



Nouveaux Cahiers de Marge 9 - 2025

Le dessous des cartes
et des petites choses
vidéoludiques

ISSN : 2607-4427

Éditeur : université Jean
Moulin Lyon 3

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](https://doi.org/10.35562/marge.995)



Creative Commons - Attribution - Pas
d'Utilisation Commerciale - Partage dans les
Mêmes Conditions - CC BY-NC-SA

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

Université Hassan II

Résumé : 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.

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

Abstract: 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.

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

La digitalisation de *Magic: The Gathering*¹ a transformé la manière dont les joueurs perçoivent et utilisent le jeu². Le succès de cette version digitalisée a inspiré de nombreux développeurs pour créer des jeux de cartes numériques comme *Hearthstone: Heroes of Warcraft*³, *The Elder Scrolls: Legends*⁴ ou encore *Kards*⁵ sans qu'une version physique n'ait préalablement existé : contrairement à *Magic*, ces jeux sont nés directement dans leur version digitale.

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 récits⁶ : le premier correspond au fond narratif préexistant, c'est-à-dire le récit enchâssé⁷, et le second est un récit actualisé par le geste, « dépend[ant] directement des actions du joueur⁸ ».

En nous appuyant sur *Hearthstone* comme exemple, nous étudierons les potentiels narratifs qui sous-tendent un JCC numérique.

1. Richard Garfield, *Magic: The Gathering*, Wizards of the Coast, 1993. Afin de faciliter la lecture du texte, nous allons abrégier 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 abrégier 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.*

L'univers de *Hearthstone* trouve son origine dans la série de jeux vidéo *Warcraft*⁹. 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

« 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 attitude¹⁰ ». 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 singulière¹¹ ». 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.

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 vocabulaire¹² » et « manifest[e] (plus ou moins explicitement) ses règles de manipulation¹³ ».

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>.

Le tutoriel de *Hearthstone*, récemment « remanié et rationalisé¹⁴ », est composé de vingt-cinq chapitres présentant une courte intrigue faisant référence au récit enchâssé du jeu. Le premier chapitre, intitulé « didacticiel¹⁵ » permet d'entreprendre une incursion dans l'univers de *Hearthstone* à travers une narration spécialement conçue pour l'apprentissage du joueur.

Le tutoriel plonge le joueur directement dans un univers narratif sans préalable explication : il se voit attribuer un *deck*¹⁶ et, « représenté par un avatar, il peut descendre en personne “incarner” le rôle offert au sein du monde fictionnel¹⁷ ».

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-joueurs¹⁸ (PNJ) : ils sont représentés par les héros par défaut des classes du jeu.

Lors de la première partie, le joueur affronte le héros chasseur : Rexxar. Jaina, héroïne mage et « avatar-tutoriel¹⁹ » du joueur, informe Rexxar qu'elle souhaite récupérer ses cartes dans le but de venir à bout de son ultime adversaire, le roi-liche.

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

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.*

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 faire²⁰ 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”²¹ ».
- « L'inclusion de termes métadiscursifs²² » liés aux actions physiques du joueur agissant sur l'évolution de la partie.

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.

C'est ce métadiscours, constitué de « vocabulaire lié à l'informatique²³ », 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.

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.

Les compétences enseignées lors du didacticiel sont réparties progressivement sur les trois parties :

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/historemesure.15034](https://doi.org/10.4000/historemesure.15034).

23. *Ibid.*

- 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 mana²⁴. 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 généralement²⁵ 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.

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.

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 fictionnel²⁶ ». 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

« Les jeux vidéo relèvent d'une tradition [...] ancienne de narration spatiale²⁷ », car les concepteurs de jeux vidéo forgent des espaces et créent des mondes comme l'ont fait Homère, Jules

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.

Verne ou Tolkien²⁸. 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 joueur²⁹.

L'environnement spatial dans un jeu de cartes physique se limite à un plateau ou à un « cercle magique³⁰ » 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.

Marie-Laure Ryan distingue « deux types dominants de structure spatiale [dans les jeux vidéo] : la route et le monde³¹ ». 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.

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 serveurs 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.

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).

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 jeu³² différents de ceux qu'il a l'habitude d'expérimenter.

Les conditions de la narration environnementale de Jenkins peuvent être scindées en deux catégories : celles liées aux lieux et celles liées à l'espace³³.

