



**HAL**  
open science

# Du slow play aux walking sims: les enjeux expressifs et narratifs de la marche dans les jeux vidéo

Sébastien Genvo, Esteban Giner

## ► To cite this version:

Sébastien Genvo, Esteban Giner. Du slow play aux walking sims: les enjeux expressifs et narratifs de la marche dans les jeux vidéo. *Hermès, La Revue - Cognition, communication, politique*, 2023, La marche, 91, pp.183-188. hal-04341918

**HAL Id: hal-04341918**

**<https://hal.science/hal-04341918>**

Submitted on 13 Dec 2023

**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.

## Du *slow play* aux *walking sims*: les enjeux expressifs et narratifs de la marche dans les jeux vidéo

Sébastien Genvo, Esteban Giner, CREM, Université de Lorraine

Dans un entretien, Hideo Kojima (2019, NT) énonce à propos de son jeu *Death Stranding* (l'un des *blockbusters* de 2019) : « Ce que j'ai réalisé, c'est que lorsque j'observe les tests du jeu - même ceux de l'équipe - ils ne comprennent pas au début. Mais quand ils commencent vraiment à jouer, le simple fait de marcher est vraiment amusant dans cet espace ». En effet, il s'agit d'incarner Sam Bridges, un porteur dont le travail est d'assurer la livraison de denrées tout en faisant face à des enjeux, écologiques, politiques et terroristes dans un contexte de fin du monde. Ce jeu attire l'attention en tant qu'actualisation d'un genre de jeux vidéo, que certains critiques réduisent au fait de « marcher » : les *walking simulators*. Deslongchamps-Gagnon (2019: 153) note à leur sujet :

« une évolution fondamentale dans l'emploi et la signification de l'étiquette « walking simulator » : d'un qualificatif insultant qui émane d'une première controverse, soit le statut de jeu ou non-jeu que méritent ces objets, à une dénomination générique qui elle aussi fait l'objet d'un débat, à savoir si le terme devrait être toujours utilisé pour désigner des œuvres comme *Dear Esther*. Même si « walking simulator » est devenu une étiquette générique, sa connotation péjorative ne s'est pas effacée pour autant, puisqu'elle suscite toujours des réactions. »

Ce statut controversé fait des *walking simulators* des objets intéressants à étudier. Sarah Stang explique cela par le fait qu'ils « représentent quelque chose de "différent" dans le paysage plus large de l'industrie des jeux ou, plus franchement, ne sont pas vraiment des "jeux" » (Stang, 2019)<sup>1</sup>. Comme le note Melissa Kagen, que « ces simulations de marche offrent une expérience de narration et d'exploration spatiale, dans laquelle les joueurs se promènent dans un environnement riche en narration sans gagner de points ni nécessairement accomplir de tâches » (Kagen, 2018, NT)<sup>2</sup>. Cependant, encore peu de

---

<sup>1</sup> Texte original : « represent something "different" in the broader landscape of the games industry or, more bluntly, are just not really "games". »

<sup>2</sup> Texte original : « Walking sims offer an experience of spatial storytelling and exploration, in which players wander around a narratively-rich environment without earning points or necessarily accomplishing tasks. »

travaux issus des SIC portent directement sur le fait même de « marcher » dans un jeu vidéo et ce, alors que de nombreux jeux font de cette allure un élément incontournable de leur *game design*. Pour autant, cet éclairage est essentiel pour montrer comment la marche construit dans ce médium un certain rapport au monde fictionnel, aux croisements d'enjeux narratifs et expressifs. De fait, cet article propose d'appréhender la marche dans les jeux vidéo en tant que phénomène communicationnel et ce, à partir d'un corpus exemplaire de jeux vidéo allant du jeu dit « AAA » (qualifiant les *blockbusters* vidéoludiques) aux jeux ayant des audiences plus restreintes. Une étude de cas portée sur les *walking simulators* permettra ensuite de relever certaines caractéristiques d'un genre mettant la marche au centre de ses modalités d'action.

