ce dossier par ce qui constitue sans doute la « plus grande » de ces petites choses : les moteurs de jeu. Ces logiciels de conception et de production permettent à toutes et tous de créer des expériences ludiques. Cependant, tous les moteurs ne cherchent pas à atteindre le réalisme d'une modélisation qui tromperait son public avec la réalité du monde physique, comme peut le promettre le moteur *Unreal Engine*<sup>17</sup>. De l'autre côté du spectre se trouvent des outils comme *Bitsy*<sup>18</sup>, un moteur dédié à la création de petits jeux simples, avec très peu d'interactions, seulement quelques couleurs et tout en pixel art. L'article de Leslie Astier propose une étude sur la naissance d'un tel outil et comment les créateurs et créatrices se le sont notamment approprié dans des contextes de production alternatifs tels que les *game jams*. Entre autres, il est question d'interroger comment la contrainte, liée à

l'usage d'un tel outil, volontairement limité par son créateur, permet l'émergence d'expériences hautement significantes pour les créateurs et créatrices ainsi que, *in fine*, les publics qui font l'expérience de ces jeux.

- 12 Mais un moteur de jeu est un outil qui est employé à un niveau industriel et s'inscrit de ce fait dans des contextes de production parfois d'autant plus complexes qu'ils mobilisent des équipes de plusieurs centaines de personnes sur une temporalité s'étalant depuis la préproduction (l'étape durant laquelle les équipes pensent et définissent les produits sur lesquels elles vont ensuite travailler) jusqu'à la fin de la production (durant laquelle les équipes produisent effectivement l'objet jeu). Au sein de ces processus émergent des microphénomènes qui, rarement anticipés, deviennent des traces révélant les conditions de production. Dans son article, Hugo Montembeault propose une étude des *glitches* vidéoludiques comme autant de petits éléments permettant de mieux comprendre un contexte de production dans son ensemble. Ce faisant, l'étude spécifique de ces phénomènes rappelle également les publics à la matérialité, informatique, des jeux vidéo.
- 13 Si les *glitches* peuvent être des éléments "spontanés" ou, dans tous les cas, imprévus, les équipes de développement intègrent de nombreux petits éléments de sorte à orienter la coconstruction d'une expérience ludique partagée. C'est le cas des « aboiements » ou *barks* pour lesquels Alice Dionnet consacre une réflexion. Il s'agit de petites phrases énoncées par des personnages non-joueurs figurants, doublées ou non, qui permettent d'apporter des éléments de récits sans pour autant interrompre l'action. En étudiant les « aboiements » des gardes et des miliciens du jeu *Dishonored*<sup>19</sup>, Alice Dionnet analyse les façons dont ces petites phrases structurent l'expérience du public joueur. En effet, ces paroles permettent de fournir des informations contextuelles tout en signifiant et en projetant les personnalités fictionnelles différentes d'un garde à un autre. L'expérience du public joueur se retrouve alors orientée au cours d'une session de jeu par ces petites choses, d'où l'importance de les étudier afin de comprendre l'une des façons que les structures ludiques ont de cadrer l'expérience.

- 14 Les *barks* étant un outil incontournable pour donner vie à un univers de jeu, il nous a semblé pertinent de faire se répondre la contribution d’Alice Dionnet avec celle d’Aurélie Huz et Hélène Sellier, qui proposent une approche systémique et poétique de ces « petites phrases ». En effet, cet élément de détail narratif remplit plusieurs fonctions simultanément selon un régime ludique et diégétique : ces phrases permettent ainsi d’informer le joueur ou la joueuse des intentions immédiates du personnage qui la prononce, tout en apportant des informations sur le monde fictionnel dans lequel se déroule l’action. Les autrices mettent en évidence un troisième régime qu’elles qualifient de réflexif. Ce qu’elles appellent « méta-barks » sont des phrases dont le but est de remettre en question la cohérence narrative du monde ludique. Par cet axe, Aurélie Huz et Hélène Sellier proposent une définition du *bark* comme objet marginal, dans lequel elles observent un certain potentiel expressif et politique. En revenant sur l’expérience créative d’Hélène Sellier en tant que *narrative designer* sur le projet *RecovR*<sup>20</sup>, les autrices montrent comment l’équipe créative s’est approprié le système de *bark* dans sa marginalité pour y souligner les rapports de pouvoir qui existent sur le lieu de travail. Les *barks* ont été utilisés dans ce *serious game* (un jeu dont l’intention est de former ou sensibiliser son public à une question donnée) comme un espace de liberté expressive qui permet, comme c’est souvent le cas dans les espaces marginaux, une forme de subversion.
- 15 En rassemblant des contributions sur les moteurs de jeux, les phénomènes impromptus ou des éléments de design marginaux, ce dossier s’est jusqu’à présent concentré sur des petits éléments distincts. Or, les *micro game studies* sont également un angle intéressant pour l’analyse comparée ou pour interroger des sentiers artistiques et technologiques. Malgré leur intention de se restreindre de sorte à ne pas généraliser une réflexion, cela reste une possibilité ouverte aux chercheuses et chercheurs de documenter la manière dont un petit phénomène ou un petit corpus de jeux peut également orienter scientifiquement une réflexion sur un sujet plus général. En l’occurrence, c’est ce type de travail que nous propose Charlotte Courtois. En effet, l’autrice a fait des jeux pornographiques un corpus de recherche privilégié, en travaillant particulièrement sur des jeux pornographiques sortis durant la décennie 1980 et faisant partie des

ludothèques de la ZX-Spectrum et du Commodore-64. Dans son article, elle pose la question suivante : comment la notion « petit jeu » réinterroge-t-elle celle de genre vidéoludique ? En effet, elle constate à travers son corpus que réunir un corpus sous la dénomination de « petit jeu », du fait de la durée de leur expérience ou de leurs mécaniques limitées, remet en cause les genres dans lesquels ils étaient inscrits auparavant. Elle observe de fait que les genres doivent rester contextuels et être constamment interrogés. Outre la perspective scientifique, la focale sur ces « petits jeux » que l'article propose peut également être lue comme un manifeste promouvant les expériences courtes, moins techniques, moins énergivores que les expériences dites « grand public ».

- 16 Si cette première moitié des actes du colloque a été l'occasion de nous concentrer sur les contextes de conception et de production d'un jeu vidéo et de la manière dont les petites choses sont structurantes dans le résultat final, le dernier article de ce volume permet de clore cette réflexion en recentrant le propos sur la manifestation concrète du monde de jeu et de ce qu'elle suscite. C'est ainsi que Laura Goudet s'intéresse au potentiel horrifiant de l'espace des toilettes dans le jeu vidéo d'horreur. En choisissant un espace clos minimal et marginal, tel que les toilettes, comme objet d'étude, l'autrice propose d'isoler le phénomène d'horreur et de le questionner dans un contexte circonscrit. Après avoir analysé la manière dont cet espace particulier dans les jeux d'horreur permet de comprendre le phénomène de claustrophobie et de topophobie, Laura Goudet propose de rattacher cette émotion particulière à la perception d'une hétérotopie. Les toilettes constituent souvent un espace isolé du reste du monde diégétique, perçu à la fois comme un refuge, une parenthèse entre deux phases de jeu stressantes, mais aussi, par contraste, comme des lieux qui accroissent le malaise procuré par le jeu. En mettant l'accent sur cet espace marginal et souvent négligé par la recherche, Laura Goudet en souligne la centralité à la fois diégétique et ludique.

## BIBLIOGRAPHY

---

scientifique », *Questions de communication*, n° 17, 2010, p. 19-32, DOI : [10.4000/questionsdecommunication.368](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.368).

DEETZ James, *In Small Things Forgotten: An Archaeology of Early American Life* [1977], nouvelle édition révisée et enrichie, New York, Anchor Books, 1996.

GASKELL Ivan, CARTER Sarah A., *The Oxford Handbook of History and Material Culture*, New York, Oxford University Press, 2020.

GINZBURG Carlo, *Mythes, emblèmes, traces : Morphologie et histoire*, trad. Monique Aymard, Christian Paoloni, Elsa Bonan, Martine Sancini-Vignet, Paris, Flammarion, 1989.

GRODAL Torben, « Stories for Eye, Ear, and Muscles » dans PERRON B., WOLF M. J. P., *The Video Game Theory Reader 2*, Londres, New York, Routledge, 2008.

NORMAN Donald A., *The Design of Everyday Things* [1988], édition révisée et enrichie, Cambridge, MIT Press, 2013.

PERRON Bernard, *Silent Hill : Le moteur de la terreur*, Paris, Questions Théoriques, coll. « Lecture>Play », 2016.

Can You Pet The Dog? [compte sur X], X, URL : <https://twitter.com/CanYouPetTheDog> [consulté le 24/11/2024].

Low poly animals [compte sur X], X, URL : <https://twitter.com/lowpolyanimals> [consulté le 24/11/2024].

## NOTES

---

1 Rebecca Sugar, *Everything Stays*, 2015.

2 Actes du colloque *Ces petites choses vidéoludiques oubliées : quelles perspectives pour les micro game studies ?*, université Jean-Moulin Lyon 3, 6-7 octobre 2022, Lyon.

3 Saison 7, épisode 13 : « *Flute Spell/The Thin Yellow Line* », réalisé par Andres Salaff et Adam Muto.

4 Pendleton Ward, *Adventure Time*, États-Unis : Cartoon Network, 2010-2018, 10 saisons, 289 épisodes de 23 min.

5 Torben Grodal, « Stories for Eye, Ear, and Muscles », dans B. Perron et M. J. P. Wolf, *The Video Game Theory Reader 2*, Londres, New York, Routledge, 2008, p. 144.

6 Bernard Perron, *Silent Hill : Le moteur de la terreur*, Paris, Questions Théoriques, coll. « Lecture>Play », 2016, p. 7.

- 7 James Deetz, *In Small Things Forgotten: An Archaeology of Early American Life* [1977], New York, Anchor Books, 1996, p. 200. Nous traduisons.
- 8 Steven Conn, « Words or Things in American History? », dans I. Gaskell, S. A. Carter (dir.), *The Oxford Handbook of History and Material Culture*, New York, Oxford University Press, 2020, p. 25.
- 9 Carlo Ginzburg, *Mythes, emblèmes, traces : Morphologie et histoire*, trad. Monique Aymard, Christian Paoloni, Elsa Bonan et Martine Sancini-Vignet. Paris, Flammarion, 1989, p. 140.
- 10 Bernadette Bensaude-Vincent, « Splendeur et décadence de la vulgarisation scientifique », *Questions de communication*, n° 17, 2010, p. 19-32, DOI : [10.4000/questionsdecommunication.368](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.368).
- 11 PsEuDoLeSs1, *Red Barrel* [émission vidéo], YouTube, 2013-2021, 15 épisodes, URL : <https://www.youtube.com/playlist?list=PLxJ4mlxcEjWO1bFZRtMmsdWKc81fFmSr1> [consulté le 24/11/2024].
- 12 Luc Lagier, *Blow Up* [émission télévisée], France, Arte, 2010-présent, 596 épisodes, 5-30 minutes, URL : <https://www.arte.tv/fr/videos/RC-014095/blow-up/> [consulté le 24/11/2024].
- 13 Can You Pet The Dog? [compte sur X], X, URL : <https://x.com/canyoupetthedog?lang=en> [consulté le 24/11/2024].
- 14 Low poly animals [compte sur X], X, URL : <https://x.com/lowpolyanimals> [consulté le 26/11/2024].
- 15 Donald A. Norman, *The Design of Everyday Things* [1988], édition révisée et enrichie, Cambridge, MIT Press, 2013, p. 11. Nous traduisons.
- 16 Ivan Gaskell, Sarah A. Carter, *The Oxford Handbook of History and Material Culture*, New York, Oxford University Press, 2020, p. 2. Nous traduisons.
- 17 Tim Sweeney, *Unreal Engine* [moteur de jeu], Epic Games, C++, Blueprint, 1998.
- 18 Adam Le Doux, *Bitsy*, 2016, URL : <https://www.bitsy.org/> [consulté le 26/11/2024].
- 19 Arkane Studios, *Dishonored*, 2012.
- 20 The Seed Crew, *RecovR*, 2022.

## AUTHORS

---

### **Esteban Giner**

Enseignant coordinateur à Gobelins Paris, chercheur associé au CREM  
IDREF : <https://www.idref.fr/269918787>

### **Martin Ringot**

*Lead narrative designer* chez Alt Shift, chercheur associé au laboratoire Marge  
IDREF : <https://www.idref.fr/253133181>  
HAL : <https://cv.archives-ouvertes.fr/martin-ringot>

### **Charles Meyer**

Maître de conférences à l'Université Côte d'Azur, Lirces, chercheur associé au  
laboratoire Marge, OMNSH  
IDREF : <https://www.idref.fr/268970149>  
ORCID : <http://orcid.org/0009-0007-4350-6238>

# Shortest bitsies : une microexploration de Bitsy et des jeux d'une minute ou moins créés à l'æ Pang Pang Club

*Shortest Bitsies: A Microexploration of Bitsy and the One-Minute-or-Less Games Crafted at the Pang Pang Club*

**Leslie Astier**

DOI : 10.35562/marge.1049

Copyright  
CC BY-NC-SA

## OUTLINE

---

Introduction

Héritier de la révolution Twine, Bitsy et les simulateurs de marche  
Bitsy un moteur en contexte : thématiques et indexations de *bitsies*  
fabriqués en *game jams*  
Une pluralité de voix

## TEXT

---

Je pense qu'une grande partie de son attrait réside dans son caractère égalitaire. Un jeu Bitsy ressemblera à un jeu Bitsy, quel que soit le niveau de la développeuse qui l'utilise. Il n'y a pas de place pour invalider le travail des gens en le qualifiant d'amateur parce que, par définition, il n'existe que pour y faire de petites choses<sup>1</sup>. »

Nathalie Lawhead

# Introduction

- 1 En 2012 paraît *Rise of the Videogame Zinester: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives and People Like You Are Taking Back an Art Form*<sup>2</sup>, ouvrage manifeste écrit par Anna Anthropy qui appelle à une plus grande diversité de créations par la multiplication de l'accès à des moteurs de jeux par des « amateur·rice·s, des femmes au foyer, des dilettantes, des personnes comme vous et moi ». Quatre ans plus tard est créé un moteur de jeu qui va profondément impacter les productions indépendantes : Bitsy<sup>3</sup>, un moteur de jeux en pixel art, facile à prendre en main par des non-professionnel·les<sup>4</sup> et fonctionnant sur la majorité des ordinateurs sur navigateur. En 2021, Nathalie Lawhead consacre un article de son blog à Bitsy soulignant l'aspect égalitaire des productions qu'il permet.
  
- 2 Læ Pang Pang Club est un projet artistique animé par des créateur·ices<sup>5</sup> développant un système de soutien et d'échange autour de la création de jeux par des non-professionnel·le·s. Fondé par Robin Moretti en 2018 et porté depuis janvier 2020 par Leslie Astier avec la coopération active de læ Pang Pang Crew, læ Club se dédie à l'exploration des formes expérimentales vidéoludiques, au questionnement et à l'expression personnelle par le jeu. Par des *game jams* bienveillantes, læ Club questionne productivité et normes de publication des jeux. Les jeux créés à læ Club explorent des rapports à l'intime, à la création et reflètent les identités queers et trans\*<sup>6</sup> ainsi que les prises de position féministes, antivalidistes et anticapitalistes de leurs créateur·ices<sup>7</sup>. Les formats courts et les outils rapides à prendre en main, comme Bitsy, sont encouragés dans les *jams* de læ Club pour leur facilité de prise en main. Dans cet article, nous nourrirons nos questionnements des pratiques de création menées au sein de læ Pang Pang Club<sup>8</sup> depuis 2020 en assumant une triple posture de joueuse·créateur·ice·chercheuse. Nous nous inspirons des pratiques de recherche·création proposées par Erin Manning et Brian Massumi en valorisant l'importance du « processus, de l'action en train de se faire, de l'immanence active<sup>9</sup> ». Pour cela nous tisserons, entre collectif et individuel, des trajectoires rapportant l'outil et ses usages en *game jams*. Voulant approcher avec prudence un matériau dont la brièveté pourrait être accablée par

l'imposition de discours analytiques, nous travaillerons dès que possible avec le paratexte produit par les auteurixes et nous référerons aux pages itch.io rédigées par les créateurixes ainsi qu'aux articles du site internet qui servent de journal de l'æ Pang Pang Club pour contextualiser les productions. Des références seront apportées pour alimenter la conceptualisation dont certaines n'ont pas été discutées au sein de l'æ Club : cependant, les références à Anna Anthropy, aux *walking simulators*, à Gamergate<sup>10</sup>, à Nathalie Lawhead et à Brendan Keogh font partie de références communes de l'æ Club discutées lors de sessions vocales et structurent nos postures partagées de créateurixes.

- 3 Si j'utilise le nous de courtoisie tout au long de l'article, c'est qu'il s'agit de travaux menés au sein de l'æ Club qui est une collective : ma position sera néanmoins située puisque j'administre l'æ Club, que j'ai organisé une partie des événements mentionnés et ai créé certains *bitsies* du corpus de l'æ Pang Pang Club.
- 4 Suivant le postulat de Nathalie Lawhead qu'« un jeu Bitsy ressemblera toujours à un autre jeu Bitsy<sup>11</sup> », dans le cadre de cet article, nous focaliserons dans un principe métonymique sur les plus petits jeux fabriqués avec le moteur à l'æ Club : des jeux parcourables en une vingtaine de clics ou une poignée de secondes. Entre unicité et diversité, nous nous demanderons quels usages Bitsy et ses contextes d'utilisation encouragent dans ses formes même les plus brèves et les plus situées.
- 5 En étudiant le design du moteur et ses inspirations, nous verrons comment Adam Le Doux a conçu Bitsy pour créer des récits personnels. Ensuite, nous approcherons Bitsy en tant que moteur privilégié pour partager des mondes et en étudiant les thèmes des *game jams* et le paratexte d'un corpus de *bitsies* d'une minute créés au sein de l'æ Pang Pang Club. Nous mettrons en valeur le potentiel pluriel de ce qui peut se jouer dans un *bitsy* en étudiant l'espace ludique de trois *bitsies* indexés dans le corpus sous le tag « Short », jeux caractérisés par leur brièveté. Enfin nous ouvrirons notre réflexion à l'inscription de ces *Short bitsies*, à leur courte échelle, dans un effort *continué* d'ouverture du champ vidéoludique à de nouvelles voix et propositions.

- 6 Les jeux que nous étudierons ici constituent des ensembles spontanément construits, par la participation des créateurixes, dans le cadre d'un événement créatif. Nous cherchons à les présenter dans leur dimension contextuelle et collective aussi bien qu'auctoriale et individuelle.

## Héritier de la révolution Twine, Bitsy et les simulateurs de marche

- 7 Lorsqu'il crée Bitsy en 2016, Adam Le Doux est un ingénieur-informaticien en *burnout* après avoir essayé de faire un jeu, du *game engine* au *gameplay*, seul, en parallèle de son travail alimentaire. Cherchant à continuer son projet en se focalisant uniquement sur le design narratif, Adam s'inspire de Twine et de Pico 8, deux moteurs créés par des auteurs pour des auteurixces<sup>12</sup>.
- 8 Twine est un outil d'écriture de fiction hypertextuelle<sup>13</sup> créé en 2009 par Chris Klimas. Le moteur simplifie l'écriture avec peu ou pas de code et permet de tester son jeu et de le publier en HTML rapidement. Avec le travail d'artistes comme Anna Anthropy, Porpentine ou Mattie Brice, la *Twine revolution*<sup>14</sup> a contribué à populariser les *personal games*<sup>15</sup> : des jeux créés par des personnes seules parlant de leur vécu et qui questionnent « un grand nombre des normes et valeurs dominantes de la conception de jeux classiques, qu'il s'agisse du processus, des mécanismes ou du contenu<sup>16</sup> ». »
- 9 Inspiré par Twine, Pico 8 est un moteur de jeu publié en 2015 par Lexaloffle Games. Pico 8 impose différentes contraintes : la définition des tuiles (8x8) et de l'écran (128x128) et « la taille des cartouches [sont] essentiellement choisie[s] de manière à ce que vous ne puissiez pas faire de grandes choses. [...] Cela vous oblige [...] à vous concentrer sur ce qui est important pour vous et à jeter ce qui ne l'est pas<sup>17</sup>. »
- 10 Accélérant les processus de développement en enlevant la friction du code comme Twine, et favorisant un design concis comme les cartouches Pico 8<sup>18</sup>, Bitsy invite à faire, défaire et refaire dans un

environnement de design minimaliste. Bitsy est un moteur *open source* qui permet de créer de courts récits et univers interactifs en pixel art. Un *bitsy* est composé de trois couleurs, d'un avatar de 8x8 pixels et d'une salle de 512x512 pixels. Il peut présenter des personnages non-joueurs, des objets à ramasser et se dérouler sur plusieurs salles. Il se joue à l'aide des flèches directionnelles. Dans Bitsy, il n'y a ni forces physiques comme la gravité et la vitesse ni notion de temps mécanique prévu dans le moteur ce qui rend certaines mécaniques de contact (pousser, frapper) et d'accélération (résoudre vite) difficiles à implanter. Enfin, Bitsy permet de travailler sur navigateur et ne nécessite pas d'ordinateur puissant.

- 11 Dès sa première version, Le Doux conçoit Bitsy autour de contraintes inspirées des *walking simulators*<sup>19</sup> pour créer des ébauches autobiographiques<sup>20</sup>. Ce genre de jeu est caractérisé par ses mécaniques non violentes de déambulation, de rencontre et de collecte à visées narratives<sup>21</sup>. Faisant l'objet de nombreuses querelles et quolibets sur la nature du jeu à raconter ou non des histoires, l'appellation *walking simulators* apparue lors du *Gamergate* a été depuis appropriée par des développeurs, comme Le Doux, avec une volonté revendiquée de repenser l'espace et les mécaniques de jeu<sup>22</sup>. Selon Jon Stone, ces choix de design encouragent par leurs restrictions formelles les créateurs à graviter vers des récits minimalistes qui, à l'image d'autres poèmes vidéoludiques, jouent sur la répétition, l'ambiguïté et l'économie du langage<sup>23</sup>. Par son design, Bitsy orienterait vers un certain type de productions et nous allons étudier ses inscriptions dans des communautés de pratique<sup>24</sup>.

## **Bitsy un moteur en contexte : thématiques et indexations de bitsies fabriqués en game jams**

- 12 Six mois après avoir lancé Bitsy, Adam Le Doux organise la première *Monthly Bitsy Jam*<sup>25</sup>. Cette pratique mensuelle<sup>26</sup> structure une communauté active sur Discord et sur Itch.io. Le thème des *jams* est soumis par les créateurs qui votent chaque mois<sup>27</sup>. La popularité de Bitsy est concomitante de la popularité de *itch.io*<sup>28</sup>, plateforme créée en 2016 qui facilite la publication de jeux en créant des pages

permettant d'héberger jeux et *game jams*. Itch.io est « un lieu où la conception du média peut être pensée comme un “support personnel d’expression” (Hurel, 2020 : 14<sup>29</sup>) ». À ce jour, le site héberge quelques milliers de *bitsies*<sup>30</sup>.

- 13 Depuis la deuxième *Monthly Bitsy Jam*, aucune *Bitsy jam* n’est notée, enlevant ainsi la compétition entre les participantes et favorisant des notations et commentaires libres. Les thèmes des *game jams* sont soumis à une communauté qui collabore à leur exploration. Ils marquent une inscription des *bitsies* dans le quotidien, le personnel et le politique : on y retrouve des lieux, des transports, de la nourriture, des petits animaux, ainsi que des pratiques liées à la technologie, des mentions de l’au-delà et de la mort ou encore des préoccupations environnementales et non humaines. Cette pratique de la *game jam* et des *jams* bienveillantes<sup>31</sup> a inspiré les méthodes de travail de la Club.

**Fig. 1. Liste des 80 thèmes des *Bitsy Monthly Jams*, de la plus récente (*no dialogue*, 04/24) à la plus ancienne (*Breakfast*, 04/17)**

- 78 Bitsy Jams Hosted by Adam LeDoux**
- [no dialogue](#)
  - [long distances](#)
  - [secret place](#)
  - [bitsy fest jam](#)
  - [lost media](#)
  - [waiting](#)
  - [the little things](#)
  - [close the window](#)
  - [bad weather](#)
  - [fermentation](#)
  - [chain reaction](#)
  - [public domain](#)
  - [hibernation](#)
  - [jazz](#)
  - [ghosts on holiday](#)
  - [field guide](#)
  - [pollinators](#)
  - [loops](#)
  - [heat death of the universe](#)
  - [duck](#)
  - [shipwreck](#)
  - [public transport](#)
  - [crows](#)
  - [YOU CAN'T HAVE IT](#)
  - [ALL](#)
  - [mushrooms](#)
  - [sleepy](#)
  - [5-years-o-bitsy](#)
  - [as a treat](#)
  - [cactus](#)
  - [little details](#)
  - [overdue library books](#)
  - [virtual pet](#)
  - [unfinished business](#)
  - [seafolk](#)
  - [clouds](#)
  - [candles](#)
  - [bitsy classic jam](#)
  - [goblins](#)
  - [pen pal](#)
  - [ghost ship](#)
  - [frog](#)
  - [cursed book](#)
  - [connections](#)
  - [trash](#)
  - [isolation](#)
  - [silent bitsy](#)
  - [rat](#)
  - [egg](#)
  - [soup](#)
  - [ghosts with jobs](#)
  - [Dinosaur](#)
  - [Echo](#)
  - [Moss](#)
  - [Masks](#)
  - [One Room](#)
  - [Bees](#)
  - [Tooth](#)
  - [Snails](#)
  - [Mech](#)
  - [Tarot](#)
  - [Ghost](#)
  - [Ritual](#)
  - [Harvest](#)
  - [Mixtape](#)
  - [The Sublime](#)
  - [Space Whales](#)
  - [Ocean](#)
  - [Cats](#)
  - [Archaeology](#)
  - [oh no](#)
  - [Midnight](#)
  - [Snow](#)
  - [Bric-A-Brac](#)
  - [Castles & Ruins](#)
  - [Traintracks](#)
  - [A Secret](#)
  - [Moth](#)
  - [Daydream](#)
  - [Radio Silence](#)
  - [Breakfast](#)

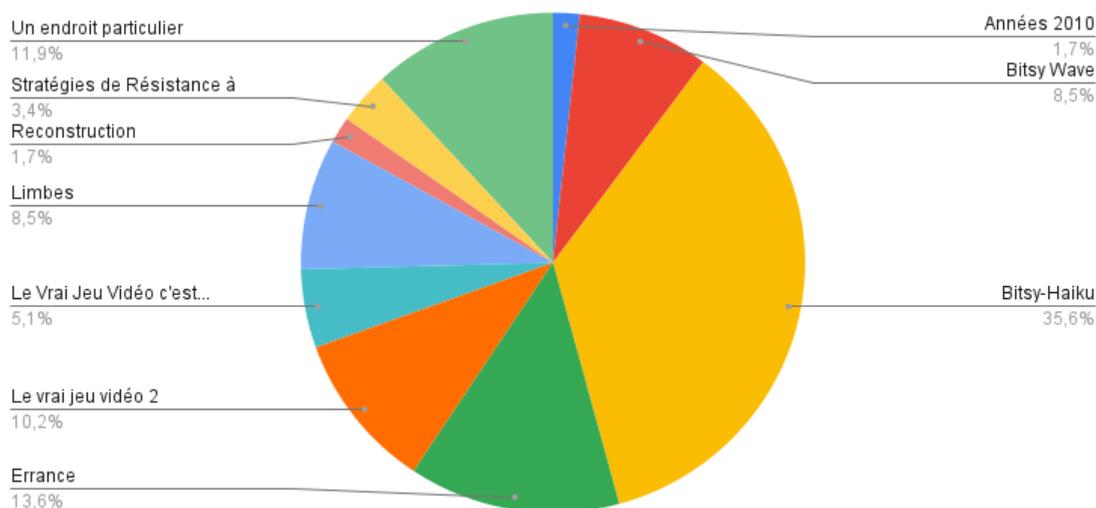
Crédits : Adam Le Doux, itch.io  
 Source : page d’Adam Le Doux sur itch.io.

- 14 Læ Pang Pang Club œuvre pour la création de jeux expérimentaux : relancés juste avant la première vague de covid-19, les thèmes des *game jams* en portent la marque. Portés par des créateurixes en lien

avec leurs pratiques, ils sont souvent liés à l'introspection, au soin et au questionnement des formes de production. Chaque thème est un prétexte de partage de références et d'échanges prenant forme par la page de la *game jam* et l'écriture possible d'un article. Les sessions vocales permettent à chacun·e de partager ses idées et ses questions, théoriques ou pratiques, liées à la conception de son jeu. Parfois, un jeu reste à l'état de projet et sa trace<sup>32</sup> consignée dans l'article restituant la *jam*.

- 15 La première *game jam* Bitsy à læ Pang Pang Club a été coorganisée avec Peter Februar, qui se présente comme *game* développeur de *bitsies*. À l'occasion de la *Monthly Bitsy Jam : Ghost Ship*, nous avons discuté sur itch.io du format du bitsy-haïku, un *bitsy* parcourable en quelques clics composé d'une salle unique et de trois phrases qu'il avait utilisé pour son jeu *Too late, Larry*. Autour de cette contrainte, la *Bitsy-Haiku Jam* s'est tenue à læ Club en octobre 2020<sup>33</sup>. Poussant la brièveté des *bitsies*, cette *game jam* proposait de faire un jeu en une salle et trois phrases, les créateurixes pouvaient utiliser le format classique du haïku (rythmique et thématique) ou utiliser une versification libre. Cette *jam* a lancé une pratique plus globale de Bitsy au sein de læ Club. Depuis, sur les quatorze *game jams* organisées à læ Pang Pang Club, des *bitsies* ont été soumis à dix *game jams* (cf. Fig. 2) indépendamment de la longueur temporelle de celles-ci, 3 heures ou un mois et demi<sup>34</sup>. Parmi ces *jams*, quatre seulement étaient explicitement destinées à la création de *bitsies* et *bitsies* 3D<sup>35</sup>. Pour les événements sur lesquels le choix du moteur de jeu était libre : deux *game jams* étaient courtes au format essai, où la demande était de réfléchir sur le « vrai » jeu vidéo, trois *game jams* étaient dévolues à l'exploration de nos rapports au soin<sup>36</sup>, à la blessure et à l'amour<sup>37</sup> et une *jam* faisait hommage à l'internet 2.0<sup>38</sup>. Dans cet ensemble, deux *jams* étaient liées thématiquement « Le vrai jeu vidéo c'est...<sup>39</sup> » et « Le vrai jeu vidéo 2<sup>40</sup> » et deux *jams* présentaient une parenté volontaire de prolongement d'une thématique « Limbes<sup>41</sup> » et « Errance<sup>42</sup> ». Ainsi sur l'ensemble des *game jams*, les créateurixes se sont positionné·es sur le médium vidéoludique, sur des rapports intrapersonnels, et ont écrit des formes poétiques et conçu des lieux liés à la mémoire. Pour compléter cette inscription thématique, nous allons regarder le

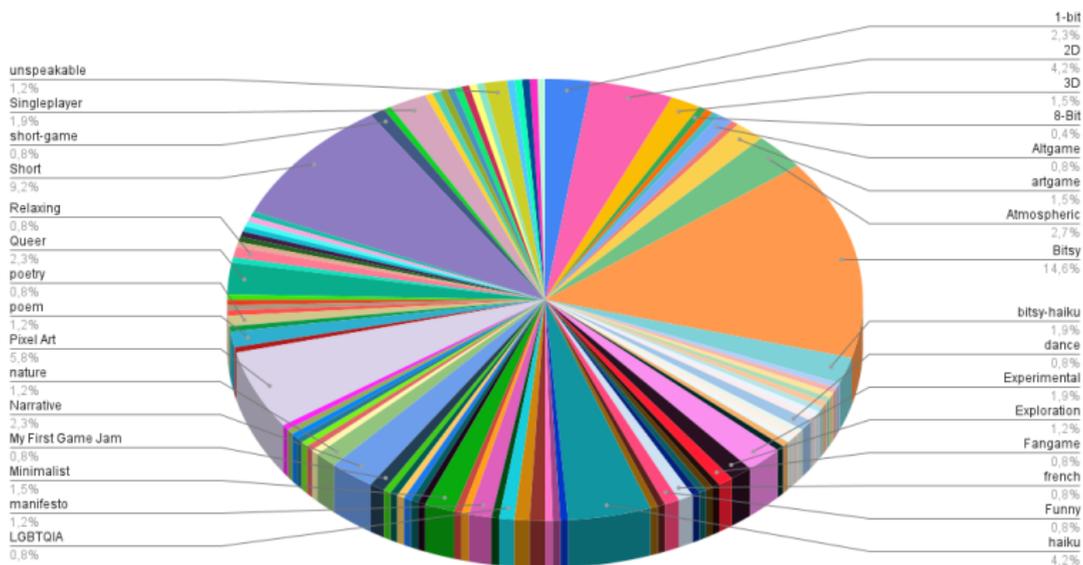
paratexte rédigé par les créateurixes pour indexer et identifier leurs jeux sur itch.io.



Crédits : Leslie Astier  
Source : Itch.io

- 16 Les tags permettent de référencer le contenu : itch.io suggère des tags existants et leur orthographe en complétion automatique, mais n'impose pas de catégorisation dans ce champ à saisie libre. Cette pratique d'indexation est propre à chaque créateurix : elle dénote un besoin d'inscription dans un champ<sup>43</sup> et peut donner aux joueureux une première lecture du jeu, elle peut être influencée par les tags utilisés par les autres créateurixes de la *jam* ou par ses recherches personnelles sur itch.io.

**Fig. 3. Occurrences de tags itch.io pour les 60 jeux Bitsy créés à l'æ Pang Pang Club**



Crédits : Leslie Astier  
Source : Itch.io.

- 17 Ce classement des tags des soixante *bitsies* créés à l'æ Club identifie différents types d'inscriptions. Les tags choisis par les créateurixes peuvent dénoter de contraintes techniques, d'indications atmosphériques ou de thématiques. De l'ensemble, les deux tags les plus récurrents sont Bitsy (38) et Short (25). Suivant notre parti pris métonymique, dans l'ensemble de 25, si nous enlevons les jeux faisant plus d'une minute ou de vingt clics, nous arrivons à un ensemble de 16 jeux.
- 18 En étudiant le paratexte, nous avons cherché à identifier des lieux et thématiques d'utilisation de Bitsy en *game jams*, que nous allons maintenant approfondir dans la présentation de jeux courts identifiés comme « Bitsy Short ».

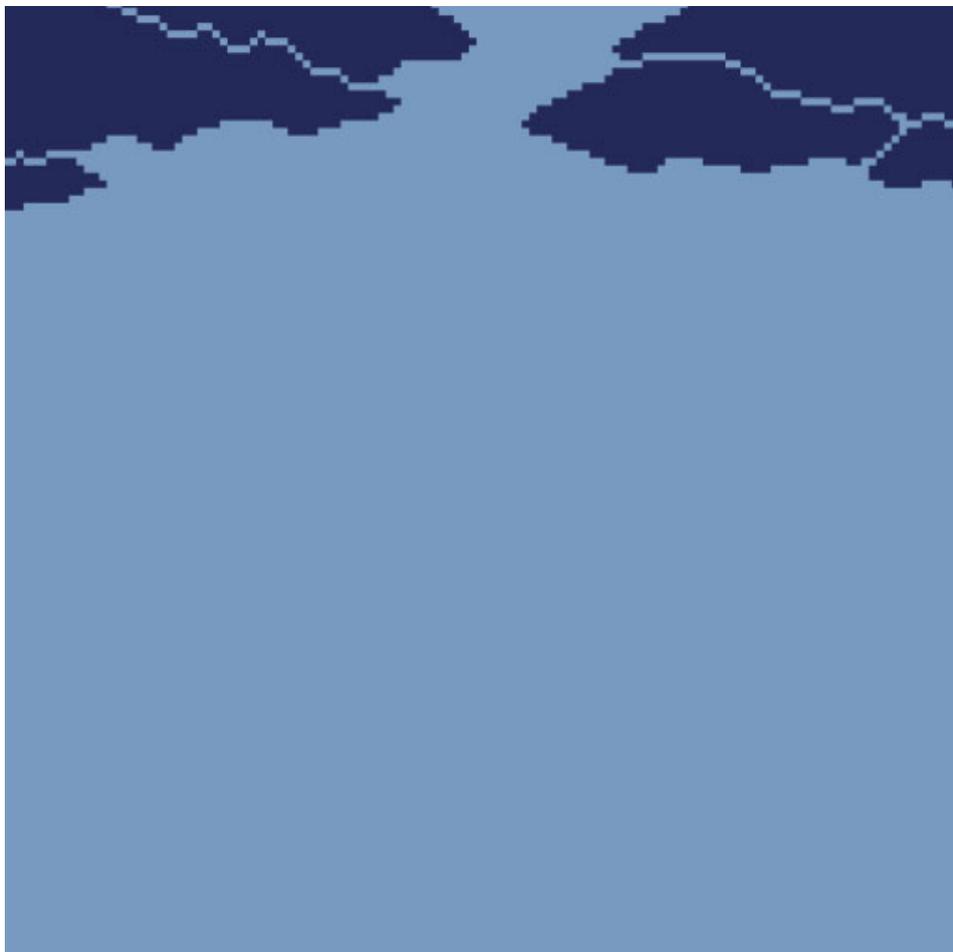
## Une pluralité de voix

- 19 Dans l'ensemble des jeux d'une minute ou moins, nous allons maintenant décrire trois *bitsies* qui se rattachent tous au tag

« Short ». Cette sélection s'est établie pour montrer différents types de discours (rapporté, adressé) et différentes manières de présenter l'espace et la place de la joueuse dans celui-ci.

