



HAL
open science

Faire jouer la vie d'autrui

Sébastien Genvo

► **To cite this version:**

Sébastien Genvo. Faire jouer la vie d'autrui : Approche ludonarrative du jeu expressif autobiographique Lie in my heart. Cahiers de Narratologie, 2021, Lusor in Fabula. Jeu vidéo et nouvelles frontières du récit, 38, pp.[En ligne]. 10.4000/narratologie.11711 . hal-03138276

HAL Id: hal-03138276

<https://hal.science/hal-03138276>

Submitted on 11 Feb 2021

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

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

Faire jouer la vie d'autrui

Approche ludonarrative du jeu expressif autobiographique *Lie in my heart*

Sébastien Genvo

Sébastien Genvo est Professeur à l'université de Lorraine (CREM EA-3476), spécialiste des enjeux culturels et artistiques des jeux vidéo. Game designer chez Ubi Soft en 2001-2002, il poursuit une activité de *game design* dans une perspective de recherche-crédation. Il a notamment conçu les jeux *Keys of a gamespace* (2011, abordant la thématique de l'atteinte à l'enfance, désigné comme l'un des 12 meilleurs jeux gratuits de l'année par *The Telegraph*) et récemment *Lie in my heart* (2019), jeu autobiographique abordant des sujets sensibles tels que le suicide, la maladie mentale, le deuil et la résilience (désigné comme l'un des 10 meilleurs jeux de 2019 par *Les Inrockuptibles*). Il est responsable de l'Expressive Gamelab et de la seconde année du Master Conception de dispositifs ludiques (UFR SHS-Metz).

Résumé

Comment partager une histoire de vie individuelle par le jeu ? N'y a-t-il pas une contradiction à vouloir transmettre des événements établis à un joueur qui est en quête de possibilités d'appropriation, d'exercice des possibles ? Et à l'inverse, dans ce cas, comment faire œuvre de médiation par rapport l'expérience vécue d'autrui ? Comment susciter l'engagement sur le plan ludique et narratif, ces deux aspects étant dans ce cas indissociables ? Si ces questions reviennent de façon récurrente dans le cadre de jeux à forte composante narrative, elles ont été centrales au sein d'un projet de recherche - création intitulé *Lie in my heart* (Expressive Gamestudio, 2019). Présenté comme une production inspirée d'événements réels, *Lie in my heart* est un jeu qui propose une réflexion sur l'autobiographie vidéoludique. Il aborde les thèmes de la perte d'un être proche ayant choisi de mettre fin à ses jours, la relation de l'enfance au décès et la résilience. Cet article développe un modèle d'analyse ludonarratif permettant d'apporter des pistes de réponse aux problématiques précédentes, ceci en les mettant en relation avec les choix créatifs qui ont été établis lors du développement de *Lie in my heart* et avec l'analyse d'éléments de réception du jeu.

Mots-clés : Modèle d'analyse ludo-narrative, histoire contre-factuelle, pacte autobiographique, *narrative design*, *game design*, recherche-crédation, dissonance ludo-narrative, jeux expressifs

Abstract : How to share an individual life story through play? Isn't there a contradiction in wanting to transmit established events to a player who is in search of possibilities of appropriation, of exercising what is possible? And conversely, in this case, how to mediate the lived experience of others? How can we encourage involvement on a ludic and narrative level, these two aspects being in this case inseparable? While these questions arise repeatedly in the context of games with a strong narrative component, they were central to a research-creation project entitled *Lie in my heart* (Expressive Gamestudio, 2019). Presented as a production inspired by real events, *Lie in my heart* is a game that proposes a reflection on videogame autobiography. It addresses the themes of the loss of a loved one who has chosen to end his or her life, the relationship between childhood and death, and resilience. This article develops a model of ludonarrative analysis that allows us to provide answers to the preceding problems. Then we relate this model to the creative choices that were established during the development of *Lie in my heart*. We finally explore some elements of reception of the game.

Keys words : Ludonarrative analysis model, counter-factual history, autobiographical pact, narrative design, game design, research-creation, ludonarrative dissonance, expressive games

Le cas des jeux vidéo autobiographiques apparaît d'emblée particulièrement fécond pour explorer les relations qui se nouent entre jeu et narration, en ce que la forme autobiographique va mettre en place un « pacte » où « un auteur propose au lecteur un discours sur soi, mais aussi (...) une réalisation particulière de ce discours, celle où il est répondu à la question “qui suis-je ?” par un récit qui dit “comment je le suis devenu ?” » (Lejeune, 1986). Si comme l'indique Philippe Lejeune, l'autobiographie (récit racontant la vie de l'auteur) suppose dès lors qu'il y ait « *identité de nom* entre l'auteur [...], le narrateur du récit et le personnage dont on parle » (Lejeune, 1975), un jeu autobiographique incite de fait à interroger le possible rôle du joueur en tant que narrateur, qui serait susceptible de rompre ce pacte dès lors qu'un rôle narratif sur le récit lui serait confié. Il faut à ce titre prendre en considération que l'adoption d'une attitude ludique par le joueur – qui implique à la fois une forme de feintise fictionnelle (faire comme si) et d'« exercice des possibles » (Henriot, 1989) – peut amener à remettre en cause ce qui se présente avant tout comme un « récit fermé » (Marti, 2014) qui vise à apporter une réponse à la question « comment je le suis devenu ? » en désignant l'auteur, réel, du jeu. Cette problématique s'est retrouvée de façon centrale dans notre projet de recherche-crédation lié au développement du jeu *Lie in my heart* (LIMH), qui est à présent finalisé et distribué sur la plateforme *Steam*¹.

Ce jeu se présente comme une autobiographie tout en s'inscrivant conjointement dans l'approfondissement du concept de « jeu expressif » que nous avons élaboré depuis le début des années 2010. Comme nous l'avons détaillé par ailleurs (Genvo, 2016), un jeu expressif propose au joueur de se mettre à la place d'autrui pour explorer des problèmes issus de la vie courante (psychologiques, sociaux, culturels, etc.), ceci en permettant de faire à la fois l'expérience de dilemmes moraux et/ou éthiques qui leur sont liés, tout comme des conséquences qui résultent de ses choix. LIMH aborde à ce titre des thèmes sensibles tels que le suicide, la maladie mentale, le rapport de l'enfance au décès ou encore la résilience (nous apportons davantage de détails sur ces aspects dans les parties suivantes). La mise en œuvre du concept de jeu expressif a déjà mené au développement d'un premier jeu, *Keys of a gamespace* (KOAG) (Expressive Gamestudio, 2011), ceci dans un cadre de recherche – création. Comme l'indique Serge Bouchardon (Bouchardon, 2010), la capacité d'appréhender ensemble recherche et pratique d'auteur permet de concevoir et de réaliser des objets expérimentaux, afin de tester certains concepts, ce qui était notre perspective pour ce premier projet. L'un des enjeux qui a émergé de ce projet, tant sur le plan théorique qu'en termes de conception, était de faire accepter au joueur que « ceci est un jeu » (Bateson, 1977), alors même que les thématiques abordées (dans le cas

de KOAG, l'atteinte à l'enfance) vont à l'encontre des représentations et connotations habituellement conférés à ce qui est ludique (l'industrie du jeu vidéo s'étant par exemple en grande partie construite sur la notion de « *fun* », voir entre autre (Koster, 2013)). L'une des réponses apportées par ce premier projet était de favoriser l'expressivité du joueur au sein de la structure de jeu, afin de permettre à celui-ci de s'y « retrouver ». Il ne s'agissait pas de lui proposer des solutions pré-établies aux problèmes présentés (comme peuvent le faire les jeux sérieux) mais davantage d'inciter chaque joueur à se faire son opinion en l'amenant à s'interroger sur les choix moraux qu'il a effectué.

Néanmoins, KOAG ne se présentait pas comme un jeu autobiographique, même si certains éléments pouvaient amener cette lecture (le nom du personnage principal est identique à celui d'un des auteurs, le développement du jeu ayant mobilisé cinq personnes). À l'inverse, le caractère autobiographique est explicitement mis en avant dans LIMH, ce qui met entre autres au cœur de ce projet la difficulté de concilier d'une part une forme d'exercice des possibles et de projection fictionnelle (requis par le cadre ludique que pose le concept de jeu expressif) et d'autre part le respect du pacte narratif mis en œuvre par l'autobiographie. De façon générale, on voit comment cette mise en relation peut faire ressurgir des débats ayant eu cours au début des années 2000 où les tenants d'une approche « ludologique » des jeux, compris avant tout comme des systèmes de simulation (Frasca, 2003), cherchaient à mettre en évidence leur incompatibilité avec la forme narrative. Si le dépassement de ces confrontations initiales ont finalement fait apparaître une complémentarité d'approches, voire un enrichissement mutuel sur le plan théorique (Genvo, 2018), plusieurs notions restent encore aujourd'hui d'actualité pour continuer à signifier les frictions qui peuvent émerger lorsqu'il s'agit de raconter par le jeu, tant sur le plan de la conception que de la réception, ceci étant notamment le cas de la notion de « dissonance ludonarrative » (Hocking, 2007). Afin de fournir des pistes de réponse aux problématiques que pose un projet tel que LIMH, nous montrerons dans un premier temps comment les recherches récentes quant à la relation entre jeu et narration permettent de construire un modèle théorique qui apporte une issue à cette apparente opposition. Nous montrerons ensuite comment ces pistes ont nourri la conception de LIMH. Enfin, une présentation d'éléments de réception du jeu alimentera la réflexion quant à la pertinence des choix créatifs qui ont été opérés et quant aux perspectives que ce projet ouvre au sein des études vidéoludiques et narratologiques.