Informations et ancrages narratifs dans le plateau

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 ».

La trame narrative sur *Hearthstone* se manifeste principalement par l'avancement des extensions, métarécit³⁴ qui n'est pas nécessairement linéaire³⁵ et qui ajoute du contenu au récit

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>.

enchâssé déjà mis en place sur *Warcraft*. Ces extensions sont construites à la base des événements³⁶, lieux³⁷, moments ou époques³⁸ 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.

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 Ingrates³⁹ ». 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.

10

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.

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

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].

une certaine curiosité chez la communauté des joueurs à la sortie de chaque plateau.

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.

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

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 borne⁴⁰ ». 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.

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.

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.

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).

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

Selon leur type et leurs modalités, les jeux vidéo ont une configuration temporelle précise. Selon Juul⁴¹, le temps dans les jeux vidéo peut être étudié sous trois angles principaux : le *game time*⁴² (temps de jeu), le *play time* (temps de jouer) et l'*event time* (temps évènementiel).

12

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 événements dans le jeu⁴³).

Le schéma des temporalités dans *SimCity*⁴⁴ (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.

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.*

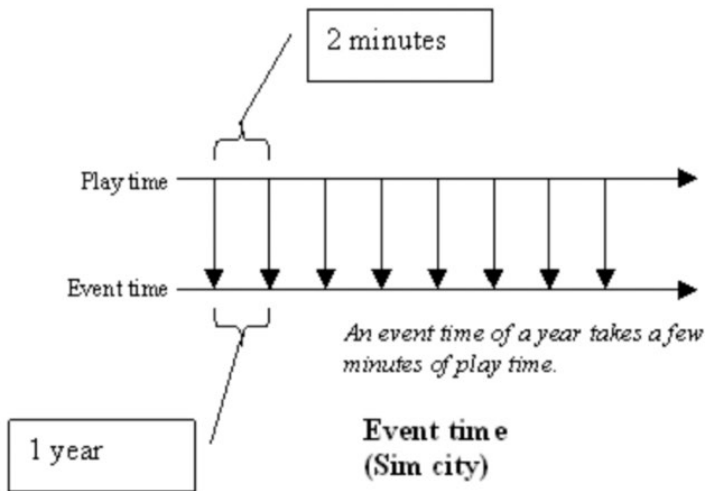


Figure 1. Event time Sim City

Crédits : Jesper Juul

Source : Jesper Juul, *op. cit.*

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.

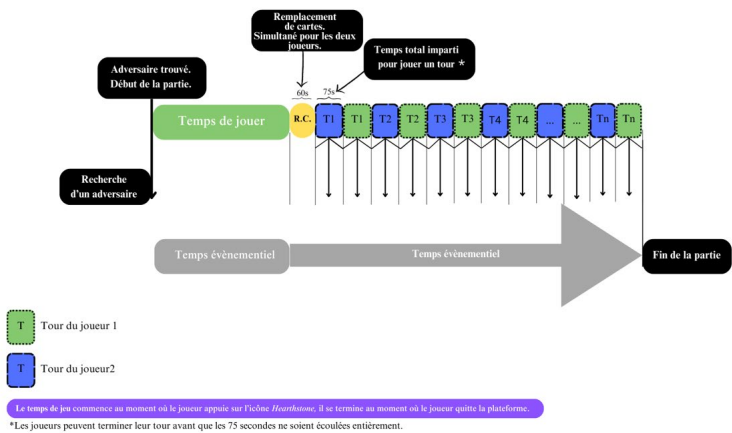


Figure 2. Schéma des temporalités dans une partie de *Hearthstone*

Crédits : Hafsa Naïm

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 cela⁴⁵.

14

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 humains⁴⁶ », plaçant ainsi les jeux de cartes numériques au même niveau que les autres jeux vidéo.

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.

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.*

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.

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.

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.

15

Personnages avatars et personnages serviteurs

Les personnages représentent les « éléments clés de la projection et de l'identification des lecteurs ⁴⁷ » dans les récits traditionnels. Ce sont des entités de l'univers narratif qui le font progresser. Étant « un mécanisme paresseux (ou économique⁴⁸) », 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 minimum⁴⁹ ». Super Mario⁵⁰, Lara Croft⁵¹ ou encore The Witcher⁵², bon nombre de jeux vidéo doivent leur succès « autant au scénario qu'au personnage principal et aux

47. Yves Reuter, *L'Analyse du récit*, Paris, Armand Colin, 2^e 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.

décors⁵³ ». 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 narratologique⁵⁴. »

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 caractéristiques⁵⁵.