- 20 Dans *Jumelles*<sup>44</sup>, créé pour la *Bitsy-Haiku Jam*, Paulette nous accueille avec la phrase « Un orage gronde », puis le jeu s'ouvre sur un ciel qui s'obscurcit. Plus l'on avance dans le jeu à l'aide de la flèche droite, plus les nuages se rapprochent couvrant le ciel. Soudain, de bleu, le ciel vire en un clic à l'orange. Un éclair marbre le ciel. Un clic, le ciel revient au bleu sombre, un clic, un nouvel éclair, des bris de voix sous forme de dialogues rapportés et le jeu se termine. La créatrice joue sur des mécanismes de tension et relâche, le premier éclair apparaît comme une surprise, le deuxième comme une relâche. Reproduisant un souvenir, nous sommes dans une vue à la première personne, la joueuse n'a pas de présence physique clairement définie, mais c'est elle·lui qui avec la flèche directionnelle active le récit. Paulette décrit son jeu avec les tags suivants : 2D, *art game*, *Bitsy*, *Experimental*, *haiku*, *Minimalist*, *Pixel*, *Short*.

**Fig. 4. Capture d'écran de *Jumelles*, Paulette**



Crédits : Paulette, itch.io.  
Source : Page de Paulette sur itch.io.

- 21 Enregistré sous des tags similaires (*1-bit*, *2D*, *art game*, *chaos*, *essay*, *Experimental*, *Queer*, *Short*), *Chaotic Thinking*<sup>45</sup> est un jeu réalisé par Lucas Friche et Leslie Astier pour la *jam* « Limbes » comme un essai autour du chaos et des binarités dans nos schémas de pensée. L'espace et le texte interagissent sous forme de diaporama, plus que sur une suite de cause et de conséquence physique. Par les flèches, la joueuse déroule soit le texte, soit les images, dans une séquence pensée par les créateurixes et accompagnée d'une musique rythmée. Ce *bitsy* fait parcourir à la joueuse un chemin préétabli, il n'y a ni avatar visible ni conception d'un espace mimétique.

Fig. 5. Capture d'écran de *Chaotic Thinking*, Leslie Astier et Lucas Friche

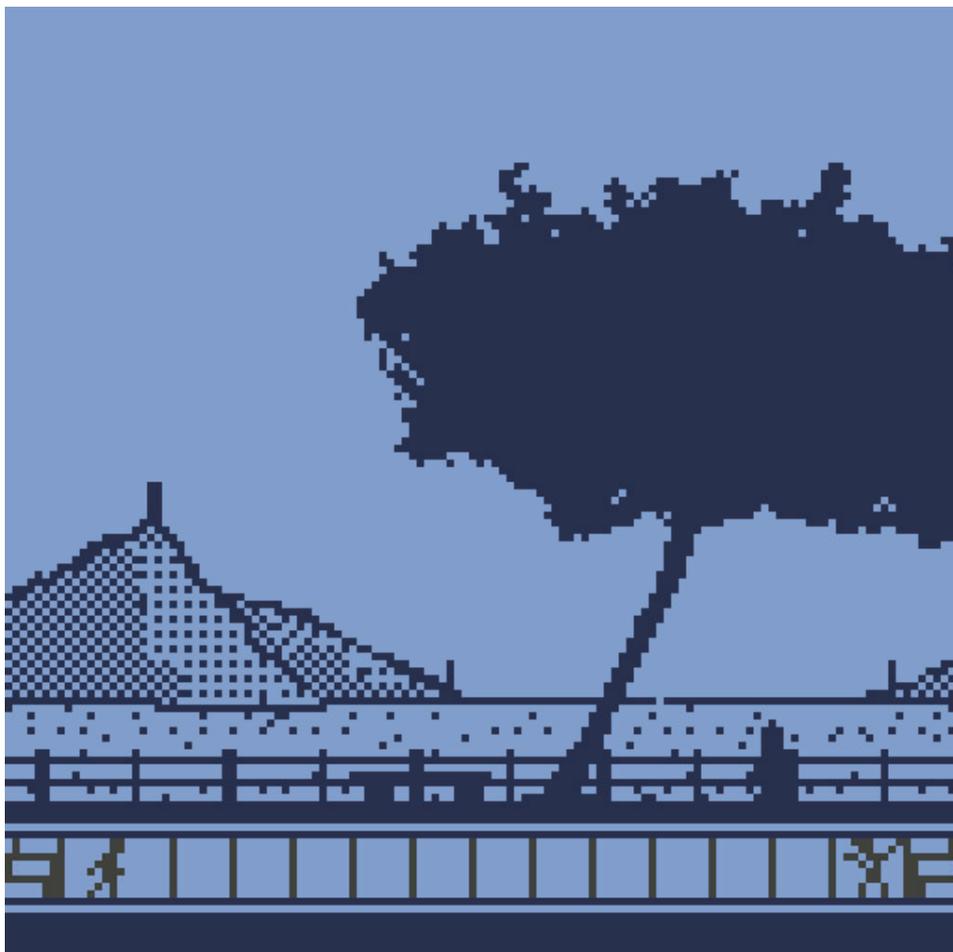


Crédits : Leslie Astier et Lucas Friche, itch.io.  
Source : Page de Leslie Astier sur itch.io.

- 22     Retournant au corpus, nous pouvons extraire un troisième jeu classé comme *atmospheric, bitsy, retro, short* : *Co teu primero bico / Avec ton premier baiser*<sup>46</sup> est une course décortiquée plan par plan. Sur un pont, un personnage voit de l'autre côté une personne, en cliquant nous nous rendons compte que nous faisons avancer l'un vers l'autre. Alors qu'ils échangent leur premier baiser, le ciel change de couleur ; les personnages continuent alors d'avancer de quelques pas, la musique s'emballe et le jeu se termine en nous laissant supposer la fin de la traversée. Korgen écrit ici un poème d'amour bilingue en galicien et en français le long d'une jetée. Cette fois encore, nous suivons un déroulé préconstruit, mais notre présence est matérialisée dans la scène, l'espace esquissé nous donne un

sentiment de lieu plus précis et en trois phrases, l'on voit et tombe amoureux·ses.

Fig. 6. Capture d'écran de *Co teu primero bico / Avec ton premier baiser*, Krogen



Crédits : Krogen, itch.io.  
Source : Page de Krogen, itch.io.

- 23 Dans le corpus, nous avons extrait trois écritures très différentes du temps et de l'espace, des souvenirs rejoués dans un espace à la première ou troisième personne où le texte peut être mimétique (dialogues), poétique (vers) ou démonstratif (essai). La présence de la joueuse a des effets très différents sur l'espace ludique, mais pour ces trois jeux son interaction, limitée à presser sur la flèche droite du clavier, impulse le déroulé du temps et du sens.
- 24 Dans le « genre » *bitsy*, Stone citant Brendan Keogh<sup>47</sup> voit la possibilité de modéliser une nouvelle forme de joueuse-

créateurix : læ cyborg qui se caractérise par sa capacité à mettre en relation l'humain et la machine :

Keogh décrit un fossé dans la culture du jeu vidéo entre le domaine du « hacker » – cette perspective qui conceptualise le jeu en termes de pouvoir, d'agentivité et de systèmes à maîtriser, et qui est portée par des « valeurs normatives, hégémoniques et masculines » (2018, 181) – et la culture plus marginalisée du « cyborg » qui « embrasse l'hybridité, l'impureté et la partialité ultime requises pour que la chair s'incorpore à la machine<sup>48</sup> ».

- 25 Plus loin, l'auteur souligne que là où auparavant læ joueureux cherchait la victoire, dorénavant il·elle « s'intéresse davantage à la dimension participative et sensorielle du jeu vidéo qu'à l'expérience de relever et de surmonter un défi<sup>49</sup> ». Replaçant l'émergence d'un·e joueureux-cyborg en lien avec le *Manifeste Cyborg*, nous pensons qu'un *bitsy*, par son aspect court, partiel et séquencé, met en jeu des subjectivités en recherche de complétion, créant ainsi des lieux temporaires de communes individualités<sup>50</sup>. Dans des propositions d'espaces et de discours minimalistes, les *bitsies* convoquent des expériences vécues ou proposent des questions à réfléchir ensemble. L'inscription à une *jam* est une action qui se contextualise dans un lieu d'individualités partagées : chaque personne peut participer en qualité d'auteurix, sous forme de jeu soumis à la *jam*, en qualité de joueureux en jouant les prototypes et jeux soumis, en notant en étoiles et en commentant, en qualité de chercheureux/aide en contribuant au Discord avec ses savoirs, retours et références. Chaque *game jam* va permettre à des créateurix occasionnel·le·s ou récidivant·e·s de venir relater, dire, entendre et jouer le relatif de chacune. Il y a peu d'obstacles dans le parcours d'un *bitsy* et parfois même la présence de læ joueureux n'influe que le rythme d'un déroulé préétabli. La présence de læ joueureux semble contourner l'autotélisme performatif pour favoriser la participation à un exercice collaboratif et expressif :

L'incarnation de læ joueureux n'est donc pas un moyen de faciliter le triomphe sur l'adversité, mais plutôt de permettre la participation à un exercice de collaboration et d'expression<sup>51</sup>.

- 26 Par le séquençage, entre textes et/ou images, rythmes et répétitions, læ joueureuxse tisse par son parcours et sa sensibilité le sens du jeu :

Les jeux Bitsy en tant que genre, ainsi que les expériences de séquençage interactif [encouragent] à compléter des motifs et des rythmes [dans le but] de rechercher du sens, là où cela signifiait traditionnellement la recherche de la victoire<sup>52</sup>.

- 27 Si le message émerge d'une relation entre joueureuxse et auteurixse médiée par l'interface du jeu vidéo<sup>53</sup>, dans le cas des *shortest bitsies*, il est également le fruit d'un moteur et d'un contexte de production relationnel qui encouragent échanges et collaborations pour favoriser de nouvelles formes auctoriales partagées.

- 28 S'il ne suffit parfois que d'une vingtaine de clics pour finir le jeu, les *bitsies* s'articulent à une relation centrale de l'auteurixse en collaboration avec une joueureuxse qui active l'expérience ludique.

- 29 En jouant et créant sur itch.io l'on voit un pullulement de formes et de voix qui apparaissent et ouvrent des perspectives de décentrement vers les cercles hobbyistes, artistiques et critiques du jeu dont Bitsy semble l'un des nombreux éléments constitutifs. Rappelant la généalogie de Twine et Pico 8, nous avons commencé par rattacher Bitsy à la famille des *walking simulators* pour marquer les différences mécaniques et thématiques des jeux créés avec le moteur. Dans la seconde partie, nous avons étudié l'inscription thématique des *bitsies* dans des *jams* et sur itch.io pour faire ressortir deux filtres utilisés à læ Club, « Bitsy » et « Short ». Enfin, nous avons cherché en valorisant trois approches différentes de l'espace ludique des « Shortest Bitsies » à montrer des stratégies de création mettant en valeur des voix créatives en lien les unes avec les autres contextualisées dans une recherche de sens partagé.

- 30 Bitsy, comme d'autres moteurs créés par des auteurixses pour des auteurixses<sup>54</sup> encouragent la multiplication de « titres conçus en dehors des moules industriels<sup>55</sup> ». Les *bitsies* questionnent les normes de l'interactivité (temps de jeu, interactivité, ambiguïté) en plaçant l'auteurixse au centre de la conception et læ joueureuxse au centre de l'activation.

- 31 Pour conclure, sans essentialiser, nous voudrions profiter de la nature phénoménale et discursive du genre<sup>56</sup> pour proposer un résumé du *shortest bitsy* tel que pratiqué à læ Pang Pang Club et dont l'usage relèvera d'une proposition artistique d'inspiration<sup>57</sup> :

Les *shortest bitsies* de læ Pang Pang Club sont des jeux d'auteurixes caractérisés par leur segmentivité où l'espace est soumis à une volonté de proposer des rapprochements sémantiques, plutôt que des obstacles fonctionnels triomphables. S'il-elle n'a pas besoin de compétences techniques de spécialistes, læ joueureux est néanmoins la personne sur qui l'activation du *shortest bitsy* repose, par son impulsion sur les touches de clavier et sa participation sensorielle. Les *shortest bitsies* sont souvent joués et créés par des créateurixes-joueureux qui alternent leur posture par l'intermédiaire d'une ou plusieurs plateformes. Le *shortest bitsy* propose en quelques clics de parcourir des espaces mentaux ou des lieux schématisés questionnant nos rapports au quotidien et au monde : ses mécaniques sont non violentes, mais peuvent faire mention de rapports à un environnement qui l'est.

- 32 Ayant poussé le postulat de la microétude au plus petit, cette synthèse pourrait être enrichie d'une étude élargie des 1 390 *short bitsies* tagués sur itch.io<sup>58</sup>. Elle pourrait également ouvrir à une étude plus générale des productions faites avec Bitsy, en comparaison avec d'autres outils d'auteurixes pour préciser les champs de production alternatifs et la multiplicité des mécaniques et genres qui les constituent, notamment dans le cadre d'une étude croisée des « petits jeux<sup>59</sup> ». Cette ouverture permettrait de repenser, plus globalement et de manière intersectionnelle, les modes de production hobbyistes comme des pratiques culturelles et sociales émulant dans et autour du jeu des mécaniques proches du *tend and befriend* et s'éloignant du *fight or flight* ou du *conquer and harvest*<sup>60</sup>. Ces questionnements pourraient ouvrir à une recherche-création polyphonique dans le cadre d'ateliers destinés à des non-professionnel·les<sup>61</sup> poursuivant les questionnements portés par læ

Club autour de ce qui ferait « vrai » jeu vidéo, de qui produit, avec quoi, comment et pour qui.

## BIBLIOGRAPHY

---

### Ouvrages

ARSENAULT Dominic, « Genres de jeux vidéo », dans *Introduction aux jeux vidéo*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2023, p. 167-176. KAGEN Melissa, *Wandering Games*, MIT Press, 2022.

ASTIER Leslie, « Un an de game jam », *Pang Pang Club*, 8 avril 2021, URL : <https://www.pangpangclub.com/articles/un-an-de-gamejams> [consulté le 26/11/2024].

BERNARDI Joe, « Choose your own adventure maker: Twine and the art of personal games. Motherboard », *Vice*, 2013, URL : <https://www.vice.com/en/article/xyyp9a/twine-and-the-art-of-personal-games> [consulté le 26/11/2024].

FINLEY Clint, « You Too Can Make These Fun Games (No Experience Necessary) », *Wired*, 14 septembre 2019, URL : <https://www.wired.com/story/you-make-fun-games-no-experience/> [consulté le 26/11/2024].

HARVEY Alison, « Twine's revolution: democratization, depoliticization, and the queering of game design », *Game. The Italian Journal of Game studies*, 2014, URL : [https://www.gamejournal.it/3\\_harvey/](https://www.gamejournal.it/3_harvey/) [consulté le 26/11/2024].

KEOGH Brendan, « Hobbyist Game Making Between Self-Exploitation and Self-Emancipation », *Game Production Studies*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2021, p. 29-45.

LAWHEAD Nathalie, « Bitsy is beautiful », *Nathalie Lawhead*, 17 juin 2021, URL : <http://www.nathalielawhead.com/candybox/bitsy-is-beautiful-exploring-the-bitsy-space-and-some-of-my-favorite-bitsy-games> [consulté le 26/11/2024].

MAIBERG Emmanuel, « Itch.io Is The Next Littlest Big Thing In Gaming » [en ligne], *Vice*, 23 juin 2015, URL : <https://www.vice.com/en/article/vvbkb8/itchio-is-the-littlest-next-big-thing-in-gaming> [consulté le 26/11/2024].

STONE Jon, *Dual Wield: the Interplay of Poetry and Videogames*, De Gruyter, 2022.

### Articles

WESTECOOT Emma, « Independant game development as craft », *Loading...*, n° 11, 2013, URL : <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/124> [consulté le 26/11/2024].

## Thèse

HUREL Pierre-Yves, « La création (en) amateur : créer pour mieux aimer », « L'expérience de création de jeux vidéo en amateur. Travailler son goût pour l'incertitude », thèse de doctorat en information et communication, sous la direction de Chr. Servais, Université de Liège, 2019, p. 121-170, URL : <https://hdl.handle.net/2268/247377> [consulté le 26/11/2024].

## Podcast

KRITIQUAL, « Adam Le Doux's itsy Bitsy game engine », *Kritiqal Care*, épisode 60, août 2022, 53:12, URL : <https://kritiqal.com/articles/kritiqal-care-ep-60> [consulté le 26/11/2024].

## Bitsygraphie de *short bitsies* d'une minute ou moins, créés à læ Pang Pang Club

ASTIER Leslie, FRICHE Lucas, *Chaotic Thinking*, *itch.io*, 2020, URL : <https://leslieastier.itch.io/chaotic-thinking> [consulté le 26/11/2024].

ASTIER Leslie, *Le vrai jeu vidéo, c'est sans bug*, *itch.io*, 2020, URL : <https://leslieastier.itch.io/le-vrai-jeu-video-cest-sans-bug> [consulté le 26/11/2024].

AUBRY Velvet, *Le faux jeu tousse*, *itch.io*, 2021, URL : <https://switch-b.itch.io/le-faux-jeu-tousse> [consulté le 26/11/2024].

AZERTY Rrrrrrose, *Fallin' Love: Dancing Head Ana*, *itch.io*, 2023, URL : <https://rrrrroseazerty.itch.io/fallin-love-dancing-head-ana> [consulté le 26/11/2024].

BOUÉ Axell, *Soyons Fols*, *itch.io*, 2022, URL : <https://pl0p.itch.io/soyons-fols> [consulté le 26/11/2024].

FEBRUAR Peter, *haiku*, *itch.io*, 2020, URL : <https://peter-februar.itch.io/haiku> [consulté le 26/11/2024].

KHRASSE, *5-7-5*, *itch.io*, 2020, URL : <https://crasse.itch.io/5-7-5> [consulté le 26/11/2024].

KORGEN, *Co teu primeiro bico / Avec ton premier baiser*, 2020, URL : <https://korgen.itch.io/co-teu-primeiro-bico> [consulté le 26/11/2024].

MARCON Naïs, *Destock.exe*, *itch.io*, 2020, URL : <https://pangpangclub.itch.io/destockexe> [consulté le 26/11/2024].

PAULETTE, *Jumelles*, *itch.io*, 2020, URL : <https://paulette.itch.io/jumelles> [consulté le 26/11/2024].

PAULETTE, *Souvenir*, itch.io, 2022, URL : <https://paulette.itch.io/souvenir> [consulté le 26/11/2024].

PAULETTE, *Une nuit d'été*, itch.io, 2020, URL : <https://paulette.itch.io/une-nuit-dt> [consulté le 26/11/2024].

PROCPANDA, *Discutons vrai jeu vidéo !*, itch.io, 2023, URL : <https://procpanda.itch.io/discutons-vrai-jeu-video> [consulté le 26/11/2024].

SISYPHEAN GAMES, *October Leaves*, itch.io, 2020, URL : <https://sisyphean-games.itch.io/octoberleaves> [consulté le 26/11/2024].

VIVID GRIM, *Osteophagy*, itch.io, 2020, URL : <https://vividgrim.itch.io/osteophagy> [consulté le 26/11/2024].

ZWUMYN25, *Le réveil sonne*, itch.io, 2022, URL : <https://zwumyn25.itch.io/le-rveil-sonne> [consulté le 26/11/2024].

## NOTES

---

1 « I think a big part of the appeal is how egalitarian it is. A Bitsy game will look like a Bitsy game no matter how advanced of a developer uses it. There's no room to invalidate people's work as amateurish because, by definition, it exists just to make small things in it. », Nathalie Lawhead, « Bitsy is beautiful! (exploring the Bitsy space and some of my favorite games) », *Nathalie Lawhead*, 17 juin 2021, URL : <https://www.nathalielawhead.com/candybox/bitsy-is-beautiful-exploring-the-bitsy-space-and-some-of-my-favorite-bitsy-games> [consulté le 26/11/2024]. Nous traduisons.

2 Anna Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives and People Like You Are Taking Back an Art Form*, New York, Seven Stories Press, 2012.

3 Créé par Adam Le Doux, Bitsy est un moteur de jeu qui permet de créer, sans code, de courts récits et univers interactifs en pixel art. Le terme Bitsy désigne à la fois le moteur de jeu et lorsqu'utilisé avec un adjectif dénombrable, un jeu réalisé avec le moteur de jeu Bitsy. Nous mettrons une lettre capitale sur le nom du moteur de jeu, le substantif sera lui écrit en minuscule et en italiques (un *bitsy*).

4 Pour cet article nous considérons comme non-professionnelle toute personne dont l'activité rémunératrice principale n'est pas la vente de ses jeux.

5 Tout au long de cet article, nous utiliserons des formes d'écriture inclusive par concaténation incluant des terminaisons neutres pour refléter

au mieux la multiplicité des identités des créateurixes. Comme le collectif Bye Bye Binaries, la Club travaille à son échelle à l'évolution d'une langue française dépassant les invisibilisations qui s'y sont installées à travers ses réécritures.

6 Nous reprenons ici la terminaison utilisée par Jack Halberstam pour explorer les déplacements dans les représentations de genre et leurs devenir possibles. Voir Jack Halberstam, *Trans\**, trad. Collective dansmalangue, Montreuil, Libertalia, 2023.

7 Description de la Club disponible sur le site : <https://pangpangclub.com> [consulté le 26/11/2024].

8 La Club existe en ligne via un Discord et un site internet : <https://pangpangclub.com/> [consulté le 26/11/2024].

9 Erin Manning, Brian Massumi, *Pensée en acte. Vingt Propositions pour la recherche-crédation*, Dijon, Les Presses du réel, 2018, p. 12.

10 Gamergate est une campagne de harcèlement ciblé mené par les militants anonymes d'extrême droite en 2014 envers des personnalités du jeu vidéo comme Zoë Quinn, créateurix de *Depression Quest* et Anita Sarkeesian, journaliste du groupe Feminist Frequency qui produisant notamment une émission YouTube sur les représentations féminines dans les jeux vidéo *mainstream*.

11 Nathalie Lawhead, *op. cit.*

12 Kritiqal, « Adam Le Doux's itsy Bitsy game engine », *Kritiqal Care*, épisode 60, 6 août 2022, 53 :12, URL : <https://kritiqal.com/articles/kritiqal-care-ep-60> [consulté le 26/11/2024].

13 « a system for authoring, a tool for the creation of interactive stories », voir [twinery.org](http://twinery.org). Nous traduisons la description du site.

14 Alison Harvey, « Twine's revolution: democratization, depoliticization, and the queering of game design », *Game. The Italian Journal of Game studies*, 2014, URL : [https://www.gamejournal.it/3\\_harvey/#.VTYkZM3SUyp](https://www.gamejournal.it/3_harvey/#.VTYkZM3SUyp) [consulté le 26/11/2024].

15 Joe Bernardi, « Choose your own adventure-maker: Twine and the art of personal games. Motherboard », *Vice*, 2013, URL : <https://www.vice.com/en/article/xyyp9a/twine-and-the-art-of-personal-games> [consulté le 26/11/2024].

16 « The personal in personal games refers to both their stories and often individual production. Through their personal perspective, Twine games often challenge many of the dominant norms and values of mainstream game design, from process to mechanics to content. », Alison Harvey, *op. cit.* Nous traduisons.

17 « Cartridge size is basically chosen so that you can't make big things. It's just liberating to make small things and to feel okay to make small things. [...] It forces you [...] to focus on what's important to you and throw away things that are not important. » Joseph White, « Pico 8 and the Search for Cosy Design Space », *Practice* 2018, NYU Game Center, YouTube, URL : [https://www.youtube.com/watch?v=87jfTIWosBw&ab\\_channel=NYUGameCenter](https://www.youtube.com/watch?v=87jfTIWosBw&ab_channel=NYUGameCenter) [consulté le 26/11/2024]. Nous traduisons.

18 *Kritiqal Care*, *op. cit.*

19 Littéralement simulateurs de marche. Tous ces éléments ont été extraits du podcast : *Kritiqal Care*, *op. cit.*

20 Dans la collection 2016 sur la page [itch.io](https://itch.io/c/2795197/2016) d'Adam Le Doux, on trouve trois *bitsies* : *When I get home*, *September is halfway over* et *In the middle of the night*, URL : <https://itch.io/c/2795197/2016> [consulté le 26/11/2024]. Dans la description de *When I get home*, il écrit « C'est le premier jeu *bitsy* que j'ai réalisé. À l'époque, j'essayais de créer un jeu narratif, mais j'étais bloqué par tous les détails du gameplay et des graphismes. Je voulais quelque chose qui consiste simplement à créer un endroit où l'on peut se trouver avec des gens à qui l'on peut parler, et j'ai fini par faire *Bitsy*. », URL : <https://ledoux.itch.io/when-i-get-home> [consulté le 26/11/2024]. Nous traduisons.

21 « Les *walking simulators* sont des jeux vidéo exploratoires, non violents, sans point, objectif ou tâche, dans lesquels le personnage immuable, à la troisième personne, erre dans un espace riche sur le plan narratif. », dans Melissa Kagen, *Wandering Games*, MIT Press, 2022, p. 9, DOI : [10.7551/mitpress/13856.001.0001](https://doi.org/10.7551/mitpress/13856.001.0001). Nous traduisons.

22 Pour une analyse de l'apparition de nouvelles approches du gameplay et des pratiques de jeux post-Gamergate autour des *walking simulators* : Matthew Thomas Payne, John Vanderhoef, « The Digital Flâneuse: Exploring Intersectional Identities and Spaces through Walking Simulators », dans Paula J. Massood, Angel Daniel Matos, Pamela Robertson Wojcik (dir.), *Media Crossroads: intersections of space and identity in screen cultures*, Durham, Duke University Press, 2021, p. 50-64.

23 « En raison de ces restrictions formelles, les artistes et les développeuses de Bitsy s'orientent vers des récits et des vignettes minimalistes, ainsi que vers des stratégies de répétition, d'ambiguïté et d'économie de langage. », Jon Stone, *Dual Wield: the Interplay of Poetry and Videogames*, Berlin, De Gruyter, 2022, p. 85. Nous traduisons. Cette analyse se rapproche d'études faites sur d'autres moteurs comme Twine et les liens directs entre le design du moteur et les jeux qu'il a permis de faire apparaître ; voir Jane Friedhoff, « Untangling Twine: a platform study », *DiGRA 2013-Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*, Atlanta, 26-29 août 2013, vol. 7, 2014, URL : <http://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/693> [consulté le 26/11/2024].

24 Les communautés de pratique sont définies par Etienne Wenger comme des « des groupes de personnes qui partagent une préoccupation, une série de problèmes ou une passion pour un sujet et qui approfondissent leurs connaissances et leur expertise dans ce domaine en interagissant de manière continue ». Etienne Wenger-Trayner, Richard McDermott, William Snyder, *Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge*, Boston, Harvard Business Press, 2002, p. 4. Nous traduisons.

25 Kritqal Care, *op. cit.*

26 Une *game jam* est un événement destiné à la création de jeux sur une temporalité limitée avec des critères thématiques ou techniques. S'il s'agit parfois de créer en peu de temps des prototypes pour étoffer son portfolio, certaines *game jams* recherchent l'émulation bienveillante en éliminant les critères de notation, en essayant de prévenir les pratiques de *crunch* et en favorisant l'entraide et l'échange. En tous cas, c'est comme ça que nous les concevons à la Pang Pang Club.

27 Exemple de page de vote pour le thème de la *Monthly Bitsy Jam* de décembre 2023, URL : <https://ledoux.itch.io/bitsy/devlog/648071/vote-for-the-december-bitsyjam-theme> [consulté le 26/11/2024].

28 « “La plupart des personnes qui utilisent (ou connaissent) *Itch.io* pensent qu'il s'agit d'un endroit où il n'est pas nécessaire de se conformer aux règles ‘standard’ du développement de jeux”, m'a dit TJ Thomas, qui aide à gérer la page d'*Itch.io*. “Vous pouvez faire ce que vous voulez et le vendre comme bon vous semble, pour l'essentiel. Nous hébergeons des jeux que vous ne pourriez pas trouver sur d'autres réseaux, parce que les grands réseaux ne s'intéressent pas particulièrement aux jeux plus petits et plus

expérimentaux.” », Emmanuel Maiberg, « Itch.io Is The Next Littlest Big Thing In Gaming », 23 juin 2015, Vice, URL : <https://www.vice.com/en/article/vvbk8/itchio-is-the-littlest-next-big-thing-in-gaming> [consulté le 26/11/2024 24/11/2024]. Nous traduisons.

29 Martin Ringot, Lucas Friche, « “Si par une nuit d’été un game designer...” : un cas de mise en espace ludique d’Italo Calvino. Entre spatialisation thématique et ludoformation stylistique », *Les Cahiers du numérique*, n° 1, vol. 18, 2022, p. 205-232, URL : <https://shs.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2022-1-page-205?lang=fr> [consulté le 26/11/2024].

30 En rédigeant cet article au 10 janvier 2024, le moteur de recherche de itch.io indique la présence de 4 887 jeux tagués « Bitsy ». Au 29 avril 2024, la plateforme en affiche 5 159 tagués « Bitsy ». URL : <https://itch.io/games/tag-bitsy> [consulté le 26/11/2024].

31 La première *game jam* à laquelle le Club a participé était la *jam* bienveillante *Chez Moi* organisée par Mx Myu. Leslie Astier, « Chez moi au Club », *Pang Pang Club*, 26 mai 2020, URL : <https://pangpangclub.com/articles/chez-moi-au-club> [consulté le 26/11/2024].

32 Nous reprenons ici le terme de trace dans son triple statut d’« indice, inscription et tracé ». Voir Yves Jeanneret, « Complexité de la notion de trace. De la traque au tracé », *L’homme trace. Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, Paris, CNRS éditions, 2019, p. 59-86, DOI : [10.4000/books.editions-cnrs.16683](https://doi.org/10.4000/books.editions-cnrs.16683).

33 La pratique de Peter Februar est décrite dans un article lançant la *game jam*. Leslie Astier, « La Bitsy-Haïku Jam », *Pang Pang Club*, 4 octobre 2020, URL : <https://pangpangclub.com/articles/la-bitsy-haiku-jam> [consulté le 26/11/2024].

34 Les *game jams* durent entre un minimum de trois heures et un maximum d’un mois et demi. Le cadre temporel est indicatif et a fait l’objet de nombreux essais et affinages dans le but de favoriser un cadre propice à la création, sans la décourager. Un délai est systématiquement accordé à toute personne voulant soumettre son jeu en retard.

35 Bitsy est un moteur *open source* qui est augmenté de nombreux *hacks* proposés par des développeuses. Certains de ces *hacks* deviennent des *forks* comme Bitsy 3D développé par [aloelazoe](#) et Bitsy Color+ développé par [AurySystem](#). Dans le cadre de cet article, nous considérons les *bitsies* 3D dans le corpus des jeux, puisque l’ajout de la 3D,

bien que rendant la création plus technique, ne change ni le *gameplay* ni la structure de l'interface de création.

36 Lucas Friche, « Quelques sortilèges de préparation », *Pang Pang Club*, 11 avril 2021, URL : <https://pangpangclub.com/articles/sortileges-preparatoires> [consulté le 26/11/2024].

37 Flore Garcia, « Les stratégies de résistance à l'amour », *Pang Pang Club*, 15 février 2021, URL : <https://pangpangclub.com/articles/strategies-de-resistance-a-l-amour> [consulté le 26/11/2024].

38 Velvet Aubry, Rune Novæ, « Années 2010 », *Pang Pang Club*, 7 mars 2023, URL : <https://pangpangclub.com/articles/annees-2010> [consulté le 26/11/2024].

39 Leslie Astier, « Le vrai jeu vidéo », *Pang Pang Club*, 30 juillet 2021, URL : <https://pangpangclub.com/articles/le-vrai-jeu-video> [consulté le 26/11/2024].

40 Leslie Astier, Rrrrose Azerty, Paulette, « Le vrai jeu vidéo 2 », *itch.io*, novembre 2023, URL : <https://itch.io/jam/le-vrai-jeu-video-2> [consulté le 26/11/2024].

41 Leslie Astier, « De l'autre côté des Limbes », *Pang Pang Club*, 05/01/2021, URL : <https://pangpangclub.com/articles/de-l-autre-cote-des-limbes> [consulté le 26/11/2024].

42 Khresse, Velvet Aubry, « Errance », *itch.io*, avril 2022, URL : <https://itch.io/jam/errance> [consulté le 26/11/2024].

43 Mettant ainsi en application la fonction d'organisation identifiée par Dominic Arsenault comme l'une des cinq fonctions du genre vidéoludique servant à communiquer et convaincre ; voir Dominic Arsenault, « Genres de jeux vidéo », dans *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2023, p. 172, DOI : [10.4000/books.pulg.26244](https://doi.org/10.4000/books.pulg.26244).

44 Paulette, *Jumelles* [en ligne], *itch.io*, 2020, URL : <https://paulette.itch.io/jumelles> [consulté le 26/11/2024].

45 Leslie Astier, Lucas Friche, *Chaotic Thinking*, *itch.io*, 2020, URL : <https://leslieastier.itch.io/chaotic-thinking> [consulté le 26/11/2024].

46 Korgen, *Co teu primeiro bico / Avec ton premier baiser*, 2020, URL : <https://korgen.itch.io/co-teu-primeiro-bico> [consulté le 26/11/2024].

47 Brendan Keogh, *A Play of Bodies: How We Perceive Videogames*, Cambridge, MIT Press, 2018.

48 « Keogh describes a rift in video gaming culture between the domain of the “hacker”–that perspective which conceptualizes gameplay in terms of power, agency and systems to be mastered, and which is sustained by “normative, hegemonic and masculine values” (2018, 181)–and the more marginalized culture of the “cyborg” who “embraces the hybridity, impurity, and ultimate partiality required for flesh to incorporate with machine” »; Jon Stone, *op. cit.*, p. 78-79. Nous traduisons.

49 « [the cyborg] is more interested in the participatory, sensory dimension of video game play than the experience of meeting and overcoming a challenge ». Jon Stone, *op. cit.*, p. 79.

50 « La topographie de la subjectivité est multidimensionnelle ; et donc, la vision aussi. Le moi connaissant est partiel dans toutes ses manifestations, jamais fini, ni entier, ni simplement là, ni originel ; il est toujours composé et suturé de manière imparfaite, et donc capable de s'associer avec un autre, pour voir avec lui sans prétendre être l'autre. », Donna Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais : sciences, fictions et féminismes*, anthologie établie par Laurence Allard, Delphine Gardey et Nathalie Magnan, Paris, Exils éditeurs, 2007, p. 122.

51 « Player embodiment is hence not a means of facilitating triumph over adversity but instead of enabling participation in a collaborative, expressive exercise ». Jon Stone, *op. cit.*, p. 86. Nous traduisons.

52 « Bitsy games as genre, as well as adjacent experiments in simple interactive sequencing [encourage] following patterns and rhythms [for] the pursuit of meaning, where it has traditionally meant the pursuit of victory ». Jon Stone, *op. cit.*, p. 87, Nous traduisons.