I. Formalisation d'un modèle d'analyse ludonarrative des jeux vidéo

« La pratique de conception des narrations numériques interactives est souvent décrite comme un défi où il s'agit de se confronter à des difficultés comme le "paradoxe narratif" et la nécessité d'éviter la création non intentionnelle de "dissonance narrative". Ces termes sont les expressions d'une perspective qui considère la narration et l'interactivité comme des fins dichotomiques dans une trajectoire de conception [...]. La dichotomie entre ludique et narratif est, en soi, problématique et est souvent la source du conflit qu'elle décrit » (Roth et al., 2018). Comme l'indique cette citation, la question d'une tension entre les dimensions narratives et ludiques se pose de façon régulière dans les jeux vidéo mettant en avant une dimension narrative prépondérante. Roth et al. reviennent notamment dans leur article sur l'origine et la définition de la notion de dissonance ludonarrative de sorte à affiner la compréhension de l'insatisfaction qui peut se créer chez le joueur quant à l'agentivité et l'immersion proposés par certains jeux narratifs. Selon eux, le terme est habituellement employé pour qualifier une déconnection entre les mécanismes de jeu (règles, modalités d'action, etc.) et la narration, créant un conflit entre un « contrat ludique » et un « contrat narratif ». Ils concentrent notamment leur étude sur le jeu *A way out* (Hazelight Studios, 2013), dans lequel deux joueurs doivent faire équipe et collaborer pour s'échapper d'une prison. Leur analyse se porte particulièrement sur la réaction des joueurs lors de la dernière scène du jeu, où soudainement les joueurs sont forcés à une confrontation mortelle, sans possibilité de s'en échapper, ce qui remet en cause la forme d'agentivité construite jusqu'alors.

La première critique qu'ils émettent de la notion de dissonance ludonarrative est qu'il n'existe que peu de définitions permettant de préciser ce à quoi renvoie chacun des termes la composant. Selon eux, alors que la notion s'applique généralement à un jeu en entier, qui serait ou ne serait pas dissonant, le terme de dissonance incite davantage à prendre en considération un aspect diachronique, comme dans le cas d'une tension provenant de combinaison de deux éléments disharmonieux au sein d'un morceau de musique. De plus, la différence entre contrat narratif et contrat ludique ne serait pas à faire de façon aussi opposée, en ce que d'un point de vue cognitif, le joueur élabore précisément le monde du jeu à partir de son action sur les mécaniques de jeu à partir d'événements interconnectés, incitant également à considérer les éléments ludiques selon une approche narrative. Pour Roth et al., cela encourage avant tout à porter attention aux tensions qui émergent entre différents aspects narratifs d'un jeu plutôt que de s'arrêter à une opposition entre ses « mécaniques » et ses aspects narratifs. On peut à ce titre faire le parallèle avec les réflexions

développées par Marc Marti sur le rôle des éléments « endo-narratifs » dans un jeu (Marti, 2014), qui permettent de rendre compte des processus d'identification des actions représentées (sauter, courir, tirer, etc.) avant leur intégration possible à une narration, ces éléments concernant tout autant la structure de l'histoire que la jouabilité.

Pour préciser, la notion de dissonance narrative, Roth et al. tissent également un lien avec celle de « paradoxe narratif », qui décrit « la tension inhérente entre l'autorialité et la participation, dans laquelle le joueur revendique une agentivité, une liberté d'actions, tandis que le concepteur du jeu refuse de renoncer au contrôle de la narration dans le but d'assurer ce qu'il croit être une structure satisfaisante. [...] Cette perspective assume une distinction fondamentale entre agentivité et structure dramatique » (Roth et al., 2018). On peut constater que cette problématique rejoint pleinement celle au cœur du projet *Lie in my heart* en ce qu'elle concerne pleinement une interrogation sur le rôle narratif du joueur et la mise en œuvre d'une intrigue contrainte par le concepteur. À ce titre, les précédents auteurs indiquent qu'au-delà de la question d'une potentielle dissonance, cet aspect nécessite avant tout d'affiner la compréhension des relations ludonarratives entre joueurs et concepteurs.

Pour ce faire, ils élaborent alors un modèle « herméneutique » qui permet à la fois de porter l'attention sur a) l'interprétation que fait le joueur quant à ce que le système de jeu permet de faire et les éléments narratifs qui peuvent être signifiants (ce qui rejoint l'idée d'éléments endo-narratifs) et b) sur l'interprétation de la narration en cours d'actualisation. Cela permet d'intégrer une analyse diachronique dans le processus de construction de la narration, qui est ici également considérée comme une construction cognitive (dans la filiation des approches développées par exemple par (Ryan, 2006). Nous reportons ci-dessous le schéma élaboré par les auteurs à partir de ce modèle :

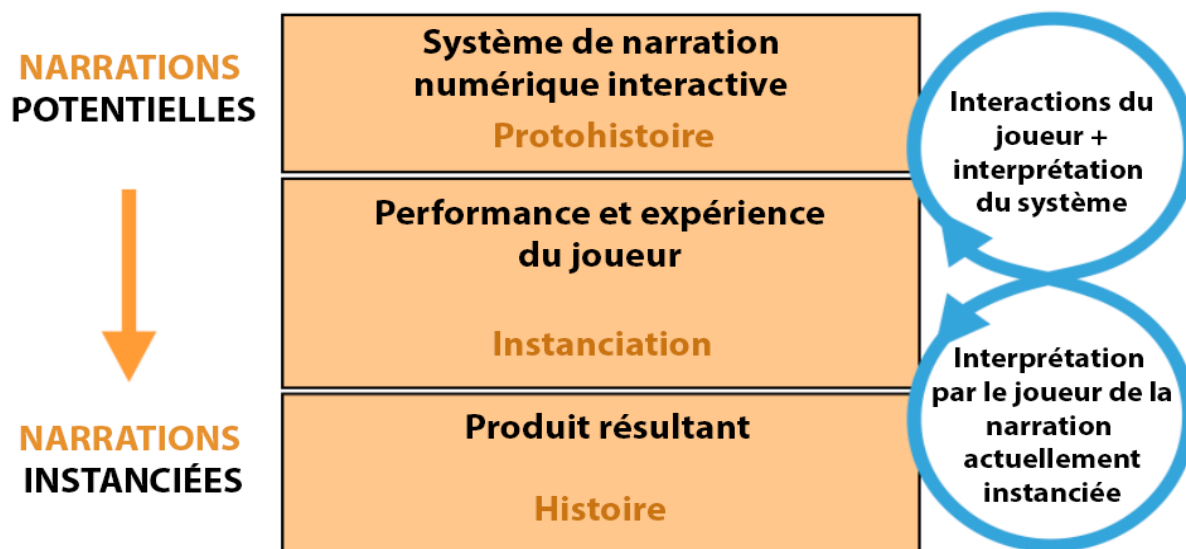


Figure 1. Modèle d'herméneutique ludonarrative (Roth et al., 2018), notre traduction

Ce modèle permet d'affiner de façon diachronique (par boucles de rétroaction) la compréhension des tensions qui peuvent résulter de l'interprétation du système de jeu lors de l'interaction (notamment des idées que le joueur se fait de la prothistoire, soit de l'ensemble des possibles narratifs) et l'interprétation que va faire le joueur du « produit résultant » (l'histoire). Cependant, il nous semble nécessaire d'approfondir l'approche à plusieurs égards pour répondre aux problématiques que nous avons initialement posées. C'est d'ailleurs ce à quoi encouragent les auteurs qui indiquent qu'il serait notamment possible d'affiner les différentes dimensions narratives au sein desquelles des dissonances peuvent être provoquées. Au regard de la notion de paradoxe narratif que peut mettre en œuvre un projet de jeu autobiographique, il serait nécessaire d'affiner le rôle de narrateur qui est assumée par la structure de jeu ou celui que pourrait revêtir le joueur. L'avantage du précédent modèle est d'insister sur la dimension diachronique du processus d'actualisation de la structure de jeu, laissant entrevoir la possibilité d'une répartition séquencée de ce rôle (le narrateur n'est pas forcément constamment le joueur) et d'envisager, au moins à certains instants, un respect du pacte autobiographique (tout l'enjeu étant de faire accepter cela au joueur au moment de l'interprétation du contrat ludique mis en place, de sorte à ce que cela coïncide avec l'interprétation qu'il fera de la narration instanciée).

C'est précisément cet approfondissement que permettent les travaux de Rémi Cayatte sur la relation entre « *gameplay* » et narration vidéoludique, qu'il entrevoit comme un dialogue dynamique entre les concepteurs et les utilisateurs d'une expérience de jeu. Ces travaux

adoptent une perspective proche du modèle élaboré ci-dessus. Cayatte détaille la « dualité » et l'« oscillation » narrative qui s'établit entre une expérience-cadre (le jeu en tant que structure, ou « *game* ») et les procédures mises en œuvre par le joueur afin d'aboutir à un récit vidéoludique qui est « fondamentalement inscrit dans un mouvement de va-et-vient entre utilisateurs et concepteurs, entre *game* et *play* » (Cayatte, 2018). Cette mise en évidence d'une composante « cybernétique » de la narration vidéoludique inscrit de fait la progression de ce récit dans différents moments de jeu, avec différents degrés de narrativité, tout comme peut le montrer le modèle de l'herméneutique ludonarrative.

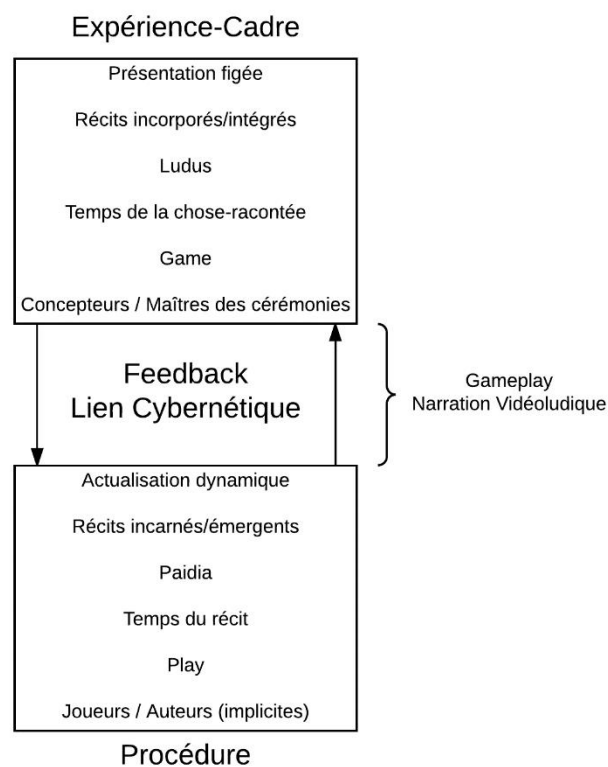


Figure 2. Approche cybernétique de la narration vidéoludique (Cayatte, 2018)