16

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.

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.

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,

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).

« une meilleure compréhension des forces et des faiblesses des différentes classes facilite [l']adaptation au jeu adverse⁵⁶ ».

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.

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.

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.

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 opportun⁵⁷.

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

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.*

explicitement formulé, vendant les mérites d'un « joueur-mo-dèle ». 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 histoire⁵⁸ ».

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*.

Les descriptions des héros placent ces derniers dans une période spécifique, un événement 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.

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

18

Serviteurs : symbolique et stratégie

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.

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 invoqués⁵⁹. Les serviteurs possèdent chacun une identité différente.

Plusieurs éléments de la carte serviteur exercent une influence stratégique au sein du récit vidéoludique.

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. Les serviteurs ont besoin, pour la plupart, d'attendre un tour avant de pouvoir être mobilisés pour attaquer l'adversaire.

- 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.

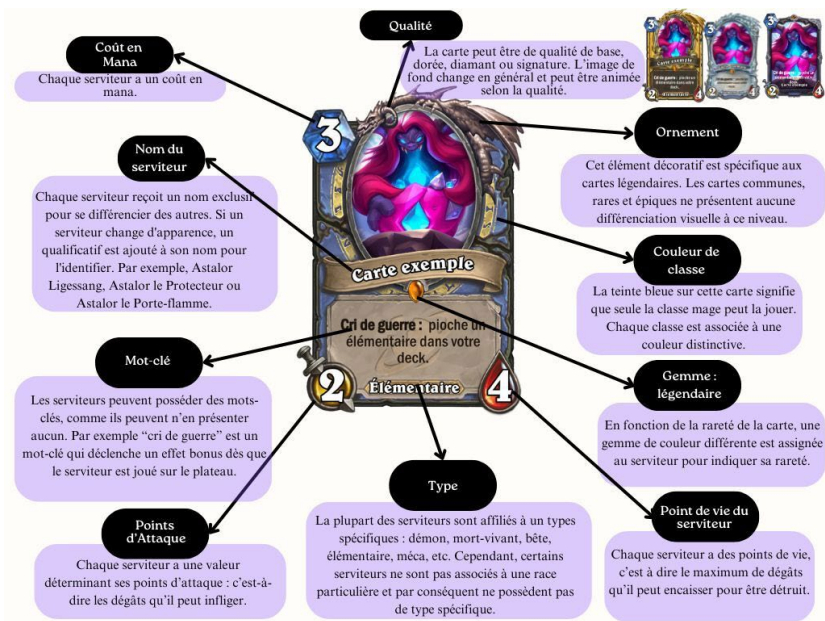


Figure 3. Carte exemplaire dans *Hearthstone* et ses caractéristiques

Ce schéma a été réalisé 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 MarceLek⁶⁰. L'image située au centre des cartes a été générée par l'intelligence artificielle Imagine art⁶¹

Crédits : Hafsa Naïm, MarceLek.

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

60. MarceLek, *HarthCards. Custom Cards Maker*, 2014, URL : <https://www.hearthcards.net/> [consulté le 16/01/2025].

61. Vyro AI, *Imagine art*, 2022, URL : <https://www.imagine.art/>.

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 simples⁶²».

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'Adune⁶³ 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 ?

- Mémoriser un mot clé permet d'assimiler une idée complexe, ce qui aide à comprendre plus rapidement les nouvelles cartes.

- Les mots clés ont du sens. Ils racontent une histoire : des mots comme « découverte », « appel » ou « provocation » donnent vie au jeu.

- Ils réduisent la longueur des descriptions. Les cartes sont plus lisibles et le texte s'intègre mieux au cadre.

- 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. »⁶⁴

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 »,

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].

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.

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.

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.

21

Bibliographie

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 », *Heathstone 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/corps.1.014.0049](https://doi.org/10.3917/corps.1.014.0049).

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].

22

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=QZ0FXcmTBrY> [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-FRUIN 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-FRUIN 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^e 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.