53 Jon Stone résume l'approche de Miguel Sicart en ces termes « Any message [...] ought to emerge from a conversation between player and designer mediated by the videogame's interface » – nous traduisons : « Tout message [...] devrait émerger d'une conversation entre la joueuse et le concepteur, médiatisée par l'interface du jeu vidéo. » ; Jon Stone, *op. cit.*, p. 106.

54 Sur l'outil de recherche d'itch.io, la description du tag « Bitsy » est la suivante « Games made with the Bitsy authoring tool » – « jeux créés avec l'outil de conception Bitsy », nous traduisons. URL : <https://itch.io/games/tag-bitsy> [consulté le 26/11/2024].

55 Espen Aarseth, « Le jeu et son nom : qu'est-ce qu'un auteur de jeu vidéo ? », Pascal Krajewski (trad.), *Appareil*, n° 23, 2021, DOI :

10.4000/appareil.3811.

56 « Le genre est un phénomène discursif – fruit de l'échange entre des instances de production, de diffusion et de réception – et structurel. Il est à la fois un outil de communication, mais également de régulation d'attente : tout joueur passe par une phase de *détermination générique* [...] durant laquelle ses attentes sont confirmées ou infirmées par le jeu. » ; Antoine Messina, « Derrière la différenciation du gameplay : Définition et circonscription du jeu vidéo asymétrique », mémoire de recherche en sciences de l'information et de la communication, Université de Liège, 2020, p. 18 URL : <https://hdl.handle.net/2268/250782> [consulté le 26/11/2024].

57 Dominic Arsenault nous rappelle que « un genre est un espace d'expérimentation non linéaire, un réservoir de conventions et de façons de faire dans lequel les producteurs puisent par des répétitions ou des emprunts, et qu'il étend par des tâtonnements et des explorations. » ; voir Dominic Arsenault, *op. cit.*, p. 169.

58 Parmi les 1 390 jeux tagués « bitsy » et « short » seuls 376 renseignent leur temporalité : 120 font quelques secondes, 339 quelques minutes, 23 une demi-heure, 1 quelques heures, 1 des jours ou plus. URL : <https://itc.h.io/games/tag-bitsy/tag-short> [consulté le 26/11/2024].

59 Nous aimerions notamment discuter le petit jeu avec Charlotte Courtois et nous vous invitons à consulter son article : Charlotte Courtois, « Les “petits jeux” : vers la définition d'un genre hobbyiste, indépendant, amateur et son application à l'histoire des jeux vidéo pornographiques », *Nouveaux Cahiers de Marge*, n° 9, 2024, DOI :

60 Ces couples de mécaniques s'apparentent à ce que Mehdi Derfoufi nomme « les dynamiques coloniales-capitalistes de gameplay » ; Mehdi Derfoufi, *Racisme et jeu vidéo*, Éditions de la Maison des sciences de l'Homme, 2021, p. 70.

61 À titre personnel, et c'est le cas de quelques créateurices de lae Club, j'ai utilisé Bitsy dans le cadre de deux projets de recherche-crédation. Lors du projet « Quelques rencontres au musée », ayant pris place en 2021-2022 au Nouveau Musée National de Monaco, URL : <https://www.nmnm.mc/numerique/quelques-rencontres-au-musee/> [consulté le 26/11/2024] et lors du projet « (Dé)jouer le réel » en 2022 à la Gaîté Lyrique, URL : <https://www.gaitelyrique.net/evenement/dejouer-le-reel> [consulté le 26/11/2024].

## ABSTRACTS

---

### Français

Créé en 2016 par Adam Le Doux, Bitsy est un moteur de jeu *open source* en pixel art qui permet de créer rapidement un jeu depuis son navigateur. Pensé pour des jeux centrés autour d'expériences et réflexions personnelles, le moteur favorise le développement de petits formats qui, au-delà de leur visible parenté, permettent de promouvoir des visions d'auteur·e·s divers·e·s et engagé·e·s. Dans cet article, nous étudierons l'apparition du moteur Bitsy, de ses sources d'inspiration à sa popularisation par les *game jams* menées sur la plateforme itch.io. En analysant un corpus de *bitsies* « Short » d'une minute, créés à la Pang Pang Club, nous chercherons à qualifier les expériences de jeux et les profils d'auteur·e·s-joueureux qui émergent avec l'usage de ce moteur.

### English

Created in 2016 by Adam Le Doux, Bitsy is an open source pixel art game engine that lets you quickly create a game from your browser. Designed for games centered around personal experiences and reflections, the engine fosters the development of small formats that, beyond their visible kinship, promote diverse and committed visions of authors. In this article, we study the emergence of the Bitsy engine, from its sources of inspiration to its popularization by the game jams run on the itch.io platform. By analyzing a corpus of one-minute "Short" bitsies created at the Pang Pang Club, we seek to qualify the experiences of play and the profile of players authors that emerge with the use of this engine.

## INDEX

---

### Mots-clés

Bitsy, recherche-crédation, Pang Pang Club, jeu personnel, game jam, micro game studies, auteur·e·s-joueureux

### Keywords

Bitsy, research-creation, Pang Pang Club, personal game, game jam, micro game studies, author-player

## AUTHOR

---

### Leslie Astier

Locus Sonus Vitae, ESAAIX, Aix-en-Provence

IDREF : <https://www.idref.fr/271866004>

# Sur les traces de la culture matérielle du *glitch*

*Tracking the Traces of the Glitch Material Culture*

**Hugo Montembeault**

DOI : 10.35562/marge.1064

**Copyright**

CC BY-NC-SA

## OUTLINE

---

Appréhender la matérialité du *glitch*

Traquer le travail du *glitch* : opérationnalisation d'une unité méthodologique

De l'utopie à la dystopie : du sable dans l'engrenage du pouvoir

« Cyberbug 2077 » : exploitation du travail

« Kerenzikov Hop » : exploitation du ludo-labour

Performativité critique du *glitch* : contours d'une agentivité singulière

## TEXT

---

### Appréhender la matérialité du *glitch*

- 1 Le *glitch* fait partie de ces petites choses vidéoludiques fréquemment oubliées dans les jeux : aberration graphique, sonorité irrégulière, déformation de modèles 3D, dysfonctionnement systémique, etc. Que ce soit en provoquant le développement de correctifs de jeu (les *patches*), en faisant émerger des usages vidéoludiques alternatifs ou encore en stimulant les pratiques des communautés de joueurs sur les plates-formes web, cet artefact est rattaché à la transformation formelle des jeux et de leur jouabilité. Par conséquent, il incarne la pierre angulaire d'une culture matérielle jouant un rôle productif notable au sein de l'économie politique des jeux vidéo populaires à grand déploiement dits « AAA » qui embrassent le modèle des « jeux comme services<sup>1</sup> ».

- 2 L'étude de la culture matérielle du *glitch* représente alors une avenue privilégiée pour comprendre les processus culturels, économiques et politiques qui façonnent la production et la consommation des jeux comme services. De ce fait, cet article interroge la manière dont le *glitch* peut enrichir l'analyse des rapports de production qui structurent le développement de cette catégorie de jeux. Une telle réflexion s'inscrit dans la continuité du discours plus large des études de la production de jeu (*game production studies*) qui se développe dans les études vidéoludiques, notamment autour des travaux de Zabban, Ter Minassian et Noûs<sup>2</sup> et de Sotamaa et Švelch<sup>3</sup>.
- 3 Pour appréhender cette question dans toute sa complexité, il importera d'abord de conceptualiser le *glitch* en tant qu'unité méthodologique adaptée à l'étude matérielle et culturelle des jeux. Dans un second temps, l'analyse des *glitches* reliés au même « Cyberbug 2077 » et à la technique de saut nommée le « Kerenzikov Hop » dans l'écosystème de *Cyberpunk 2077*<sup>4</sup> sera l'occasion de montrer comment le *glitch* agit comme activateur culturel et agent provocateur participant à l'évolution des jeux. En dernier lieu, il sera question d'entretenir une réflexion à propos de la performativité critique du *glitch* dans le cadre de l'économie politique reliant les activités de sa culture matérielle et les opérations de production vidéoludique des jeux-services.

## Traquer le travail du *glitch* : opérationnalisation d'une unité méthodologique

- 4 Dans un article de 2017 intitulé « Glitch », Sean Cubitt conceptualise le *glitch* comme labeur, c'est-à-dire en tant que manifestation du travail imparfait des machines ou systèmes qui coconstruisent l'œuvre. Selon cette théorie, le *glitch* est un phénomène performatif et productif. Agissant à titre d'« irrptions de la différence dans le flux indifférent de l'échange marchand<sup>5</sup> », le *glitch* expose la matérialité du média dans le média, redirige l'interprétation sur l'*a priori* historique de l'œuvre et interfère avec l'économie de marché pour travailler dans le sens du commun. En ce sens, le *glitch* peut être interprété comme la trace des conditions de

sa production même, faisant dès lors émerger dans l'expérience les processus matériels, économiques et politiques qui présupposent son existence. Pour clarifier cette ligne de pensée, quelques considérations théoriques sur la notion de trace paraissent nécessaires.

- 5 Dans la perspective communicationnelle et sémiotique de Yves Jeanneret, la trace est définie comme « objet inscrit dans une matérialité que nous percevons dans notre environnement extérieur et dotons d'un potentiel de sens particulier, que je propose de spécifier comme la capacité dans le présent de faire référence à un passé absent mais postulé<sup>6</sup> ». La trace désigne alors l'élément d'un signe qui active un travail interprétatif cherchant à reconstituer la réalité matérielle préalable au signe. À l'image du *punctum* de Barthes<sup>7</sup>, elle émerge dans la subjectivité du récepteur lorsque des jeux d'associations libres auprès des détails formels ouvrent la signification au-delà du sens premier et explicite<sup>8</sup>. Son actualisation génère un télescopage du passé, du présent et du futur<sup>9</sup> ayant la fonction de révéler les conditions de production du signe dans le signe<sup>10</sup> et de profiler un horizon de possibilité pour l'existence d'une culture partagée<sup>11</sup>. Lorsque des dysfonctionnements de la machinerie vidéoludique provoquent l'apparition de *glitches*, le joueur peut décider d'investir ces signes sur le mode de la trace. Si cela se produit, les détails formels du *glitch* référeront à la présence non présente des conditions matérielles de production, de distribution et de consommation du *glitch* dans le *glitch*.
- 6 Étudié comme trace, le *glitch* devient un outil méthodologique pour retracer la manière dont la culture matérielle du *glitch* interagit avec l'économie politique qui propulse la transformation des jeux-services. La notion de « produsage » théorisée par Bruns<sup>12</sup> permet de bien circonscrire les conditions d'une telle activité économique. Le néologisme « produsage » réunit les notions « production » et « usage » pour refléter le fait que les productions médiatiques contemporaines génèrent des usages qui en retour utilisent différentes plates-formes pour produire des contenus qui relanceront l'émergence d'autres usages, et ainsi de suite. Les jeux vidéo ne sont plus des marchandises fermées ni finales. Ils prennent désormais la forme de services « inachevés et continuellement en développement » qui bénéficient d'une « génération de contenu plus

large et distribuée par une large communauté de participants » où chacun des acteurs peut participer activement à « la construction et à l'extension collaboratives et continues de contenus existants en vue d'améliorations futures<sup>13</sup> ». Dans le paradigme du *produsage*, les jeux-services évoluent dans un cycle de mises à jour perpétuelles où se brouille la frontière entre production et consommation, entre travail et jeu, entre développeur et joueur. L'analyse de *glitches* issus du jeu *Cyberpunk 2077* sera l'occasion de faire l'épreuve de la fonction méthodologique du *glitch* comme trace du labeur du *glitch* dans le contexte de ce paradigme de production vidéoludique.

## De l'utopie à la dystopie : du sable dans l'engrenage du pouvoir

- 7 *Cyberpunk 2077* est un jeu d'action-RPG (*role-playing game*<sup>14</sup>) à monde ouvert qui se déroule dans un univers de science-fiction dystopique. Le récit porte sur un mercenaire joué en perspective à la première personne nommée V. Au fil de ses contrats, l'antihéros explore la ville de Night City, une métropole cosmopolite contrôlée par des mégacorporations. Ces dernières font régner un capitalisme sauvage où prolifèrent les guerres, les inégalités sociales, la criminalité et la corruption. L'intrigue pousse V dans un récit de conflit identitaire et de vengeance qui donnera lieu à des combats au corps-à-corps, des fusillades, des séquences d'infiltration et des poursuites en voiture, le tout armé d'un arsenal d'augmentations cybernétiques bonifiant les capacités du personnage.
- 8 Ces quelques descriptions suffisent à contextualiser l'engouement massif des joueurs avant la date de sortie du jeu. Au grand désarroi des adeptes, cette dernière sera repoussée trois fois entre le 16 avril et le 10 décembre 2020. Pour respecter les nouveaux échéanciers, un article de la revue *Bloomberg*<sup>15</sup> révèle que la compagnie éditrice et développeuse du jeu a ordonné la semaine de travail de six jours à partir du mois de septembre 2020 (période nommée *crunch* dans l'industrie<sup>16</sup>). Cette décision d'affaires imposait des heures de travail supplémentaires sur une durée d'une vingtaine de semaines en plus de briser une promesse faite par le studio en mai 2019 au sujet d'une politique non obligatoire à l'égard du *crunch*<sup>17</sup>.

- 9 Malgré ces ajustements de production, *Cyberpunk 2077* est parasité de plusieurs *glitches* à sa sortie. Selon les témoignages de vingt employés ou ex-employés de CD Projekt RED<sup>18</sup>, l'état du jeu est imputable aux conditions de travail difficiles liées à son développement. Sont nommés entre autres la vision de projet trop ambitieuse et instable, les échéanciers irréalistes, la mauvaise gestion de la main-d'œuvre, les lacunes technologiques de l'engin de jeu et la primauté du marketing sur le développement. En définitive, cette réalité de production forme la base matérielle sous-jacente aux *glitches* qui corrompent la ville de Night City.

## « Cyberbug 2077 » : exploitation du travail

- 10 La découverte des *glitches* a tôt fait d'innover la culture matérielle du *glitch* en déclenchant des activités collectives de documentation, de partage et de communication. En réaction aux défauts de production aux promesses non tenues de CD Projekt RED, les internautes se sont spontanément mobilisés autour d'un même culturel appelé « Cyberbug 2077 ». Ce dernier se consacre à la dénonciation et au traitement ironique des multiples *bugs* rencontrés dans *Cyberpunk 2077*. Quelques jours après la sortie du jeu, l'usage du mot-clic « #Cyberbug2077 » sur la plate-forme X (Twitter) sert à référencer plusieurs comportements systémiques aberrants. Par exemple, on peut voir des avatars qui tombent sous la carte de jeu en raison de perforations dans l'environnement<sup>19</sup>, des voitures catapultées dans le ciel à la suite de problèmes de détection de collision<sup>20</sup>, des personnages non-joueurs en suspension dans les airs<sup>21</sup> ou encore des enchevêtrements de modèles 3D radicalement déformés<sup>22</sup>.
- 11 Sur la plate-forme YouTube, on peut consulter des vidéos du même qui dépassent les millions de visionnements. Dans ce créneau, on retrouve les productions de Anders Lundbjörk<sup>23</sup>, Campbell Beans<sup>24</sup>, Crowbcats<sup>25</sup>, Gameplayrj<sup>26</sup>, NikTek<sup>27</sup>, R. AMELL<sup>28</sup> et stevenposting<sup>29</sup>. Un motif récurrent de ces exemples consiste à entrechoquer des extraits de la campagne promotionnelle de *Cyberpunk 2077* avec la figure du *glitch*. Par exemple, la vidéo de stevenposting réemploie l'introduction de la bande-annonce officielle

du jeu présentée lors de l'édition 2018 du E3<sup>30</sup>. Comme dans la version originale, un travelling latéral montre V se diriger vers une fenêtre dans un wagon de métro. Au bout de la trajectoire, un mouvement panoramique de la caméra révèle Night City en plan de grand ensemble. Cependant, plutôt que de voir des images photoréalistes haute définition de la métropole qui rayonne de ses édifices futuristes, ses néons colorés, ses projections publicitaires et ses voitures volantes, on voit apparaître un paysage du jeu composé de quelques bâtiments cubiques rudimentaires suspendus dans le vide devant un arrière-plan de ciel grisâtre dont la texture est de très basse résolution.

12 Forcée de réagir au phénomène du « Cyberbug 2077 », la direction de CD Projekt RED s'est adonnée à un exercice de relation publique difficile déployé le 14 décembre, notamment sur le compte X du jeu<sup>31</sup>. Dans ce communiqué, la compagnie présente ses excuses aux consommateurs, détaille une nouvelle politique de remboursement pour les achats sur PlayStation 4 et Xbox One, puis annonce la diffusion de deux autres correctifs majeurs en janvier et en février 2021.

13 Dans son ouvrage de 2006 *Unit Operations*, Ian Bogost formule une proposition pertinente pour réfléchir à de telles pratiques problématiques de production et de distribution :

Si nous imaginons que des programmeurs travaillant sur un moteur de jeu hypothétique ont été contraints de travailler des centaines d'heures par semaine pour expédier un produit dans des conditions de travail affligeantes, ces dernières deviennent incrustées dans le produit fini<sup>32</sup>.

14 Le cas de « Cyberbug 2077 » confirme cette observation. Les *glitches* proliférant à même la matérialité de *Cyberpunk 2077* contiennent en creux non seulement la trace des imperfections techniques du logiciel, mais surtout la trace de la mise sous pression et de l'épuisement des employés du studio ayant été obligés de travailler des heures supplémentaires. Or, c'est en se référant obliquement aux dites conditions de travail difficiles que le même « Cyberbug 2077 » est parvenu à imposer dans l'espace public la tenue d'un débat critique autour du contexte de production de

*Cyberpunk 2077*, obligeant au passage CD Projekt RED à déployer des mesures de dédommagement de la clientèle.

- 15 La reconfiguration temporaire des rapports de pouvoir découlant des usages tactiques du même « *Cyberbug 2077* » valide l'idée selon laquelle les *glitches* « peuvent être considérés comme la manifestation d'un consumérisme politique et que dans un tel contexte les pratiques [du *glitch*] peuvent se transformer en action politique<sup>33</sup> ». Or, c'est en vertu de sa capacité à s'approprier le *glitch* pour faire émerger des considérations critiques au sujet des conditions de production des jeux que la culture matérielle du *glitch* interfère avec le flux habituel de l'échange marchand et relance le processus de production en faveur du commun. Si le *glitch* constitue une aspérité à colmater, c'est précisément en tant que trace d'une économie politique marquée par l'exploitation de la force productive des travailleurs de l'industrie, ainsi que les abus de confiance vécus au sein de la communauté.

## « Kereznikov Hop » : exploitation du ludo-labour

- 16 Le *glitch* n'héberge pas uniquement la trace de l'exploitation des travailleurs. Il est aussi l'hôte des traces de l'exploitation des activités ludiques des communautés de joueurs qui réifient les *glitches* dans les jeux et sur les plates-formes web. Pour réfléchir à de tels phénomènes, Julian Kücklich propose le concept anglais « *playbour*<sup>34</sup> ». Ce dernier désigne les formes de jeu réunissant l'acte de « jouer » (*play*) et le « travail » (*labour*). Ce concept, que je traduis par le terme « ludo-labour », est utile pour raisonner la porosité qui existe entre la production et la consommation dans l'économie politique de *produsage* des jeux comme services.
- 17 Au moment de lancer *Cyberpunk 2077*, la toute première interaction exige d'autoriser ou d'interdire CD Projekt RED à collecter des rapports d'erreur et des statistiques de jouabilité pour contribuer à l'amélioration du jeu. Cette requête initiale révèle que la jouabilité (et les *glitches* qui en découlent) se redouble d'une force de ludo-labour qui est commercialisable par les studios, d'où la nécessité de la surveiller, l'échantillonner et la quantifier. De fait, une journée après le lancement, on compte déjà trois mises à jour importantes. Ceci

marque le début d'une longue série de rustines (*patches*) informées entre autres par les données de jouabilité produites gratuitement par la communauté, puis captées et accumulées par la plate-forme de jeu.

- 18 La documentation des *glitches* sur les plates-formes web fait également partie du bassin de données à disposition des compagnies de jeu pour orienter la production de rustines. Le *glitch* nommé « Kerenzikov Hop » (K-Hop) est un exemple de cette exploitation de la force de ludo-labour de la communauté de *Cyberpunk 2077*. Dans les jours suivant la sortie du jeu, des *glitcheurs* ont découvert une technique de saut permettant un cumul anormal de vitesse. La méthode exige d'équiper son avatar d'une composante cybernétique nommée « Kerenzikov ». Cet *item* permet de ralentir le temps lorsque l'action de viser ou d'attaquer est effectuée en même temps qu'une glissade. Dans la version du jeu où il était dysfonctionnel, la réalisation d'une seconde glissade immédiatement à la fin de l'effet de ralenti propulsait brusquement l'avatar vers l'avant. En cumulant des vitesses ahurissantes, V pouvait sauter par-dessus des fossés normalement infranchissables, accéder à des endroits illégitimes de l'espace de jeu et parcourir d'énormes distances en quelques secondes<sup>35</sup>.
- 19 Rapidement, le « K-Hop » a gagné en popularité dans la communauté de *Cyberpunk 2077*. Sur YouTube, le *glitch* est à l'origine d'une prolifération de vidéos documentant des usages alternatifs. On retrouve des tutoriels à vocation archivistique avec les productions de eLemonnader<sup>36</sup>, Pip Lads<sup>37</sup> et Nerha<sup>38</sup>. Les réalisations de nicnacnic speedruns<sup>39</sup>, Noah Lukens<sup>40</sup> et Rocket Sloth<sup>41</sup>, quant à elles, prennent la forme de guides de stratégie pour la course vidéoludique (*speedrunning*). Dans le domaine plus expérimental, il existe les vidéos inspirées du parkour comme celles de Daniilo<sup>42</sup> et de ELITE082<sup>43</sup>. Autrement, on note les vidéos de courses de type « drag » où des joueurs au volant de véhicules compétitionnent avec des avatars à pied faisant usage du K-Hop. Les productions de Ashenine<sup>44</sup> et de Wynter Bryze<sup>45</sup> sont de bons exemples de cette forme de jeu émergente. Avec l'arrivée de la rustine (*patch*) 1.2, le comportement erroné du Kerenzikov fut rectifié. Dans la liste des changements, on peut lire : « Correction d'un problème où une esquive juste après la fin de l'effet cybernétique du Kerenzikov poussait V vers l'avant sur une grande distance<sup>46</sup> ».

- 20 La microhistoire du « K-Hop » montre de quelle manière le *glitch* agit comme « activateurs culturels », c'est-à-dire en tant que formes médiatiques riches « qui fonctionnent comme des catalyseurs mettant en marche un processus partagé de création de sens<sup>47</sup> ». En cherchant à maîtriser le « K-Hop », les glitcheurs ont méticuleusement documenté ces conditions de reproduction et ses valeurs d'usage atypiques. Cependant, en jouant de manière différenciée, ils ont exposé une altérité bruyante que CD Projekt RED cherchait justement à garder sous silence, soit les conditions de production affligeantes du studio, la distribution d'un produit défectueux, les promesses non tenues entourant le discours promotionnel, ainsi que l'économie politique responsables de la présence du « K-Hop ». Dans le but de voiler cette altérité et de rétablir le flux indifférencié de l'échange marchand, la compagnie a pu bénéficier des explications détaillées et des preuves audiovisuelles du « K-Hop » consolidées sur YouTube par la force de ludo-labour des glitcheurs. Les contenus générés par les utilisateurs ont dès lors participé d'un tout informationnel responsable du développement du correctif de jeu 1.2.
- 21 Les vidéos YouTube de ce *glitch* désormais corrigé portent les traces d'une économie politique de *produsage* propre au modèle des jeux comme services. Ces traces montrent que dans le cadre de cette économie, les glitcheurs sont exploités en tant que testeurs de jeu non rémunérés. Leur ludo-labour et leurs données de *glitches* sont réifiés par l'entremise d'un processus de marchandisation à travers lequel les compagnies de jeu procèdent à la réparation du produit, à l'amélioration du jeu-service et à la bonification de sa valeur sur le marché. Le cas du « K-Hop » révèle que la commercialisation des valeurs du *glitch* repose en partie sur la capacité des entreprises à surveiller, à capter, à opérationnaliser sous forme de rustines les *glitches* qui sont produits et documentés par la force de ludo-labour des glitcheurs.

## Performativité critique du *glitch* : contours d'une agentivité singulière

- 22 La conceptualisation du *glitch* comme trace est venue préciser une méthode d'analyse pour retracer les processus matériels, économiques et politiques par l'entremise desquels la culture matérielle du *glitch* participe à l'économie de *produsage* des jeux comme services. L'application de cette méthode à l'analyse du même « Cyberbug 2077 » et du « K-Hop » a montré que l'agentivité cocréative, culturelle et politique de cette culture repose sur son aptitude à s'approprier la performativité critique du *glitch* pour briser l'illusion de transparence entre les représentations fictionnelles et leur base matérielle. Pour reprendre le raisonnement de Betancourt :

Le rôle critique du *glitch* [...] nécessite qu[il] rende sensible l'économie politique qui a produit l'œuvre défectueuse. [...] Pour que les dimensions productives de l'œuvre [c'est-à-dire] sa physicalité, les supports matériels nécessaires à la production, les coûts économiques associés à sa fabrication, sa distribution et sa présentation [puissent émerger dans l'interprétation], les aspects de la production doivent devenir le centre de l'attention [et] ceci est une question de contenu et de contexte et non pas de forme. Ce n'est que lorsque les œuvres glitchées sont comprises comme affichant cette altérité qu'elles offrent des potentiels de dissidence à la fois esthétiques et politiques ; une réalité qui repose sur la façon dont le public interprète l'œuvre<sup>48</sup>.

- 23 En effet, les *glitches* étudiés dans cet article sont parvenus à faire intervenir dans l'expérience vidéoludique diverses formes d'interprétation, de jouabilité et d'activités culturelles basées sur une investigation critique de cette altérité de production dont parle Betancourt. Ce processus s'est concrétisé pleinement lorsque les *glitches* liés au même « Cyberbug 2007 » ont interrompu le flux économique du capital en faveur du commun. Les aberrations documentées dans les bandes-annonces parodiées comme celle de *stevenposting* ont précisément provoqué une telle interruption. En propageant des informations dérangeantes affectant la réputation de

CD Projekt RED, ces *glitches* ont permis l'aménagement d'un espace de résistance culturelle altérant momentanément le rapport de forces à l'avantage de la communauté. Cet espace est devenu un réel levier politique pour défendre les droits des consommateurs, nourrir une réflexion critique à propos des conditions de travail liées au *crunch* et dénoncer des pratiques promotionnelles trompeuses.

- 24 Pour sa part, le cas du « K-Hop » a été l'occasion de poser un regard critique sur l'exploitation de la force de ludo-labour des joueurs au sein de l'économie politique de *produsage* des jeux comme service. Ici, la fonction critique du *glitch* a été d'exposer le détournement commercial de deux types de données dans le développement des nouvelles versions de *Cyberpunk 2077*. D'une part, les données de jouabilité produites gratuitement par les joueurs et échantillonnées automatiquement par le logiciel de jeu. D'autre part, les contenus générés par les utilisateurs sur YouTube. Cette analyse a illustré la capacité du *glitch* à mettre en relief les processus de marchandisation du *glitch* et des activités propres à la culture matérielle du *glitch*. Il a ainsi été possible d'aborder les dynamiques de pouvoir afférentes à la reconfiguration des rapports de production et d'exploitation dans ce modèle économique.
- 25 Pour approfondir de telles perspectives d'analyse, il apparaît nécessaire d'étoffer une conceptualisation du *glitch* et du ludo-labour dans la continuité des études sur le microtravail<sup>49</sup>, la plateformeisation<sup>50</sup> ou encore le travail du clic<sup>51</sup>. De tels prolongements permettraient de mieux circonscrire la pertinence du *glitch* du point de vue des recherches sur la production vidéoludique. Plus encore, ceux-ci viendraient raffiner la compréhension de l'économie politique qui structure les relations entre la culture matérielle du *glitch*, les phénomènes de plateformeisation des jeux-services ainsi que les modes et les moyens de production, de distribution et de consommation qui caractérisent le modèle des jeux comme service.

## BIBLIOGRAPHY

---

## Sources

BETANCOURT Michael, *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*, New York et Londres, Routledge, 2017.

BOGOST Ian, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge, Londres, The MIT Press, 2006.

BONENFANT Maude, « Le même numérique : étude sémiotique des réseaux à partir des concepts de trace et d'indice », *Communiquer*, vol. 12, 2014, URL : [10.4000/communiquer.1295](https://doi.org/10.4000/communiquer.1295).

BOUTAUD Jean-Jacques et DUFOUR Stéphane, « L'indicible et l'indiciel : empreinte gustative et trace figurative », dans Béatrice GALINON-MÉLÉNEC (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, Paris, CNRS Éditions, 2011, p. 151-170, DOI : [10.4000/books.editions-cnrs.16755](https://doi.org/10.4000/books.editions-cnrs.16755).

BRUNS Axel, « Produsage: Towards a Broader Framework for User-Led Content Creation », dans Ben SHNEIDERMAN (dir.), *Creativity & Cognition*, actes du colloque 6th SIGCHI, Washington DC, 13-15 juin 2007, New York, Association for Computing Machinery, 2007, p. 99-106, DOI : [10.1145/1254960.1254975](https://doi.org/10.1145/1254960.1254975).

CASILLI Antonio A. et CARDON Dominique, *Qu'est-ce que le Digital Labor?*, Paris, INA, coll. « Études et controverses », 2015.

CASILLI Antonio A., *En attendant les robots. Enquête sur le travail du clic*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « La couleur des idées », 2019.

CUBITT Sean, « Glitch », *Cultural Politics*, vol. 13, n° 1, 2017, p. 19-33.

GALINON-MÉLÉNEC Béatrice, « Fragments théoriques du signe-trace. Propos sur le corps communicant », dans Béatrice GALINON-MÉLÉNEC (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, Paris, CNRS Éditions, 2011, p. 191-212.

JEANNERET Yves, « Complexité de la notion de trace. De la traque au tracé », dans Béatrice GALINON-MÉLÉNEC (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, Paris, CNRS Éditions, 2011, p. 59-86.

JENKINS Henry, *Convergence culture: where old and new media collide*, New York, New York University Press, 2006.

KÜCKLICH Julian, « Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry », *The Fiberculture Journal*, n° 5, URL : <https://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/> [consulté le 24/11/2024].

NIEBORG David B. et POELL Thomas, « The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity », *New Media & Society*, vol. 20, n° 11, 2018, p. 4275-4292, DOI : [10.1177/1461444818769694](https://doi.org/10.1177/1461444818769694).

SOTAMAA Olli, ŠVELCH Jan (dir.), *Game Production Studies*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2021.

SOTAMAA Olli et KARPPI Tero (dir.), *Games as Services. Final Report*, Tampere, University of Tampere, 2010, URL : <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/65772> [consulté le 24/11/2024].

STECK Benjamin, « Flux et territoires : de la trace à la marque, une question de distance », dans Béatrice GALINON-MÉLÉNEC (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, Paris, CNRS Éditions, 2011, p. 249-271.

ŠVELCH Jan, « Negotiating the Glitch. Identifying and Using Glitches in Video Games with Microtransactions », dans Tomáš BÁRTE, Jan MIŠKOV et Jaroslav ŠVELCH (dir.), *New Perspectives in Game Studies, Central and Eastern European Game Studies*, 2014, Brno, 2015, p. 55-70.

ZABBAN Vinciane, TER Minassian Hoving et NOÛS Camille (dir.), *Les mondes de production du jeu vidéo*, Réseaux, vol. 6, n° 224, 2020, URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2020-6.htm>.

## Vidéographie

ASHENINE, « Cyberpunk 2077 – Comparing the Fastest Vehical against K-hopping. (PATCHED!) », *YouTube*, 3 janvier 2021, URL : [https://www.youtube.com/watch?v=c\\_m\\_dAuAZGpQ](https://www.youtube.com/watch?v=c_m_dAuAZGpQ) [consulté le 24/11/2024].

BEANS Campbell, « Cyberpunk 2077 – Launch Glitches Trailer (Bug Compilation) », *YouTube*, 15 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=CqEMejJ4hs> [consulté le 24/11/2024].

CROWBCAT, « Overpromise, sell, underdeliver Cyberpunk 2077 », *YouTube*, 17 janvier 2021, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=omyoJ7onNrg&t> [consulté le 24/11/2024].

CYBERPUNK 2077, « Cyberpunk 2077 – Official E3 2018 Trailer », *YouTube*, 10 juin 2018, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=8X2klfS6fb8> [consulté le 24/11/2024].

DANILO, « Cyberpunk 2077 EXTREME Parkour - Parkour Jumps, Runs, Epic Building Climbing », *YouTube*, 25 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=9pb9wdLSOv8> [consulté le 24/11/2024].

ELEMONNADER, « CYBERPUNK 2077 – (NO LONGER WORKING) – How to Kerenzikov Hop (K-Hop) », *YouTube*, 16 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Q9y7fXZiSlM> [consulté le 24/11/2024].

ELITE082, « Cyberpunk 2077: Parkour Showcase », *YouTube*, 27 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=ljMrkH6KeGY> [consulté le 24/11/2024].

GAMEPLAYRJ, « Cyberbug 2077 », *YouTube*, 12 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=er7kcH2fiqI> [consulté le 24/11/2024].

LUKENS Noah, « Cyberpunk 2077: Possible Speedrun Tech? K-Hops and Edgeboosts », *YouTube*, 20 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=d-yNERHbdQo> [consulté le 24/11/2024].

LUNDBJÖRK Anders, « Cyberpunk 2077 but it's for PS1 », *YouTube*, 21 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=SNqWPtcXk5w> [consulté le 24/11/2024].

NERHA, « PATCHED:( | HOW TO BHOP (KHOP) IN CYBERPUNK 2077 | HOW TO SUPERJUMP IN CYBERPUNK 2077 », *YouTube*, 14 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Mtra680dkGc> [consulté le 24/11/2024].

NICNACNIC SPEEDRUNS, « Cyberpunk 2077 Speedruns Bunny Hopping (K-Hopping) », *YouTube*, 11 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=9mYKW0Lj46g> [consulté le 24/11/2024].

NIKTEK, « Cyberbug 2077 -Gameplay Trailer », *YouTube*, 14 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=RaI3gEHF5Hg> [consulté le 24/11/2024].

PIP LADS, « Cyberpunk 2077 Advanced Bhop Tutorial \*PATCHED\* », *YouTube*, 11 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=9Ph3MZu60F8> [consulté le 24/11/2024].

R. AMELL, « Cyberpunk 2077, but actually cyberbug », *YouTube*, 13 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=7houicaKQjQ> [consulté le 24/11/2024].

ROCKET SLOTH, « How Speedrunners beat Cyberpunk 2077 in 2:52:01 (Cyberpunk WR) », *YouTube*, 6 février 2021, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=050e0p5Q8gk> [consulté le 24/11/2024].

STEVENPOSTING, « CyberBug 2077 », *YouTube*, 15 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=2SmDUHekjMc> [consulté le 24/11/2024].

WYNTER BRYZE, « Cyberpunk 2077 Dodge-Hop (K-Hop) Glitch Racing », *YouTube*, 19 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=tSaUINoiBnY> [consulté le 24/11/2024].

## NOTES

---

- 1 Olli Sotamaa et Tero Karppi (dir.), *Games as Services. Final Report*, Tampere, University of Tampere, 2010, URL : <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/65772>.
- 2 Vinciane Zabban, Minassian Hoving Ter et Camille Noûs (dir.), *Les mondes de production du jeu vidéo*, Réseaux, vol. 6, n° 224, 2020, URL : <https://shs.cairn.info/revue-reseaux-2020-6?lang=fr> [consulté le 24/11/2024].
- 3 Olli Sotamaa et Jan Švelch (dir.), *Game Production Studies*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2021, DOI : [10.1515/9789048551736](https://doi.org/10.1515/9789048551736).