Cayatte développe notamment les implications qu'il y a à porter sur le jeu vidéo la distinction que Christian Metz effectue au cinéma entre le « temps de la chose racontée » et le « temps du récit » (Metz, 2013). Tout comme dans le modèle d'herméneutique ludonarrative, ce schéma fait la distinction entre des narrations potentielles et des narrations instanciées. Nous pouvons notamment souligner que les termes de récits incorporés ou présentation figée rejoignent en partie celle de « protohistoire » en ce qu'ils renvoient notamment à « l'ensemble des manières dont une expérience vidéoludique – que ce soit narrativement, visuellement ou sur le plan ludique – a pu être pensée et conçue en amont de son utilisation et actualisation » (Cayatte, 2018) et à la façon dont l'expérience la structure de jeu (le *game*, les règles et contraintes du « *ludus* ») va établir

un cadrage de l'expérience. En ce sens, selon Cayatte, la narration vidéoludique reposerait en partie sur le ou les concepteur(s) d'un jeu, ou plutôt sur un personnage fictif et invisible qui assume une fonction récitante tel un « maître des cérémonies » dont les marques d'énonciation sont plus ou moins visibles (de manière diffuse ou de façon directe, comme dans l'apparition d'aides ou de consignes à l'écran). D'un autre côté, la narration vidéoludique repose également sur le joueur qui peut être considéré comme un auteur « implicite » à travers son actualisation de divers (im)possibles narratifs, qui doivent également compoter une forme d'improvisation, de liberté, comme l'indique le terme de *paidia* qui est le pôle opposé du *ludus* selon Caillois (Caillois, 1958). Ainsi, le terme de procédure renvoie dans cette approche à la complexité du rôle de l'utilisateur dans et face au jeu.

De la sorte, pour Cayatte (Cayatte, 2018), « la spécificité de la narration vidéoludique repose [...] sur la possibilité, voire la nécessité, de faire porter alternativement cette responsabilité narrative sur un pôle puis l'autre, dans une dynamique d'oscillation cybernétique entre deux types d'auteurs : les concepteurs et les joueurs. Autrement dit, cette spécificité ne s'appuie pas tant sur l'un ou l'autre des deux pôles décrits ici comme ailleurs, mais sur la manière dont ces pôles sont reliés ».

Si l'apport du modèle précédent répond bien à la nécessité d'approfondir la relation narrative entre joueur et concepteur dans le cadre du « paradoxe narratif », il faut encore détailler la façon dont l'actualisation du système de jeu peut comporter des éléments qui s'avèreront signifiants pour le joueur sur le plan narratif (et qui pourraient éventuellement mener à une dissonance lors après leur instanciation dans l'histoire). En d'autres termes, pour reprendre l'expression de Roth et al., il s'agit également de considérer les éléments ludiques selon une approche narrative. Il est donc nécessaire de préciser l'analyse des éléments composants le système de jeu qui prennent en charge la façon dont le joueur peut effectuer un exercice des possibles et faire preuve d'agentivité. Au regard de notre problématique, cela nous permettra notamment de mieux comprendre comment il est envisageable de concilier l'exercice des possibles mis en avant par le contrat ludique des jeux expressifs et la nécessité de répondre, dans le cas de l'autobiographie, à la question « comment je le suis devenu ? », cette réponse désignant non pas le joueur mais le concepteur, réel, du jeu.

Ce moment d'actualisation du système de jeu est l'aire qui se retrouve au centre des deux modèles précédents, le « lien cybernétique » entre structure de jeu et procédure du joueur, la performance liant système de narration et « produit résultant », en d'autres termes il s'agit de développer une approche narratologique du « *gameplay* ». Nous avons déjà par ailleurs proposé ce genre d'approche à travers un modèle sémiotique du *gameplay* (Genvo, 2009), dont nous restituons ici

très brièvement les principaux aspects et montrons en quoi il est complémentaire aux deux précédents modèles. Cette approche s’ancre notamment dans le cadre d’une perspective greimassienne (Greimas, 2012a), qui considère qu’une narration est la réalisation d’un projet, où un sujet passe par un conflit parce qu’il désire quelque chose. Ce quelque chose est appelé objet par Greimas et peut être concret (de l’argent) ou abstrait (le pouvoir politique). La réalisation de ce projet nécessite l’acquisition de quatre compétences préalables (des modalités du faire) : le devoir-faire, le vouloir-faire, le savoir-faire et le pouvoir-faire. Selon nous, ces quatre modalités permettent de décrire et d’analyser le *gameplay* spécifique d’un jeu donné, dès lors qu’il est possible de considérer ce schéma narratif comme une théorie de la rationalité pratique, de l’action humaine en général (ce que met en avant (Linard, 1994). Dans les jeux vidéo, le devoir-faire dépend de la structure de jeu (le « *game* »), qui fixe les différents objectifs et les performances que le joueur peut accomplir. Une autre particularité de l’attitude ludique est que le vouloir-faire repose sur le joueur et non sur un personnage fictionnel (alors que dans un film, le spectateur doit suivre la volonté et les décisions du héros). Si le vouloir-faire repose sur le joueur, le pouvoir-faire est institué par la structure, ceci selon les règles du jeu qui indiquent ce qui est possible ou non de faire. Cependant, pour actualiser une action encore faut-il savoir comment le faire. Le savoir-faire relève du joueur, qui doit savoir maîtriser à la fois l’interface logicielle et savoir comment agir dans le monde diégétique pour atteindre son objectif. L’ensemble de ces considérations peut être représenté de la façon suivante :

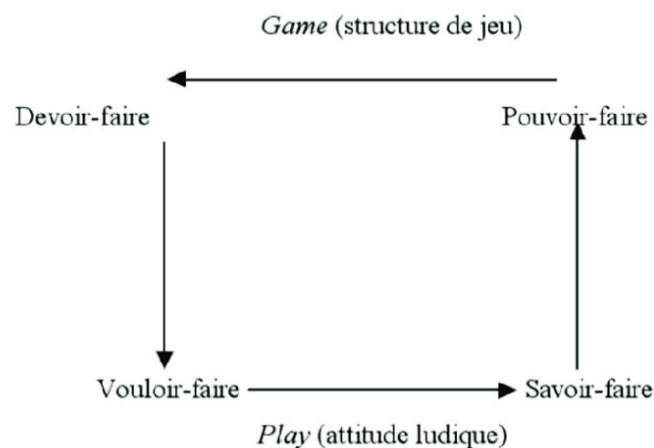


Figure 3. Modèle sémiotique du gameplay (Genvo, 2009)

Comme le montre ce modèle, l’analyse de la structure de jeu doit analyser le devoir-faire et le pouvoir-faire – qui correspondent au *game design* – dans la succession des séquences qui composent un jeu vidéo donné, afin de rendre compte de la façon dont on va inciter le joueur à adopter une attitude ludique (vouloir-faire) tout en tenant compte du savoir-faire requis pour pouvoir-faire (la structure de jeu construisant de la sorte un joueur « modèle », qui peut être analysé en termes de

play design, voir (Genvo, 2008)). Chacun de ces aspects, comme le suggère leur ancrage initial dans une approche narrative, sont susceptibles d'être instanciés d'une façon ou d'une autre dans l'histoire que se construit le joueur. Ils sont aussi support potentiel d'exercice des possibles, que ce soit dans les différentes modalités d'action proposées au joueur dans le cadre du pouvoir-faire, dans une arborescence de devoir-faire au sein de la protohistoire (dans le cas de « récits ouverts » par exemple (Marti, 2014)), ou dans la maîtrise (ou l'absence de maîtrise) des savoir-faire. Concernant le vouloir-faire, il est important de préciser que dans la réalisation du projet, ce qui est essentiel pour le sujet « c'est la quête et la manipulation des valeurs (leur appropriation, leur attribution, etc.) », les objets n'étant intéressants que dans la mesure où ils constituent des lieux d'investissement des valeurs (Greimas, 2012b). En d'autres termes, « ce sont les valeurs investies dans les objets qui sont désirables (et non les objets eux-mêmes) » (Chalevelaki, 2007), les quatre types de modalités du faire (pouvoir, vouloir, devoir et savoir), étant selon Chalevelaki des « attracteurs » qui rendent les objets « désirables » auprès des sujets. Dans le cadre du jeu, cela revient à poser la question de la motivation de l'individu à adopter une attitude ludique au regard des valeurs et connotations que les éléments du *gameplay* vont conférer à l'idée même de jeu, de sorte à faire reconnaître que « ceci est un jeu ». Comme nous l'avons indiqué, ce point est essentiel dans le cas des jeux expressifs où les thématiques abordées peuvent aller à l'encontre des valeurs habituellement conférées à ce qui est censé être un jeu. Le fait d'envisager le vouloir-faire comme lieu potentiel d'exercice des possibles laisse alors entrevoir la perspective d'investir également les valeurs portées par le jeu comme support d'agentivité et de contingence pour le joueur. Cela rejoint l'idée même de jeu expressif qui permet également de favoriser l'expressivité du joueur au sein de la structure de jeu. On peut à ce titre retrouver une approche similaire du jeu comme possible lieu d'exercice d'une « contingence sémiotique » dans les travaux de Malaby (2007).

L'ensemble des réflexions menées jusqu'à présent montrent qu'il y a donc de multiples pistes qui permettent de répondre aux problématiques que posent aux « dissonances ludonarratives » et « paradoxes narratifs » qu'un projet de jeu expressif autobiographique est susceptible de poser. Nous avons notamment vu que pour apporter une réponse aux attentes d'exercice des possibles mises en œuvre par l'attitude ludique, il était nécessaire d'envisager de façon diachronique quelles interprétations le joueur pouvait faire de l'expérience-cadre offerte par la structure de jeu et comment ces interprétations interagissaient avec la narration effectivement instanciée à la suite des procédures qu'il avait mises en œuvre. Cet aspect diachronique permet aussi de répartir différemment dans le temps, par oscillation, les rôles entre concepteur/maître de cérémonie et joueur/auteur implicite quant à l'instance de narration. L'exercice des possibles peut également se décliner à différents moments du *gameplay* et non uniquement sur une arborescence du récit, par

exemple sur le plan des valeurs conférées aux événements intégrés dans l’histoire. Le schéma ci-dessous permet de faire une synthèse des éléments abordés dans cette partie et pourra nous servir de grille analytique pour éclairer les choix de conception effectués au sein de *Lie in my heart*.