- 4 CD Projekt RED, *Cyberpunk 2077*, CD Projekt, 2020.
- 5 Sean Cubitt, « Glitch », *Cultural Politics*, vol. 13, n° 1, 2017, Duke University Press, p. 19. Je traduis.
- 6 Yves Jeanneret, « Complexité de la notion de trace. De la traque au tracé », dans Béatrice Galinon-Méléneq (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, Paris, CNRS Éditions, 2011, p. 61, DOI : [10.4000/books.editions-cnrs.16683](https://doi.org/10.4000/books.editions-cnrs.16683).
- 7 Roland Barthes, *La Chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Gallimard, 1980.
- 8 Jean-Jacques Boutaud et Stéphane Dufour, « L'indicible et l'indiciel : empreinte gustative et trace figurative », dans Béatrice Galinon-Méléneq (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, op. cit., p. 151-170, DOI : [10.4000/books.editions-cnrs.16755](https://doi.org/10.4000/books.editions-cnrs.16755).
- 9 Benjamin Steck, « Flux et territoires : de la trace à la marque, une question de distance », dans Béatrice Galinon-Méléneq (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, op. cit., p. 249-271, DOI : [10.4000/books.editions-cnrs.16785](https://doi.org/10.4000/books.editions-cnrs.16785).
- 10 Béatrice Galinon-Méléneq, « Fragments théoriques du signe-trace. Propos sur le corps communicant », dans Béatrice Galinon-Méléneq (dir.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, op. cit., p. 191-212, DOI : [10.4000/books.editions-cnrs.16767](https://doi.org/10.4000/books.editions-cnrs.16767).
- 11 Maude Bonenfant, « Le même numérique : étude sémiotique des réseaux à partir des concepts de trace et d'indice », *Communiquer*, n° 12, 2014, p. 27-42, DOI : [10.4000/communiquer.1295](https://doi.org/10.4000/communiquer.1295).
- 12 Axel Bruns, « Probusage: Towards a Broader Framework for User-Led Content Creation », dans Ben Shneiderman (dir.), *Creativity & Cognition* [actes de colloque], 6th SIGCHI, Washington DC, 13-15 juin 2007, New York, Association for Computing Machinery, 2007, p. 99-106. DOI : [10.1145/1254960.1254975](https://doi.org/10.1145/1254960.1254975).
- 13 *Ibid.*, p. 101. Je traduis.
- 14 Jeu de rôle.
- 15 Jason Schreier, « Cyberpunk 2077 Publisher Orders 6-Day Weeks Ahead of Launch », *Bloomberg*, 29 septembre 2020, URL : <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-09-29/cyberpunk-2077-publisher-orders-6-day-weeks-ahead-of-launch>.

[com/news/articles/2020-09-29/cyberpunk-2077-publisher-orders-6-day-weeks-ahead-of-game-debut](https://www.polygon.com/news/articles/2020-09-29/cyberpunk-2077-publisher-orders-6-day-weeks-ahead-of-game-debut) [consulté le 24/11/2024].

16 Dans le cadre de cet article, plusieurs textes journalistiques, publications sur les réseaux sociaux et de vidéos YouTube sont cités pour contextualiser la culture matérielle du *glitch*. L'ensemble des références est à trouver dans la section « Vidéographie » de la bibliographie, située à la fin de l'article.

17 Charlie Hall, « Cyberpunk 2077 has involved months of crunch, despite past promises », *Polygon*, 4 décembre 2020, URL : <https://www.polygon.com/2020/12/4/21575914/cyberpunk-2077-release-crunch-labor-delays-cd-projekt-red> [consulté le 24/11/2024].

18 Jason Schreier, « Inside Cyberpunk 2077's disastrous rollout », *Bloomberg*, 16 janvier 2021, URL : <https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-01-16/cyberpunk-2077-what-caused-the-video-game-s-disastrous-rollout> [consulté le 24/11/2024].

19 Daniel Barnes, « Cyberpunk just keeps getting better and better with each and every patch!! », X (Twitter), 31 décembre 2020, URL : <https://twitter.com/N3CR0M4NC3R/status/1344490362216148995> [consulté le 24/11/2024].

20 Ros, « Some bugs shouldn't be fixed », X (Twitter), 15 décembre 2020, URL : [https://twitter.com/ros\\_station/status/1338962360975978498](https://twitter.com/ros_station/status/1338962360975978498) [consulté le 24/11/2024].

21 Shinigami Bass, « I know this is a glitch but this was just fun to see [...] », X (Twitter), 27 décembre 2020, URL : <https://twitter.com/ShinigamiBass/status/1343069706509549575> [consulté le 24/11/2024].

22 Günther40, « Night City from below », X (Twitter), 16 décembre 2020, URL : <https://twitter.com/gunther40/status/1339310266576723971> [consulté le 24/11/2024].

23 Anders Lundbjörk, « Cyberpunk 2077 but it's for PS1 », *YouTube*, 21 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=SNqWPtcXk5w> [consulté le 24/11/2024].

24 Campbell Beans, « Cyberpunk 2077 - Launch Glitches Trailer (Bug Compilation) », *YouTube*, 15 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=CqEMejJ4hs> [consulté le 24/11/2024].

25 Crowbat, « Overpromise, sell, underdeliver Cyberpunk 2077 », *YouTube*, 17 janvier 2021, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=omyoJ7onNrg&t> [consulté le 24/11/2024].

- 26 Gameplayrj, « Cyberbug 2077 », *YouTube*, 12 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=er7kcH2fiqI> [consulté le 24/11/2024].
- 27 NikTek, « Cyberbug 2077 -Gameplay Trailer », *YouTube*, 14 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=RaI3gEHF5Hg> [consulté le 24/11/2024].
- 28 R. AMELL, « Cyberpunk 2077, but actually cyberbug », *YouTube*, 13 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=7houicaKQjQ> [consulté le 24/11/2024].
- 29 stevenposting, « CyberBug 2077 », *YouTube*, 15 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=2SmDUHekjMc> [consulté le 24/11/2024].
- 30 Pour visionner la bande-annonce officielle du jeu, voir : Cyberpunk 2077, « Cyberpunk 2077 – Official E3 2018 Trailer », *YouTube*, 10 juin 2018, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=8X2kIfS6fb8> [consulté le 24/11/2024].
- 31 CyberpunkGame, « Dear gamers [...] », X (Twitter), 14 décembre 2020, URL : <https://twitter.com/CyberpunkGame/status/1338390123373801472> [consulté le 24/11/2024].
- 32 Ian Bogost, *Unit Operations: An Approach to Video game Criticism*, 2006, p. 62. Je traduis.
- 33 Jan Švelch, « Negotiating the Glitch. Identifying and Using Glitches in Video Games with Microtransactions », dans Tomáš Bárte, Jan Miškov et Jaroslav Švelch (dir.), *New Perspectives in Game Studies*, Central and Eastern European Game Studies, 10-11 octobre 2014, Brno, 2015, p. 60. Je traduis.
- 34 Julian Kücklich, « Precarious playbour: Modders in the digital games industry », *The Fibreculture Journal*, n° 5, 2005, URL : <https://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/> [consulté le 24/11/2024].
- 35 Daniilo, « Cyberpunk 2077 EXTREME Parkour - Parkour Jumps, Runs, Epic Building Climbing », *YouTube*, 25 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=9pb9wdLSOv8> [consulté le 24/11/2024].
- 36 eLemonnader, « CYBERPUNK 2077 – (NO LONGER WORKING) – How to Kerenzиков Hop (K-Hop) », *YouTube*, 16 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Q9y7fXZiSiM> [consulté le 24/11/2024].
- 37 Pip Lads, « Cyberpunk 2077 Advanced Bhop Tutorial \*PATCHED\* », *YouTube*, 11 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=9Ph3MZu60F8> [consulté le 24/11/2024].

- 38 Nerha, « PATCHED:( | HOW TO BHOP (KHOP) IN CYBERPUNK 2077 | HOW TO SUPERJUMP IN CYBERPUNK 2077 », *YouTube*, 14 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Mtra680dkGc> [consulté le 24/11/2024].
- 39 nicnacnic speedruns, « Cyberpunk 2077 Speedruns Bunny Hopping (K-Hopping) », *YouTube*, 11 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=9mYKW0Lj46g> [consulté le 24/11/2024].
- 40 Noah Lukens, « Cyberpunk 2077: Possible Speedrun Tech? K-Hops and Edgeboosts », *YouTube*, 20 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=d-yNERHbdQo> [consulté le 24/11/2024].
- 41 Rocket Sloth, « How Speedrunners beat Cyberpunk 2077 in 2:52:01 (Cyberpunk WR) », *YouTube*, 6 février 2021, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=050e0p5Q8gk> [consulté le 24/11/2024].
- 42 Daniilo, « Cyberpunk 2077 EXTREME Parkour - Parkour Jumps, Runs, Epic Building Climbing », *op. cit.*
- 43 ELITE082, « Cyberpunk 2077: Parkour Showcase », *YouTube*, 27 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=ljMrkH6KeGY> [consulté le 24/11/2024].
- 44 Ashenine, « Cyberpunk 2077 – Comparing the Fastest Vehical against K-hopping. (PATCHED!) », *YouTube*, 3 janvier 2021, URL : [https://www.youtube.com/watch?v=cm\\_dAuAZGpQ](https://www.youtube.com/watch?v=cm_dAuAZGpQ) [consulté le 24/11/2024].
- 45 Wynter Bryze, « Cyberpunk 2077 Dodge-Hop(K-Hop) Glitch Racing », *YouTube*, 19 décembre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=tSaUINoiBnY> [consulté le 24/11/2024].
- 46 CD Projekt Red, « Patch 1.2 – list of changes. Home of the Cyberpunk 2077 universe – games, anime & more », *Cyberpunk.net*, 29 mars 2021, URL : <https://www.cyberpunk.net/en/news/37801/patch-1-2-list-of-changes> [consulté le 24/11/2024]. Je traduis.
- 47 Henry Jenkins, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York, Londres, New York University Press, 2006, p. 322. Je traduis.
- 48 Michael Betancourt, *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*, Londres, Taylor & Francis, 2016, p. 130. Je traduis.
- 49 Antonio A. Casilli et Dominique Cardon, *Qu'est-ce que le Digital Labor ?*, Bry-sur-Marne, INA, coll. « Études et controverses », 2015.

50 David B. Nieborg et Thomas Poell, « The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity », *New Media & Society*, vol. 20, n° 11, 2018, p. 4275–4292, DOI : [10.1177/1461444818769694](https://doi.org/10.1177/1461444818769694).

51 Antonio A. Casilli, *En attendant les robots. Enquête sur le travail du clic*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « La couleur des idées », 2019.

## ABSTRACTS

---

### Français

Cet article examine les relations entre la culture matérielle du *glitch* et l'économie politique de la production de jeux vidéo populaires à grand déploiement dits « AAA » basés sur le modèle des jeux comme services. L'objectif est de mettre en relief la participation de cette culture vis-à-vis la transformation formelle des jeux vidéo. Premièrement, le *glitch* est conceptualisé en tant que trace dans l'optique des sciences de la communication. Ensuite, les cas du même « Cyberbug 2077 » et du *glitch* « Kerenzikov Hop » sont étudiés en tant que traces des conditions de production et d'exploitation qui ont façonné le développement de *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED, 2020). Enfin, la performativité critique du *glitch* est réfléchiée comme méthode pour étudier l'agentivité politique de la culture matérielle du *glitch*.

### English

This article examines the interplay between the glitch material culture and the political economy of blockbuster AAA video game production based on the games-as-a-service model. Its objective is to shed light on how this culture shapes the formal transformation of video games. First, glitch is conceptualized as “trace” within the framework of communication studies. Subsequently, the study investigates the cultural trajectory of the “Cyberbug 2077” meme and the “Kerenzikov Hop” glitch as traces of the conditions of production and exploitation inherent in the development of *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED, 2020). Finally, the critical performativity of glitches is reflected upon as a method for studying the political agency of the glitch material culture.

## INDEX

---

### Mots-clés

jeu vidéo, glitch, trace, culture matérielle, économie politique, production vidéoludique

**Keywords**

video game, glitch, trace, material culture, political economy, game production

**AUTHOR**

---

**Hugo Montembeault**

Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

IDREF : <https://www.idref.fr/283183616>

# Les « petites phrases » des gardes de *Dishonored* : exploration, déduction, interaction

*The Guards' "Small Sentences" in Dishonored: Exploration, Deduction, Interaction*

**Alice Dionnet**

DOI : 10.35562/marge.1077

Copyright  
CC BY-NC-SA

## OUTLINE

---

Introduction

Narrataire explorateur et narrataire enquêteur

- Le narrataire ou joueur modèle

- La narration interactive

- Exploration et enquête

Caractérisation des petites phrases

- Méthodologie du relevé

- Classification

- Mode de perception

Que font les phrases du/au narrataire ?

- Furtivité : informations sur le contexte

- Agressivité : informations sur la situation du narrataire

- Illustrer la place du narrataire dans le monde du jeu selon son approche

Conclusion

## EDITOR'S NOTES

---

Cet article est issu du colloque intitulé *Ces petites choses vidéoludiques oubliées : quelles perspectives pour les micro game studies ?*, organisé les 6 et 7 octobre 2022 par le laboratoire de recherche Marge en collaboration avec l'association Lyon Game Dev à l'université Jean-Moulin Lyon 3. Il fait l'objet d'une publication antérieure sur le portail HAL, disponible à l'adresse suivante : <https://shs.hal.science/halshs-03961033>.

## TEXT

---

# Introduction

- 1 Entre le joueur et son but, des ennemis. Monstres, animaux sauvages, entités surnaturelles, guerriers génétiquement modifiés, dragons : tout est bon pour montrer le défi exceptionnel que le héros devra réussir à relever. Toutefois, les aliens de *Space Invaders* et les fantômes de *Pac-Man* se sont épaissis avec le temps : les ennemis ont davantage de personnalité, des motivations, une voix. C'est le cas des gardes de *Dishonored*, le jeu d'infiltration d'Arkane Studios, qui bavardent, sifflotent, attendent la relève, urinent, s'ennuient, et animent ainsi une ville ravagée par la peste.
- 2 *Dishonored* se déroule dans la ville de Dunwall, qualifiée par Zonaga et Carter de « dystopique<sup>1</sup> », du fait d'une forte stratification sociale entre les classes populaires victimes de la peste et l'aristocratie protégée dans les beaux quartiers. La dystopie est renforcée par la présence de patrouilles dans les rues, soit de Superviseurs, sorte d'armée religieuse, soit par les criminels (notamment le gang de Bottle Street), soit, enfin, par la garde urbaine. Les événements narratifs du jeu s'appuient sur un système de chaos (haut ou bas, selon si les actions du joueur ont été repérées et ont généré du désordre, ou non) qui dépend de la brutalité avec laquelle le joueur se fraie un chemin à travers les différentes missions, et du nombre de morts<sup>2</sup>.
- 3 Kristine Jorgensen décrit ainsi le système de choix de *Dishonored* :

*Dishonored* utilise peu le système d'arbre de choix. Les décisions sont le plus souvent faites en fonction d'actions, comme choisir de tuer ou non, d'activer certains mécanismes, ou en décidant d'aller ou non à un certain endroit<sup>3</sup>.
- 4 Ce qu'il faut retenir de ce mode d'interaction, c'est que les alternatives et même les choix ne sont pas clairement affichés au joueur, qui peut donc ignorer en faisant une action qu'il avait une autre possibilité.

- 5 Le chaos et les « choix » effectués par le joueur ont des conséquences dans l'environnement du jeu, par exemple à travers le nombre de rats qui peuple la ville, mais également à travers les « aboiements » des ennemis. Ces « aboiements » ou *barks* sont définis ainsi par la *game-designeuse* Sarah Beaulieu :

Les *barks* [aboiements], ce sont ces répliques, ou ces onomatopées, lancées par des NPC (*non-playable characters*, personnages non-joueurs) dans des situations données (des *triggers*). [...] Ce peut aussi être un dialogue entre deux NPC que vous entendez lorsque vous passez près d'eux. Dans tous les cas, le joueur n'aura pas la possibilité d'intervenir directement : le *bark* est l'un des éléments qui donnent l'impression que le monde d'un jeu existe et évolue par lui-même<sup>4</sup>.

- 6 Il s'agira au cours de cet article de montrer en quoi les petites phrases ou « aboiements »/*barks* des gardes de *Dishonored* contribuent à informer et influencer le narrataire dans son approche du jeu.
- 7 Je commencerai par exposer la théorie qui sous-entend cette analyse, puis la méthode de récupération des « petites phrases » et leur catégorisation, et enfin je chercherai à savoir ce que peut faire le narrataire des informations contenues dans ces « petites phrases ».

## Narrataire explorateur et narrataire enquêteur

### Le narrataire ou joueur modèle

- 8 La définition que j'adopte du narrataire s'appuie sur les définitions de « lecteur modèle » et de « joueur modèle », théorisées respectivement par Umberto Eco et Sébastien Genvo.
- 9 Le lecteur modèle est défini par Eco comme un lecteur « 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 générativement<sup>5</sup> ». Yves Chevrel résume cette notion de la manière suivante : « [l]e lecteur intentionnel est [...] un ensemble de

comportements, d'attitudes, de connaissances de présupposés que le texte suggère comme autant de conditions de sa propre lisibilité<sup>6</sup> ».

- 10 De la même manière, selon Sébastien Genvo, le joueur modèle « postule également un ensemble de conditions de succès pour que le contenu potentiel d'une structure de jeu puisse être actualisé<sup>7</sup> », et contribue à former le joueur modèle qu'elle prévoit<sup>8</sup>.
- 11 J'ai choisi d'utiliser le terme de narrataire à partir d'un article de Martin Ringot<sup>9</sup> ; ce terme m'a en effet semblé particulièrement pertinent pour aborder à la fois les œuvres vidéoludiques et les œuvres littéraires comme c'est le cas dans ma thèse. Le narrataire devient alors le destinataire du récit porté par le texte, ou le jeu vidéo, autrement dit le destinataire projeté par le récit lui-même, à la manière du lecteur modèle d'Umberto Eco. Cette liaison entre le narrataire et le lecteur modèle a été définie par Vincent Jouve, qui caractérise le narrataire extradiégétique comme un « rôle que le texte propose au lecteur, [il] est donc bien le modèle de tous les lecteurs abstraits ou virtuels que les différentes théories de la lecture se sont attachées à définir<sup>10</sup> ». C'est sur cette définition que je m'appuie dans l'utilisation du terme « narrataire ».

## La narration interactive

- 12 L'objet de mon travail portant sur une dimension particulière de la narration interactive, il convient d'abord d'élucider ce que j'entends par ce concept. J'en distinguerai deux traits fondamentaux.
- 13 Tout d'abord, la narration interactive implique que le narrataire participe à la construction de la narration ; et le terme « participer » indique ici qu'il ne s'agit pas pour le narrataire de prendre en charge l'intégralité de la narration, comme dans les jeux dits « bacs à sable », mais de s'appuyer sur ce que Dominic Arsenault nomme le « récit enchâssé<sup>11</sup> », c'est-à-dire le récit prévu par les développeurs ou créateurs du jeu, par opposition au récit vidéoludique, qui concerne le récit de l'expérience vécue par le joueur.
- 14 Ensuite, malgré l'importance de l'interprétation pour la narration interactive, l'interprétation seule, qui intervient sur le résultat final de l'acte narratif, ne relève pas de la narration interactive. Toutefois, dans la mesure où l'interprétation est un processus constant qui

intervient à chaque microétape du récit, elle est essentielle à la narration interactive puisqu'elle va intervenir sur la manière dont le narrataire envisage la suite du récit et donc ses participations à venir.

- 15 Je définis donc la narration interactive de la manière suivante : il s'agit d'une concrétisation de l'interprétation dans un acte de participation à la narration. J'entends par là que la narration interactive prend place lorsque le narrataire s'appuie sur sa compréhension de la diégèse pour prendre une décision, effectuer une action selon les options qui lui sont données.
- 16 Cette définition me permet de montrer en quoi *Dishonored* relève de la narration interactive : concernant la première distinction, *Dishonored* est bien une œuvre dans laquelle est mis en place un récit enchâssé sur lequel le narrataire n'a pas prise et qui le guide au fil du jeu – l'assassinat de l'impératrice, puis les différentes missions à accomplir, fixées par le cadre du jeu. Concernant la seconde distinction, *Dishonored* permet bien au joueur de participer au récit émergent, par son choix d'approche des missions et de résolution de celles-ci, et par sa capacité à dévoiler les multiples microrécits qui se cachent dans le jeu. Enfin, concernant la concrétisation de l'interprétation, elle est particulièrement manifeste dans l'interprétation – quasiment au sens théâtral – du personnage de Corvo. Kristine Jørgensen note ainsi l'importance que peuvent prendre les petites informations disséminées dans le jeu pour le narrataire :

Comme ces informations peuvent apporter des informations supplémentaires à propos des personnages non-joueurs, elles pourraient éclairer certaines situations et permettre au joueur de choisir en toute connaissance de cause<sup>12</sup>.

- 17 La concrétisation de l'interprétation dans *Dishonored* se fait ainsi par le biais des multiples dialogues, notes, audiographes que le narrataire peut ou non trouver dans le jeu, et qui participent à lui donner des informations sur ses missions, ses victimes et l'univers du jeu. Le narrataire peut ainsi changer ou non sa manière d'approcher telle ou telle mission et la manière dont il souhaite neutraliser sa victime, selon son choix éthique.

## Exploration et enquête

- 18 La narration interactive de *Dishonored* fonctionne en s'appuyant sur deux modes de concrétisation de l'interprétation, que j'identifie comme le mode du narrataire-explorateur et le mode du narrataire-enquêteur. Je distingue ces deux notions à partir de celle développée par Martin Ringot dans son article « De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique<sup>13</sup> ». Le narrataire-enquêteur y est défini de la façon suivante :

nous considérons qu'en matière de jeux vidéo, il n'est pas tant question d'une spatialisation de l'intrigue que de la mise en monde d'une base de données. Ainsi, dans ces jeux, le rôle du narrataire n'est plus celui du récepteur d'un discours narratif, fut-il exprimé par un espace, mais est comparable à celui d'un enquêteur qui rassemble à partir de ses observations du monde fictionnel une série d'informations qu'il réagence pour construire sa propre version du monde fictionnel. Le récit est une des manifestations de cette reconstruction<sup>14</sup>.

- 19 Il me semble qu'il faudrait séparer cette notion de narrataire-enquêteur en deux concepts distincts, à savoir d'une part le narrataire-explorateur, qui concrétise son interprétation dans le choix de son déplacement, et reconstruit ainsi une intrigue spatialisée, et d'autre part le narrataire-enquêteur, qui exploite la base de données pour élaborer le « deuxième récit », selon la définition de l'enquête proposée par Tzvetan Todorov<sup>15</sup>. Ainsi, la concrétisation de l'interprétation s'effectuerait tant dans le choix de lieux à visiter que dans la coconstruction du récit caché par la mise en relation des indices disséminés dans le jeu, ces deux modalités ne s'excluant bien sûr pas l'une l'autre. Dans *Dishonored*, elles sont en effet à l'œuvre, d'une part du fait de l'importance des déplacements urbains de l'avatar, et d'autre part du fait des nombreux indices concernant tant le *lore* que le *background* des différents personnages.

# Caractérisation des petites phrases

## Méthodologie du relevé

- 20 Les phrases étudiées dans cet article ont été difficiles à récupérer. Malgré les deux parties enregistrées, dans les deux modes de jeu possible (discrétion et assassinat) je ne pouvais être sûre d'avoir récupéré l'ensemble des petites phrases des gardes ; puisque les choix et alternatives proposés dans *Dishonored* ne sont pas clairement affichés, je ne pouvais être certaine d'avoir exploré chacune d'entre elles, et il était également possible que certaines alternatives ne soient possibles qu'en « chaos moyen », c'est-à-dire lorsque le joueur a alterné entre assistant brutal (ce qui déclenche un chaos élevé) et discrétion (chaos faible), ou lorsqu'il a échoué à être discret. J'ai par conséquent tâché de récupérer ces phrases à partir des fichiers du jeu, mais n'ai pas pu trouver de fichier consacré aux lignes de dialogue des gardes ou même des ennemis. Après une recherche un peu plus approfondie, j'ai compris que les phrases n'étaient pas associées à des types de personnages, mais aux missions : chaque mission est constituée d'un certain nombre de fichiers (en fonction des lieux également), dont l'un, le script, contient les petites phrases. Il aurait fallu par conséquent extraire l'intégralité des scripts du jeu pour pouvoir récupérer les petites phrases, ce que je ne suis pas capable de faire.
- 21 Par conséquent, j'ai choisi de croiser mon propre relevé avec celui effectué par les fans et recensé sur le *wiki-fandom* de *Dishonored*<sup>16</sup>, où les aboiements des gardes sont classifiés en fonction du locuteur (*Lower Guard*, *City Watch* et *Officer*). La langue d'origine du jeu est l'anglais, comme indiqué à la fois par la forte présence d'anglophones dans l'équipe du scénario, et par les inscriptions intégrées dans le jeu (affiches, pancartes). J'ai donc utilisé le *wiki-fandom* anglophone en plus de mon relevé qui avait initialement été fait en français, et j'ai croisé les deux pour vérifier la présence de toutes les phrases. Bien entendu, malgré cette méthode croisée, il est possible que certaines phrases nous aient échappé, à la fois aux fans et à moi.

## Classification

- 22 Afin de proposer une classification des « petites phrases » des gardes, j'ai commencé par relever manuellement les thèmes présents dans ces phrases ; j'ai ainsi identifié cinq groupes :
- Les informations qui concernent le métier de garde ;
  - Ce qui relève de la vie quotidienne (famille, loisirs...) ;
  - Les éléments qui soulignent que Dunwall est une ville portuaire ;
  - Les références aux rats et autres animaux de l'univers ;
  - Les informations sur l'organisation sociopolitique du monde de *Dishonored*.
- 23 Afin de prendre plus de distance vis-à-vis de ce relevé, j'ai fait effectuer une analyse de *topic modelling* (modèle de sujets) sur le corpus de phrases lemmatisées et sans les *stopwords*, c'est-à-dire sans les termes « non porteurs de sens » (verbes auxiliaires, pronoms personnels, etc.). J'ai essayé différents paramètres, en cherchant 3, 4, 5, 6 et 10 sujets, et il en est ressorti qu'à partir de 5 sujets les termes se regroupaient en quatre grands pôles, tandis qu'en cherchant 3 et 4 sujets on arrivait plutôt à trois pôles. En comparant les sujets obtenus par l'algorithme avec les paramètres 4, 5 et 6, je n'ai pas réussi à voir émerger de sujets récurrents ou communs, ce qui tiendrait à montrer que le lexique utilisé par les gardes est assez peu spécifique et tourne généralement autour des mêmes thèmes : la surveillance, le travail de garde, la menace, la magie et la maladie. Toutefois, les résultats de l'algorithme m'ont permis de repérer l'importance de vocabulaire référant aux sens (vision, ouïe et goût) que je n'avais pas remarqués lors de ma première lecture.

## Mode de perception

- 24 Le relevé effectué par les fans sur le *wiki-fandom* de *Dishonored* était divisé en plusieurs catégories : d'une part, une séparation en fonction du rang du locuteur, comme indiqué précédemment, et d'autre part une séparation en fonction du contexte d'apparition. Cette séparation m'a permis de connaître, en plus des phrases prononcées, les conditions de leur apparition. Ainsi, les contextes identifiés sur le *wiki* sont :

- Les *idles*<sup>17</sup> (premières phrases et réponses) ;
- La recherche du protagoniste (en groupe ou seul) ;
- L'apparition de rats ;
- L'attaque du protagoniste ;
- L'alerte (en cas de repérage visuel ou sonore du protagoniste) ;
- Le retour à l'*idle* après l'alerte ;
- La mort du protagoniste ;
- L'appel à l'aide ;
- La réaction face à la magie.

25 Parmi ces catégories, seules les *idles* et l'apparition de rats ne nécessitent aucune action particulière du protagoniste pour être entendues ; ce sont donc celles qui sont perceptibles par tous les joueurs, quel que soit leur mode de jeu – bien qu'un joueur très agressif n'ait probablement pas le temps d'entendre beaucoup les *idles*. Pour les autres, les actions nécessaires sont :

- Ne pas être discret ;
- Mourir ;
- Attaquer ;
- Utiliser la magie.

26 Ainsi, un joueur privilégiant l'approche discrète qui n'aurait aucune interaction avec les gardes – c'est-à-dire, qui ne se ferait pas repérer – n'aurait, parmi les catégories que j'ai relevées manuellement, accès qu'aux informations concernant le métier de garde, la vie quotidienne des gardes, les informations sociopolitiques et la présence de rats. Les autres animaux (la présence de chiens, les insultes « worm », « toad<sup>18</sup> ») ainsi que les références à l'importance de la rivière dans la ville (les insultes de type « fish bait », « hagfish » et les menaces « I'll dump you in the river<sup>19</sup> ») ne sont pas accessibles à ce type de joueur. Au contraire, un joueur non discret qui n'entendrait pas les *idles* des gardes aurait accès à toutes les catégories d'informations, bien que celles sur le métier de garde soient peu nombreuses.

# Que font les phrases du/au narrataire ?

## Furtivité : informations sur le contexte

- 27 Les petites phrases des gardes permettent au narrataire d'obtenir des informations supplémentaires sur l'univers dans lequel se déroule le jeu *Dishonored*. En effet, parmi ces petites phrases et particulièrement dans celles qui se déclenchent lorsque les gardes sont inactifs (*idles*), nombreuses sont les informations concernant tant leur vie quotidienne que leur environnement. Il en ressort notamment leur préoccupation concernant l'hygiène et la santé (« Hey, can I buy your ration of elixir from today? », « Seen anybody with signs of sickness? », « You should bathe. I can smell you from here », « Any chance you'll share your food with me tonight<sup>20</sup>? »), leurs relations familiales (« How old did you say your sister was? », « I'll write to her again, she has to see reason », « You made someone a widow, damn it<sup>21</sup>! ») et leur goût pour l'alcool (« Hey don't you owe me a drink? », « Should we gather for whiskey and cigars tonight<sup>22</sup>? »).
- 28 La différence de classe sociale entre les officiers et les gardes est visible dans ces passages : là où les gardes parlent de boire « a drink », les officiers mentionnent « whiskey and cigars ». Entre les gardes eux-mêmes, il y a manifestement une différence économique entre ceux qui se proposent d'acheter la ration d'élixir de leurs collègues et ceux qui leur demandent de partager leur nourriture. Il me semble qu'on peut ainsi étendre le constat de Rob Gallagher, qui remarque l'intérêt particulier que porte *Dishonored* à la question politique du genre<sup>23</sup>, aux questions économiques également. En croisant les informations issues des missions, de l'environnement et les petites phrases des gardes, le narrataire peut ainsi se représenter le contexte dans lequel se déroule le jeu. Ces informations sont principalement perceptibles lorsque le narrataire choisit une approche furtive, qui ne le fait pas ou peu entrer en contact avec les gardes.

## Agressivité : informations sur la situation du narrataire

29 Comme mentionné en parlant du mode de perception des petites phrases, les informations concernant le contexte du jeu sont davantage perceptibles par un joueur visant le chaos faible, en se faisant peu repérer et en n'attaquant pas. À l'inverse, les phrases des gardes deviennent de véritables « aboiements », au sens défini par Sarah Beaulieu<sup>24</sup>, guidant le narrataire dans ses choix d'actions, dès lors que celui-ci devient plus agressif. À travers les petites phrases des gardes, le narrataire peut ainsi savoir s'il a été repéré – ce qui, malgré le redoublement de l'information *via* une icône, n'est pas toujours évident, selon la difficulté du jeu et la distance de vision des gardes ; en effet, les gardes ont des phrases spécifiques à la recherche, mais également lorsqu'ils abandonnent, prévenant ainsi le narrataire qu'il est à nouveau en sécurité : on passe de « Check under everything! » à « Probably rats, into everything<sup>25</sup> », chez les officiers par exemple. Dans d'autres cas, la phrase des gardes comporte une information qui n'est pas redoublée par l'interface visuelle : ainsi dans le cas de la découverte d'un corps (endormi ou mort), le cri d'alerte du garde informe le narrataire, probablement éloigné, qu'il doit redoubler de prudence. Dans le cas d'une approche plus agressive, les petites phrases concernent alors principalement le narrataire et contiennent des informations à son propos ; ils ont donc une influence plus forte sur les actions du narrataire et orientent ses réactions aux événements du jeu.

## Illustrer la place du narrataire dans le monde du jeu selon son approche

30 J'ai parlé du rôle que joue la notion de chaos dans *Dishonored* et en particulier dans la perception des petites phrases des gardes, mais il me semble que ces petites phrases influencent elles aussi la manière dont le narrataire va percevoir le chaos. Bien qu'elles ne se modifient pas en fonction du chaos – si ce n'est que les gardes sont plus susceptibles de croiser des rats, les petites phrases participent à jouer sur l'antipathie ou la sympathie du narrataire pour les personnages non joueurs, comme expliqué par Kristine Jørgensen :

In *Dishonored*, the player may come across information such as letters and audiographs, or overhear dialogues, and thus get a better understanding of a certain character's motivation or background. [...] However, this information is also used to make characters more complex and human-like. In this sense, the information may also contribute to more complex decision-making processes. However, most often such information does not contribute to create an ethical dilemma or a conflict. On the contrary it tends to reinforce the player's existing perspective of an individual<sup>26</sup>.

- 31 Comme la perception des phrases est en grande partie liée à l'approche choisie par le narrataire, les petites phrases illustrent finalement la place que prend le narrataire dans l'univers du jeu. Dans le cas d'une approche furtive, le narrataire ne sera pas ou peu perçu par les gardes, dont les phrases se manifesteront en conséquence : elles n'évoqueront pas le personnage d'assassin endossé par Corvo. Le narrataire, en percevant principalement les *idle* des gardes, se contentera d'être un observateur du monde qui évolue indépendamment de lui, en obtenant des informations sur le contexte. À l'inverse, si le narrataire adopte une approche agressive, les petites phrases des gardes le concerneront plus fréquemment, et le monde qu'il aurait observé en étant furtif se met à tourner autour de lui, le remettant à sa place de « héros ». Les gardes expriment ainsi leur mépris à l'égard du protagoniste lors de sa mort (« All mouth, no trousers », « This was too easy<sup>27</sup> »), d'autant plus s'il est tué après avoir lui-même vaincu un de leurs camarades (« Rot in the void! The man you ended was a friend of mine, jackass » ou « You made someone a widow, damn you<sup>28</sup> »). *Dishonored* passe alors d'un jeu d'exploration à un jeu d'action, selon l'approche choisie par le narrataire, qui s'illustre dans les petites phrases qui lui sont perceptibles.

## Conclusion

- 32 Les petites phrases des gardes contiennent ainsi toute la dualité de *Dishonored* : dans un contexte de furtivité, elles renforcent l'immersive simulation chère à Arkane Studios et participent à la narration environnementale, permettant au narrataire de déployer toute sa curiosité pour l'environnement dans lequel il évolue et de

s’informer sur la vie quotidienne d’une partie des habitants de Dunwall dans le contexte de crise qu’est celui du jeu. Si le *gameplay* choisi est plus agressif, les petites phrases prennent alors leur rôle d’aboïement, informant le narrataire non plus sur le contexte du jeu, mais sur sa propre situation et sa propre relation aux gardes, participant cette fois-ci au *feedback* donné au narrataire, redoublant ou remplaçant les alertes visuelles. Tantôt observateur silencieux, traversant le monde du jeu comme une ombre et sans avoir de retour sur l’influence de ses actions, tantôt assassin connu et recherché de tous, percevant directement l’influence de ses actions, le narrataire peut évaluer le rôle qu’il a adopté dans l’univers en fonction des petites phrases qu’il a perçues.

- 33 Les petites phrases des gardes sont donc un support essentiel pour la narration interactive de *Dishonored*, qui s’appuie essentiellement sur l’environnement<sup>29</sup> : quelles que soient les informations qu’elles fournissent, elles contribuent à illustrer la réussite ou l’échec de l’approche choisie par le narrataire. Elles influencent son choix d’approche en humanisant les gardes, dans leur bonté comme dans leurs bassesses, et offrent donc un support à l’interprétation du narrataire, lui permettant d’ajuster ses actions en fonction de la place qu’il souhaite occuper dans la ville de Dunwall.

## BIBLIOGRAPHY

---

ARSENAULT Dominic, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique la narration dans le jeu vidéo*, mémoire en études cinématographiques, Université de Montréal, 2006, URL : [http://www.academia.edu/2999429/Jeux et enjeux du r%C3%A9cit vid%C3%A9oludique la narration dans le jeu vid%C3%A9o](http://www.academia.edu/2999429/Jeux_et_enjeux_du_r%C3%A9cit_vid%C3%A9oludique_la_narration_dans_le_jeu_vid%C3%A9o) [consulté le 25/11/2024].