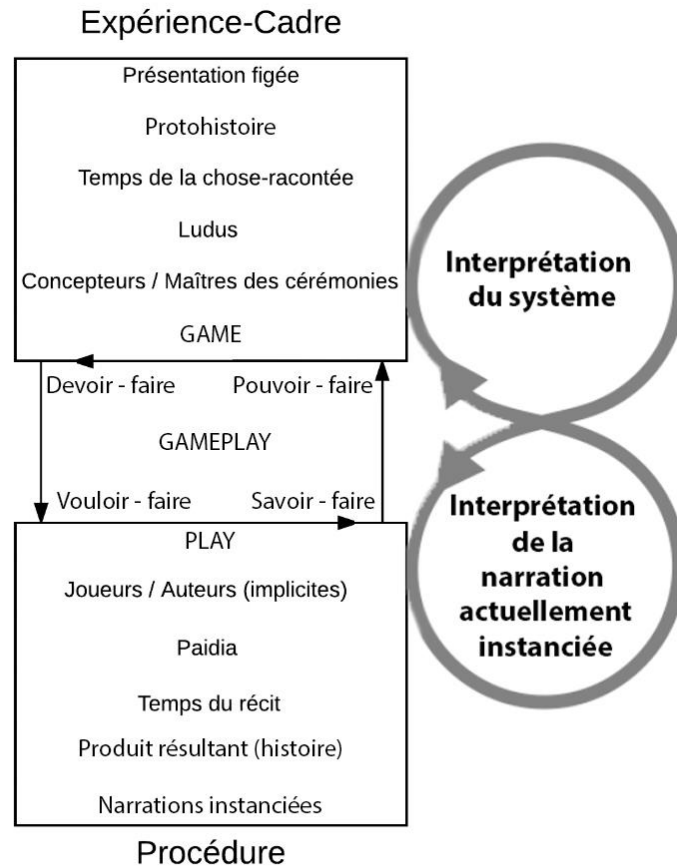


Figure 4. Modèle d’analyse ludonarrative

II. *Lie in my heart* : De l’histoire contrefactuelle à l’autobiographie vidéoludique

1. Un ancrage dans l’histoire contrefactuelle

Si un jeu expressif autobiographique pose des problématiques spécifiques en termes de médiation ludique, les enjeux narratologiques qu’il émet ne sont pas inédits dès lors qu’on le considère comme un récit de vie dont les possibles se donnent à explorer. « La démarche contrefactuelle – se demander ce qui aurait pu être si... – est omniprésente dans la vie quotidienne, la littérature, le cinéma, la philosophie mais aussi dans les sciences sociales et la pratique historique. Rares sont en effet les chercheurs qui, au détour d’un exemple ou d’une démonstration, n’ont pas emprunté un jour cette méthode. Reste que cette démarche demeure la plupart du temps

implicite, tant la majorité des historiens français semble ignorer ce qu'est l'analyse contrefactuelle » (Deluermoz & Singaravélou, 2012). Dans leur ouvrage, *Pour une histoire des possibles* (2016), Quentin Deluermoz et Pierre Singaravélou approfondissent les enjeux scientifiques de l'emploi d'une méthode contrefactuelle en histoire, en dessinant les conditions d'un usage pertinent et légitime en sciences sociales. Les deux auteurs soulignent qu'il s'agit de poser la question des potentialités historiques afin d'appréhender la complexité des réalités passées. Cela permet de subvertir « l'imaginaire de continuité qui pèse malgré tout en arrière-plan de la pratique historique » (Deluermoz & Singaravélou, 2016 : 123) et de réinterroger les causalités dans une perspective antidéterministe. Il s'agit aussi de donner une place à « la résonance des configurations qui n'ont pas eu lieu : événements ratés, drames évités, espérances déçues et leurs effets après coups » (*Ibid.* : 124). Ce faisant, l'un des objectifs est d'accroître la capacité d'interprétation des manières de voir des contemporains en mobilisant les capacités de « projection », afin de mener l'analyse des futurs craints, espérés et possibles du passé.

On voit à travers cette brève description les nombreux rapprochements qui peuvent être établis entre l'histoire contrefactuelle et le concept de jeu expressif. Comme nous l'avons indiqué, ce concept de jeu cherche précisément à faire s'interroger le joueur sur les causalités et conséquences de ses actes afin de lui permettre, de façon réflexive, d'apporter ses propres réponses aux problèmes présentés dans le jeu. En insistant sur les capacités de projection, on retrouve aussi une forme d'incitation à l'« empathie extimisante » dans la démarche de l'histoire contrefactuelle, tout comme dans les jeux expressifs : « Dans l'empathie extimisante, il ne s'agit plus seulement de s'identifier à l'autre, ni même de reconnaître à l'autre la capacité de s'identifier à soi en acceptant de lui ouvrir ses territoires intérieurs, mais de se découvrir à travers lui différent de ce que l'on croyait être et de se laisser transformer par cette découverte » (Tisseron & Bass, 2011).

Deluermoz & Singaravélou insistent à ce titre sur le rapprochement qu'il serait possible d'envisager entre leur démarche d'historien et le domaine du jeu, plus particulièrement du jeu vidéo, en ce que « ses capacités de mobilisation et d'immersion facilitent sans doute le travail de "mise en présence du passé" » (2016 : 296). Pour eux, la feintise ludique partagée est de plus à penser comme une modalité « décisive » d'appréhension du monde environnant. On peut dans notre cadre faire un lien avec les travaux de Nathalie Zaccai-Reyners (2005) qui montre comment le jeu, de par l'immersion fictionnelle engagée (le « faire comme si » de la feintise ludique), permet potentiellement de construire des connaissances sur des thèmes qui provoqueraient dans d'autres cas « des reviviscences psychiques, relationnelles ou sociales difficiles à supporter » (Zaccai-Reyners, 2005). Sur le plan pédagogique, Deluermoz &

Singaravélou prennent d'ailleurs plusieurs exemples d'utilisation possible de jeux vidéo (par exemple la franchise des *Civilizations*) en faisant valoir les intérêts qu'il y a à adopter une démarche d'histoire contrefactuelle qui consiste, pour le pédagogue, à confronter les possibles non advenus (mais actualisés par les joueurs) aux événements réels du passé. En ce sens, les deux auteurs incitent à imaginer un jeu qui se fonderait, dès sa conception, sur les fondements méthodologiques de l'histoire contrefactuelle :

Ne peut-on pas par exemple imaginer un jeu vidéo, appuyé sur une reconstitution visuelle et sonore poussée, fondé sur des issues probables, qui respecte davantage les cadres définis plus haut, ou qui signale explicitement les passages à des formes fantaisistes de saisie du passé ? Il n'est pas sûr qu'il rencontre un grand succès, mais ce jeu permettrait au moins de rappeler depuis ces univers numériques qu'il existe plusieurs usages de l'histoire, et que le raisonnement historien proprement dit n'appartient pas à une forme médiatique donnée, qui serait en outre jugée dépassée : il reste au contraire agissant – et essentiel – quel que soit le cadre de transmission (Deluermoz & Singaravélou, 2016 : 296)

Cette perspective a fortement orienté celle que nous avons adoptée lors la conception de *LIMH*. Nous détaillons à présent la façon dont l'ensemble des fondements théoriques précédents ont permis de guider le processus de création. Nous présenterons par la suite des éléments de sa réception. Ils permettront d'interroger la validité de ces choix créatifs au regard des processus d'interprétation mobilisés par les joueurs, dont on a vu qu'ils étaient centraux dans la possible production de phénomènes de paradoxe narratif et de dissonance ludonarrative.

2. Concevoir un jeu entre autobiographie et autofiction

Dans *LIMH*, le joueur va découvrir une série d'événements nous ayant touché il y a quelques années. La mère de notre fils, appelée « Marie » dans le jeu (le prénom a été changé, nous y reviendrons), a décidé de mettre fin à ses jours. Elle souffrait notamment de troubles bipolaires, bien que son acte ne puisse se résumer à ces troubles. Au-delà du vécu de ce drame individuel et de l'interrogation sur les causes de ce dernier, se posent aussi dans le jeu les questions d'accompagnement de l'enfant dans cette épreuve tout comme celle de la résilience. Avant de présenter plus en avant le contenu du jeu, il est important de souligner que le pacte autobiographique établi par *LIMH* est présenté explicitement par un texte dès que le joueur commence une nouvelle partie et même avant cela, dans le paratexte au sein de la page de vente

du jeu sur la plateforme *Steam*. Il s'agit de la sorte d'une « déclaration d'intention où l'auteur-narrateur précise comment il se traitera comme personnage ; il se justifie de raconter sa vie, formule et prend des engagements sur la manière qu'il aura de le faire » (Zanone, 1996 : 15). Ainsi, la page *Steam* du jeu indique que « *Lie in my heart* est une exploration du drame familial et de la forme autobiographique en jeu vidéo »ⁱⁱ. De même, le synopsis du jeu se présente sous forme de questions qui mobilisent la première personne du singulier. Même si cela ne garantit pas l'autobiographie, cette marque énonciative se retrouve fréquemment dans cette forme : « Comme histoire et discours sont assumés par la même personne dans l'autobiographie, il semble logique qu'elle soit exprimée par un "je". C'est pourquoi il ne va pas de soi d'accepter l'idée d'une autobiographie à la troisième personne » (*Ibid.* : 11). Le synopsis vient donc appuyer ce pacte (nous soulignons) : « Comment auriez-vous réagi si la mère de votre enfant mettait fin à ses jours ? Auriez-vous fait *mes* choix ? Auriez-vous *mes* regrets ? Comment accompagner votre enfant dans cette épreuve ? ». Notons que dès la présentation du jeu, pacte autobiographique et contrat ludique sont liés à travers l'adresse directe au lecteur qui insiste sur l'exercice des possibles qui s'ouvrira à lui en tant que joueur (ce qui peut laisser entrevoir un récit ouvert).

Cependant, comme l'indique Philippe Lejeune (1975 : 22), c'est avant tout par rapport au nom propre que personne et discours s'articulent dans l'autobiographie avant même de s'articuler dans la première personne. De ce fait, si par souci d'anonymat, l'ensemble des prénoms des différents personnages dans le jeu ont été modifiés, le prénom du personnage principal du jeu (tel qu'il apparaît par exemple dans l'interface de dialogue) est bien Sébastien. L'équipe de développement du jeu s'est résumée à deux personnes, les crédits indiquant que nous avons assuré l'ensemble de la réalisation du jeu (graphisme, scénario, *game design*, programmation), mis à part une grande partie de la musique, dont la presque totalité a été composée par David Dupuy. Nous avons cependant composé à la guitare le thème principal du jeu, sur lequel nous chantons, ce qui peut encore renforcer la mise en corrélation entre auteur, narrateur et personnage dans le jeu à travers un « effet de réel » :

« L'effet de réel cautionne un régime narratif dans lequel le signifié est au service du référent, alors que l'effet de fiction instaure un régime où le référent, réduit à un simple élément constitutif de la compétence actualisante du récepteur, est au service du signifié. Selon une extrapolation narratologique, l'effet de réel encourage, à défaut de sceller, l'identité de l'énonciateur (ou des traces de l'instance narrative) et de l'auteur. L'effet de réel expulse du

système narratif la dimension proprement fictionnelle (le signifié et le narrateur) tandis que l'effet de fiction l'ampute de sa portée référentielle (le référent et l'auteur) » (Freby, 2001)

Cet effet de réel, qui permet de renforcer le caractère autobiographique de l'œuvre, se retrouve également sur le plan visuel de *LIMH* en ce que les graphismes sont en grande partie issues de photographies, qui présentent la plupart des scènes selon un point de vue en ocularisation interne (soit dans le langage courant des joueurs de jeux vidéo, en vue « subjective », à la « première personne »). Cependant, notons que les images ne sont pas des reproductions de photographies mais procèdent également d'un travail graphique supplémentaire (mêlant dessin au crayon et *digital painting*). Comme nous l'avons vu, il était également important d'inciter le joueur « à faire comme si », à s'inscrire dans une projection fictionnelle, afin de lui permettre également de s'y reconnaître, ce qui serait susceptible de faire accepter également plus facilement la thématique sensible de l'histoire. On peut par exemple noter que le recours à la métaphore dans les jeux est aujourd'hui un choix de *design* qui est recommandé par plusieurs chercheurs lorsqu'il s'agit de communiquer des idées abstraites et complexes sur des problématiques de vie tels que le deuil (Harrer, 2018) ou les difficultés psychologiques (Rusch, 2017).

De fait, le graphisme de *LIMH* retranscrit une ambivalence entre réel et fiction, ce qui rejoint par ailleurs la définition que donne D.W. Winnicott (Winnicott, 2018) du jeu comme aire intermédiaire d'expérience entre fantasme et réalité. À ce titre, toujours sur le plan visuel, certains personnages rencontrés (un policier, un journaliste, etc.) sont des caricatures d'autres personnages fictionnels donnant une connotation particulière aux joueurs saisissant la référence et ouvrant une forme de contingence sémiotique (pour reprendre un terme développé par Malaby), de jouabilité interprétative dans la signification à accorder à certaines scènes. On peut par exemple mentionner le cas d'un inspecteur de police, dont le nom et les traits peuvent rappeler le célèbre *Inspecteur la bavure* (Zidi, 1980), Michel Clément, interprété par Coluche. D'une certaine façon, ces références caricaturales inscrivent *LIMH* dans une tradition, celle des jeux d'aventure français des années 80 où il n'était pas rare de croiser des références faites au paysage audiovisuel, cinématographique, musical, voire politique de la France de cette époque. On pense par exemple au *Dossier Boerhaave* (Infogrames, 1986) où le joueur mène une enquête policière autour du cimetière du Père Lachaise en rencontrant des caricatures de Jacques Chirac. À ce titre, *LIMH* s'inscrit lui aussi dans un territoire local puisque plusieurs éléments précisent que les événements se déroulent à Louvigny, village de l'Est de la France où nous résidons. Ces références culturellement ancrées permettent selon nous de renforcer encore davantage l'effet

de réel conféré à certains aspects du jeu. Les références à des éléments de culture locale, bien qu'existante dans les jeux vidéo, ne sont pas généralement très répandues. Comme le montrent les auteurs de l'ouvrage *Digital Play* (Kline et al., 2003), cela peut s'expliquer par les logiques de globalisation présentes dans cette industrie, qui favorisent des imaginaires déjà en circulation sur le plan transnational. La question était donc de savoir si ce type d'approche pouvait faire sens sur un plan international (le jeu est disponible en français, italien et anglais).

Enfin, concernant l'aspect graphique, l'effet de réel est parfois accentué en présentant directement de la photographie sans travail graphique supplémentaire. C'est le cas d'une scène où les productions artistiques de Marie (qui a effectué des études d'art) sont présentées sans travail graphique supplémentaire.



Illustration 1. Photographie personnelle datant de 2008



Illustration 2. La photographie est ensuite reproduite au crayon



Illustration 3. Image définitive de la scène du jeu traduisant le souvenir issu de la photo précédente, elle résulte d'une fusion entre les deux versions et d'un travail supplémentaire de *digital painting*



Inspecteur Michel Clémence

Une enquête médico-légale sera menée et une autopsie réalisée pour faire la lumière sur les circonstances du décès.

Illustration 4. L'inspecteur de police a des traits pouvant évoquer Coluche dans *Inspecteur la bavure* de Claude Zidi (1980). La scène en arrière-plan est inspirée d'une photographie réelle prise par *Le Républicain Lorrain* lors du drame



Ses nombreuses installations réalisées pendant ses études d'art à l'université.

Illustration 5. Scène où s'affichent en superposition les œuvres créées par « Marie », qui sont des photographies sans retouche. Cela vise à établir une « mise en présence du passé », qui

serait l'un des intérêts d'adopter une démarche d'histoire contrefactuelle par les jeux vidéo, comme l'indiquent Deluermoz & Singaravélou (2016)

Autre élément formel permettant d'accentuer la vocation du jeu, *LIMH* se présente comme un « *visual novel* » : « un format de jeu caractérisé par un gameplay basé sur la lecture. Littéralement “roman visuel”, ce genre très populaire au Japon présente souvent beaucoup de textes et d'images ainsi que quelques interactions sous forme de choix qui déterminent différentes suites pour l'histoire racontée » (Andlauer, 2019 : 10). Le genre au sein duquel s'inscrit le format du jeu est donc également susceptible de redoubler les attentes sur la dimension ouverte d'un récit présentant des possibles non advenus (donc fictionnels). Cela met bien au centre de la problématique du jeu la question du respect du pacte autobiographique *et* d'un contrat ludique pouvant mettre en œuvre un récit ouvert.

Afin de concilier ces deux aspects et en nous appuyant sur les acquis théoriques présentés ci-dessus, nous avons insisté dans le déroulement du récit sur l'oscillation qu'il pouvait y avoir entre d'une part le rôle narratif du joueur dans le déroulement de l'histoire et des dialogues et d'autre part les prises de parole du narrateur « Sébastien », dont le nom est indiqué dans les dialogues et qui s'exprime à la première personne à travers des pensées personnelles suite aux décisions prises. À ce titre, les décisions et actions que peut prendre le joueur ne sont pas nécessairement en adéquation avec l'histoire biographique. De ce fait, le récit est effectivement ouvert et il est possible de suivre différents parcours pour finir le jeu, le joueur pouvant alors être considéré comme un auteur implicite venant remplacer l'auteur/concepteur, ce qui peut remettre en cause le pacte autobiographique (il n'y a plus d'équivalence entre auteur, personnage et narrateur). Cependant, le jeu est présenté en de multiples séquences qui comportent toutes des scènes obligatoires, peu importe le parcours, afin de garder une cohérence avec l'intrigue dont il s'agissait de témoigner, ce qui correspond à un équilibre entre « *ludus* » et « *paidia* ». La principale difficulté sur le plan créatif est alors de choisir quels pans du récit il est possible d'ouvrir et quel pan il est nécessaire de fermer.

L'oscillation narrative entre un narrateur/concepteur/maître de cérémonies et le joueur/auteur implicite est d'ailleurs directement mise en scène dans une séquence particulièrement sensible du jeu (que nous nommerons la « séquence de la rupture »), qui expose les raisons de la séparation du couple quelques années avant le drame. Afin de ne pas contraindre le joueur dans les raisons de cette séparation, une adresse directe au joueur est faite en remettant en cause le statut de narrateur du concepteur. Voici le dialogue adressé au joueur durant le début de cette

séquence : « Une histoire est toujours livrée à partir d'un point de vue et je n'ai peut-être pas la position la plus légitime pour raconter ce qui suit. Alors je vais vous donner le choix. A vous de choisir les causes de notre séparation ». Ce type d'adresse peut être qualifié de « métalepse », ce qui consiste en quelque sorte à « briser le 4^{ème} mur ». Cela s'apparente selon nous à « une métalepse rhétorique ascendante prenant son origine auprès d'un personnage diégétique [...] et ayant pour destination un interlocuteur sur le niveau extratextuel [...] en sa qualité précisément de lecteur, spectateur ou ici joueur » (Allain, 2018). L'une des vocations de cette transgression est de « mettre en question les présupposés du joueur, à le faire progresser dans sa réflexion en provoquant une distanciation et des déstabilisations cognitives ciblées. Elle cherche aussi à renforcer les liens entre les mondes » (*Ibid.*). Ce type d'adresse peut donc avoir pour effet d'inciter le joueur à se questionner sur les conséquences de ses actions (ce qui était un des objectifs du contrat ludique en tant que jeu expressif) mais aussi de l'inciter à s'identifier davantage (au moment de la conception de cette scène, ce point était une véritable interrogation, la distanciation pouvant au contraire briser la projection fictionnelle du joueur et sa possible identification).