BEAULIEU Sarah, « Comment le personnage dit-il bonjour ? L’écriture des “barks” dans le jeu vidéo », *Sarah Beaulieu* [blog], 15 avril 2020, URL : <https://sarah-beaulieu.com/comment-le-personnage-dit-il-bonjour-les-barks-dans-le-jeu-vid%C3%A9o> [consulté le 25/11/2024].

CHEVREL Yves, « Les études de réception », Pierre Brunel et Yves Chevrel (dir.), *Précis de littérature comparée*, Paris, Presses universitaires de France, 1989.

COLLECTIF, *Wiki Dishonored*, URL : <https://dishonored.fandom.com/fr/wiki/Accueil> [consulté le 25/11/2024].

Eco Umberto, *Lector in Fabula, le rôle du lecteur*, Myriem Bouzaher (trad.), Paris, Grasset, 1985.

GALLAGHER Rob, « Careless Whispers: Hints of Queer Possibility in the Spaces of Dishonored », *Media Fields Journal* 8, mai 2014, URL : <http://mediafieldsjournal.org/careless-whispers/2014/5/30/careless-whispers-hints-of-queer-possibility-in-the-spaces-o.html> [consulté le 25/11/2024].

GENVO Sébastien, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique, mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches en sciences de l'information et de la communication*, Université de Lorraine, 2013, URL : <https://hal.univ-lorraine.fr/tel-02169832> [consulté le 25/11/2024].

JØRGENSEN Kristine, « Dark Play in Dishonored », dans MORTENSEN Torill Elvira , LINDEROTH Jonas et BROWN Ashley M. L. (dir.), *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, Londres, New York, Routledge, 2015.

JOUVE Vincent, *La Lecture*, Paris, Hachette, 1993.

RINGOT Martin, « De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur », *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, REVEL, septembre 2020, DOI : [10.4000/narratologie.10588](https://doi.org/10.4000/narratologie.10588).

SENIOR Tom, « The Best NPC Barks of the Year 2012: Dishonored », *PC Gamer*, 26 décembre 2012, <https://www.pcgamer.com/the-best-npc-barks-of-the-year-2012-dishonored/> [consulté le 25/11/2024].

ZONAGA Anthony et CARTER Marcus, « The Role of Architecture in Constructing Gameworlds: Intertextual Allusions, Metaphorical Representations and Societal Ethics in Dishonored », *Loading...*, vol. 12, n° 20, Canadian Game Studies Association, 2019, DOI : [10.7202/1065898ar](https://doi.org/10.7202/1065898ar).

## NOTES

---

1 Anthony Zonaga et Marcus Carter, « The Role of Architecture in Constructing Gameworlds: Intertextual Allusions, Metaphorical Representations and Societal Ethics in Dishonored », *Loading...*, vol. 12, n° 20, Canadian Game Studies Association, 2019, p. 71-89, DOI : [10.7202/1065898ar](https://doi.org/10.7202/1065898ar).

2 *Ibid.* p. 75

3 « Dishonored rarely uses dialogue trees. Decisions are more commonly made through actions such as choosing whether to kill or not to kill, activating a certain feature, or by deciding to go to a particular location or not. » Nous traduisons ; Kristine Jørgensen, « Dark Play in Dishonored », dans Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderorth et Ashley M.L. Brown (dir.),

*The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, Londres et New York, Routledge, 2015, p. 211.

4 Sarah Beaulieu, « Comment le personnage dit-il bonjour ? L'écriture des "barks" dans le jeu vidéo », Sarah Beaulieu [blog], 15 avril 2020, URL : <http://sarah-beaulieu.com/comment-le-personnage-dit-il-bonjour-les-barks-dans-le-jeu-video> [consulté le 25/11/2024].

5 Umberto Eco, *Lector in Fabula. Le rôle du lecteur*, trad. Myriem Bouzaher, Paris, Grasset, coll. « Figures », 1985, p. 71.

6 Yves Chevrel, « Les études de réception », dans Pierre Brunel et Yves Chevrel (dir.), *Précis de littérature comparée*, Paris, Presses universitaires de France, 1989, p. 204.

7 Sébastien Genvo, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches en sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine, 2013, p. 137, URL : <https://hal.univ-lorraine.fr/tel-02169832> [consulté le 25/11/2024].

8 *Ibid.* p. 139

9 Martin Ringot, « De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur », *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, REVEL, septembre 2020, DOI : [10.4000/narratologie.10588](https://doi.org/10.4000/narratologie.10588).

10 Vincent Jouve, *La Lecture*, Paris, Hachette, coll. « Contours littéraires », 1993, p. 29.

11 Dominic Arsenault, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique la narration dans le jeu vidéo*, mémoire en études cinématographiques, Université de Montréal, 2006, URL : [https://www.academia.edu/2999429/Jeux\\_et\\_enjeux\\_du\\_r%C3%A9cit\\_vid%C3%A9oludique\\_la\\_narration\\_dans\\_le\\_jeu\\_vid%C3%A9o](https://www.academia.edu/2999429/Jeux_et_enjeux_du_r%C3%A9cit_vid%C3%A9oludique_la_narration_dans_le_jeu_vid%C3%A9o) [consulté le 25/11/2024].

12 « Because this information may provide additional information about non-playing characters, they may work to illuminate certain situations and make the player's choices more informed ». Nous traduisons. Kristine Jørgensen, « Dark Play in Dishonored », *op. cit.*, p. 222.

13 Martin Ringot, « De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur », *op. cit.*

14 *Ibid.*, paragraphe 26.

- 15 Tzvetan Todorov, « Typologie du roman policier », *Poétique de la prose*, Paris, Seuil, 1971.
- 16 Il s'agit d'une encyclopédie spécifique au jeu *Dishonored* et à son univers, créée et développée par des fans. URL : <https://dishonored.fandom.com/fr/wiki/Accueil> [consulté le 25/11/2024].
- 17 Le terme « idle » désigne dans le contexte du jeu vidéo les phrases liées aux situations d'oisiveté des personnages non-joueurs.
- 18 Littéralement « Vers de terre » et « Crapeau ».
- 19 Littéralement « Appât à poisson », « Myxine ». « Je vais te balancer dans la rivière ». Nous traduisons les phrases approximativement pour tâcher de conserver le lexique et la syntaxe.
- 20 « Hé, je peux t'acheter ta ration d'élixir d'aujourd'hui ? », « Tu as vu quelqu'un qui avait l'air malade ? », « Tu devrais te laver, je te sens d'ici. », « Est-ce que j'ai une chance pour que tu partages ton repas avec moi ce soir ? »
- 21 « Tu as dit que ta sœur avait quel âge, déjà ? », « Je vais lui réécrire, il faudra bien qu'elle revienne à la raison. », « Tu as fait de sa femme une veuve, bon sang ! »
- 22 « Hé, tu ne me devais pas un verre ? », « On se retrouve ce soir avec du whiskey et des cigares ? »
- 23 Rob Gallagher, « Careless Whispers: Hints of Queer Possibility in the Spaces of Dishonored », *Media Fields Journal* 8, 30 mai 2014, p. 4, URL : <http://mediadaysjournal.org/careless-whispers/2014/5/30/careless-whispers-hints-of-queer-possibility-in-the-spaces-o.html> [consulté le 25/11/2024].
- 24 « Pour un *bark* d'ennemi en combat, on va par exemple écrire deux, trois, dix variations en fonction d'une situation donnée. Si la situation est : le joueur n'a presque plus de vie, il faudra x variations de *bark* de l'ennemi qui réagit face au joueur blessé. Exemples : “ C'est la fin...”, “ Rends-toi maintenant !”, “Adieu !”, “Je t'avais dit que ça se terminerait mal...” etc. » ; Sarah Beaulieu, « Comment le personnage dit-il bonjour ? L'écriture des “barks” dans le jeu vidéo », *op. cit.*, paragraphe 4.
- 25 « Cherchez partout ! », « Sûrement des rats, comme partout. »
- 26 « Dans *Dishonored*, le joueur peut trouver des informations dans des lettres et audiographes, ou entendre des dialogues, et ainsi avoir une

meilleure compréhension de la motivation ou de l'histoire d'un certain personnage [...]. Toutefois, ces informations sont aussi utilisées pour rendre les personnages plus complexes et plus humains. Dans ce sens, les informations peuvent aussi contribuer à rendre le processus de choix plus complexe. Toutefois, le plus souvent, ces informations ne contribuent pas à créer un dilemme ou conflit éthique. Au contraire, cela a plutôt tendance à renforcer le point de vue déjà établi du joueur sur un individu. » ; Kristine Jørgensen, « *Dark Play in Dishonored* », *op. cit.*, p. 222. Nous traduisons.

27 « Que des mots, rien dans le pantalon », « C'était bien trop facile. »

28 « Puisse-tu pourrir dans le néant ! L'homme que tu as tué était un ami, imbécile ! », « Tu as fait de sa femme une veuve, bon sang ! »

29 Il est remarquable que dans *Dishonored*, la narration environnementale ne soit pas, classiquement, purement visuelle, mais également sonore, à travers les audiographes et, comme je l'ai montré, les petites phrases.

## ABSTRACTS

---

### Français

Cet article analyse l'importance des « aboiements » des gardes dans la narration interactive de *Dishonored*. Le jeu se déroule dans la ville dystopique de Dunwall, où les choix du joueur influent sur le déroulement narratif et le niveau de chaos. S'inspirant des concepts de narrataire en tant qu'explorateur et enquêteur, l'article explore comment le joueur s'engage avec l'intrigue spatialisée et coconstruit le second récit. La méthodologie implique la collecte et la classification des phrases des gardes, reflétant leurs personnalités et le contexte sociopolitique de la ville. Les phrases des gardes remplissent un double rôle : fournir des informations contextuelles lors du jeu furtif et devenir des alertes ou des aboiements en cas d'actions agressives. Elles jouent un rôle crucial dans la création de l'*immersive simulation*, guidant le narrataire et influençant ses actions dans la ville de Dunwall.

### English

This article analyzes the significance of guards' "barks" in the interactive narrative of *Dishonored*. The game unfolds in the dystopian city of Dunwall, where the player's choices influence the narrative progression and the level of chaos. Drawing from the concepts of narratee as an explorer and investigator, the article explores how the player engages with the spatialized plot and co-constructs the second narrative. The methodology involves collecting and classifying guards' phrases, reflecting their personalities and the socio-political context of the city. The guards' phrases serve a dual role: providing contextual information during stealth gameplay

and becoming alerts or barks in aggressive scenarios. They play a crucial role in creating the immersive simulation, guiding the narratee, and influencing their actions in the city of Dunwall.

## INDEX

---

### **Mots-clés**

Dishonored, narration interactive, aboiements, narrataire, dystopie, intrigue spatialisée

### **Keywords**

Dishonored, interactive storytelling, barks, narratee, dystopia, spatialized narrative

## AUTHOR

---

**Alice Dionnet**

POLEN, Université d'Orléans

IDREF : <https://www.idref.fr/283183713>

# Le mode mineur des *barks* de jeu vidéo

*The Minor Video Game Barks Mode*

**Aurélie Huz and Hélène Sellier**

DOI : 10.35562/marge.1091

**Copyright**  
CC BY-NC-SA

## OUTLINE

---

Introduction

Petits *barks* et grands effets ? Essai de typologie analytique

Des *barks* pour jouer

Personnage, monde, atmosphère : le *bark* comme levier diégétique

*Barks* réflexifs ou « méta-*barks* »

*Barks* mineurs dans les marges et espaces de pouvoir

Réalismes discursif et existentiel des PNJ secondaires : des *barks* redessinés

Créer les *barks* : systèmes de jeu et registres d'action

*Barks*, marges et liberté

Conclusion

## TEXT

---

### Introduction

- 1 Dans la plupart des travaux de recherche qui s'y intéressent, les dialogues vidéoludiques sont généralement étudiés à l'aune des choix de la joueuse<sup>1</sup> et de la construction de sa relation à l'avatar et aux personnages non-joueurs (PNJ<sup>2</sup>), en particulier ceux qui impliquent le choix de la joueuse. Mais il est un type de réplique particulièrement peu considéré : ce qu'on appelle en anglais et dans le milieu professionnel les « *barks* », c'est-à-dire des lignes de discours en apparence dérisoires que lancent, dans certaines situations, les PNJ, individuels ou collectifs, et auxquelles la joueuse n'a pas la possibilité de répondre. Ces « aboiements », si l'on traduit littéralement, semblent souffrir d'une désaffection générale – de la part des chercheuses donc, mais aussi des scénaristes et des

*narrative designers* qui les associent parfois à une écriture fonctionnelle de simple remplissage, moins importante, même si leur conception exige en réalité un temps d'écriture et un travail considérables. Il est fréquent aussi que les joueuses se moquent ou se plaignent de *barks* trop répétitifs perçus comme artificiels – commentaires qui peuvent produire des objets médiatiques partagés circulant sous forme de mèmes dans les communautés en ligne.

- 2 Le *bark* serait donc en même temps insignifiant et potentiellement mémorable, donc digne d'intérêt. Les définitions issues du milieu professionnel ont en commun de circonscrire cet objet vidéoludique par le moins, le peu, ou la privation – donc par ce qui lui fait défaut. Ainsi, le *bark* peut être défini comme « tout ce pour quoi on paie les doubleurs et qui ne fait pas partie de l'histoire<sup>3</sup> », comme « les bouts de dialogue déconnectés que les PNJ adorent laisser échapper comme s'ils étaient atteints du syndrome de Tourette, et qui sortent souvent de nulle part<sup>4</sup> », ou « le dialogue accidentel qui sert à saluer ou à lancer des cris dans la bataille, ou simplement à faire que le joueur surprenne quelque chose en passant<sup>5</sup> » – dans tous les cas, « de courtes lignes de discours criées depuis l'arrière-plan du jeu, au hasard ou en réaction au joueur et aux événements<sup>6</sup> ». Dans ces définitions, le *bark* se caractérise à chaque fois par son caractère marginal, résiduel et contingent, ainsi que par sa faible ampleur verbale. Ce « moindre » du *bark* concerne aussi la position dans laquelle la joueuse se trouve ainsi « placée », comme le souligne pour sa part Sarah Beaulieu :

Les *barks*, ce sont ces répliques, ou ces onomatopées, lancées par des NPC (*Non Playable Characters*) [...] dans des situations données (des *triggers*). Par exemple, lorsque vous passez à côté d'un personnage [...]. Ce peut aussi être un dialogue entre deux NPC que vous entendez se disputer. Dans tous les cas, le joueur n'aura pas la possibilité d'intervenir directement<sup>7</sup>.

- 3 En parlant d'absence d'intervention directe, Beaulieu signale la difficulté à saisir la secondarité du *bark* dans la manière dont il engage une relation avec la joueuse ; si cette relation est communément considérée comme non interactive (nous le discuterons), elle peut engager des formes d'activité ou de réactivité.

- 4 Il faut d'ailleurs reconnaître plus globalement la réalité hétérogène des *barks* : les répliques automatiques du personnage-joueur y sont parfois intégrées et les discours en question peuvent s'avérer plus longs que de courtes répliques. Malgré tout, dans l'ensemble, ces définitions identifient bien des tendances globales : la secondarité du *bark*, ou ce que nous appelons son « mode mineur », et sa communication redondante.
- 5 Or, il n'est pas certain que cette situation structurelle de « petite chose vidéoludique » prive le *bark* d'effets plus considérables. Dans quelles conditions et selon quels processus signifiants le mode mineur des *barks* vidéoludiques peut-il engager des conséquences majeures pour l'expérience de jeu ? Quelles sont ses potentialités, voire ses pouvoirs, à la fois pour l'action ludique, pour la construction diégétique et pour l'engagement de la joueuse ? Pour répondre à ces questions, nous envisageons le *bark* comme une situation complexe impliquant non seulement des énoncés verbaux, mais aussi des entités parlantes, des comportements, un déroulement temporel, un design sonore et des pratiques de programmation. Nous puiserons aux théories du personnage, de la fiction et de la narrativité vidéoludique pour proposer, d'abord, une étude formaliste des *barks* s'appuyant sur un corpus de RPG AAA sortis entre 2010 et 2020<sup>8</sup> qui permettra d'analyser une grande diversité de formes et de fonctions des *barks* tels qu'ils sont perçus par la masse des joueuses<sup>9</sup>. Notre analyse s'appuie sur une expérience personnelle de ces jeux, mais aussi sur les vidéos de fans en ligne à la fois pour des raisons pragmatiques de temps et d'accès aux œuvres et parce que nous considérons, comme Hugo Montembeault et Simon Dor, que l'activité des fans est précieuse pour constituer des « archives de la jouabilité<sup>10</sup> » et pour saisir des processus de signification concrets. Cette analyse formaliste ouvrira ensuite à la présentation d'un travail de recherche-création<sup>11</sup> sur le jeu *RecovR*, développé par le studio indépendant The Seed Crew dans lequel Hélène Sellier travaille en tant qu'artiste-chercheuse et *narrative designer*. Il s'agit d'un jeu de sensibilisation et de conscientisation sur des sujets liés à l'inclusion et à la mixité sociale comme le sexisme, le validisme et l'âgisme, et destiné à la formation en entreprise. Dans le récit de pratique<sup>12</sup> que nous ferons, nous nous concentrerons sur le fonctionnement du système de *barks*, que les membres de The Seed Crew ont coutume

d'appeler « dialogues *fluff* », ce qui insiste bien sur l'idée de remplissage qui leur est associée. Dans une démarche de recherche-création, il s'agira de situer ce jeu par rapport aux dynamiques dégagées à partir de l'analyse des RPG, puis de proposer un retour réflexif sur les processus créatifs en articulant un double regard : l'un informé par l'expérience directe du travail au studio (Hélène Sellier) et l'autre apporté de l'extérieur par une chercheuse sans implication dans ce projet (Aurélie Huz).

## **Petits *barks* et grands effets ? Essai de typologie analytique**

- 6 La première partie de cet article propose une analyse typologique des *barks*, dont le but n'est pas l'exhaustivité, mais la diversité. Nous suggérons de distinguer trois régimes de fonctionnement de cet objet vidéoludique, qui correspondent bien plutôt à des tendances qu'à des catégories exclusives. En effet, non seulement les logiques ludiques, narratives et réflexives s'interpénètrent, mais elles peuvent ou non, selon la joueuse et le contexte, s'actualiser dans les pratiques.

### **Des *barks* pour jouer**

- 7 Le premier cas que nous identifions correspond aux *barks* qui servent principalement à transmettre de l'information ludique, en réaction à ou pour déclencher une action de la joueuse. Par exemple, ils signalent ce qui se passe dans le déroulement d'un défi ludique. Ainsi, dans tel combat du *remake* de *Final Fantasy VII*<sup>13</sup>, les répliques orales prononcées par Aerith, personnage contrôlé par la joueuse, indiquent les phases du combat, les changements de personnage contrôlé et la progression vers la victoire : « c'est à moi », « je vais m'occuper de lui », « encore un coup<sup>14</sup> ! ». Ces *barks* ludiques ne sont pas lus à l'écran, seulement entendus, et peu discernables parmi les bruits du combat. À l'inverse, dans *Divinity: Original Sin*<sup>15</sup>, ce même type de *barks* est écrit, mais dans une taille de caractères très petite. Le récurrent « Hydrosophist's helper » vient ainsi valider une action de jeu liée au lancement du sort, et son irruption relève d'un calcul probabiliste : quand on lance un sort dans *Divinity*, on a une certaine probabilité d'entendre tel *bark* dénotant ce sort, et l'énoncé

finalement actualisé est tiré aléatoirement dans un ensemble d'énoncés possibles.

- 8 Cet usage ludique des *barks* en éclaire à plusieurs égards la « petitesse » médiatique. Premièrement, le *bark* est petit dans son implémentation visuelle ou sonore. Deuxièmement, il relève d'une infinité systémique : dans le code, les *barks* sont liés à une action préalable de la joueuse, donc s'il y a bien, en un sens, interactivité – cette action a quand même une conséquence sur l'environnement de jeu –, le *bark* n'en demeure pas moins une conséquence collatérale de l'action de jeu, à laquelle elle peut rétroactivement donner une valeur. Troisièmement, le *bark* implique un très bas degré informationnel : son signifié est déjà connu et sa forme tirée aléatoirement. Ce qui est signifiant, dès lors, c'est moins ce qui est dit que le fait que quelque chose soit dit, pour baliser les embranchements de l'action, récompenser ludiquement la joueuse et dramatiser le combat d'un point de vue rythmique et émotionnel. Le *bark* agit comme une petite musique parlée, dont l'impact est systémique et moteur. Il contribue à ce que Laura Ermi et Frans Mäyrä identifient comme l'immersion basée sur le défi, au sens d'absorption dans l'action, d'incorporation de la conscience de la joueuse dans les mécaniques de jeu<sup>16</sup>. Selon ces modalités les *barks* ludiques engagent essentiellement la joueuse à performer le *gameplay*, même si peut s'y associer parfois une fonctionnalité réaliste sur le plan diégétique. C'est le ressort qu'on observe lorsque les *barks* de récompense, par exemple à la fin d'un combat réussi, diffèrent selon les personnages qui les prononcent : à la fin de chaque victoire dans *Tales of Berseria*<sup>17</sup>, les compétences et l'identité propres à tel ou tel personnage se singularisent à travers le *bark* selon le contenu signifié, mais aussi le vocabulaire, la syntaxe ou l'intonation<sup>18</sup>. Les dimensions ludiques et narratives sont en effet poreuses les unes aux autres, mais le *bark* peut faire peser la balance plutôt d'un côté ou plutôt de l'autre.

## **Personnage, monde, atmosphère : le *bark* comme levier diégétique**

- 9 Qu'en est-il donc des cas où les *barks* assument plus explicitement des fonctions diégétiques ? Celles-ci sont activées par une configuration particulière : les dialogues ambiants, qu'on peut définir

de manière plus restreinte que dans *The Game Narrative Toolbox*<sup>19</sup> comme une ou des ligne(s) de discours déclenchée(s) quand la joueuse passe à proximité d'un PNJ. Souvent, dans les pratiques créatives, ce type de *bark* est conçu comme un moyen d'enrichir l'encyclopédie fictionnelle. Mais, à l'aune des théories de la fiction, que signifie de dire que le *bark* contribue à créer le monde ? Un premier argument consiste à dire que le fonctionnement optionnel et faiblement interactif du *bark* participe au réalisme d'univers, c'est-à-dire au sentiment que le monde de fiction est autonome, complet et cohérent, doté des mêmes caractéristiques ontologiques que le monde réel<sup>20</sup>. Ainsi dans le *remake* de *Final Fantasy VII*, certains *barks* anonymes et diffus fonctionnent comme des rumeurs. Dans le chapitre 3 « Home Sweet Slum », lorsqu'on traverse les taudis de la ville de Midgard<sup>21</sup>, ils ne nous apprennent rien qu'on ne sache déjà sur le groupe terroriste Avalanche, mais donnent l'impression de peupler l'univers de fiction de manière autonome, à travers les habitants indéterminés qui les prononcent en masse. Certes, dans la réalité de la programmation, ces *barks* ambiants dépendent en fait de la présence de la joueuse : pour des raisons d'optimisation et d'allègement du code, ils ne sont généralement pas actualisés quand la joueuse n'est pas dans l'espace où ils doivent se déclencher. Mais sur le plan cognitif, ces *barks* produisent l'effet strictement inverse : ils donnent l'impression qu'ils sont ce qui environne la joueuse – ils sont en ce sens « ambiants » –, ce qui existe indépendamment de sa présence à elle, ce qui lui préexiste. Ils font croire que la joueuse les découvre par hasard au lieu de les produire (indirectement) par ses propres actions ; comme le résume Sarah Beaulieu, « le *bark* est l'un des éléments qui donnent l'impression que le monde d'un jeu existe et évolue par lui-même<sup>22</sup> ». Un deuxième argument porte sur la lacunarité du *bark* : le *bark* est écrit de manière non seulement à être bref et allusif, mais aussi à construire des lacunes informatives dans l'encyclopédie du monde imaginaire (on prend ici le terme d'« encyclopédie » dans le sens qu'Umberto Eco lui a donné pour penser les univers de fiction<sup>23</sup>), lacunes que la joueuse peut identifier comme telles et s'approprier par l'imagination. Il peut s'agir de microscénarios tout juste esquissés, comme dans les conversations téléphoniques de *Grand Theft Auto 5*, ou de références plus opaques à des parties d'une « xéno-encyclopédie<sup>24</sup> » plus radicalement étrangère (selon le terme forgé par Richard Saint-Gelais, à la suite

d'Eco, pour les genres de l'imaginaire), jusque-là ignorées, comme dans *Skyrim*. En cela, ces *barks* impliquent une saturation faible du monde fictionnel : ils manipulent ce que Lubomír Doležel appelle sa « zone indéterminée », c'est-à-dire qu'ils posent implicitement des états de choses fictifs – à la différence des « blancs » du monde qui correspondent aux référents dont on ne parle pas du tout<sup>25</sup>. Les deux arguments de l'autonomie et de la lacunarité s'entrecroisent à l'évidence, pour permettre au *bark* de faire miroiter le sentiment « qu'il existe bel et bien un ailleurs, que la fiction, dans ses propriétés, comporte celle [...] d'avoir un dehors<sup>26</sup> » selon les termes de Tiphaine Samoyault à propos des personnages secondaires de romans.

- 10 Si, dans ce cas, les *barks* ont un impact diégétique par le seul fait qu'ils existent, leur contenu verbal contribue bien sûr aussi à construire la fiction et le récit. Ils servent ainsi souvent à caractériser les PNJ secondaires, anonymes ou non, qui les prononcent. Par exemple, l'un des gardes de Whiterun dans *Skyrim* dit : « Des Sombrages, des Impériaux, des dragons. Peu importe ce que je tue. Qu'ils viennent seulement<sup>27</sup>. » L'énoncé n'apporte aucun élément de *worldbuilding* nouveau : les conflits entre factions, la menace monstrueuse sont déjà bien établis. Le *bark* ne se distingue pas non plus par son interface, identique à celle des autres dialogues. Sa nouveauté consiste en revanche à concrétiser et à personnaliser les informations encyclopédiques déjà connues à travers un point de vue singulier dans la diégèse, celui du garde. Il est impossible pour la joueuse de dissocier le propos belliqueux, l'intonation vindicative, la syntaxe lapidaire et la posture fière en armure : l'ensemble construit ce personnage courageux et sanguinaire, qui affirme ainsi sa hardiesse aux yeux des autres et, peut-être aussi, à ses propres yeux. Le *bark* entrouvre la porte vers une intériorité individuelle réaliste, que le discours extériorise. En même temps, dans *Skyrim*, tous les gardes de Whiterun sont susceptibles de proférer cette réplique, et un garde particulier peut tout aussi bien émettre une autre remarque, relativement similaire dans son contenu. Le régime des *barks* ambiants est donc ambivalent : l'individualisation psychologique des PNJ résulte plutôt, comme un mirage, d'une logique de typification. À partir de grandes catégories de personnages, aux discours et aux comportements homogènes,

l'illusion de diversité est introduite grâce à l'aléatoire. Ce réalisme psychologique en demi-teintes, attaché à la construction des personnages, gagne peut-être plus de force lorsque le *bark* sert à caractériser autant (voire davantage) l'interlocutrice que la locutrice. Dans certains cas, le personnage-joueur est en effet plus directement pris à partie par les « petites phrases » du monde vidéoludique. Pour prendre un exemple radical, dans *Fable*<sup>28</sup>, les PNJ secondaires réagissent différemment en fonction d'une partie où l'alignement de la joueuse est « bon » ou « mauvais » : en félicitant ou en critiquant le personnage-joueur, le *bark* l'assigne à une place morale ou sociale dans le monde fictionnel<sup>29</sup>.

- 11 Si, à un niveau local, les *barks* ambiants permettent ainsi souvent d'individualiser les PNJ et de subjectiver l'encyclopédie, à un niveau global ils peuvent fréquemment produire l'impression inverse : un effet de masse et d'indétermination. En atteste le marché bien connu de Cyseal dans *Divinity: Original Sin* : sur la place du marché, on harangue, on alpague, on vend sa marchandise. La joueuse se trouve au centre de ces interpellations ouvertes ; l'affichage des *barks* dans différentes zones de l'écran, autant que le passage d'une source sonore à l'autre, spatialise par la vue et l'ouïe l'expérience de jeu et favorise une immersion perceptive globale. Les *barks* ambiants sont ainsi susceptibles de glisser vers le *sound design* au même titre que d'autres matériaux sonores. Dans *The Witcher 3*<sup>30</sup>, par exemple, traverser la ville de Novigrad à cheval signifie entendre la musique d'ambiance, les bruitages (sabots, toux, éternuements), les *barks* de Geralt lui-même qui parle à son cheval (« Allez, Roach ! ») et les paroles agressives des personnages qui peuplent le monde (« Eh bien... Quel monstre<sup>31</sup> »). Dans ce régime collectif et anonyme, la signification linguistique des *barks* pris individuellement – celle qui relève du symbole au sens de Peirce<sup>32</sup> – s'efface au profit d'un autre type de signe : ces *barks*-bruits deviennent des indices (des signes par contiguïté) sonores, et plus spécifiquement vocaux. Ils servent de traces auditives du monde de fiction, qu'ils concrétisent à travers l'effet de présence produit par les multiples proférations de ses habitants.

## Barks réflexifs ou « méta-barks »

- 12 À l'inverse, un dernier type de *barks* se distingue par la manière dont il implique de rompre l'immersion fictionnelle. Dans ce cas, le *bark* crée une distanciation, souvent comique, qui propose une connivence extradiégétique entre créatrices et joueuses, d'où peut découler une gratification intellectuelle ou émotionnelle. Ainsi, dans *Dishonored*<sup>33</sup>, dans la mission 7, l'un des *barks* reproduit un dialogue de *Thief*<sup>34</sup>, qui se tient ici entre deux personnages assassins, et la joueuse assiste à la scène en surplomb<sup>35</sup>. Cette posture symbolise avec évidence la filiation spirituelle<sup>36</sup> que *Dishonored* revendique avec *Thief* à travers la citation intertextuelle. Relevant du principe classique de l'*Easter egg*<sup>37</sup>, ce type de *barks* pourrait être qualifié de métavidéoludique et d'ironique parce qu'il joue précisément de l'écart entre l'insignifiance fonctionnelle ordinaire du *bark* – son réglage interprétatif par défaut, en quelque sorte – et l'attention spécifique qu'il convoque ici et qui le fait valoir pour lui-même, comme un détail à rechercher et à consommer en soi et pour soi. Ces « méta-barks » dénudent les codes médiatiques, selon un principe de métamédialité qui s'avère fréquent au sein de la culture vidéoludique. La citation intertextuelle n'en est pas la seule modalité : la reprise citationnelle peut tirer profit du caractère délimité, marginal et mémorable du *bark* pour l'extraire de son contexte d'apparition, l'autonomiser et le mettre au pot commun d'une culture partagée largement réflexive. En témoigne le cas de Nazeem, PNJ de *Skyrim*, qui, quand on le croise, prononce fréquemment les phrases « Est-ce que tu vas très souvent au Cloud District ? Mais qu'est-ce que je dis – bien sûr que non<sup>38</sup>. » Parce que cette réplique est entendue très souvent, et méprisante pour le personnage-joueur en même temps qu'assez incongrue, elle est devenue un mème emblématique de cette circulation réflexive des *barks*.
- 13 Malgré leurs différences, ces fonctionnements ludique, diégétique et réflexif montrent tous qu'en tant que petites choses vidéoludiques, les *barks* peuvent viser de bien plus considérables effets sur la joueuse : engagement sensoriel, spatial, diégétique, émotionnel, voire métamédiatique. Mais il s'agit tout d'abord d'effets possibles, qui dépendent de la manière dont on joue, et aussi d'effets reposant sur de fortes conventions : le caractère très codé, et partant

artificiel, du *bark*, suggère que l'idée de réalisme, particulièrement complexe, n'est pas la seule clé d'entrée pour comprendre comment le jeu vidéo implique et affecte la joueuse, y compris du point de vue des mécaniques de fiction. En effet, les ressorts spécifiques du *bark* sont susceptibles, comme nous allons le montrer, d'orienter cette implication vers des enjeux plus éthiques et des problèmes plus politiques et, en retour, un investissement créatif centré sur les *barks* et leurs opportunités critiques peut venir questionner, voire déplacer, les partages proposés dans cette première typologie théorique, tout en éclairant les enjeux. C'est ce que l'on propose à ce stade de mettre à l'épreuve à partir d'un projet concret de recherche-création prenant comme objet d'étude le jeu *RecovR*<sup>39</sup> développé par le studio The Seed Crew et auquel Hélène Sellier a travaillé en tant qu'artiste-chercheuse et *narrative designer*.

## **Barks mineurs dans les marges et espaces de pouvoir**

- 14 La secondarité du *bark* peut en effet s'avérer un précieux atout pour engager le jeu vidéo vers des réflexions engagées. *RecovR* est un jeu destiné à la formation en entreprise : la joueuse y incarne un personnage sur son lieu de travail et assiste à des situations discriminantes qui l'impliquent diversement, en tant que victime, actrice ou témoin. La joueuse peut identifier (dans le jeu : « flag ») les situations problématiques grâce à un bouton situé en bas à droite de l'écran. De manière schématique, on peut distinguer deux types de phases de jeu : le déplacement dans le monde des bureaux en 3D et le dialogue avec les collègues du personnage-joueur en 2D. Pendant la phase d'exploration, on croise des PNJ secondaires, qui travaillent dans les bureaux, mais ne sont pas directement en collaboration avec le personnage-joueur, et qui sont caractérisés par un certain nombre d'animations, de comportements et de dialogues. Dans sa conception initiale (été 2020), le système de *barks* qui les concernait était assez proche du fonctionnement des dialogues ambiants et des effets de concrétisation de monde qu'on a précédemment décrits. Cependant, le travail itératif de design a fait évoluer à de nombreuses reprises cette dimension du jeu, en transformant notamment l'écriture des lignes de dialogues, la visualisation du texte dans l'interface et les

formes d'interaction. Retracer cette évolution du système de *barks* et les tâtonnements de la création permet d'éclairer ce que peuvent être et faire les *barks* selon le registre d'action qu'on souhaite proposer à la joueuse.

## Réalismes discursif et existentiel des PNJ secondaires : des *barks* redessinés

- 15 Originellement, les « dialogues *fluff* », ainsi désignés par les membres du studio pour leur fonction de remplissage (comme un matériau verbal qui ferait « gonfler » la fiction), ont été conçus comme un contenu complètement optionnel, à destination d'un profil de joueuse complétionniste. Ces *barks* ont été écrits comme des bouts de vie, des bruits de couloir sur lesquels la joueuse n'a pas de prise, mais qui projettent des situations qu'elle peut reconnaître et dont elle peut se sentir proche. S'y mêlaient des anecdotes sur la vie de bureau, pour lesquelles il s'est parfois agi d'imiter la « langue du travail » et son jargon néo-libéral<sup>40</sup>, mais aussi des conversations sur les aléas ordinaires de la vie personnelle (problèmes d'assurance, vacances, mariages, conflits intimes, etc.). Dans ce premier état du design des *barks*, la cohérence narrative recherchée entre les différents dialogues était minime ; les principaux objectifs étaient d'abord de produire l'illusion d'un monde complet, comme pour les dialogues ambiants évoqués à propos des RPG. Mais il a aussi très tôt été question de faire de ces *barks* conventionnels, relevant de la fonction diégétique qu'on a traitée plus haut, un ressort ludique et éthique. En effet, certains d'entre eux exposaient ou suggéraient des situations problématiques que la joueuse pouvait signaler grâce au bouton adéquat ; cette dernière était donc invitée à scruter les *barks*, en détail, à les prendre au sérieux en repérant les phrases inacceptables (désignées pour la programmation par le terme « trigger »), comme le montre cet exemple tiré du document de *narrative design* :

[...]\LD\_ep24\_event\_2

Salle de réunion

Ashley Huang : C'est le positionnement complet qu'il faut revoir, à ce compte-là.

Christian Boyard : Oh là ! Faut se calmer, ma cocotte. [Trigger]

Auguste Vrioni : Tu peux pas tout désorganiser comme ça<sup>41</sup>.