Afin de lever les difficultés posées par le paradoxe narratif à partir d'un jeu sur les oscillations narratives, chaque fin de séquence présente une évaluation de l'adéquation entre les choix du joueur et les choix de l'auteur (il y a quatre séquences dans le jeu). Il peut par exemple être indiqué « Vous êtes éloigné de mon chemin : 2 choix sur 6 sont identiques à ceux que j'ai faits ». Ce temps réflexif « d'évaluation » entre possibles non advenus et réel, qui est une application des recommandations méthodologiques de l'histoire contrefactuelle, a précisément pour vocation d'inciter le joueur à questionner les causalités et à formuler ses propres réponses aux causes possibles, le jeu n'apportant pas en définitive de réponse précise sur les causes du suicide de Marie. Néanmoins, il n'est pas précisé (dans un premier temps) quels ont été les choix similaires au « réel » dans la séquence venant de s'écouler (nous y reviendrons).

À ce titre, le jeu propose au joueur de faire l'exercice des possibles sur chacun des éléments du *gameplay*, ce qui permet selon nous de configurer avec plus de précisions les apports narratifs des interactions portant sur la structure de jeu, afin d'éviter précisément les « dissonances » entre les interprétations (et attentes) narratives faites à partir du système et celles issues de la narration instanciée. Plus précisément, une part importante de l'exercice des possibles se porte sur la possibilité de choisir différents types de valeurs pouvant être conférées à une même scène ou à une action du joueur (ce qui est lié au vouloir-faire). Cela devait permettre au joueur de mieux se « retrouver ». C'est par exemple le cas lors de l'annonce du décès à l'enfant où il est

possible de lui présenter les faits selon une conception athée ou croyante. L'exercice des possibles quant aux valeurs véhiculées se fait également tout au long du jeu, car un système de points (inconnu du joueur) vient augmenter un « score » de regrets quant aux actions entreprises, ce qui aura une incidence sur la possibilité de résilience du personnage principal à la fin du jeu. Cet aspect est fortement lié au pouvoir-faire car de nombreuses scènes permettent au joueur de réagir selon trois attitudes : empathique, neutre ou agressive (cela n'est pas non plus signifié de la sorte au joueur mais cela se retranscrit davantage dans les choix de dialogues ou d'actions). Cet exercice des possibles quant au pouvoir-faire a aussi une incidence sur le devoir-faire.

Lors de la conception du jeu, une interrogation importante portait sur la possibilité de mettre en œuvre plusieurs fins à l'histoire, le genre même du jeu incitant à proposer un récit ouvert et arborescent, un récit fermé risquant de contrevenir aux principes mis en avant par le contrat ludique. Si nous avons vu que l'histoire contrefactuelle permet de fournir une réponse à ce dilemme, il était néanmoins nécessaire de mettre en œuvre une histoire cohérente avec le sujet dont il s'agissait de témoigner. En d'autres termes, fallait-il laisser la possibilité au joueur de sauver Marie ? Cela était difficile à mettre en œuvre sur le plan scénaristique, car la première scène du jeu commence précisément par le drame qui est inévitable. Le second chapitre revient alors sur les années et mois l'ayant précédé. De même, sur le plan réflexif, le jeu a pour vocation d'inciter le joueur à s'interroger sur les causes du suicide (sociales, professionnelles, relationnelles, psychologiques, etc.) et sur le déterminisme, sans y apporter de réponse (en cela le recours à l'histoire contrefactuelle ne revient pas à inciter le joueur à adopter une posture anti-déterministe, mais il s'agit davantage d'une incitation à l'inciter à se questionner sur le déterminisme). Permettre au joueur d'éviter le drame revenait selon nous à répondre par avance à certaines de ces questions, en donnant un rôle prépondérant à l'action individuelle, renforcée de plus par le médium qui propose d'incarner un personnage qui va agir sur l'histoire et son déroulement. À l'inverse, ne pas pouvoir sauver Marie était aussi une façon de répondre au questionnement en établissant des causes auxquelles il n'est pas possible d'échapper, présentant avant tout une vision déterministe des événements. Ce dilemme est par ailleurs directement évoqué au joueur par l'intermédiaire d'un monologue intérieur du personnage principal/narrateur, dans le dernier chapitre :

« Je ne cessais de me poser cette fameuse question... Et si... ? Me dire que l'on n'aurait rien pu faire était horrible... Cela revenait à dire que quoi qu'il arrive, elle était condamnée... Sommes-nous si déterminés par les événements de nos vies ? N'y a t'il pas un peu de jeu pour s'en

échapper ? N'y avait-il pas d'autres échappatoires que la mort ? Mais me dire que l'on aurait pu empêcher cette tragédie ne m'apportait pas davantage de tranquillité d'esprit... Qu'aurait-il fallu faire ? Et que faire de mes regrets, comment les surmonter... »

Nous avons décidé de répondre à cette problématique en laissant en définitive la possibilité de sauver Marie (il y a une « *happy end* » malgré la première scène nécessairement dramatique, nous laissons au lecteur la charge d'essayer le jeu et de découvrir l'astuce scénaristique permettant de rendre cette fin possible). Cependant, celle-ci est complexe à trouver et nécessite de faire un nombre de choix cohérents sur le plan des valeurs exprimées par les actes et les dialogues, de sorte à ce que la majorité des joueurs ne puissent la trouver lors de leur première partie (qui dure environ 1h pour compléter le jeu dans son ensemble).

Une fois arrivée à la fin « canonique » (où Marie n'est pas sauvée), le jeu indique d'ailleurs au joueur qu'il n'a pas trouvé la *happy end* et lui suggère qu'il y avait peut-être un moyen de l'atteindre, sans donner davantage d'indications. De même, dans toutes les fins possibles, un indice est révélé qui permet au joueur de refaire l'intégralité du jeu, en pouvant cette fois, grâce à cet indice, identifier quels sont les choix qui correspondent au « réel » au moment où ils sont effectués. Dès lors, l'exercice des possibles se porte également sur le savoir-faire, puisqu'à présent le joueur peut tenter d'actualiser la narration en la faisant correspondre strictement au pacte autobiographique, où l'ensemble des choix du narrateur correspondront à celui du concepteur et du personnage (il reste tout de même une forme d'exercice des possibles puisque cette actualisation n'est pas automatique). Cela permet également de renforcer la dimension réflexive proposée par l'histoire contrefactuelle, en permettant au joueur de comparer les possibles non advenus (actualisés dans une première partie) au « réel » (en tout ce qui est présenté comme tel par le narrateur/concepteur). Cependant, cette deuxième découverte n'est pas obligatoire et le joueur peut très bien avoir découvert des éléments de l'histoire sans connaître exactement quels ont été les correspondances lors de sa partie. En somme, le joueur aura en quelque sorte davantage été confronté à une « autofiction ». À l'inverse du pacte autobiographique, l'autofiction ne se fonde pas nécessairement sur une identité stricte entre auteur, personnage et narrateur. Selon Yves Baudelle, dans une autofiction les faits sont présentés comme étant plus ou moins romancés ou plus ou moins vraisemblables. L'autofiction est plus ou moins romancée car sa fictionnalité n'est que de principe : « l'auteur passe certes un contrat de fiction en présentant généralement son texte comme un roman, mais en pratique le contenu de l'œuvre peut fort bien n'avoir rien d'inventé » (Baudelle, 2007 : 50). En d'autres termes, à la fin de sa première partie, le joueur aura effectivement vécu une histoire plus ou moins

fictionnelle. Cependant, il ne sera pas en mesure d'estimer quels sont les possibles actualisés qui correspondent au réel et ceux qui sont complètement fictifs (il aura simplement une indication sur le degré de coïncidence selon le nombre de choix équivalents). Cependant, cela pourrait être un facteur venant rompre le pacte autobiographique lors de l'interprétation de la narration instanciée (il n'y a pas coïncidence stricte entre auteur, narrateur et personnage, le joueur pouvant prendre une place importante d'auteur implicite comme nous l'avons vu). Au moment de la conception, un questionnement portait donc sur la façon dont les joueurs allaient percevoir à la fois la dimension biographique de l'œuvre et leur propre implication (allaient-ils s'y projeter, s'y retrouver). Une étude de la réception permettra donc de répondre aux différents questionnements théoriques et créatifs que nous avons évoqués jusqu'à présent.

III. Éléments de réception

L'objectif est ici de mettre en avant de possibles pistes de réponses aux problématiques exposées jusqu'à présent à partir d'éléments significatifs de la réception qui a été faite de LIMH. Différentes sources ont permis d'avoir une analyse de la réception. Avant que le jeu ne soit commercialisé sur la plateforme *Steam*, une première analyse qualitative a été menée sur 8 joueurs (4 hommes et 4 femmes), d'âges différents (de 21 ans à 62 ans) et de différents niveaux de pratique (de joueurs réguliers à très occasionnel). L'objectif était entre autres de questionner après une session de jeu l'apport réflexif sur les thèmes abordés (quels sont les thèmes identifiés, le jeu amène-t-il à s'interroger sur ceux-ci) tout en interrogeant la projection des joueurs à travers leur ressenti émotionnel (en les aidant à verbaliser leur ressenti à partir de la roue des émotions de Genève, voir Scherer et al., 2013). Ces premières analyses ont tout d'abord confirmé la forte charge émotionnelle que pouvait comporter le jeu, puisque la quasi-totalité des sujets (7/8) a déclaré avoir ressenti fortement des émotions, comme la tristesse (6/8), la compassion (4/8), la colère (5/8, notamment vis-à-vis du sentiment d'impuissance), la joie (4/8, notamment par rapport à la fin poétique ou certains souvenirs heureux). Concernant l'aspect réflexif, une grande majorité (6/8) a indiqué que le jeu amenait à se poser des questions, à réfléchir ou pouvait donner envie de se renseigner sur les thématiques qui ont été identifiées (maladie mentale, suicide, problèmes de couple, rapport de l'enfance à des situations difficiles). De façon plus générale, tous les joueurs (8/8) ont affirmé s'être retrouvés de façon personnelle dans l'histoire et s'y être reconnus, que ce soit par rapport aux situations décrites ou par rapport aux personnages (que ce soit le personnage de Sébastien, de Marie, voire de l'enfant). Cette adhésion, cognitive et émotionnelle, montre une forme d'identification à l'œuvre dès lors que

l'on considère que l'identification consiste à « à comprendre le point de vue de l'autre (c'est l'empathie cognitive) et ce qu'il ressent (c'est l'empathie émotionnelle) » (Tisseron & Bass, 2011). Cela tend à valider les choix théoriques et de conception ayant été faits pour permettre aux joueurs de se « retrouver » dans le jeu au-delà de l'histoire singulière qui est dépeinte, ceci en leur permettant de s'exprimer tout en conservant une logique de témoignage biographique. L'ensemble des joueurs ont par ailleurs admis et reconnu le caractère autobiographique de *LIMH*, la dimension autofictionnelle permise par le contrat ludique n'étant pas entrée en dissonance avec le pacte autobiographique. Au contraire l'oscillation narrative a pu permettre de renforcer le mécanisme d'identification comme le montre le témoignage d'une joueuse au sujet de la séquence de la rupture, où précisément une adresse directe au joueur est faite par l'intermédiaire d'une métalepse pour lui conférer le rôle de narrateur. L'interrogation était ici de savoir si ce procédé n'allait pas justement amener une trop grande distanciation et rompre l'identification du joueur, ou si la métalepse allait permettre de renforcer le lien entre « les deux mondes ». Interrogée sur son ressenti par rapport à cette scène, la joueuse déclare « je me suis un peu projetée en les choix que lui il a pu faire (sic), plutôt que des choix que je ferais à ce moment-là. [...] Du coup je me suis projetée à sa place à lui et pas trop à ma place ». On retrouve bien dans ce cas dans une description similaire à celle faite par Serge Tisseron concernant l'empathie extimisante, où il s'agit d'aller au-delà de l'identification. Comme l'indique Tisseron, « “s'identifier” ne signifie pas que l'on se mette totalement à la place de l'autre, mais qu'une résonance s'établit entre ce que l'autre éprouve et pense, et ce que l'on éprouve et pense soi-même » (Tisseron & Bass, 2011). La projection intersubjective dont il est question ici s'inscrirait donc bien dans un mécanisme d'empathie venant renforcer l'implication du joueur.

Il faut noter que cette reconnaissance des joueurs dans l'intrigue s'est aussi retrouvée à la suite de la parution du jeu, au sein des avis laissés sur la page *Steam* de *LIMH*, ce qui constitue une autre source pour analyser la réception du jeu. Ces avis permettent de mettre en valeur la possibilité d'ancrer une histoire localement, tout en touchant des joueurs d'origines culturelles variées, ce qui était aussi une des interrogations au cœur des choix de conception. Des avis positifs de joueurs de différentes nationalités (par exemple russe ou encore chinois) insistent sur l'impact émotionnel du jeu (« le résultat final m'a ému d'une façon qu'aucun autre jeu n'avait réussi auparavant je pense »ⁱⁱⁱ, notre traduction) mais aussi sur la dimension identificatoire que permettent certains procédés du jeu, comme le fait ce joueur russe : « le jeu est fait pour que le joueur soit Sébastien et que nous le regardions dans son rôle. C'est sur cela

que le jeu se concentre - pour que nous mettions le masque d'une personne et que nous puissions voir les événements en son nom »^{iv} (notre traduction).

Les données issues de la page du magasin en ligne permettent aussi d'estimer l'intérêt que les joueurs ont porté à la découverte de certains choix concernant le *gameplay*, notamment la possibilité de découvrir une histoire dont les choix correspondent à un caractère autobiographique (100% des choix du joueur correspondent à ceux du concepteur). En effet, nous avons inclus un « succès » dans le jeu (intitulé « Il faut être réaliste ! ») qui ajoute un badge au profil *Steam* du joueur lorsque celui-ci a atteint cet objectif, la page du magasin indiquant le pourcentage de joueurs ayant obtenu celui-ci. Seulement 6,6% des joueurs ont obtenu ce badge, ce qui tend à montrer que le respect strict du caractère autobiographique n'est pas nécessaire ou recherché, permettant d'entrevoir effectivement un jeu où différentes modalités narratives sont conférées au joueur. À ce titre, l'exercice des possibles lié au savoir-faire s'est retrouvé pour certains joueurs dans le souhait de trouver la « *happy end* » (atteinte par 2,1% des joueurs), une discussion du forum^v sur la page *Steam* du jeu témoignant d'échanges entre joueurs souhaitant trouver comment y accéder. Comme on peut le constater à travers ces différents exemples, l'exercice des possibles peut donc bien s'exprimer par l'intermédiaire de différents aspects du *gameplay* d'un jeu et non uniquement sur l'aspect ouvert du récit. Il faut cependant souligner de nouveau que cet exercice des possibles repose avant tout sur l'interprétation que le joueur fait des potentialités offertes par le système de jeu lors de son action et au regard de la narration instanciée. Cette interprétation ne correspond pas nécessairement aux possibles effectifs, chaque joueur ayant un répertoire spécifique de connaissances ludiques (Juil, 2005), ce qui guidera son interprétation du champ des possibles offerts ou effectivement actualisés. Cela démontre l'importance de prendre en considération le processus interprétatif mis en œuvre par le joueur dans les phénomènes de « dissonance ludonarrative », sans uniquement faire reposer la réflexion sur une analyse structuraliste. C'est ce dont témoigne notamment cet avis de joueur sur *Steam*, qui met en avant ses attentes au regard du genre des *visual novels* (VN) dans son appréciation du jeu :

« Avec les *visual novels*, vous jouez en essayant d'atteindre la meilleure fin possible. Vos décisions ont un impact sur l'histoire, les rendant fun à jouer plus d'une fois afin de découvrir de plus en plus de choses sur les personnages et le monde. Avec "Lie in your heart" il n'y a réellement qu'un seul chemin que vous pouvez suivre et vos décisions n'ont pas d'impact sur l'histoire. Parce que cela donne davantage l'impression de lire un livre plutôt que de jouer à un

VN, j'ai cependant apprécié le fait que l'on puisse "investiguer" certains endroits ce qui rend le jeu un peu plus interactif »^{vi} (notre traduction)

Les avis émis sur le jeu font également état pour certains de la dimension réflexive apportée par l'expérience de jeu. Par exemple, cette joueuse indique : « Ce jeu m'a marquée et joue un rôle dans ma situation présente... je m'identifie facilement à Marie, et je pense revoir certaines décisions concernant ma santé suite à cette expérience. Merci donc... »^{vii}. Si un retour au réel est fait ici par la joueuse à la suite de son expérience par rapport à son propre vécu, on peut aussi mentionner qu'une interprétation fondée avant tout sur un « effet de réel » (où le référent est mis en avant par rapport au signifié) est aussi susceptible d'engager une expérience négative du joueur. Lors de l'analyse qualitative (faite au préalable à la distribution commerciale), une joueuse a déclaré qu'elle n'achèterait pas le jeu car celui-ci avait été « trop lourd émotionnellement *surtout en sachant que c'est une histoire vraie* » (nous soulignons). Dans un avis négatif sur *Steam*, un autre joueur indique « le jeu s'ouvre sur une dédicace au fils. Il est gênant de faire partie de tout cela. Je ne peux que supposer que l'enfant est encore très jeune et que tout cela est encore très récent... Je ne sais pas, ça me semble être un mauvais timing de diffuser tout ça au grand public »^{viii} (notre traduction). Cela conforte la réflexion que nous portons sur l'importance de permettre une interprétation de l'expérience comme « aire intermédiaire » entre réel et fiction, la feintise ludique permettant potentiellement d'aborder des thèmes qui provoqueraient dans d'autres cas « des reviviscences psychiques, relationnelles ou sociales difficiles à supporter » (Zaccai-Reyners, 2005). Selon le vécu du joueur, il est possible que cette part de référence faite au réel dans l'expérience de jeu prenne le dessus et soit source de rupture du contrat ludique. Mais elle peut aussi être source de réflexivité, comme le montre le témoignage plus positif au début de ce paragraphe, l'enjeu étant d'aborder dans un premier temps l'expérience sous couvert de feintise ludique (la remarque sur la dédicace d'ouverture dans l'avis négatif montrant que le jeu a probablement été abordé avant tout au prisme du référent réel).

À ce titre, les articles de presse consacrés au jeu sont aussi une source à prendre en considération, car susceptibles de régir les horizons d'attente des joueurs potentiels. La mise en avant de l'aspect empathique et émotionnel, déjà identifié par les analyses qualitatives, s'y retrouve également. C'est par exemple le cas du journal *Le Parisien*, qui indique que « Sébastien Genvo a conçu un jeu vidéo autobiographique dans lequel il invite le joueur à réfléchir sur des émotions comme la tristesse, l'empathie » (Henry, 2019). Plusieurs articles

insistent aussi sur la posture réflexive à laquelle engage le jeu, dans une description qui le rapproche de la posture de l'histoire contrefactuelle. C'est par exemple dans le cas d'un article consacré à LIMH par le journal *Le Monde* : « Le recours au jeu vidéo comme médium n'est pas anodin : il permet de questionner l'incertaine part de manœuvre dont chacun croit disposer sur sa vie et celle de ses proches » (Audureau, 2019). Une remarque similaire est formalisée sur le site spécialisé *Eurogamer.com*, qui restitue l'alternance entre engagement et distanciation que peut connaître le joueur : « Les différents embranchements créés par Genvo sont fascinants. Pendant que vous jouez, vous vous trouvez instinctivement attiré dans certaines directions, pour ensuite vous demander si vous auriez dû emprunter ce chemin » (Allen, 2019, notre traduction). À noter que cet aspect réflexif peut également se porter sur la vocation que le joueur porte au médium, ce qui est susceptible de faire évoluer ses représentations de ce qu'est un jeu, dès lors que l'expérience est effectivement reconnue comme telle. C'était un enjeu et une interrogation centrale dans la conception, est-ce que *LIMH* allait être considéré comme un jeu (ce qui permet d'engager l'individu dans l'adoption d'une attitude ludique, essentielle à l'expérience telle qu'elle a été conçue) ? Cette interrogation sur le statut de jeu de LIMH et la redéfinition du cadre ludique qu'engage cette expérience se retrouve par exemple dans cet avis de joueur sur *Steam* : « On pourrait même dire qu'il ouvre la voie à un nouveau genre de jeux vidéo ; des jeux autobiographiques, voire des jeux mémoriaux. C'est plus qu'un simple *Visual Novel*, c'est une expérience, on se met à la place de l'auteur, on fait des choix, puis on s'interroge et prend du recul pour réfléchir... »^{ix}. C'est aussi le sens de la conclusion d'un article du journal *Libération* : « le plus bel apport de *Lie in My Heart* est peut-être simplement d'élargir les contours de ce que peut être le jeu vidéo » (Chapuis, 2019).