- 16 À ce stade, le système de jeu envisageait donc les *barks* des dialogues *fluff* en même temps comme un élément annexe et, déjà, comme un levier potentiellement signifiant, parce que susceptible de devenir moins mineur, donc plus important pour l'expérience fictionnelle et ludique, nous y reviendrons.
- 17 Disons à ce stade que cette puissance de signification devait beaucoup, dans l'idée des conceptrices, à l'exploitation de l'incomplétude des PNJ et au sentiment de proximité et de familiarité que ces bribes de discours pouvaient produire. Les travaux s'intéressant aux rapports entre joueuses et personnages vidéoludiques ont la plupart du temps traité de l'avatar<sup>42</sup> ou des personnages compagnons<sup>43</sup>, laissant dans l'ombre un paramètre également important : la connexion potentielle que la joueuse peut ressentir avec les PNJ secondaires. Les études littéraires ont pu envisager la manière dont, dans le roman, les personnages secondaires offrent des « modèle[s] à vivre » dans la mesure où leur caractère non héroïque et leurs apparitions discontinues dans l'histoire, comme l'écrit Isabelle Daunais, les rendent assez ordinaires, réalistes à hauteur de leur banalité :

Le personnage secondaire n'est évidemment pas moins fictif que le héros, mais son intermittence correspond à la nôtre : nous sommes nous aussi, du moins l'essentiel d'entre nous, des êtres intermédiaires, appelés à ne prendre le devant de la scène qu'en de rares occasions, dont les moments d'action hors de l'ordinaire restent peu nombreux, et vivant beaucoup plus souvent de longues périodes de latence que des événements en série<sup>44</sup>.

- 18 Dans le jeu vidéo, ce pourraient bien être les *barks* qui permettent de rendre ainsi les PNJ secondaires semblables à nous dans leur évidente normalité, et porteurs d'expériences susceptibles de nous renvoyer à notre propre rapport au monde et au réel. Le réalisme ontologique et existentiel à l'œuvre ici tablait donc sur la manière dont le *bark* permet à la fiction, comme on l'a déjà suggéré, de construire et de faire jouer, à son bénéfice, ses propres incomplétudes.

## Créer les *barks* : systèmes de jeu et registres d'action

- 19 Pour le premier module de *RecovR*, portant sur le sexisme, ce quotidien commun et partageable projeté par les *barks* constituait l'une des dimensions recherchées dans l'élaboration des dialogues *fluff*, ce qui supposait de réfléchir à leur articulation au système ludique et aux logiques de programmation. Dans la première implémentation du système, les PNJ secondaires en situation de dialogue étaient ainsi signalés par une petite bulle (semblable à un phylactère de bande dessinée) dans laquelle s'affichait le signe suivant : « ... » [Figure 1]. Quand le personnage-joueur s'approchait, le texte à l'intérieur de la bulle s'affichait et devenait lisible – sans qu'on voie toutefois le nom du personnage à l'écran. La caractéristique de cette première version du *bark* était de garantir l'autonomie du personnage-joueur par rapport aux PNJ et ainsi de lui faire prendre la mesure de sa latitude de choix, ce qui impliquait d'emblée de desserrer pour une part le critère strict du « hasard » ou de « l'accidentel » servant ordinairement à définir le *bark*, afin d'imaginer un potentiel de jouabilité : comme la caméra n'était pas fixe et que le personnage-joueur pouvait lui aussi bouger à sa guise, s'approcher ou non des PNJ en discussion, se déplacer ou non pendant le dialogue, les paramètres accentuaient sa position de témoin extérieur, aux marges de l'échange, mais libre d'intervenir ou non en réaction aux *barks*. Ce statut fonctionnel conféré au personnage-joueur par les dialogues *fluff* éloignait les *barks* du mode mineur qu'on a détaillé (secondarité systémique, pauvreté informationnelle et absence d'interactivité). Cette évolution a conduit les conceptrices de *RecovR* à une réflexion suivie en plusieurs étapes et donné lieu à plusieurs itérations du système de jeu, pour penser l'impact sur l'expérience de l'utilisatrice. Par exemple, le système d'interactions a été plusieurs fois retravaillé : le texte des dialogues défilait tantôt sur l'action de la joueuse, tantôt automatiquement. Ces modifications forment la trace d'une réflexion sur la possibilité d'impliquer la joueuse dans l'irruption des *barks* et, plus globalement, sur les manières de lui donner des possibilités d'agir.

Figure 1



Crédits : The Seed Crew.  
Source : RécovR.

- 20 L'observation des pratiques en a été un moteur fort et les nombreux tests ont montré notamment que les dialogues *fluff* étaient inexistantes dans certaines pratiques de jeu, car complètement ignorés (non activés) par de nombreuses joueuses qui ne connaissaient pas les conventions vidéoludiques ainsi que les formes de jeu d'exploration et de complétion. Un autre constat a été que, tels qu'ils avaient été mis en place d'abord, les *barks* véhiculaient un potentiel extrêmement violent pour l'utilisatrice dans la mesure où celle-ci pouvait se trouver face à des situations discriminantes, sans pouvoir aucunement intervenir. Dans la perspective d'une formation à des questions sensibles, concevoir les *barks* comme des bruits de couloir et des rumeurs imposées ne s'accordait pas à la visée éthique du jeu. Pendant l'été 2021, l'équipe de design a donc collectivement décidé de modifier le système de jeu pour doter la joueuse d'agentivité (au sens de Janet Murray<sup>45</sup>), c'est-à-dire lui donner la capacité de mener des actions et d'avoir des réactions ayant un impact sur la situation problématique<sup>46</sup>. Le nouveau système de *barks* a ainsi requis des choix explicites de la part de la joueuse : déterminer d'abord si elle désire ou non écouter la conversation, puis décider si elle souhaite intervenir dans la discussion [Figure 2].

L'arbre décisionnel se restructure donc, comme on le voit ici pour l'un des dialogues *fluff* rencontrés dans le module sur le validisme :

Mariam : Bairavi, quand elle arrive à 11 heures, c'est normal.

**Ne pas écouter** → FIN

**Écouter**

Mariam : En plus, ça lui arrive super souvent.

Mariam : Moi, je suis en retard une fois, et on me le reproche.

*Random*

1. Laeticia: C'est à cause de ses rendez-vous médicaux !

2. Laeticia: C'est un aménagement auquel elle a le droit, tu sais.

3. Laeticia: Sans rire ?

4. Laeticia: Ça va... Vincent ne t'a pas non plus tiré les oreilles...

**Intervenir**

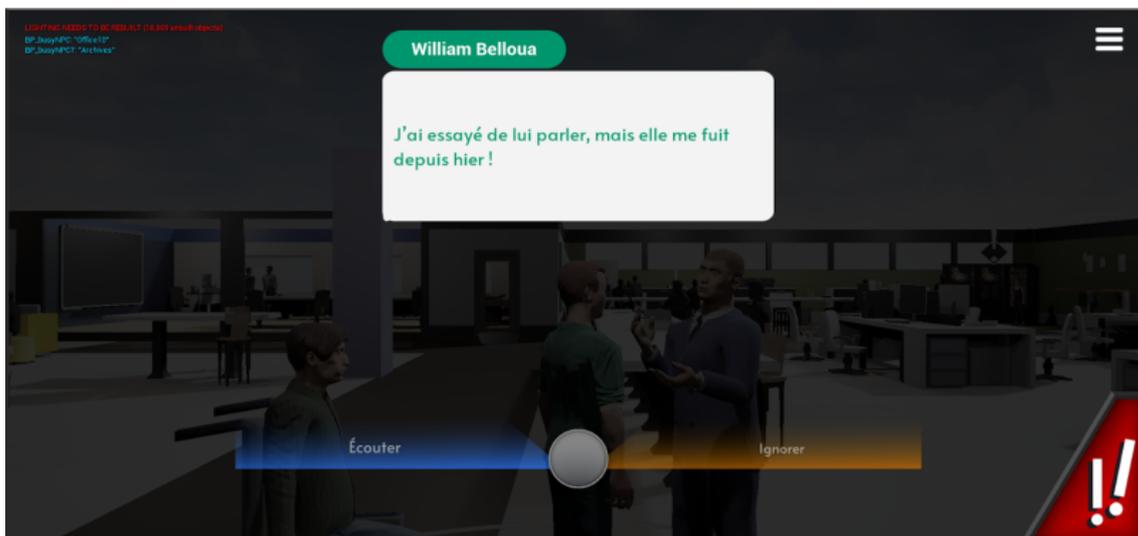
Manu : Tu ne devrais pas te plaindre, Mariam, franchement.

Mariam : De quoi, je me mêle ? Non, mais... vraiment pour qui il se prend, lui.

**Ne pas intervenir**

Mariam : Hum... Faut juste que je digère la conversation, je crois.

Figure 2



Crédits : The Seed Crew.  
Source : *RécovR*.

21 L'implémentation du système de *barks* dans le jeu a en fait pris de nombreuses formes différentes, que nous ne saurions retracer toutes en détail, mais elle a en particulier affecté les différentes

matérialisations visuelles et systémiques. Dans la version du jeu existant en 2022, celles-ci convergent pour tenter de redonner une importance et une valeur aux dialogues *fluff* [Figure 3]. Un cercle blanc au sol délimite désormais la zone dans laquelle l'échange prend place, l'interface de dialogue apparaît seulement lorsque la caméra atteint un certain point de l'espace (ensuite, elle reste fixe), les noms des PNJ secondaires sont cette fois lisibles et le personnage-joueur n'est plus déplaçable pendant que les *barks* se déroulent une seule et unique fois, au lieu de « boucler » comme auparavant. Désormais, une fois que la joueuse a lu une réplique, celle-ci n'est plus disponible. L'ensemble de ces traits fait que, dans cette nouvelle itération, lorsque la joueuse décide de prêter attention aux *barks*, un recentrement s'opère : le dialogue *fluff* n'est plus relégué à un second plan par rapport à une situation principale de jeu, mais devient la nouvelle situation à prendre en compte. Ces remaniements successifs aboutissent alors à un système de dialogues qui n'apparaît plus vraiment de l'ordre du *bark* et se négocie à la frontière avec d'autres éléments narratifs. En effet, les lignes de discours sont clairement identifiées et uniques, la joueuse peut consciemment interagir avec elles et, de surcroît, l'écriture des *barks* pour le module 2 a cherché à accroître la cohérence psychologique des personnages et à consolider des trames narratives.

Figure 3



Crédits : The Seed Crew.

Source : *RécovR*.

22 Néanmoins, le lien avec la logique minimale du *bark* n'est pas rompu, et certaines des solutions expérimentées par la recherche-création tiennent précisément à ce lien : outre l'optionnalité des dialogues et la secondarité liée au traitement visuel (à la différence des scènes d'action verbales qui impliquent directement la joueuse, dans les dialogues *fluff* les personnages ne disposent pas de portrait en 2D, par exemple), les dialogues *fluff* ainsi remodelés produisent désormais leurs effets propres parce que, sans être plus tout à fait des *barks* « mineurs », ils ne sont pas non plus des dialogues « majeurs », mais qu'ils opèrent une dialectique entre ces deux modes : ils exploitent du *bark* sa dimension ambiante particulièrement propice à figurer et à faire expérimenter des environnements collectifs (ici, le lieu de travail) et, en même temps, ils proposent à la joueuse de convertir cette insignifiance environnementale en sujet de réflexion et d'action – autrement dit, de construire en expériences éthiques et critiques ce qui relève d'un ordinaire de la discrimination. Pour *RecovR*, The Seed Crew en est ainsi venu à explorer un système hybride, qui tient autant des conventions des dialogues interactifs que des *barks*, et explore les potentialités subversives des marges.

## ***Barks, marges et liberté***

23 Pour penser ce pouvoir critique des *barks*, la recherche-création peut s'appuyer sur de nombreuses références qui élargissent la focale théorique, tout en témoignant d'un positionnement commun à travers les disciplines et les objets d'étude. En effet, qu'il s'agisse des études postcoloniales chez Homi K. Bhabha<sup>47</sup>, de la pensée d'un « trouble dans le genre » chez Judith Butler<sup>48</sup>, des critères d'une « littérature mineure » chez Gilles Deleuze et Félix Guattari<sup>49</sup>, ou de l'ensemble des travaux hérités des perspectives critiques développées par les *cultural studies* vis-à-vis des pratiques et des usages culturels, les recherches en sciences humaines et sociales ont continûment réfléchi à la manière dont les espaces liminaux ont le pouvoir de subvertir la norme. Or, pour ce qui est des habitants des mondes fictionnels, c'est aussi en ce sens que Samoyault envisage l'intérêt des personnages secondaires de romans : « le lieu du ban [de la marge] se présente comme un cadre excellent pour la pensée : celui d'où vient

la question<sup>50</sup> ». C'est ce pouvoir critique et transformateur que les dialogues *fluff* de *RecovR* ont voulu exploiter. Pendant la création du jeu, les *barks* ont été explorés comme un espace de liberté, car il s'est avéré qu'ils permettaient d'évoquer des sujets très, voire trop, compliqués à aborder dans les dialogues principaux, dans le cadre d'un outil de formation : ainsi, par exemple, de la ségrégation des personnes handicapées, une question que le studio a finalement choisi de soulever dans les *barks* pour sa nature sensible. Le détour par les *barks* offrait, par ailleurs, un mode de signification parfois plus approprié pour traiter de discriminations qui, dans notre univers de référence, sont, elles aussi, banales, diffuses et quotidiennes. De plus, les *barks* ont constitué un terrain d'expérimentation fécond : ils ont ainsi été utilisés comme un lieu de test pour certains designs, comme l'introduction de l'aléatoire sur certaines répliques. Mais, au-delà de leurs possibles éthiques et techniques, ce qui s'est dégagé de l'expérience est que les *barks* sont très aptes à constituer un espace pleinement expressif pour la joueuse, si on reprend les propositions d'Esteban Giner concernant le continuum entre les situations de communication expressives et persuasives dans les jeux vidéo<sup>51</sup>. La joueuse peut investir ou non cet espace, et ce de plusieurs manières. Elle trouve là une forme de latitude et de liberté pour poser un regard, faire valoir une sensibilité, formuler une position. Redonner de l'importance aux dialogues *fluff* dans l'expérience de jeu ne s'inscrit pas dans une volonté d'effacer la marge, mais simplement de la rendre plus facile à identifier et à investir puisque, comme le rappelle Bhabha<sup>52</sup>, les marges ne sont jamais fixes, mais toujours en construction, en négociation. L'équipe de design de *RecovR* a donc voulu faire de la joueuse une partie prenante de cette négociation, lui donner le pouvoir de remettre au centre les expériences des marges – démarche de désinvisibilisation d'autant plus cruciale lorsqu'on traite de sujets liés à des oppressions.

## Conclusion

- 24 Au terme de ce parcours analytique et créatif, les petits sons des *barks* se sont donc avérés beaucoup moins anodins qu'ils n'y paraissent, et leur mode mineur susceptible de déplacements et de manipulations fécondes. Que leur mise en œuvre relève d'une démarche active de conscientisation et d'implication de la joueuse,

comme dans la recherche-crédation menée pour *RecovR*, ou que, plus simplement, en tant que détails même, leur secondarité engage des enjeux beaucoup plus conséquents de la poétique vidéoludique, les *barks* travaillent, aux marges, des dynamiques fondatrices du média : scander et sanctionner l'action ludique, projeter un surcroît de monde et repousser les limites de la fiction, saturer l'expérience sensorielle et perceptive, réfléchir les conventions médiatiques, ou encore faire circuler les références communes d'une culture partagée.

- 25 Ce que nous apporte le dialogue entre théorie et création, c'est d'abord l'intrication des enjeux : les *barks* ludiques sont le plus souvent porteurs, même *a minima*, de miroitements diégétiques, quand l'effet diégétique de ces « petits bruits du monde » est susceptible, par répétition et décontextualisation, d'engager des interprétations métafictionnelles ou, par balisage et articulation, de scander le parcours ludique de la joueuse. Comme l'a montré le travail sur *RecovR*, ces différentes efficacités du *bark* sont indissociables et, bien plus, s'influencent mutuellement, susceptibles de jouer en sens commun ou contraire. Dans un jeu de sensibilisation à des problèmes de discrimination, la vraisemblance environnementale des bruits de couloir peut se faire aux dépens des valeurs associées aux objectifs ludiques, mais, en même temps, ce statut diffus et subsidiaire peut octroyer à la joueuse un espace de liberté lui permettant de consentir (ou non) au *bark* et à son potentiel violent. En travaillant ainsi aux marges des *barks*, en hybridant ce type de discours à certaines modalités des dialogues *in game* ou des dialogues de cinématique, la recherche-crédation sur *RecovR* démontre en fait que comprendre les *barks* suppose moins de scruter des petits mots ou des petites phrases que d'évaluer, de manière relationnelle, les dispositifs de leur mise en place qui en façonnent la réception : le *bark* n'est ludique, diégétique ou méta, comme on l'a proposé, qu'à travers ses modes d'implémentation qui convoquent un panel de matières expressives du jeu vidéo (paramètres visuels, spatiaux, corporels, sonores, cognitifs, etc.) et dessinent un espace de signification possible, jamais certain.
- 26 C'est là un autre apport de notre parcours : la valeur des *barks* dépend de la manière dont ils sont (ou non) repérés, reçus, compris, intégrés à l'expérience de jeu, mais cette variété d'attitudes vis-à-

vis du *bark* ne tient pas essentiellement et uniquement à des différences interindividuelles relevant de la singularité personnelle. Non seulement elles dépendent davantage de profils de joueuses, comme l'ont montré les leçons, sur *RecovR*, relatives aux parcours novices ou complétionnistes du jeu, mais surtout elles résultent de ce que les dispositifs du *bark* invitent la joueuse à construire comme préférences, le temps du jeu, plutôt que de préférences préétablies et intrinsèques. Le *bark* se révèle ainsi, par la dialectique introduite entre marginalité et centralité, secondarité et primauté, mode mineur et mode majeur, un levier intéressant pour construire des postures à la fois ludiques et éthiques, pour poser la question de l'écoute et du regard dans leurs significations politiques. En tous ces sens, le « petit » *bark* est riche de grands enseignements.

## BIBLIOGRAPHY

---

# Corpus d'étude

## Jeux vidéo

ARKANE STUDIOS, *Dishonored*, Bethesda Softworks, 2012.

BANDAI NAMCO STUDIOS, *Tales of Berseria*, Bandai Namco Entertainment, 2016.

BETHESDA GAME STUDIOS, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks, 2011.

CD PROJEKT RED, *The Witcher 3: Wild Hunt*, CD Projekt, 2015.

LARIAN STUDIOS, *Divinity: Original Sin*, Larian Studios, 2014.

SQUARE ENIX, *Final Fantasy VII Remake*, Square Enix, 2020.

THE SEED CREW, *RecovR*, The Seed Crew, 2022.

## Sources vidéo

BAILGAMES, « *Skyrim (Remastered)–Walking around Whiterun* », *YouTube*, 2018, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Qykl8NgmabY> [consulté le 26/11/2024].

BOSS FIGHT DATABASE, « *Final Fantasy 7 Remake–Rude Boss Fight* », *YouTube*, 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=pfus2D2hD2k&t=123s> [consulté le 26/11/2024].

GAMERSPREY, « Final Fantasy VII Remake–Chapter 3: Home Sweet Slum Walkthrough [HD 1080P] », *YouTube*, 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=7LNHtWrjgk&t=996s> [consulté le 26/11/2024].

MOSS, « Do You Get to the Cloud District Very Often? Oh, What Am I Saying–Of Course You Don't. (Skyrim) », *YouTube*, 2011, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Im8lQFEwShg> [consulté le 26/11/2024].

THEAFROJOW, « Tales of Berseria Group Victory Quotes Compilation [English] », *YouTube*, 2017, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Wj0lp5tf3Ww> [consulté le 26/11/2024].

THEVOIDEDPRESENCE, « Dishonored–Thief Easter Egg (With Original Scene) », *YouTube*, 2012, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=QRPv7EZV5Ew> [consulté le 26/11/2024].

USP45MASTER, « Fable III, 3 Part 15 The Bowerstone Resistance », *YouTube*, 2010, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=lyrjwRQiCXU&t=144s> [consulté le 26/11/2024].

## Ouvrages critiques

BEAULIEU Sarah, « How a Character Says Hello: Writing “Barks” for Video Games », *Sarah Beaulieu* [blog personnel], 11/12/2020, URL : <https://sarah-beaulieu.com/en/writing-barks-for-video-games> [consulté le 26/11/2024].

BHABHA Homi K., *Les Lieux de la culture. Une théorie post-coloniale*, Paris, Payot, 2007.

BIKIALO Stéphane, « “J’ai un clou sur la langue”. Phraséologie néo-libérale et langue littéraire au XXI<sup>e</sup> siècle », *L'Information grammaticale*, n° 130, 2011, p. 48-56.

BOUQUET Elizabeth, MÄKELÄ Ville et SCHMIDT Albrecht, « Exploring the Design of Companions in Video Games », dans ASSOCIATION FOR COMPUTING MACHINERY, *Proceedings of the 24th International Academic Mindtrek Conference*, New York, juin 2021, p. 145-153, DOI : [10.1145/3464327.3464371](https://doi.org/10.1145/3464327.3464371).

BUTLER Judith, *Trouble dans le genre. Le féminisme et la subversion de l'identité*, trad. C. Krauss, Paris, La Découverte, 2006.

CHAPMAN Owen et SAWCHUK Kim, « Research–Creation: Intervention, Analysis and “Family Resemblances” », *Canadian Journal of Communication*, vol. 37, n° 1, 2012, p. 5-26, DOI : [10.22230/cjc.2012v37n1a2489](https://doi.org/10.22230/cjc.2012v37n1a2489).

COUTURIER Alexane et TRÉPANIÉ–JOBIN Gabrielle, « L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018, DOI : [10.4000/sdj.950](https://doi.org/10.4000/sdj.950).

DAUNAIS Isabelle, « Le personnage secondaire comme modèle : réflexions sur un déplacement », *Le Personnage, un modèle à vivre* [colloque], É. Pézard (dir.), 2018, DOI : [10.58282/colloques.5080](https://doi.org/10.58282/colloques.5080).

DELEUZE Gilles et GUATTARI Félix, *Kafka. Pour une littérature mineure*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1975.

DELBOUILLE Julie, *Négociier avec une identité jouable. Les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, thèse de doctorat en information et communication, sous la direction de Chr. Servais et B.-O. Dozo, université de Liège, 2019.

DESPAIN Wendy, « Bark! Bark! Bark! », *The Escapist*, 04/11/2008, URL : <https://www.esapistmagazine.com/bark-bark-bark/> [consulté le 26/11/2024].

DOLEŽEL Lubomír, *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, Baltimore, London, John Hopkins University Press, coll. « Parallax », 1998.

GINER Esteban, « Analyser et qualifier la persuasivité des discours contenus dans un jeu vidéo. Le cas de la récession de Possum Springs », *Émulations*, n° 30, 2019, DOI : [10.14428/emulations.030.07](https://doi.org/10.14428/emulations.030.07).

GUILBERT Thierry, *Le Discours idéologique ou la force de l'évidence*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 2011.

GREER Julienne, « Digital Companions: Analysing the Emotive Connection between Players and NPC Companions in Video Game Space », dans Nick Webber et Daniel Riha (dir.), *Exploring Videogames: Culture, Design and Identity*, Oxfordshire, Inter-Disciplinary Press, 2013,

HEUSSNER Tobias *et al.*, *The Game Narrative Toolbox*, New York, Routledge, 2015.

HILL Jason Stevan, « A Taxonomy of Choices: Establishing Character », *Choice of Game*, 17/12/2017, URL : <https://www.choiceofgames.com/2017/12/a-taxonomy-of-choices-establishing-character/> [consulté le 26/11/2024].

KLINKENBERG Jean-Marie, *Précis de sémiotique générale*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points essais », 2000.

MAWHORTER Peter A. *et al.*, « Towards a Theory of Choice Poetics », *International Conference on Foundations of Digital Games*, 2014, URL : <https://www.semanticscholar.org/paper/Towards-a-theory-of-choice-poetics-Mawhorter-Mateas/67ad21126d2c6062c408bb1d440ecde6f884ec9e> [consulté le 26/11/2024].

MIKKELSON Natalie, « Narrative Design: Worldbuilding with Barks », *Indie Game Writing*, 14/05/2020, URL : <https://indiegamewriting.com/writing-2-world-building-with-barks/> [consulté le 26/11/2024].

MONTEMBEAULT Hugo, DOR Simon, « À quoi pensent les archives de la jouabilité ? Une approche historiographique de l'expérience vidéoludique », *Conserveries mémorielles*, n° 23, 2018, URL : <http://journals.openedition.org/cm/3171> [consulté le 26/11/2024].

MORAN Patrick, « Mise en scène du choix et narrativité expérientielle dans les jeux vidéo et les livres-dont-vous-êtes-le-héros », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018, DOI : [10.4000/sdj.1010](https://doi.org/10.4000/sdj.1010).

MURRAY Janet, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, Londres, Toronto, The Free press, 1997.

PAPALE Luca, « Beyond Identification: Defining the Relationships between Player and Avatar », *Journal of Games Criticism*, vol. 1, n° 2, juin 2014, URL : <https://gamescriticism.org/2023/07/24/beyond-identification-defining-the-relationships-between-player-and-avatar/> [consulté le 26/11/2024].

PAQUIN Louis-Claude et NOURY Cynthia, « Petit récit de l'émergence de la recherche-création médiatique à l'UQAM et quelques propositions pour en guider la pratique », *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, hors-série, La communication à l'UQAM. 50 ans d'audace, 2020, p. 103-136, DOI : [10.4000/communiquer.5042](https://doi.org/10.4000/communiquer.5042).

PAVEL Thomas, *Univers de la fiction*, trad. T. Pavel, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1988.

PC GAMER, « Which NPC Bark Are You Most Sick of Hearing? », *PC Gamer*, 22/02/2020, URL : <https://www.pcgamer.com/which-npc-bark-are-you-most-sick-of-hearing/> [consulté le 26/11/2024].

PEIRCE Charles Sanders, *Écrits sur le signe*, trad. G. Deledalle, Paris, Points, coll. « Essais », 2017.

RYAN Marie-Laure, *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, Bloomington, Indiana University Press, 1991.

SABBAGH Mitch, « Hear Them Out: Penning Barks for Non-Player Characters in Games », *LinkedIn*, 24/11/2021, URL : <https://www.linkedin.com/pulse/hear-them-out-penning-barks-non-player-characters-games-sabbagh/> [consulté le 26/11/2024].

SAMOYVAULT Tiphaine, « La banlieue du roman : l'espace du personnage secondaire », *Banlieues de la théorie*, 2008, mis à jour le 19/09/2013, URL : [https://www.fabula.org/ressources/atelier/?Espace\\_du\\_personnage\\_secondaire](https://www.fabula.org/ressources/atelier/?Espace_du_personnage_secondaire) [consulté le 26/11/2024].

## NOTES

---

- 1 Dans cet article, nous choisissons d'employer la forme du féminin neutre.
- 2 Parmi la riche littérature disponible sur le sujet, on pense en particulier aux sources suivantes : Peter A. Mawhorter et al., « Towards a Theory of Choice Poetics », *International Conference on Foundations of Digital Games*, 2014, URL : <https://www.semanticscholar.org/paper/Towards-a-theory-of-choice-poetics-Mawhorter-Mateas/67ad21126d2c6062c408bb1d440ecde6f884ec9e> [consulté le 26/11/2024] ; Jason Stevan Hill, « A Taxonomy of Choices: Establishing Character », *Choice of Game*, 17/12/2017, URL : <http://www.choiceofgames.com/2017/12/a-taxonomy-of-choices-establishing-character/> [consulté le 26/11/2024] ; Patrick Moran, « Mise en scène du

choix et narrativité expérientielle dans les jeux vidéo et les livres-dont-vous-êtes-le-héros », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018, DOI : [10.4000/sdj.1010](https://doi.org/10.4000/sdj.1010).

3 « Basically anything you pay the voice actors to say that isn't part of the story is a bark. » Nous traduisons. Voir Wendy Despain, « Bark! Bark! Bark! », *Escapist Magazine*, 04/11/2008, URL : <https://www.escapistmagazine.com/bark-bark-bark/> [consulté le 26/11/2024].

4 « Barks are the Tourette's-like bouts of disconnected dialogue that NPCs so love to blurt out, often out of nowhere. » Nous traduisons. Natalie Mikkelson, « Narrative Design: Worldbuilding with Barks », *Indie Game Writing*, 14/05/2020, URL : <https://indiegamewriting.com/writing-2-world-building-with-barks/> [consulté le 26/11/2024].

5 « The incidental dialogue used for greetings or battle cries or simply to present gamers one thing to overhear in passing are referred to as barks. » Nous traduisons. PC Gamer, « Which NPC Bark Are You Most Sick of Hearing? », *PC Gamer*, 22/02/2020, URL : <https://www.pcgamer.com/which-npc-bark-are-you-most-sick-of-hearing/> [consulté le 26/11/2024].

6 « Short lines of game dialog yelled in the background. Can be random or in reaction to the player or events. » Nous traduisons. Mitch Sabbagh, « Hear Them Out: Penning Barks for Non-Player Characters in Games », *LinkedIn*, 24/11/2021, URL : <https://www.linkedin.com/pulse/hear-them-out-penning-barks-non-player-characters-games-sabbagh/> [consulté le 26/11/2024].

7 Sarah Beaulieu, « How a Character Says Hello: Writing "Barks" for Video Games », *Sarah Beaulieu* [blog personnel], 11/12/2020, URL : <https://sarah-beaulieu.com/en/writing-barks-for-video-games> [consulté le 26/11/2024]. Nous traduisons.

8 Ce corpus se compose des jeux suivants, présentés par ordre de parution : *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios, 2011 ; *Dishonored*, Arkane Studios, 2012 ; *Divinity: Original Sin*, Larian Studios, 2014 ; *The Witcher 3: Wild Hunt*, CD Projekt RED, 2015 ; *Tales of Berseria*, Bandai Namco Entertainment, 2016 ; *Final Fantasy VII Remake*, Square Enix, 2020.

9 Les *barks* ne sont pas l'apanage des RPG, bien sûr, et concernent une pléthore de genres, de périodes et d'aires géographiques du jeu vidéo, mais nous avons retenu ce corpus pour son importance culturelle ainsi que sa cohérence médiatique et temporelle.

- 10 Hugo Montembeault, Simon Dor, « À quoi pensent les archives de la jouabilité ? Une approche historiographique de l'expérience vidéoludique », *Conserveries mémorielles*, n° 23, 2018, URL : <http://journals.openedition.org/cm/3171> [consulté le 26/11/2024].
- 11 Notre perspective s'inscrit dans les différentes catégories de Owen Chapman et Kim Sawchuk dans « Research-Creation: Intervention, Analysis and "Family Resemblances" », *Canadian Journal of Communication*, vol. 37, n° 1, 2012, p. 5-26, DOI : [10.22230/cjc.2012v37n1a2489](https://doi.org/10.22230/cjc.2012v37n1a2489).
- 12 Selon la méthode présentée par Louis-Claude Paquin et Cynthia Noury dans « Petit récit de l'émergence de la recherche-crédation médiatique à l'UQAM et quelques propositions pour en guider la pratique », *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, hors-série, 2020, p. 103-136, DOI : [10.4000/communiquer.5042](https://doi.org/10.4000/communiquer.5042).
- 13 Pour voir une captation de partie en ligne : Boss Fight Database, « Final Fantasy 7 Remake-Rude Boss Fight », *YouTube*, 2020, à partir de 02:30, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=pfus2D2hD2k&t=123s> [consulté le 26/11/2024].
- 14 Respectivement « So it's my turn », « I'll take care of him », « One more shot! ». Square Enix, *Final Fantasy VII Remake*, *op. cit.* Nous traduisons.
- 15 Larian Studios, *Divinity: Original Sin*, *op. cit.*
- 16 Nous nous appuyons ici sur la synthèse des théories de l'immersion proposée dans Alexane Couturier et Gabrielle Trépanier-Jobin, « L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018, DOI : [10.4000/sdj.950](https://doi.org/10.4000/sdj.950).
- 17 Bandai Namco Studios, *Tales of Berseria*, *op. cit.*
- 18 Une compilation de ces répliques victorieuses est consultable sur TheAfroJow, « Tales of Berseria Group Victory Quotes Compilation [English] », *YouTube*, 2017, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=WjoIp5tf3Ww> [consulté le 26/11/2024].
- 19 Tobias Heussner *et al.*, *The Game Narrative Toolbox*, Londres et New York, Routledge, 2<sup>e</sup> édition, 2024.
- 20 Pour ces conceptions des mondes de fiction à l'aune de la théorie des mondes possibles, voir en particulier Thomas Pavel, *Univers de la fiction*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1988 ; Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, Bloomington, Indiana University Press, 1991 ; Lubomír Doležel, *Heterocosmica. Fiction and*

Possible Worlds, Baltimore, Londres, John Hopkins University Press, coll. « Parallax », 1998.

21 Voir par exemple GamersPrey, « Final Fantasy VII Remake–Chapter 3: Home Sweet Slum Walkthrough [HD 1080P] », *YouTube*, 2020, à partir de 16 :44. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=7LNHtWrjugk&t=996s> [consulté le 26/11/2024].

22 Sarah Beaulieu, « How a character says hello: writing “barks” for video games », *op. cit.* Nous traduisons.

23 Richard Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec, Éditions Nota bene, coll. « Littérature(s) », 1999.

24 *Ibid.*

25 Lubomír Doležel, *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, *op. cit.*

26 Tiphaine Samoyault, « La banlieue du roman : l'espace du personnage secondaire », *Fabula. Atelier*, dossier *Banlieues de la théorie*, 2008, mis à jour le 19/09/2013, URL : [https://www.fabula.org/ressources/atelier/?Espace\\_du\\_personnage\\_secondaire](https://www.fabula.org/ressources/atelier/?Espace_du_personnage_secondaire) [consulté le 26/11/2024].

27 « Stormcloaks, Imperials, dragons. Ain't no matter to me what I kill. Let them come. » Nous traduisons. Bethesda Game Studios, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *op. cit.* Pour voir la séquence : BailGames, « Skyrim (Remastered)–Walking around Whiterun », *YouTube*, 2018, à partir de 01:15, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Qykl8NgmabY> [consulté le 26/11/2024].

28 Lionhead Studios, *Fable III*, Microsoft Game Studios, 2010.

29 Pour les réactions gestuelles et verbales positives à un *good run*, voir par exemple USP45Master, « Fable III, 3 Part 15 The Bowerstone Resistance », *YouTube*, 2010, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=lYrjwRQiCXU&t=144s> [consulté le 26/11/2024].

30 CD Projekt RED, *The Witcher 3: Wild Hunt*, *op. cit.*

31 « Come on, Roach! » et « Well, well... What a freak. » Nous traduisons. *The Witcher 3: Wild Hunt*, *op. cit.*

32 Charles Sanders Peirce, *Écrits sur le signe*, Paris, Points, coll. « Essais », 2017. On trouvera aussi une exposition claire des catégories de Peirce dans Jean-Marie Klinkenberg, *Précis de sémiotique générale*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points essais », 1996, p. 192-207.