IV. Témoigner par le jeu vidéo : une investigation ludonarrative du jeu comme support mémoriel

Les réflexions à la fois théoriques, créatives et liées à la réception menées dans le cadre du développement de *LIMH* montrent qu'il n'y a pas de « paradoxe narratif » qui serait intrinsèquement lié au projet de raconter la vie d'autrui par le jeu. Comme nous l'avons montré en élaborant un modèle d'analyse ludonarratif, l'entreprise doit nécessairement prendre en considération un cadre de médiation ludique co-constructiviste, où le sens attribué à l'expérience de jeu résulte d'un ensemble d'interactions complexes ayant lieu entre les modalités d'action et de narration configurées par la structure de jeu et les procédures d'actualisation et d'interprétation mises en œuvre par le joueur. À ce titre, nous avons également

montré l'intérêt de considérer qu'une structure de jeu et le contrat ludique qu'elle met en œuvre sont aussi potentiellement des structures narratives, ce qui nécessite d'affiner l'analyse du système de jeu par une approche narratologique. Cela permet aussi d'envisager en retour de façon plus approfondie les différentes modalités narratives mises en œuvre par le jeu, notamment à travers la notion de *gameplay*.

Enfin, concernant le fait de faire jouer la vie d'autrui et d'en témoigner par le jeu, il est important d'explicitier en conclusion ce qui apparaît en filigrane dans l'ensemble des réflexions menées dans cet article. *LIMH* est traversé, dans sa vocation, dans son contenu et dans sa forme, par une réflexion autour du rôle des souvenirs que l'on entretient vis-à-vis de proches disparus afin de donner une forme de continuité à leur existence, instituant dès lors le jeu vidéo comme un support mémoriel. Cette dimension est notamment développée par plusieurs dialogues et une citation en fin de jeu, issue d'un poème de Lord Tennyson (Tennyson, 2004) : « Rien. Rien ne meurt jamais. Le fleuve coule, le vent souffle, les nuages passent, le cœur bat. Rien ne meurt jamais ». Cette citation renvoie également à une référence fictionnelle, celle du film *Elephant Man* (Lynch, 1986), où le héros dans ses derniers moments se rappelle l'image de sa mère défunte lui récitant ce poème. S'il y a un média qui nous apprend que rien ne meurt jamais, c'est bien celui des jeux vidéo où la mort n'est souvent qu'une étape d'un éternel recommencement et un apprentissage par le souvenir. Par la création de *LIMH*, nous avons souhaité montrer qu'il est possible d'inscrire une mémoire dans les mémoires par la mémoire vidéoludique. En somme, le vécu personnel d'un individu peut aussi se transformer en vécu personnel de joueur.

Bibliographie

Allain, S. (2018). Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression. *Sciences du jeu*, 9, Article 9. <https://doi.org/10.4000/sdj.909>

Allen, J. (2019). Lie in my Heart and dealing with the aftermath. *Eurogamer*.

<https://www.eurogamer.net/articles/2019-11-13-lie-in-my-heart-and-dealing-with-the-aftermath>

- Andlauer, L. (2019). *Jouer la romance dans Amour Sucré : La construction adolescente au regard des pratiques et productions de l'industrie du jeu vidéo en France* [These de doctorat, Lille 3]. <http://www.theses.fr/2019LIL3H031>
- Audureau, W. (2019). « Lie in My Heart », jeu vidéo poignant sur les thèmes du suicide et du deuil. *Le Monde.fr*. https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/10/07/lie-in-my-heart-jeu-video-poignant-sur-les-themes-du-suicide-et-du-deuil_6014505_4408996.html
- Bateson, G. (1977). *Vers une écologie de l'esprit*.
- Baudelle, Y. (2007). *Autofiction et roman autobiographique : Incidents de frontière* (Par R. Dion, F. Fortier, B. Havercroft, & H.-J. Lüsebrink; p. 43-70). Nota bene.
- Bouchardon, S. (2010). Ludicité et lucidité dans Les 12 travaux de l'internaute. In M. Maza & A. Saemmer (Éds.), *E-Formes 2* (p. 121-128). Publications de l'université de Saint-Etienne.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Gallimard.
- Cayatte, R. (2018). Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : Comment le jeu vidéo raconte ? *Sciences du jeu*, 9, Article 9. <https://doi.org/10.4000/sdj.936>
- Chalevelaki, M. (2007). *Présence de l'objet et identité des marques de luxe : Approche socio-sémiotique*. Université Lumière Lyon 2.
- Chapuis, M. (2019). « Lie in My Heart », niveaux de vie. *Libération.fr*. https://next.liberation.fr/images/2019/10/25/lie-in-my-heart-niveaux-de-vie_1759735
- Deluermoz, Q., & Singaravélou, P. (2012). Explorer le champ des possibles. Approches contrefactuelles et futurs non advenus en histoire. *Revue d'histoire moderne & contemporaine*, 59-3(3), 70-95. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/rhmc.593.0070>
- Deluermoz, Q., & Singaravélou, P. (2016). *Pour une histoire des possibles : Analyses contrefactuelles et futurs non advenus*. Éditions du Seuil.

- Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative. Introduction to ludology. *The Video Game Theory Reader, New-York (États-Unis), Routledge*, 221–235.
- Freby, F. (2001). *L'effet de réel-fiction ou l'impossible non-fiction et l'impossible invraisemblance*. L'effet de fiction. <https://www.fabula.org/effet/interventions/5.php>
- Genvo, S. (2008). *Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : Pour une étude du play design*. Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles, Québec. <http://www.expressivegame.com>
- Genvo, S. (2009). *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*. L'Harmattan.
- Genvo, S. (2016). Defining and Designing Expressive Games : The Case of Keys of a Gamespace. *Kinephanos Journal of Media Studies and Popular Culture-Special Issue: Exploring Frontiers of Digital Gaming: Traditional Games, Expressive Games, Pervasive Games*, 90–106.
- Genvo, S. (2018). Présentation. *Sciences du jeu*, 9, Article 9. <http://journals.openedition.org/sdj/896>
- Greimas, A. J. (2012a). *Du sens. Essais sémiotiques 1 1*.
- Greimas, A. J. (2012b). *Du sens. Essais sémiotiques 2 2*.
- Harrer, S. (2018). *Games and bereavement : How video games represent attachment, loss and grief*. transcript.
- Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer : La métaphore ludique*. José Corti Editions.
- Henry, D. (2019). *Un chercheur lorrain crée un jeu vidéo sur le deuil*. leparisien.fr. <https://www.leparisien.fr/high-tech/un-chercheur-lorrain-cree-un-jeu-video-sur-le-deuil-10-10-2019-8169945.php>
- Hocking, C. (2007). *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*. Click Nothing. https://www.clicknothing.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

- Juul, J. (2005). *Half-real : Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Kline, S., Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2003). *Digital play : The interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's Press-MQUP.
- Koster, R. (2013). *A theory of fun for game design* (2nd ed). O'Reilly.
- Lejeune, P. (1975). *Le pacte autobiographique*. Seuil.
- Lejeune, P. (1986). *Moi aussi*. Seuil.
- Linard, M. (1994). *La distance en formation : Une occasion de repenser l'acte d'apprendre*.
46. <https://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00000272>
- Malaby, T. M. (2007). Beyond Play : A New Approach to Games. *Games and Culture*, 2(2),
95-113. <https://doi.org/10.1177/1555412007299434>
- Marti, M. (2014). La narrativité vidéoludique : Une question narratologique. *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, 27, Article 27.
<https://doi.org/10.4000/narratologie.7009>
- Metz, C. (2013). *Essais sur la signification au cinéma : Tomes I et II* (Nouvelle éd.).
Klincksieck.
- Roth, C., van Nuenen, T., & Koenitz, H. (2018). Ludonarrative Hermeneutics : A Way Out
and the Narrative Paradox. In R. Rouse, H. Koenitz, & M. Haahr (Éds.), *Interactive
Storytelling* (Vol. 11318, p. 93-106). Springer International Publishing.
https://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4_7
- Rusch, D. C. (2017). *Making deep games : Designing games with meaning and purpose*.
<http://www.vlebooks.com/vleweb/product/openreader?id=none&isbn=9781317607717>
- Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of story*. University of Minnesota Press.
- Scherer, K. R., Shuman, V., Fontaine, J., & Soriano Salinas, C. (2013). The GRID meets the
wheel : Assessing emotional feeling via self-report. In *Components of emotional*

meaning : A sourcebook. Oxford University Press.

<https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199592746.003.0019>

Tennyson, A. T. (2004). *Poems*. Everyman's Library.

Tisseron, S., & Bass, H.-P. (2011). L'empathie, au cœur du jeu social. *Le Journal des psychologues*, 286(3), 20-23. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/jdp.286.0020>

Winnicott, D. W. (2018). *Jeu et réalité : L'espace potentiel*.

Zaccari-Reyners, N. (2005). Fiction et typification. Contribution à une approche théorique de la transmission de l'expérience. *Methodos. Savoirs et textes*, 5, Article 5.

<https://doi.org/10.4000/methodos.378>

Zanone, D. (1996). *L'autobiographie*. Ellipses.

ⁱ https://store.steampowered.com/app/1116490/Lie_In_My_Heart/?l=french, consulté le 09/10/20

ⁱⁱ https://store.steampowered.com/app/1116490/Lie_In_My_Heart/?l=french, consulté le 09/10/20

ⁱⁱⁱ <https://bithedarkside.wordpress.com/2019/10/04/lie-in-my-heart-gamification-and-empathy/>

^{iv} <https://steamcommunity.com/id/spiderernt/recommended/1116490/>, consulté le 09/10/20

^v <https://steamcommunity.com/app/1116490/discussions/0/3159763879059118334/>, consulté le 09/10/20

^{vi} <https://steamcommunity.com/id/vicohol/recommended/1116490/>, consulté le 09/10/20

^{vii} https://steamcommunity.com/id/joujou_tdj/recommended/1116490/, consulté le 09/10/20

^{viii} <https://steamcommunity.com/profiles/76561198035048549/recommended/1116490/>, consulté le 09/10/20

^{ix} <https://steamcommunity.com/profiles/76561198083314619/recommended/1116490/>, consulté le 09/10/20