33 Arkane Studios, *Dishonored*, *op. cit.*

- 34 Looking Glass Studios, *Thief* [série], Eidos Interactive, 1998.
- 35 Pour voir cette scène et la comparer à l'originale dans *Thief* : TheVoidedPresence, « Dishonored–Thief Easter Egg (With Original Scene) », *YouTube*, 2012, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=QRPv7EZV5Ew> [consulté le 26/11/2024].
- 36 Certains membres de l'équipe de développement de *Dishonored* ont travaillé sur *Thief: The Dark Project* (Looking Glass Studios, *Thief: The Dark Project*, Eidos Interactive, 1998).
- 37 Un *Easter egg* (littéralement traduit « œuf de Pâques ») est un message caché au sein d'un jeu vidéo.
- 38 « Do you get to the Cloud District very often? Oh, what am I saying–of course you don't. » Nous traduisons. *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *op. cit.* Pour un exemple de ce *bark* mémorable : Dylan Moss, « Do You Get to the Cloud District Very Often? Oh, What Am I Saying–Of Course You Don't. (Skyrim) », *YouTube*, 2011, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Im8lQFEwShg> [consulté le 26/11/2024].
- 39 The Seed Crew, *RecovR*, The Seed Crew, 2019.
- 40 Pour une approche linguistique et pragmatique de cette langue d'entreprise, voir par exemple Thierry Guilbert, *Le Discours idéologique ou la force de l'évidence*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 2008 et Stéphane Bikialo, « "J'ai un clou sur la langue". Phraséologie néo-libérale et langue littéraire au XXI<sup>e</sup> siècle », *L'Information grammaticale*, n° 130, juin 2011, p. 48-56, DOI : [10.3406/igram.2011.4160](https://doi.org/10.3406/igram.2011.4160).
- 41 *RecovR*, *op. cit.*
- 42 Voir par exemple Luca Papale, « Beyond Identification: Defining the Relationships between Player and Avatar », *Journal of Games Criticism*, vol. 1, n° 2, juin 2014, URL : <https://gamescriticism.org/2023/07/24/beyond-identification-defining-the-relationships-between-player-and-avatar/> [consulté le 26/11/2024] et Julie Delbouille, *Négociateur avec une identité jouable. Les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, thèse de doctorat en information et communication, sous la direction de Chr. Servais et B.-O. Dozo, université de Liège, 2019.
- 43 En témoignent par exemple les travaux suivants : Julienne Greer, « Digital Companions: Analysing the Emotive Connection between Players and NPC Companions in Video Game Space », dans Nick Webber et Daniel

Riha (dir.), *Exploring Videogames: Culture, Design and Identity*, Leiden, Brill, 2013, p. 133-142 et Elizabeth Bouquet, Ville Mäkelä et Albrecht Schmidt, « Exploring the Design of Companions in Video Games », dans *Proceedings of the 24<sup>th</sup> International Academic Mindtrek Conference*, New York, Association for Computing Machinery, juin 2021, p. 145-153.

44 Isabelle Daunais, « Le personnage secondaire comme modèle : réflexions sur un déplacement », *Le Personnage, un modèle à vivre* [colloque], É. Pézard (dir.), 2018, DOI : [10.58282/colloques.5080](https://doi.org/10.58282/colloques.5080).

45 Pour Murray, l'*agency* peut se définir comme « la capacité satisfaisante à mener des actions significatives et à constater les résultats de nos décisions et de nos choix » (« the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices », nous traduisons). Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York/London/Toronto, Free press, 1997, p. 126.

46 Alexane Couturier et Gabrielle Trépanier-Jobin, « L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité », *op. cit.*

47 Homi K. Bhabha, *Les Lieux de la culture. Une théorie post-coloniale*, trad. Fr. Bouillot, Paris, Payot, 2007.

48 Judith Butler, *Trouble dans le genre. Le féminisme et la subversion de l'identité*, Paris, La Découverte, 2006.

49 Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Kafka. Pour une littérature mineure*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1975.

50 Tiphaine Samoyault, « La banlieue du roman : l'espace du personnage secondaire », *op. cit.*

51 Esteban Giner, « Analyser et qualifier la persuasivité des discours contenus dans un jeu vidéo. Le cas de la récession de Possum Springs », *Émulations*, n° 30, 2019, DOI : [10.14428/emulations.030.07](https://doi.org/10.14428/emulations.030.07).

52 Homi K. Bhabha, *Les Lieux de la culture. Une théorie post-coloniale*, *op. cit.*

## ABSTRACTS

---

### Français

Cet article s'intéresse aux « barks » vidéoludiques, c'est-à-dire aux lignes de discours en apparence dérisoires que lancent les personnages non-joueurs dans certaines situations et auxquelles le joueur ou la joueuse n'a pas la

possibilité de répondre. En s'appuyant sur les théories du personnage, de la fiction et de l'immersion, le travail propose d'abord une typologie analytique des *barks* en distinguant trois régimes de fonctionnement : un régime ludique, un régime diégétique et un régime réflexif. Cette analyse poétique s'ouvre ensuite à la présentation d'un travail de recherche-crédation qui envisage le potentiel de la marginalité du *bark* pour aborder des enjeux éthiques.

### **English**

This paper deals with video game “barks”, the seemingly unimportant lines of discourse produced by non-player characters in specific situations, to which the player has no opportunity to respond. Drawing on theories of character, fiction and immersion, we first build an analytical typology of barks, distinguishing three types of function: a diegetic function, a ludic function and a reflexive function. This poetic analysis then leads to the presentation of a research-creation project that considers the potential of the bark's marginality to address ethical issues.

## **INDEX**

---

### **Mots-clés**

jeu vidéo, dialogue, bark, ludonarratologie, théorie de la fiction, recherche-crédation

### **Keywords**

video game, dialogue, bark, ludo narratology, fiction theory, research creation

## **AUTHORS**

---

### **Aurélie Huz**

CSLF, université Paris Nanterre  
IDREF : <https://www.idref.fr/232675929>

### **Hélène Sellier**

CERTOP, université Toulouse III – Paul Sabatier, The Seed Crew  
IDREF : <https://www.idref.fr/257965416>  
HAL : <https://cv.archives-ouvertes.fr/helene-sellier>

# Les « petits jeux » : vers la définition d'un genre hobbyiste, indépendant, amateur et son application à l'histoire des jeux vidéo pornographiques

*"Small Games": Defining an Amateur Hobbyist Independent Genre and its Appliance to Pornographic Video Games' History*

**Charlotte Courtois**

DOI : 10.35562/marge.1102

Copyright  
CC BY-NC-SA

## OUTLINE

---

Méthodologie d'histoire populaire contre la glorification techno-industrielle  
Pourquoi chercher à définir un genre des petits jeux ? Méthodologie de classification des jeux pornographiques sur Commodore 64 et ZX Spectrum  
Vers la définition d'un corpus de jeux dans l'histoire des jeux pornographiques  
La légitimité des petits jeux et leur potentiel révolutionnaire dans l'histoire des jeux vidéo

## TEXT

---

### **Méthodologie d'histoire populaire contre la glorification techno-industrielle**

- 1 Le médium des jeux vidéo a toujours été influencé par une culture de l'accomplissement technique issu du milieu hackeur des années 1970. Les artistes-développeur-euse-s de la scène démo (pour démonstration de prouesse technique) ont cherché, à travers les limitations techniques et surtout de mémoire, à créer les animations les plus percutantes par leurs effets visuels, une impression de 3D et l'optimisation de l'utilisation des cartes son. Lorsque certaines

personnes prennent des mois à travailler sur un programme long, d'autres s'y adonnent pendant le temps d'un weekend lors de *demo party*. La question du temps de développement et du temps de jeu (ou de visionnage dans le cas d'une démo), est très présente dans la culture vidéoludique qui fait l'éloge des titres les plus longs à parcourir, en particulier dans le domaine commercial où une inscription telle que « plus de 300h de jeu » devient un argument de vente.

- 2 Cette lutte historique contre les limitations de mémoire des machines et pour des jeux de plus en plus longs, ne représente en fait qu'une partie de l'histoire du médium. Nous allons voir qu'à travers l'histoire des jeux vidéo, il y a toujours eu des jeux qui sont peu gourmands en mémoire, qui sont courts à développer et courts à jouer. Pour les étudier, nous allons prendre comme cadre l'histoire des jeux vidéo pornographiques, puisque c'est en étudiant leur développement sur Commodore 64 et ZX Spectrum que ce questionnement sur un genre des « petits jeux » a émergé. Cependant, nous verrons que l'on trouve des jeux courts à jouer et à développer dans les années 1980, et qu'ils avaient déjà un potentiel révolutionnaire comme dans le milieu des jeux indépendants contemporains. Produire des jeux d'une taille et d'un temps de développement moindre produit également un discours politique sur l'économie du temps des créateur·rice·s, des joueur·euse·s, d'une écologie de la mémoire, des capacités des machines, et d'une plus grande accessibilité des outils de production. À des fins méthodologiques et analytiques, nous allons voir l'utilité de définir ce corpus sous l'appellation de « petits jeux ».
- 3 L'histoire des jeux vidéo est marquée par un biais de « glorification techno-industrielle<sup>1</sup> » que Carl Therrien et Martin Picard définissent comme une distorsion de l'histoire qui concentre l'attention sur les succès commerciaux et les innovations technologiques. Cet effet a pour conséquence de former et privilégier une histoire des « grands » dans un sens économique du terme (grand·e·s développeur·euse·s, grandes entreprises, etc.), et d'invisibiliser des acteur·rice·s de l'histoire avec un succès commercial plus humble ou inexistant. Pourtant les jeux vidéo ont une véritable histoire de la gratuité, on parle de *hacks* dans les années 1970, de *cracks* dans les années 1980, de *shareware* dans les

années 1990, de jeux *Flash* jouables gratuitement sur les navigateurs de la fin des années 1990 jusqu'à 2020 (lors de la fermeture du service), et plus généralement de jeux indépendants depuis les années 2000. Pour parler des créateur·rice·s de ces logiciels, on ne parle pas seulement de développeur·euse·s, mais de hacker·euse·s, crackeur·euse·s, hobbyistes, amateur·rice·s, indépendant·e·s, depuis les années 2000 on parle aussi d'artistes et plasticien·ne·s du jeu vidéo avec le travail de Tatiana Vilela dos Santos par exemple, Isabelle Arvers, Leslie Astier, etc. La création vidéoludique s'étend bien au-delà de produire des jeux les plus longs possibles, et cette recherche s'intéresse aux jeux créés par la communauté des non-entrepreneur·euse·s et des non-*success-stories*.

- 4 Étudier l'histoire de ce développement qui ne cherche pas la croissance continue, passe par l'étude des jeux souvent gratuits et produits par une seule personne, des jeux somme toute littéralement « populaires », car produits par les *gens* et non par des entreprises. Cette posture académique relève du domaine de l'histoire populaire au sens dont l'entend par exemple Michelle Zancarini-Fournel<sup>2</sup>, c'est-à-dire l'histoire vécue du point de vue du peuple et non de ses dirigeant·e·s. Dans le corpus de jeux que nous étudierons, les développeur·euse·s sont des joueur·euse·s qui sont passé·e·s à l'action, comme l'analyse Pierre-Yves Hurel dans sa thèse de doctorat sur les jeux vidéo amateurs de la francophonie dans les années 2010<sup>3</sup>. Face à la découverte d'un corpus considérable et en expansion perpétuelle, il s'étonne de l'absence de mentions du jeu amateur dans les histoires et études du jeu vidéo et décrit son intérêt pour ce corpus dans une lignée politique :

Notre intérêt [...] pour le jeu amateur est donc lié à un sentiment de surprise, de découverte, puis à la perception d'un enjeu politique : l'invisibilisation généralisée des amateurs comme partie prenante de la culture vidéoludique nous semblait problématique en termes de démocratie culturelle. Le jeu vidéo commercial était-il le seul mode de production légitime ? N'y avait-il rien à dire, ou si peu, sur ces milliers de créateurs et leurs milliers de jeux vidéo<sup>4</sup> ?

- 5 Prendre en compte la création amatrice selon Hurel, c'est donner une place à un corpus considérablement grand de parfois petites créations, qui ont toujours fait partie de l'histoire des jeux vidéo et la

façonnent tout autant. Sur Commodore 64 et ZX Spectrum, la délimitation entre « amateur·rice· » et « professionnel·le » est même peu ou pas pertinente, car il n'y avait pas toujours de différence (visuelle, sonore ou qualitative) entre les deux, et la vente de jeux était extrêmement accessible à n'importe qui payait un encart publicitaire dans un magazine spécialisé.

## **Pourquoi chercher à définir un genre des petits jeux ? Méthodologie de classification des jeux pornographiques sur Commodore 64 et ZX Spectrum**

- 6 Qu'est-ce que nous entendons par un genre de jeu, quelle est l'utilité de classer les jeux dans des genres, et pourquoi définir de nouveaux genres ? Les auteurs Clarke, Lee et Clark dans leur article « Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis » analysent que les genres sont des appellations qui évoluent dans le temps et selon les interlocuteur·rice·s<sup>5</sup>. Par exemple, parler de jeux d'aventure aujourd'hui ne fait plus référence aux mêmes titres ni à la même jouabilité que dans les années 1980 ou 1990. Les auteur·rice·s concluent qu'il est nécessaire de prendre en compte cette instabilité des définitions pour relativiser la pertinence de cette information sur un jeu. Pourtant ils·elles choisissent de ne pas abandonner le système de classification par genre, car il reste pertinent pour classer les jeux (pour des statistiques ou analyses), pour discuter ou vendre, dans un contexte journalistique, théoriser et définir des corpus. Les systèmes de classement de jeux par la définition de leur jouabilité (la façon dont on y joue) ont d'ailleurs une histoire dans les études universitaires du jeu vidéo, comme à travers les différentes initiatives de « game ontology<sup>6</sup> » populaires à la fin des années 2000. La jouabilité est un des critères les plus répandus pour parler des jeux, mais ce n'est pas forcément le critère le plus clair ; Clarke, Lee et Clark notent qu'il n'y a pas de consensus parmi les sites dédiés aux jeux vidéo sur la définition du jeu *Minecraft*<sup>7</sup>:

Le mélange des composants d'action, stratégie, aventure et survie dans ce jeu fait que Minecraft est identifié avec presque toutes les étiquettes de genres disponibles, comme dans la liste suivante formée à partir de plusieurs sites majeurs de critiques de jeux:

- Bac à sable, Survie (Wikipédia)
- Simulation (Allgame, GameStop)
- Action (Mobygames)
- Action-Aventure (Giantbomb)
- Aventure (1UP, Common Sense Media)
- Aventure > Première personne > Fantaisie (Gamefaqs)
- Première personne Action (IGN)
- Fantaisie (Metacritic)
- Simulation de Ville (Neoseeker)
- Stratégie (PSN)
- Action & Aventure, Stratégie, & Simulation (Xbox Live)
- 3-D, Aventure, Première personne (Gamespot)<sup>8</sup>

- 7 La multiplicité des étiquettes attribuées à *Minecraft* reflète des aspects différents des objectifs du jeu (la survie), du point de vue (première personne), de l'atmosphère (fantaisie), des mécaniques (bac à sable), etc. Bien que toutes ces informations puissent être correctes pour caractériser le jeu, elles ne sont pas toujours aussi pertinentes selon le contexte et le but de l'analyse. À travers leur travail sur les appellations sur les sites journalistiques dédiés au jeu vidéo, Clarke, Lee et Clark remarquent que toutes les informations sur la temporalité évoquent seulement la représentation du temps dans le jeu (par exemple en « temps réel » ou au « tour par tour »), mais aucune information sur le temps de jeu expérimenté par les joueur·euse·s. Pourtant à travers l'étude des jeux vidéo pornographiques sur Commodore 64 et ZX Spectrum, il se trouve que le temps de jeu est la composante principale de certains jeux.
- 8 Croiser les informations grâce à plusieurs bases de données d'archives, gérées par des communautés amatrices, a permis de réunir un corpus de plus de 300 jeux pornographiques sur Commodore 64 et ZX Spectrum, développés entre 1982 et 2024 (la communauté étant toujours active), un vaste corpus, mais qui reste tout de même mineur dans le contexte de la production de l'époque. Si l'on prend par exemple le site archivistique *GameBase64* qui répertorie 29 000 jeux en janvier 2024, seulement 215 possèdent

l'étiquette « adulte », soit 0,74% de leur base de données totale. Dans le cadre de ce travail, tous les jeux accessibles sont testés (certains logiciels sont perdus, d'autres ne fonctionnent pas ou ont des problèmes de compatibilité avec les émulateurs) afin d'en tirer des informations quantitatives et qualitatives. Parmi la vingtaine de colonnes d'informations relevées sur chaque titre se trouve le genre des jeux, mais cette décision se trouve problématique dans plusieurs cas, comme celui d'*Alberts Drøm-Exciting Dreams*<sup>9</sup> (distribué sous les deux langues) dont le titre en norvégien signifie « les rêves d'Albert ». Dedans, des personnages féminins descendent en ligne droite verticalement à une position aléatoire de l'écran, les cuisses ouvertes sur l'entrée de leur vagin. Les joueur·euse·s contrôlent un pénis géant (puisqu'il fait deux tiers de la taille du personnage féminin) qui se déplace de gauche à droite, le but étant d'aligner parfaitement le sommet du gland du pénis avec l'entrée du vagin du personnage féminin, ce qui fait augmenter le score de 1 point et active une courte animation de va-et-vient du personnage féminin sur le sommet du pénis. Après une limite de temps non indiquée, le jeu propose un écran de fin de jeu répétant le score et invitant à jouer à nouveau.

**Fig. 1. Capture d'écran d'*Alberts Drøm-Exciting Dreams*, Commodore 64**



Crédits : Rune Jensen

9 La jouabilité du jeu se caractérise par une demande de coordination œil-main pour réaliser l'alignement parfait au bon moment, mais à

part cela, il est difficile de définir quel est le genre d'*Alberts Drøm*. De par sa rapidité, est-ce un jeu d'action ? Outre le flou de cette appellation, le jeu ne propose pas vraiment d'« action » à proprement parler, et ne ressemble pas à d'autres jeux du genre (plutôt basés sur du tir). Est-ce un *puzzle game* ? Il n'y a pas de puzzle, quand les joueur·euse·s réussissent le l'alignement parfait, la situation n'évolue pas. Est-ce un jeu d'arcade ? La recherche du score le plus haut en un temps limité fait un écho direct aux jeux d'arcade, mais le jeu n'a jamais été édité sous cette forme. Est-ce un jeu d'agilité ? Au vu des réflexes que le jeu demande, cela pourrait y correspondre, mais « agilité » n'est pas vraiment un genre de jeux vidéo.

- 10 *Alberts Drøm* se démarque par une jouabilité de courte durée et qui ne correspond pas à un genre particulier, mais peut-être à plusieurs ou peut-être à aucun. C'est un jeu petit sous tous les aspects – la durée de jeu et la durée présumée de développement, car il y a très peu d'éléments dans ce jeu de petite taille qui pèse 2,30 ko. Il me semble qu'une histoire des jeux comme *Alberts Drøm* revendique une vision du médium alternative aux contes de la « glorification techno-industrielle » par la gratuité, le fait-maison, la simplicité et la courte durée d'implication.
- 11 Les titres problématiques dans cette catégorie sont par exemple *Krolewna Jebaczka*<sup>10</sup> et *Piccolo II*<sup>11</sup>. *Krolewna Jebaczka* (littéralement « baiseur de reine ») est un jeu qui imite *Pac-Man*<sup>12</sup> (on retrouve d'ailleurs un fantôme au même visuel), dans lequel le joueur doit se déplacer dans une grille pour récupérer des points verts sans se faire attraper par le fantôme. L'option « instructions » du menu permet de découvrir tout l'univers pornographique du jeu, où le fantôme est en fait un sorcier maléfique qui a enlevé la princesse, fille du personnage joué, après avoir gagné un concours de sperme ouvert à tout le royaume. Dans cette version simplifiée et réduite de *Pac-Man* (il n'y a qu'un fantôme et la carte est bien plus petite), le contenu pornographique accompagne le jeu dans le menu. Les créateur·rice·s du jeu accompagnent ce texte sexuellement explicite d'une mention sur l'interdiction légale du contenu pornographique en Pologne (qui a perduré jusqu'en 1998), ce qui pose la question d'une volonté revendicative, mais atteste en tout cas d'une initiative de désobéissance civile.

Fig. 2. Captures d'écran de *Krolewna Jebaczka*.



À gauche, l'écran de jeu, à droite, un des 6 écrans de narration pornographique

Crédits : X Prog

Source : Capture d'écran personnelle du jeu dans l'émulateur ZXSpin version 0.666.

- 12 Même si la narration donne au jeu une plus longue durée de vie que *Alberts Drøm*, il reste très court, très simple, et sa classification difficile. Sous couvert qu'il s'agit d'un clone de *Pac-Man*, ce jeu devrait-il être qualifié comme un jeu d'arcade ? D'une part, il n'est jamais sorti sur arcade, et d'autre part c'est une version bien simplifiée du jeu de Namco.
- 13 *Piccolo II* était un jeu commercial développé par Nature Pictures et édité par l'entreprise de préservatifs Durex, où les joueur·euse·s doivent appuyer sur les touches O et P du clavier pour masturber le pénis du personnage à l'écran jusqu'à ce qu'il atteigne l'orgasme. Ce jeu correspond presque au genre des « briseurs de joysticks » (*joystick smashers*), particulièrement présent sur micro-ordinateur des années 80 avec des jeux pornographiques comme *Stroker*<sup>13</sup>, qui sont des jeux où il faut agiter son joystick le plus vite possible pour avoir un maximum de points, mais ils ne se jouent pas au joystick (alors que la ZX Spectrum supportait les joysticks). L'utilisation du clavier est tellement pensée dans le développement que les contrôles sont écrits dans le menu : la touche O sert à baisser la peau du pénis et la touche P à la monter, la touche S démarre le jeu et Q le fait quitter. Avec un temps de jeu personnel de 17 secondes, le jeu est très court, et ses graphismes noirs sur fond gris sont très simples.

Fig. 3. Captures d'écran de *Piccolo II*, ZX Spectrum

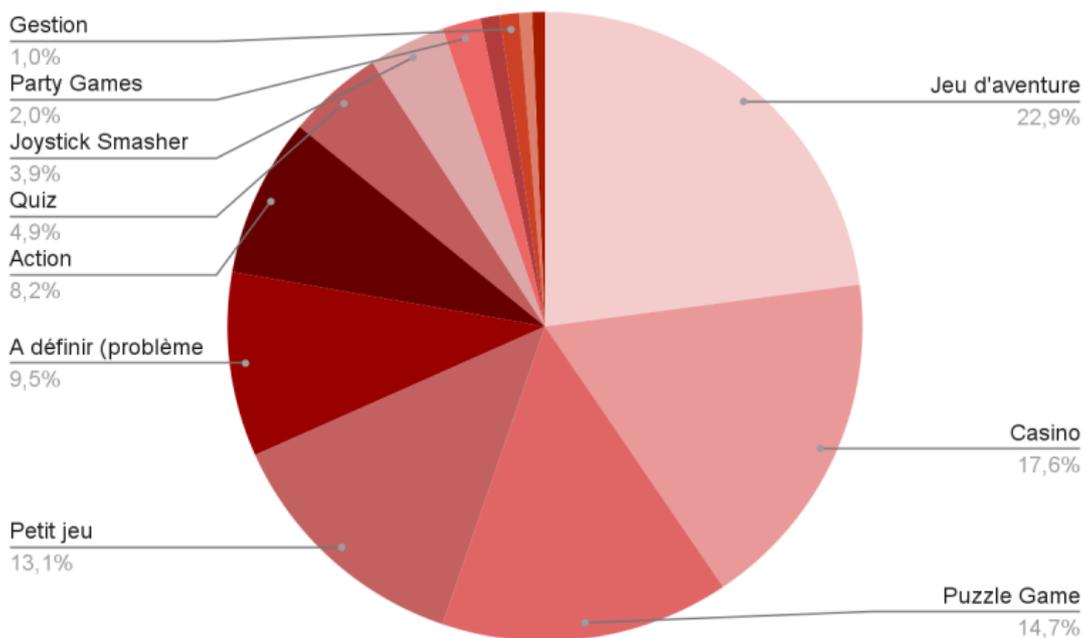


Crédits : Nature Pictures, Durex Rubber Company

Source : Capture d'écran personnelle du jeu dans l'émulateur ZXSpin version 0.666.

- 14 C'est en jouant à un maximum de titres du corpus de 300 jeux sur Commodore 64 et ZX Spectrum (un maximum, car certains sont malheureusement indisponibles ou perdus) que le graphique ci-dessous a été obtenu. En notant lors d'un premier passage les titres avec un classement problématique, il est devenu clair lors d'un second passage qu'une grande partie de ces jeux problématiques réunissaient les mêmes critères : des jeux de (très) courte durée qui ne correspondent pas à un genre particulier, mais peut-être à plusieurs ou à aucun.

**Fig. 4. Graphique de la répartition des genres de jeux sur le corpus de jeux pornographiques sur Commodore 64 et ZX Spectrum**



Étude dans le cadre de ma thèse sur l'histoire des jeux vidéo pornographiques sur Commodore 64 et ZX Spectrum, de la répartition des jeux selon leur genre, parmi un corpus de 300 jeux.

Crédits : Charlotte Courtois

15 Trois genres forment plus de 50% du corpus, soit les jeux d'aventure, les jeux de casino (jeux de cartes, de *strip*-poker, de paris, de roulettes, etc.) et les puzzle *games*, mais le quatrième genre le plus représenté avec 13,1% du corpus est celui des « petits jeux ». Les données de ce graphique sont à relativiser compte tenu de la section « À définir » qui réunit les jeux avec des problèmes d'accessibilité, et le fait que cette recherche soit toujours en cours, et donc que certains éléments soient susceptibles d'être ajoutés ou modifiés. La part importante des petits jeux parmi le corpus est une surprise qui est apparue avec le calcul de ces statistiques, et qui reflète l'importance des expériences de jeux courtes.

## Vers la définition d'un corpus de jeux dans l'histoire des jeux pornographiques

- 16 Si l'on pense à des expériences de jeux courtes dans le contexte actuel, on pourrait questionner la pertinence des jeux *free-to-play* (gratuits à l'acquisition, mais incluant des microtransactions), qui dans le domaine des jeux pornographiques sont largement représentés sur la plateforme Nutaku<sup>14</sup>, qui a bâti son modèle économique sur les *free-to-play*. On voit dans l'intérêt de Nutaku pour le *free-to-play* un écho à la politique générale d'AYLO (anciennement MindGeek) du côté de sa production pornographique vidéo, soit un accès gratuit à un contenu limité avec des publicités, et un accès payant pour l'entièreté de son contenu. Dans leur livre majoritairement consacré aux *free-to-play* sur Facebook, Mia Consalvo et Christopher Paul soulignent l'extrême rentabilité du genre qui a explosé au début des années 2010, et comment il permet aux joueur·euse·s de segmenter leurs sessions de jeu, pour former un total de temps de jeu qui peut être colossal (jusqu'à des milliers d'heures). Les auteur·rice·s de *La Fin du Game*<sup>15</sup> s'intéressent également au genre en notant qu'il est apprécié par des tranches de la population plus larges que les jeux qui demandent un plus grand investissement en temps dans une même session. Seulement les *free-to-play* posent plusieurs problématiques dans leur assimilation à des « petits jeux ». En effet, si d'un point de vue micro, ils représentent un petit investissement en temps et en argent de la part des joueur·euse·s, d'un point de vue macro, ces mêmes investissements peuvent devenir considérables, du côté monétaire en raison des microtransactions répétées.
- 17 Pour retrouver les « petits jeux » aujourd'hui, il faut chercher du côté de nos développeur·euse·s indépendants·es, les hobbyistes actuels·les, qui produisent toujours du contenu pornographique. C'est le cas de Velvet qui publie ses créations sur le site itch.io, qui forme le plus grand rassemblement de jeux indépendants/amateurs/hobbyistes. On trouve des jeux pornographiques sur Itch, 10 128 sont tagués avec l'étiquette « adult »

sur les 867 151 jeux de la plateforme en janvier 2024, soit 1,17% du contenu de la plateforme. Cette statistique est en augmentation depuis septembre 2023 où les jeux identifiés par une étiquette « adult » ne représentaient que 5 653 sur les 601 893 de la plateforme, soit 0,93% des jeux. Pour fournir des hypothèses à cette augmentation, on peut penser à l'essor d'outils de création de jeux accessibles comme c'est le cas de Ren'Py<sup>16</sup> qui est surreprésenté dans les jeux pornographiques contemporains.

- 18 C'est avec un autre moteur de jeu accessible, Bitsy<sup>17</sup>, dont les capacités rappellent les limitations techniques de la GameBoy, que Velvet développe son jeu *Baise lesbienne !*<sup>18</sup>, un titre qui correspond à notre approche des petits jeux. Dans ce titre, les joueurs·euses font face à un écran de jeu unique représentant une chambre, où ils·elles sont sommé·e·s par leurs deux partenaires de trouver un harnais en se baladant dans le décor. La page du jeu se limite à deux phrases écrites par l'autrice : « Vite, Marie ! Retrouve le harnais pour pouvoir te faire sodomiser par tes deux copines ! Ce jeu se joue avec les touches fléchées. », ce qui met en avant le but du jeu et sa jouabilité (nous rappelant l'écran d'accueil de *Piccolo II*). En se déplaçant dans la chambre, le·la joueur·euse peut interagir avec plusieurs éléments (en noir dans la capture d'écran) pour chercher le gode-ceinture et le harnais avant de rejoindre ses partenaires.

Fig. 5. Capture d'écran de *Baise Lesbienne !*



Crédits : Velvet, Bitsy, itch.io

Source : itch.io

- 19 Il s'agit d'un jeu développé lors d'une *game jam*, soit un concours de création de jeu se déroulant sur 3 jours, jouable gratuitement dans le navigateur et qui dure environ 2 minutes. Velvet définit le genre du jeu comme fiction interactive, qui est une appellation commune dans la communauté Bitsy, car le moteur est particulièrement pensé pour développer des jeux narratifs. Historiquement, le genre des fictions interactives définit des jeux textuels interactifs avec ou sans embranchements, parmi lesquels figure le sous-genre des jeux d'aventure textuels. L'appellation de « fiction interactive » est plutôt historiquement marquée par des jeux presque exclusivement textuels, dans lesquels on retrouve également des petits jeux comme *Queers in Love at the End of the World*<sup>19</sup> d'Anna Anthropy dont chaque partie ne peut durer que 10 secondes.
- 20 Dans le contexte des jeux vidéo indépendants contemporains, les jeux Bitsy pourraient former une appellation de genre à part entière, comme les analyse Leslie Astier dans son article « *Shortest bitsies : une micro-exploration de Bitsy et des jeux d'une minute ou moins créés à læ Pang Pang Club*<sup>20</sup> ». Du fait de leur format, certains jeux Bitsy correspondent entièrement à la définition des « petits jeux » que nous avons énoncée plus haut, soit des jeux de (très) courte durée qui ne correspondent pas à un genre particulier, mais peut-être à plusieurs ou à aucun. Les jeux Bitsy, dans leur forme classique (car des modifications de Bitsy existent, donnant plus de capacités techniques), produisent des fichiers de petite taille, d'une courte durée d'engagement (de quelques secondes à quelques minutes), sont souvent développés par une seule personne, demandent de faibles ressources graphiques (et de processeur), sont très souvent gratuits et relèvent d'un genre de jeu difficile à définir. Comme nous l'avons dit plus haut, Velvet identifie *Baise Lesbienne!* comme une fiction interactive, mais Astier souligne que l'appellation « simulateur de marche » est également très utilisée, tout comme l'expression « c'est un bitsy ». Les simulateurs de marche forment encore une catégorie partiellement problématique, car elle concerne historiquement des jeux en 3D à la première personne, mais reflète parfaitement le cadrage sur la narration et la marche qui est faite dans le moteur. Comme le soulignent Clarke, Lee et Clark, toutes ces dénominations, pertinentes selon leur contexte, font écho à une

partie différente des jeux développés avec Bitsy. En identifiant *Baise Lesbienne !* comme un simulateur de marche, il n'y aurait que ce jeu dans cette catégorie, mais le qualifier de « petit jeu » le replace dans l'histoire de jeux pornographiques de courte durée et simples à jouer, que l'on trouve depuis les années 1980.

## La légitimité des petits jeux et leur potentiel révolutionnaire dans l'histoire des jeux vidéo

- 21 Stefan Werning analyse des petits jeux de la plateforme Itch dans son article « Itch.io And The One-Dollar-Game: How Distribution Platforms Affect The Ontology Of (Games As) A Medium », et y étudie comment la grande quantité de jeux à faible prix change la façon dont les joueur·euse·s consomment le média et les développeurs·euses le créent. L'auteur y souligne que

leur pertinence sociale provient de leur quantité plutôt que de leur « qualité », ou, plutôt, de leur ambition esthétique, quelques développeurs·euses utilisent en fait la petite « forme de produit » pour partager de grandes idées<sup>21</sup>.

- 22 Le jugement de valeur de Werning dans la conclusion de son article est intéressant, car il reflète parfaitement les préjugés à l'encontre des petits jeux. Cet article vise plutôt à émettre l'idée contraire à son constat, c'est à dire que la forme esthétique et le discours sont le terrain de jeu révolutionnaire et la puissance principale des petits jeux. *Baise Lesbienne !* propose une approche sereine, ludique et douce de la sexualité lesbienne à trois partenaires, incomparable à ce que l'on pourrait trouver dans n'importe quel « gros jeu » qui chercherait à représenter la même scène (si tant est que des « gros jeux » représenteraient du sexe lesbien). Les petits jeux proposent une expérience de l'intime qui n'est tout simplement pas possible lorsque l'équipe de production s'agrandit. Il est cependant important de souligner que le format des petits jeux, s'il permet l'expression d'un discours aussi progressiste que celui de Velvet, semble laisser également l'accès à des approches politiques bien plus discriminantes ou problématiques. Si l'on pense au tristement célèbre

*Custer's Revenge*<sup>22</sup> de Mystique où les joueur·euse·s doivent éviter les flèches d'autochtones américains en se déplaçant vers la droite de l'écran au bon moment pour aller violer une des membres de la tribu, qu'est-ce qui différencie ce titre des jeux présentés dans le corpus ? C'est un jeu court avec une prise en main simple, sans genre particulier (il est indexé avec le tag « action »). Aussi bien que les petits jeux sont un bastion révolutionnaire des jeux vidéo, la facilité de création et l'efficacité de leur discours peuvent être utilisées à dessein violent. L'histoire des jeux pornographiques est plus inclusive que ce que le grand public l'imagine, mais elle est également extrêmement problématique à plusieurs égards, surtout quand il s'agit de représenter des personnes racisées, non cisgenres, des travailleur·euse·s du sexe et évidemment l'objectification des femmes. Les petits jeux sont une forme révolutionnaire, mais peut-être sont-ils des révolutionnaires un peu anarchiques proliberté d'expression, au point de laisser du terrain aux pensées coloniales (dans le cas de *Custer's Revenge*) d'extrême droite.

23 Les petits jeux sont un modèle persistant à travers toute l'histoire des jeux vidéo, dont l'histoire du jeu vidéo pornographique. On en retrouve dans les appellations suivantes : jeux *flash*, *art games*, jeux expérimentaux, *trash games*, *bitsies*, *twines*, indés, *1 dollar games*, *personal games*, etc. En disant plus haut que la forme des petits jeux est révolutionnaire, c'est bien pour souligner l'importance du discours politique et/ou métatextuel des titres sur leur médium. Certains jeux questionnent l'essence des jeux vidéo, comme *September 12* de Gonzalo Frasca (2003), où la seule façon de « gagner » au jeu est de ne pas y jouer, ou encore *Le vrai jeu vidéo, c'est sans bug*<sup>23</sup>, de Leslie Astier, où il faut ramasser 5 tasses à l'écran, mais sans aucune conséquence ni récompense diégétique. Dans le domaine des jeux pornographiques, le travail de Robert Yang comme *Rinse and Repeat*<sup>24</sup> commente les constructions sociales des masculinités avec humour dans le cadre d'interactions homosexuelles. Même un jeu aussi simple qu'*Alberts Drøm* propose une vision politique des jeux vidéo qui est décroissante, bicolore, humoristique et qui va à l'encontre des canons de vitesse des jeux d'arcade contemporains.

24 Les petits jeux ne promeuvent pas forcément le *slow play* (une pratique consistant à jouer au même jeu le plus longtemps possible),

mais le *small play*, soit de jouer à des jeux plus petits, moins énergivores dans un monde au bord de la catastrophe climatique. Ils sont également moins chronophages pour les développeur·euse·s et les joueur·euse·s et peuvent diminuer les effets du *playbour*<sup>25</sup>, soit de la charge mentale ou de travail comme il peut y avoir dans les *free-to-play* et les jeux de rôles massivement multijoueur·euse·s (entre autres genres) qui demandent un investissement en temps et en mémoire qui peut devenir considérable.

- 25 En mettant en avant des formes courtes de jeux vidéo, souvent gratuits et accessibles en ligne, les petits jeux rendent le médium plus accessible à la fois en tant que joueur·euse·s et développeur·euse·s potentiel·le·s. Il s'agit d'un corpus qui œuvre pour une histoire populaire des jeux vidéo à travers l'exercice de la démocratie populaire, que l'on peut voir à travers les jeux sur l'expression de la sexualité dans le cas des jeux pornographiques. Si définir un genre des petits jeux n'est pas toujours le plus pertinent selon les corpus et les approches, il permet de donner de la visibilité à un corpus qui n'est jusqu'alors que très peu étudié dans les études de l'histoire des jeux vidéo.

## BIBLIOGRAPHY

---

### Ludographie

ANONYME, *Krolewna Jebaczka*, X Prog, 1984, ZX Spectrum.

ANTHROPY Anna, *Queers in Love at the End of the World*, 2013, Twine (HTML5).

ASTIER Leslie, *Le vrai jeu vidéo, c'est sans bug*, itch.io, 2021, Bitsy (HTML5).

CARR Bob, *Stroker*, Magic Carpet Software, 1983, Commodore 64.

FRASCA Gonzalo, *September 12*, 2003, FLASH.

IWATANI Toru, *Pac-Man*, Namco, 1980.

JENSEN Rune, *Alberts Drøm-Exciting Dreams*, 1984, Commodore 64.

LE DOUX Adam, *Bitsy*, 2020, en ligne.

NATURE PICTURES, *Piccolo II*, Durex Rubber Company, 1986, ZX Spectrum.

PERSSON Markus et BERGENSTEN Jens, *Minecraft*, Mojang studios, 2014, Multiplateforme.

VELVET, *Baise lesbienne !*, 2022, Bitsy (HTML5).

YANG Robert, *Rinse and Repeat*, 2015, Windows, Mac, Linux.

## NOTES

---

1 Carl Therrien et Martin Picard, « Techno-industrial celebration, misinformation echo chambers, and the distortion cycle. An Introduction to the History of Games International Conference proceedings », *Kinephanos*, n° HS, janvier 2014, URL : <https://www.kinephanos.ca/2014/history-of-games/> [consulté le 26/11/2024].

2 Michelle Zancarini-Fournel, « *Les luttes et des rêves* » : une histoire populaire de la France 1685 à nos jours, Paris, Zones, 2016.

3 Pierre-Yves Hurel, *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur. Travailler son goût pour l'incertitude*, thèse de doctorat en information et communication, sous la direction de Chr. Servais, Université de Liège, 2020, URL : <https://hdl.handle.net/2268/247377> [consulté le 26/11/2024].

4 *Ibid.*, p. 12.

5 Rachel Ivy Clarke, Jin Ha Lee et Neils Clark, « Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis », *Games and Culture*, vol. 12, n° 5, 2017, DOI : [10.1177/1555412015591900](https://doi.org/10.1177/1555412015591900).

6 Clara Fernandez-Vara présente et commente les projets d'ontologie des jeux dans son ouvrage *Introduction to Game Analysis*, Londres et New York, Routledge, 2019, p. 14.

7 Markus Persson et Jens Bergensten, *Minecraft*, 2011.

8 « The mix of components from action, strategy, adventure, and survival genres in this game gets MineCraft tagged with almost every genre label available for games, such as the following list from major gaming review sites: Sandbox, Survival (Wikipedia)/Simulation (Allgame, GameStop)/Action (Mobygames)/Action-Adventure (Giantbomb)/Adventure (1UP, Common Sense Media)/Adventure > First-Person > Fantasy (Gamefaqs)/ First-Person Action (IGN)/Fantasy (Metacritic)/City Simulation (Neoseeker)/Strategy (PSN)/Action & Adventure, Strategy & Simulation (Xbox Live)/3-D, Adventure, First-person (Gamespot) ». Nous traduisons. Rachel Ivy Clarke, Jin Ha Lee et Neils Clark, *op. cit.*

9 Rune Jensen, *Alberts Drøm-Exciting Dreams*, 1984.

- 10 X Prog, *Krolewna Jebaczka*, 1984.
- 11 Nature Pictures, *Piccolo II*, 1986.
- 12 Toru Iwatani, *Pac-Man*, 1980.
- 13 Bob Carr, *Stroker*, 1983.
- 14 Nutaku est une société dont est propriétaire MindGeek, géant de la pornographie actuelle, à qui appartiennent également Pornhub, Brazzers, RedTube, YouPorn, Xtube, etc.
- 15 Vincent Berry, Manuel Boutet, Isabel Colón De Carvajal, *et al.* (dir.), *La Fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, 2021, DOI : [10.4000/books.pufr.20077](https://doi.org/10.4000/books.pufr.20077).
- 16 Tom “PyTom” Rothamel et open source, *Ren’Py*, 2004. *Ren’Py* est un logiciel de création de jeux narratifs, en anglais *visual novels*, centré sur les relations interpersonnelles par sa mécanique principale de lecture de longs dialogues avec une narration à embranchements (dans ses formes les plus courantes).
- 17 Adam Le Doux, *Bitsy*, 2020.
- 18 Velvet, *Baise lesbienne !*, 2022.
- 19 Anna Athropy, *Queers in Love at the End of the World*, 2013.
- 20 Leslie Astier, « *Shortest bitsies : une micro-exploration de Bitsy et des jeux d’une minute ou moins créés à l’æ Pang Pang Club* », *Nouveaux Cahiers de Marge*, n° 9, 2024, DOI : [10.35562/marge.1049](https://doi.org/10.35562/marge.1049).
- 21 « [T]heir social relevance stems from quantity rather than ‘quality’ or, rather, aesthetic ambition, a few developers actually use the small ‘product form’ to convey big ideas », je traduis ; voir Stefan Werning, « *Itch.io And The One-Dollar-Game: How Distribution Platforms Affect The Ontology Of (Games As) A Medium* », *On\_Culture: The Open Journal for the Study of Culture*, n° 8, 2019, URL : <https://www.on-culture.org/journal/issue-8/> [consulté le 26/11/2024].
- 22 *Mystique, Custer’s Revenge*, 1982.
- 23 Leslie Astier, *Le vrai jeu vidéo, c’est sans bug*, Bitsy, 2021,.
- 24 Robert Yang, *Rince and Repeat*, 2015.
- 25 Julian Kücklich, « *Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry* », *The Fibreculture*, vol. 5, n° 1, 2005, URL : <https://five.fibreculture>

[ournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/](https://journal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/) [consulté le 26/11/2024].

## ABSTRACTS

---

### Français

La classification des jeux dans des catégories de genre absolu (aventure, action, etc.) est un phénomène toujours voué à l'échec, tant les appellations varient dans le temps et selon les interlocuteur·rice·s. Les genres sont destinés à rester contextuels, et leur pertinence à être questionnée. Dans le cas de l'étude de l'histoire des jeux pornographiques sur micro-ordinateur des années 1980 (Commodore 64 et ZX Spectrum), il est utile de réunir sous l'appellation de « petits jeux », tous les titres de (très) courte durée et dont la jouabilité et le thème évoquent soit plusieurs genres, soit aucun genre de jeu préétabli. Les petits jeux sont un commentaire sur les modes de création de jeux vidéo et permettent d'exprimer des messages qui seraient perdus dans des jeux de toute autre échelle. Cette forme persistante à travers l'histoire permet de mettre en avant des expériences de jeu moins chronophages, moins techniques et moins énergivores que les jeux grand public, et des jeux créés souvent par une seule personne, plutôt que par l'équipe d'un studio de développement.

### English

Classifying games in definitive genre categories (adventure, action, etc.) is a phenomenon that is always destined to fail, due to how much these designations vary through time and according to the person talking. Genres are destined to stay contextual, and their relevance to be questioned. In the case of the study of the history of pornographic video games on 80s microcomputers (Commodore 64 and ZX Spectrum), it is useful to gather under the designation of "small games" all of the titles with a (very) short play time and for which the gameplay and theme evoke either several genres or no pre-established genre of game. We will see that small games are a commentary on the modes of creation of video games and allow to express messages that would be lost in any other scale. This persistent form throughout history allows to highlight game experiences that are shorter, less technical and less energy consuming than mainstream titles, as well as games often created by a single person rather than by a development studio team.

## INDEX

---

### Mots-clés

genre, jeux vidéo, histoire, classification, pornographie

**Keywords**

genre, video games, history, classification, pornography

**AUTHOR**

---

**Charlotte Courtois**

Université de Montréal, Québec, Canada

IDREF : <https://www.idref.fr/28318387X>

# Topophobie des jeux d'horreur

*Topophobia in Horror Video Games*

**Laura Goudet**

DOI : 10.35562/marge.1111

Copyright  
CC BY-NC-SA

## OUTLINE

---

Introduction  
Topophobie  
  Dispositifs hétérotopiques  
Conclusion

## TEXT

---

### Introduction

- 1 Les peurs en jeu vidéo ressemblent aux peurs hors jeu. Les lieux horribles, soit prompts à déclencher l'angoisse, peuvent être des lieux du quotidien. C'est ce que Paola Laporte et collectif appellent des peurs situationnelles : dans leur typologie des endroits qui pourraient créer le malaise, on trouve les moyens de transport, les espaces clos et les toilettes, dans deux catégories distinctes<sup>1</sup>. C'est un constat qui figure également dans d'autres études françaises sur la façon dont les jeunes — public privilégié des jeux vidéo d'horreur<sup>2</sup> — se sentent mal à l'aise dans un lieu de harcèlement à l'abri du regard des adultes, où le sentiment d'insécurité règne<sup>3</sup>. Les cabines de toilettes peuvent aussi évoquer le dégoût, à cause des matières fécales, ou l'étrange, l'aliénation, apportée par le lieu séparé des autres, caché, qui contient des cabines identiques les unes aux autres. On peut également penser au potentiel d'agressions sexuelles ou de promiscuité désirée<sup>4</sup>, qui ne seront pas évoquées dans cet article. C'est aussi ce que l'on retrouve dans d'autres médias, comme le cinéma où la scène « The Worst Toilets in Scotland<sup>5</sup> » de

*Trainspotting*<sup>6</sup> reprend celle du livre (et du chapitre) éponyme, ou même les légendes urbaines, comme Hanako-san<sup>7</sup> au Japon, dont on retrouve une variation sous la forme du fantôme de Mimi Geignarde dans la série d'ouvrages de J. K. Rowling.

- 2 Cet article traite du microcosme horrifiant créé par les toilettes en jeu vidéo, en deux brèves parties : d'abord, les éléments qui rendent ce lieu particulièrement effrayant, puis la question des dispositifs horrifiques mis en œuvre dans ces cadres vides. Il repose sur un corpus de jeux disparates, qui ont comme point commun d'avoir recours à l'horreur, et qui sont soit occidentaux (américains ou européens), soit asiatiques (produits au Japon), dans les 25 dernières années. Ce sont surtout des jeux développés par de petites équipes (dits jeux indépendants).

## Topophobie

- 3 Dans cette partie, quelques études de cas permettront d'éclairer la question de l'horreur générée par ce lieu topophobique<sup>8</sup>, soit prompt à générer la peur en s'y retrouvant. Les toilettes ont-elles des contraintes physiques susceptibles de créer des moments d'horreur vidéoludiques ?
- 4 Les cartes de jeux d'horreur célèbres, comme celles des *Silent Hill*<sup>9</sup>, montrent la disproportion entre différentes pièces, y compris les corridors, et les toilettes<sup>10</sup>. Ces lieux sont toujours très petits et les caméras sont placées en hauteur, ou à l'autre bout des cabines qui sont souvent fermées. Ces angoisses sont « liées à la configuration des espaces proposés<sup>11</sup> » qui s'oppose à celle d'autres pièces des bâtiments visités, et où l'on se retrouve dans une série de minuscules impasses : le couloir le long duquel les cabines sont disposées d'une part, et l'intérieur même des cabines d'autre part.
- 5 C'est un lieu particulièrement propice à la disproportion, notamment dans certains petits jeux comme *Murder House*<sup>12</sup> où l'enfant protagoniste finit une course-poursuite dans une cabine de toilettes, où il doit se cacher, sous peine de se faire attraper par l'antagoniste du jeu<sup>13</sup>. Le moment où ce dernier repère l'enfant et commence à le traquer une musique angoissante accompagnée de cris se lance. Le dispositif horrifique fonctionne grâce à la triple vision entre la

caméra surplombant le jeune héros au centre et la contreplongée, dans la partie gauche de l'écran, sur l'antagoniste. Derrière la porte des sanitaires, tout à gauche, figure le havre de paix relatif dans lequel se cacher : c'est elle qui transforme l'impasse en cachette. La caméra fixe empêche de courir en ligne droite et renforce l'impression d'étroitesse du couloir et, une fois dans la cabine<sup>14</sup>, le jeu passe la caméra à la première personne. Cela permet de vivre l'expérience de devoir se cacher dans un lieu trop peu rassurant, où tout le monde peut voir qui est dans les cabines ou dans les toilettes en scrutant sous les portes<sup>15</sup>.

- 6 L'exiguïté de l'endroit et le manque de place créent en jeu des instants d'agentivité réduite. On peut souvent regarder (ce qui est possible dans *Murder House*), mais guère agir, puisqu'à part se lever, il n'est pas possible d'évoluer dans un espace si petit. Ainsi, le jeu *There are Ghosts in these Stalls*<sup>16</sup> propose une expérience où le jeu entier se déroule dans une cabine, et où l'on doit simplement regarder autour de soi et identifier des glyphes étranges. La peur repose tout à fait sur ce que l'on observe ou ne voit pas à l'écran : l'absence d'actions physiques est compensée par l'acte de bouger la caméra — et, dans le même temps, le regard induit la peur. Cette scopophobia (ou peur du regard de l'autre) est liée au *micro gameplay* du jeu, qui est alimenté par l'étroitesse de l'endroit. D'ailleurs, l'écran de titre du jeu nous montre la porte de la fameuse cabine dans laquelle se passe le jeu. Appuyer sur « Start » pour commencer la partie enclenche une rotation de la caméra à 180 degrés tout en la faisant reculer : plutôt que d'être à l'extérieur, comme on pourrait le croire, nous sommes en fait déjà placés dans la cabine, et ces mouvements simultanés nous font perdre pied avec nos propres perceptions. Cette petite cabine est donc un microcosme où il n'est plus possible d'agir. Ce *gameplay* très sommaire pourrait s'apparenter à ce que l'on appelle (parfois, avec déconsidération) des *walking simulators*<sup>17</sup> : l'interaction avec l'environnement est encore plus faible dans ce jeu, ou ces phases dépouillées d'agentivité dans les cabines évoquées jusqu'ici. Cela crée presque un simulateur de vue (*vision simulator*) où le mouvement n'est que celui de la caméra grâce à l'enfermement dans ces endroits impersonnels et désagréables, dépouillés de la flânerie<sup>18</sup> du *walking simulator*.

- 7 La saleté est omniprésente dans ces endroits : les ambiances de *Silent Hill* sont connues pour leur côté sombre, plein de couleurs désaturées et où la corruption des matières (murs délabrés, surfaces de métal rouillées) côtoie le sang et les déchets non identifiés. Les toilettes de ces jeux représentent tout à fait ces lieux répugnants et ce côté presque insupportable permet leur propre transcendance. Les sanitaires de *Silent Hill* ne sont pas seulement sales, leur saleté leur confère une nature extradiégétique, où le jeu s’amuse ironiquement de l’inconfort, non pas des protagonistes, mais de l’entité joueuse<sup>19</sup>. Ainsi, dans *Silent Hill 2*<sup>20</sup>, le héros tente de récupérer un portefeuille en plongeant son bras dans la cuvette<sup>21</sup>, dans un appartement désert et sombre, où la joueuse n’entend que les bruits de l’eau et quelques raclements curieux. La répulsion à l’encontre de la saleté, de la menace envers son corps (par contamination ou corruption) est un mécanisme utilisé à maintes reprises dans ce jeu ; en revanche, si l’on a joué à *Silent Hill 2* et que l’on en a toujours une sauvegarde en jouant à *Silent Hill 3*<sup>22</sup>, la protagoniste du jeu, face à des toilettes, décrit : « Elles sont pleines d’une eau boueuse et sale. Il y a quelque chose qui les obstrue. Voulez-vous les déboucher<sup>23</sup> ? ». En sélectionnant « oui », l’héroïne s’approche, la caméra se place dans son dos, la musique se fait stridente, pour préparer une scène horrifiante... avant que la jeune femme ne se relève et ne se retourne en regardant droit dans l’écran en disant « qui pourrait même penser à faire quelque chose de si dégoûtant<sup>24</sup> ? ». Le moment est déjoué et les sanitaires servent de passerelle extradiégétique. Briser le quatrième mur et permettre à des personnages de s’adresser directement à la joueuse est une caractéristique de certains jeux d’horreur<sup>25</sup>, comme si l’obscène (ce que l’on ne doit pas montrer – et qu’est-ce qui pourrait mieux représenter cela que des toilettes ?) était tellement fort qu’il sortait de la narration en cours et jaillissait sur la joueuse.
- 8 La topophobie est aidée par les effets sonores, visuels, les mouvements de caméra, les configurations de ce lieu particulier de l’intime, dévoyé pour créer le malaise.

## Dispositifs hétérotopiques

- 9 Les caractéristiques de ces endroits si particuliers permettent des microrécits distincts. Le lieu (ces toilettes, chacune des cabines) est désuni du reste de l'histoire, et les mécaniques de monstration ou de dissimulation au regard fonctionnent sur le malaise éprouvé et racontent de minuscules points d'intrigue. Dans le jeu *Corpse Party*<sup>26</sup>, entrer dans des toilettes pour lesquelles le personnage jouable Naomi ressent un mauvais pressentiment commence un de ces récits enchâssés. Elle découvre dans l'avant-dernière cabine une de ses amies, Seiko, en train de se pendre, et pour laquelle il faut trouver rapidement un moyen de la sauver<sup>27</sup>. Pénétrer dans la pièce n'est pas suffisant pour provoquer la scène : il faut ouvrir chacune des cabines de toilettes, et réessayer de s'introduire dans une cabine qui était auparavant fermée à clef pour déclencher une courte scène cinématique où l'on voit le corps se balancer au bout d'une corde. Prendre le seau disposé entre les toilettes féminines et masculines que l'on a pu repérer à l'entrée, qui agit comme un fusil de Tchekhov<sup>28</sup>, pour le placer sous ses pieds ne sert malheureusement à rien. Seiko sera morte en dépit des actions que l'on peut entreprendre. Cette scène illustre certaines des caractéristiques des toilettes comme système diégétique fermé qui, à l'instar d'autres pièces à l'usage spécifique, suggère des pistes de récits particulières et horribles. Tout d'abord, les cabines aux portes closes se prêtent à devenir chacune un petit théâtre au spectacle différent de ce qui se trouve à côté, dans un lieu déjà à part de ce qui se produit dans les toilettes où les lavabos sont l'interface avec le monde extérieur. Ce que l'on trouve ici, c'est la scission entre l'action ludique et le monde narratif :

Le sentiment d'impuissance, de piège et de prédétermination serait mis en péril si [...] l'interaction était permise. Les joueuses sont dans l'espace du jeu, mais leurs actions ne changent pas la forme de l'histoire du jeu-monde, passé ou futur, ou n'ont pas d'impact sur leurs environnements<sup>29</sup>.

- 10 On pourrait imaginer un enchâssement de zones fonctionnelles dans lesquelles ces personnages de jeux d'horreur évoluent : des écoles, comme dans *Corpse Party* ou *Silent Hill*, des centres commerciaux

comme dans *Murder House*, soit des bâtiments publics, dans lesquels se trouvent des lieux à part (les toilettes), des cabines qui sont obscènes, dans le sens où, normalement, on ne devrait pas voir ce qui s’y déroule. L’insertion dans des jeux crée un usage inhabituel des toilettes. Plutôt que de s’en servir, on les explore à la recherche d’objets – le besoin d’y recourir existe dans des jeux de simulation comme *Les Sims*<sup>30</sup>, ou bien leur utilisation est souvent optionnelle et presque comique, comme dans *Duke Nukem*<sup>31</sup>. Leur caractère, à côté des fonctions usuelles des éléments du récit (voire, des fonctions des bâtiments qui les hébergent), permet le morcellement de l’action : soit le corps du protagoniste disparaît, comme dans *There Are Ghosts in These Stalls* et *Murder House*, soit il obstrue l’action en cours, comme dans les jeux *Silent Hill*. Les cabines se transforment en zones interstitielles où l’on voit ce que l’on ne devrait jamais voir, remettant ainsi « l’ordre social et symbolique<sup>32</sup> » en cause : on peut s’y dissimuler, mais il est possible que les antagonistes nous y trouvent ; on peut révéler ce qui s’y cache, au prix d’un travail sur soi où l’on dépasse nos dégoûts. C’est un lieu éminemment hétérotopique, dans le sens foucauldien d’un lieu qui sollicite l’imaginaire, où l’abject crée l’obscénité et où se mêlent parfois des moments loufoques, qui dépassent ce qui se produit habituellement dans ces jeux d’horreur.

- 11 Le simulateur de coloscopies *Revenge of the Colon*<sup>33</sup> nous permet d’émettre des constatations très proches en forme d’ouverture : ce jeu est à la fois décrit comme un jeu d’horreur et un jeu au (mauvais) goût exagéré. La cohabitation de l’espace exigu du colon, de l’abject, d’abord médical, puis de plus en plus excessif donne lieu à un mélange entre absurde et dégoût. Seules les toilettes – et les thèmes qui en sont proches – sont capables d’établir aussi vite un dispositif proche du camp<sup>34</sup> dont il partage l’exagération et le grotesque, tout en étant non pas inhérent de ses créateurs, comme l’est le mélange horrifique et absurde des films de John Waters, par exemple, mais du *locus horribilis* même.

## Conclusion

- 12 Les mécaniques horrifiques reposent sur la claustrophobie, le dégoût de ce qui est sale, mais aussi sur le fait que les phases dans des

cabines de toilettes permettent d'adapter le type de jeu à ces minicapsules horribles. Les toilettes sont des lieux « d'extrême vulnérabilité<sup>35</sup> » où l'on a, le plus souvent, une vue particulière sur les actions. Elles sont autant un refuge (parfois imparfait) qu'un lieu où l'on subit les pires outrages qui font appel au dégoût, où l'on vit des expériences hors du discours général de ces jeux d'horreur. Elles représentent des impasses où s'enfoncer constitue un pari de jeu : y aller implique à la fois la possibilité d'y rester à la merci d'antagonistes, mais aussi de découvrir des éléments qui étoffent le récit.

- 13 La répétition de petites cabines aux portes fermées qui jouent sur des éléments de dégoût (comme le fait que l'on doive plonger la main dans une cuvette pour récupérer des objets, à l'exception de *Silent Hill 2*), les distorsions de l'espace et la négociation de ce qui est à découvert et ce qui est caché sont autant d'éléments centraux pour comprendre la façon dont les « lieux d'aisance » sont créés pour être les catalyseurs de l'« horreur viscérale<sup>36</sup> ».
- 14 L'enfermement, l'aspect obscène de ces lieux, dans le sens de ce qui est habituellement dissimulé<sup>37</sup>, contribuent à créer ces moments diégétiques qui prennent le dégoût, les matières organiques, le voyeurisme forcé comme autant de moteurs à la claustrophobie étouffante de ces lieux. Dans les jeux qui insistent sur le caractère double des lieux, les toilettes sont des espaces dont il ne faut pas parler, qui ont des caractéristiques puissancielles d'exhibition et de voyeurisme, d'abjection, d'enfermement et de claustrophobie. Ces lieux relèvent de la banalité non du mal, mais du malsain.

## BIBLIOGRAPHY

---

### Ludographie

APOGEE SOFTWARE/3D REALMS, *Duke Nukem*, Sega, Gearbox Software, 1991.

ELISHA, *There are Ghosts in these Stalls*, itch.io, 2020.

GRISGRIS, *Corpse Party*, XSeed Games, Marvelous USA, Inc., 1996 [2008, 2016].

LILOU STUDIO, *Revenge of the Colon*, Lilou Studio, 2023.

MAXIS, *Les Sims*, Electronic Arts, 2000.

PUPPET COMBO, *Murder House*, Vague Scenario LLC, 2020.

TEAM SILENT, *Silent Hill 1*, Konami, 1999.

TEAM SILENT, *Silent Hill 2*, Konami, 2001.

TEAM SILENT, *Silent Hill 3*, Konami, 2003.

## Films

BOYLE Danny, *Trainspotting*, Édimbourg, Channel Four Films, Figment Films et Noel Gay Motion Picture Company, 1996, 93 minutes.

## Articles

CAMUSET Christine, ZAMPIROLLO Nathalie, RIVIÈRE Marie-Hélène, WIART Carole, BERDIN Sylvia, « Harcèlement entre élèves », *Le Journal des psychologues*, n° 283, 2010, p. 56-61, DOI : [10.3917/jdp.283.0056](https://doi.org/10.3917/jdp.283.0056).

GARRETT Jacob, « Taking a Look in the Mirror: The Inversion of Middle-Class Fears of Urban Decay and the Representation of Racial Violence in Bernard Rose's Candyman », *Digital Literature Review*, n° 7, 2020, URL : <https://openjournals.bsu.edu/dlr/article/view/DLR.7.0.87-100> [consulté le 25/11/2024].

GOUDET Laura, « Peur et folie en jeu vidéo : narration(s) et remise en question du quatrième mur », *Cahiers de narratologie*, n° 38, 2020, DOI : [10.4000/narratologie.11716](https://doi.org/10.4000/narratologie.11716).

HAGGIS Mata, « Creator's Discussion of the Growing Focus on, and Potential of, Storytelling in Video Game Design », *Persona Studies*, vol. 2, n° 1, 2016, DOI : [10.21153/ps2016vol2no1art532](https://doi.org/10.21153/ps2016vol2no1art532).

HÉBERT Thibaut, DUGAS Éric, « Quels espaces scolaires pour le bien-être relationnel ? Enquête sur le ressenti des collégiens français », *Éducation et Socialisation*, n° 43, 2017, DOI : [10.4000/edso.1904](https://doi.org/10.4000/edso.1904).

HOARAU Bénédicte, VERCHERIN Paul, BOIS Christophe, « Toilettes au collège : moins j'y vais... et mieux je me porte ? », *Santé publique*, vol. 26, n° 4, 2014, p. 421-431, DOI : [10.3917/spub.144.0421](https://doi.org/10.3917/spub.144.0421).

HOUGHTON David, « Just why are video game bathrooms so uniquely terrifying? », *Games Radar+*, 28 août 2015, URL : <https://www.gamesradar.com/just-why-are-video-game-bathrooms-so-uniquely-terrifying/> [consulté le 25/11/2024].

JEYASINGHAM Dharman, « Closure, Affect, and the Continuing Queer Potential of Public Toilets », *The South Atlantic Quarterly*, vol. 155, n° 4, 2016, p. 771-778, DOI : [10.1215/00382876-3656180](https://doi.org/10.1215/00382876-3656180).

LAPORTE Paola P., PAN Pedro M., HOFFMANN Mauricio S., WAKSCHLAG Lauren S., ROHDE Luis A., MIGUEL Euripedes C., PINE Daniel S., MANFRO Gisele G., SALUM Giovanni A., « Specific and social fears in children and adolescents: separating normative fears from problem indicators and phobias », *Brasilian Journal of Psychiatry*, vol. 39, n° 2, p. 118-125, 2017, DOI : [10.1590/1516-4446-2016-2064](https://doi.org/10.1590/1516-4446-2016-2064).

MORGAN Margaret, « The plumbing of modern life », *Postcolonial Studies*, p. 171-195, 2002.

NIPPERT-ENG Christena, « Privacy in the United States: Some implications for design », *International Journal of Design*, vol. 1, n° 2, 2007, URL : <https://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/67/30> [consulté le 25/11/2024].

ROUSE III Richard, « Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games », dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, p. 15-25, 2009.

TRIGG Dylan, *Topophobia. A Phenomenology of Anxiety*, Londres et New York, Bloomsbury Academic, 2017, URL : [https://www.academia.edu/11312712/Topophobia\\_a\\_Phenomenology\\_of\\_Anxiety\\_2016](https://www.academia.edu/11312712/Topophobia_a_Phenomenology_of_Anxiety_2016) [consulté le 25/11/2024].

## NOTES

---

1 Paola P. Laporte *et al.*, « Specific and social fears in children and adolescents: separating normative fears from problem indicators and phobias », *Brasilian Journal of Psychiatry*, vol. 39, n° 2, 2017, p. 188-125, DOI : [10.1590/1516-4446-2016-2064](https://doi.org/10.1590/1516-4446-2016-2064).

2 Richard Rouse III, « Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games », dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, 2009, p. 18.

3 Voir Christine Camuset Nathalie Zampirolo *et al.*, « Harcèlement entre élèves », *Le Journal des psychologues*, n° 283, 2010, p. 56-61, DOI : [10.3917/jdp.283.0056](https://doi.org/10.3917/jdp.283.0056) ; Thibaut Hébert et Éric Dugas, « Quels espaces scolaires pour le bien-être relationnel ? Enquête sur le ressenti des collégiens français », *Éducation et Socialisation*, n° 43, 2017, DOI : [10.4000/edso.1904](https://doi.org/10.4000/edso.1904) ; Bénédicte Hoarau, Paul Vercherin, Christophe Bois, « Toilettes au collège : moins j'y vais... et mieux je me porte ? » *Santé Publique*, n° 4, vol. 26, 2014, p. 421-431, DOI : [10.3917/spub.144.0421](https://doi.org/10.3917/spub.144.0421).

4 Je pense notamment à la sexualisation des toilettes pour des soucis de discrétion. Voir Emmanuel Jaurand, « La sexualisation des espaces publics dans la subculture gay », *Géographie et cultures*, n° 95, 2015, p. 29-58, DOI : [10.4000/gc.4089](https://doi.org/10.4000/gc.4089).

5 Dans cette scène, le héros doit trouver des toilettes pour expulser des sacs de drogues qu'il a cachés dans son rectum. Après s'être soulagé, il doit récupérer les doses, dans une scène où il croit plonger tout entier dans une mer bleue avec des poissons tropicaux, alors qu'il se trouve dans des toilettes répugnantes et délabrées.

6 Danny Boyle, *Trainspotting*, Édimbourg, Channel Four Films, 1996, 93 minutes.

7 Hanako-san est une sorte d'esprit japonais (un *yōkai*), soit ici le fantôme d'une jeune fille qui aurait trouvé la mort dans des toilettes et qui hanterait la troisième cabine des toilettes du troisième étage des écoles, emmenant parfois avec elle aux enfers les enfants qui l'auraient invoquée.

8 Dylan Trigg, *Topophobia. A phenomenology of anxiety*, Londres et New York, Bloomsbury Academic, 2017, p. 37-39, URL : [https://www.academia.edu/11312712/Topophobia\\_a\\_Phenomenology\\_of\\_Anxiety\\_2016](https://www.academia.edu/11312712/Topophobia_a_Phenomenology_of_Anxiety_2016) [consulté le 25/11/2024].

9 Team Silent, *Silent Hill*, Konami, 1999.

10 Voir la carte de Midwich Elementary School, URL : <https://static.wikia.nocookie.net/silent/images/c/c3/Mid1.jpg/revision/latest/scale-to-width-d-own/1000?cb=20150721094354> [consulté le 25/11/2024].

11 Dylan Trigg, *op. cit.*, traduit dans Guillaume Baychelier « French Horror : penser l'image vidéoludique par l'horreur. Images monstrueuses et monstration de l'image, de *Zombi* à *2Dark* », *Alternative francophone*, vol. 2, n° 8, 2021, p. 10, DOI : [10.29173/af29417](https://doi.org/10.29173/af29417).

12 Puppet Combo et Vague Scenario LLC, *Murder House*, 2020.

13 Voir la partie sans commentaire enregistrée par le projet Ludophiles et la joueuse Dahlia, URL : [https://www.youtube.com/watch?v=Ko-8j81m\\_C8](https://www.youtube.com/watch?v=Ko-8j81m_C8) [consulté le 25/11/2024]. La scène de la course-poursuite commence à 07:34. Toutes les constatations proviennent de cet extrait de jeu.

14 *Ibid.* 08:05.

15 Ce jeu (comme *Outlast 2* de Red Barrels) utilise des scènes et angles de caméra tout à fait similaires, parce que les toilettes nord-américaines sont le plus souvent équipées de portes qui ne vont pas jusqu'au sol, de façon à pouvoir vérifier si elles sont occupées ou non, ce qui leur confère peu d'intimité. Voir à ce sujet Christina Nippert-Eng, « Privacy in the United States: Some implications for design » *International Journal of Design*,

vol. 1, n° 2, 2007, URL : <https://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/67/30> [consulté le 25/11/2024].

16 Elisha, *There are Ghosts in these Stalls*, 2020, itch.io. Voir la partie sans commentaire enregistrée par Alpha Beta Gamer, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=G-Dao2OGmM4> [consulté le 25/11/2024].

17 L'appellation « simulateurs de balade » (traduction parfois employée) est un style de jeu dépouillé de certains mécanismes habituels (combats, gestion d'inventaires, etc.).

18 Ian Bogost, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Londres, Cambridge, The MIT Press, 2006.

19 « L'entité joueuse » est une expression regroupant toutes les configurations possibles qui agissent en jouant : personne seule, groupe d'amis, voire personne s'enregistrant ou jouant en direct pour un public en ligne, etc. Dans ce texte, les mentions ultérieures de l'entité joueuse seront appelées « la joueuse ».

20 Team Silent, *Silent Hill 2*, Konami, 2001.

21 Scène disponible sur YouTube, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=RsqmrhrsJX4> [consulté le 25/11/2024].

22 Team Silent, *Silent Hill 3*, Konami, 2003.

23 *Ibid.*, je traduis.

24 *Ibid.*, je traduis.

25 Laura Goudet, « Peur et folie en jeu vidéo : narration(s) et remise en question du quatrième mur », *Cahiers de narratologie*, n° 38, 2020, DOI : [10.4000/narratologie.11716](https://doi.org/10.4000/narratologie.11716).

26 Team GrisGris, *Corpse Party*, Kenix Soft, 1996 [2016].

27 La scène en question est disponible sur la chaîne YouTube FriendPlay Gaming, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=oPqHsDHW600> [consulté le 25/11/2024] (l'exploration des toilettes commence à 01:29:57).

28 Cette expression désigne un principe narratif selon lequel les détails remarquables peuvent (et doivent) se retrouver investis à un moment ultérieur, car ils constituent des engagements narratifs.

29 Ewan Kirkland, « Storytelling in Survival Horror Video Games », *Horror Video Games*, McFarland, 2009, p. 64.

30 Maxis, *Les Sims*, Electronic Arts, 2000.

- 31 Apogee Software/3D Realms, *Duke Nukem*, Sega, Gearbox Software, 1991.
- 32 Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points Essais », 1980.
- 33 Lilou Studio, *Revenge of the Colon*, 2023.
- 34 Susan Sontag, *Notes on "Camp"*, New York, Picador, 2019.
- 35 Jacob Garrett, « Taking a Look in the Mirror », *Digital Literature Review*, vol. 7, 2020, p. 93, URL : <https://openjournals.bsu.edu/dlr/article/view/DLR.7.0.87-100> [consulté le 25/11/2024].
- 36 Mata Haggis, « Creator's Discussion of the Growing Focus on, and Potential of, Storytelling in Video Game Design », *Persona Studies*, vol. 2, n° 1, 2016, p. 25, DOI : [10.21153/ps2016vol2no1art532](https://doi.org/10.21153/ps2016vol2no1art532).
- 37 Dharman Jeyasingham, « Closure, Affect, and the Continuing Queer Potential of Public Toilets », *The South Atlantic Quarterly*, vol. 155, n° 4, 2016, p. 771-778, DOI : [10.1215/00382876-3656180](https://doi.org/10.1215/00382876-3656180).

## ABSTRACTS

---

### Français

Cet article traite du microcosme horrifique constitué par les toilettes dans les jeux vidéo, grâce à un corpus de productions occidentales et japonaises, surtout indépendantes. Il est d'abord question des éléments sémiotiques qui rendent les toilettes effrayantes avant d'examiner des moyens utilisés pour susciter la peur. Cet endroit est un locus horribilis en lui-même et ses propriétés inhérentes servent le discours de la peur.

### English

This article tackles the horrific microcosm that bathrooms and toilets create in video games, in a corpus made of Western and Japanese (mainly) independent productions. It first studies of the semiotic elements making this type of location scary before looking at a few means used to convey fear in bathrooms. This place is a locus horribilis through its inherent properties.

## INDEX

---

### Mots-clés

aliénation, dégoût, horreur, toilettes, jeux vidéo

**Keywords**

bathrooms, video games, horror, alienation, disgust.

**AUTHOR**

---

**Laura Goudet**

Université de Rouen et Institut Universitaire de France

IDREF : <https://www.idref.fr/187905096>

ORCID : <http://orcid.org/0000-0003-4902-7987>

HAL : <https://cv.archives-ouvertes.fr/laura-goudet>