## **1. Penser la marche en tant que phénomène communicationnel**

Appréhender la marche depuis une perspective communicationnelle implique en premier lieu de retracer sa ludicisation, définie ici comme le processus par lequel un objet ou un phénomène (la marche en l'occurrence) est amené à être considéré comme un jeu dans un contexte socio-culturel précis (Genvo, 2013; 2020). La première observation à mettre en exergue est que la ludicisation de la marche est corrélée à l'évolution technologique des jeux vidéo, qui a permis l'encodage d'un plus grand nombre d'allures. Dans *Pitfall!* (Activision Blizzard, 1982) seule une allure de course est à disposition. Par la pression d'un bouton, *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) propose une course lente et une course rapide. *Tomb Raider 3* (Core Design, 1998) fait de la course le déplacement principal de Lara Croft, mais propose également la possibilité de marcher par le maintien d'une gâchette et le *sprint* par le maintien d'une autre. C'est en particulier l'usage des joysticks qui a permis de moduler l'allure de l'avatar. Dans les jeux AAA comme *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-2020), la norme actuelle est de lier l'inclinaison du joystick à l'allure, une faible inclinaison signifiant une allure de marche. Ce récapitulatif permet de constater la façon dont la marche, en tant qu'allure, n'existait qu'en périphérie du déplacement de base d'un jeu et comment elle fut recentrée progressivement dans le *design* même de l'expérience et des moyens de contrôle.

Cela étant, cette évolution technologique est également en prendre en considération de l'évolution de certains jeux vidéo voulant proposer des expériences plus proches de l'expérience cinématographique. La série *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2022) est un exemple d'une certaine intention des studios à vouloir proposer des expériences jouant sur une grande variété d'émotions. En intégrant des séquences de dialogue pendant l'exploration d'un environnement, la série alterne des rythmes et des régimes de jeu allant de l'action effrénée à l'exploration lente. Autrement dit, l'évolution technologique a été suivie d'un processus d'esthétisation d'un rapport aux jeux vidéo. C'est pourquoi des auteurs comme Felix Zimmerman et Christian Huberts (2019) parlent d'*ambient actions games* pour définir des jeux où les actions du joueur sont réduites au minimum, ce qui permet au jeu d'inviter à se focaliser sur son ambiance.

Cette évolution dans le *game design* permet de faire émerger une certaine figure de joueur-modèle (Genvo, 2013) relative à la marche, c'est-à-dire une stratégie interprétative mise en œuvre par la structure de jeu visant à cadrer des expériences de jeu, et qui consistent à inciter l'audience à observer, contempler ou flâner. Cette attitude ludique a notamment été nommée l'ouverture attentionnelle curieuse qui

« consiste à se rendre disponible à des perturbations, à ne pas les traiter comme des interruptions (qui créeraient une discontinuité dans l'action), mais à ne pas non plus les envisager comme des dispersions (qui créeraient une simple versatilité de la personne au gré des situations, sans guidage) » (Auray et Vétel 2013:160)

De fait, ce qui définit l'aspect ludique intègre également la possibilité d'une exploration attentive d'un environnement. En plus de cette esthétisation, la marche répond également à des impératifs ludiques. Dans *Metal Gear Solid V* (Konami, 2015), la marche du soldat-avatar *Venom Snake* indique une méfiance vis-à-vis de l'environnement. Dans *The Graveyard* (Tale of Tales, 2008), où l'on incarne une personne âgée dans un cimetière, la marche est lente de sorte à signifier la difficulté de se mouvoir. Ces impératifs peuvent également provenir d'une intention de la part des audiences joueuses à rechercher une expérience différente allant de la performance au repos. La notion de *slowrun* fait référence à l'intention de terminer un jeu de la manière la plus lente possible (Giner, 2018). Cette

recherche performative dans la marche peut également aboutir à des productions remédiatisant l'expérience, comme c'est le cas de certaines vidéos de joueurs traversant l'intégralité d'un espace explorable en marchant. La série de vidéo *Walk Across The Map* de la chaîne YouTube ENXGMA réunit des millions de vues qui, à défaut de constater une véritable communauté de pratique, révèle que la marche est également valorisée en tant que forme de jeu autotélique<sup>3</sup>.

Ainsi donc, cette première partie permet de poser un cadrage compréhensif de la marche en tant que phénomène et pratique vidéoludique. D'abord excentrée de l'expérience, les progrès technologiques et la recherche de nouvelles expériences ont fait de celle-ci un aspect central des jeux vidéo, particulièrement ceux proposant un espace explorable en trois dimensions. De fait, la ludicisation de la marche semble corrélée à des pratiques atypiques de jeu qui deviennent typiques, mais également à une certaine esthétisation de notre rapport aux mondes numériques. Au creux de ce cadre, les *walking simulators* sont devenus un genre de référence dans l'industrie, en témoigne des parangons récompensés tels que *What remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017) ou *Outer Wilds* (Mobius Digital, 2020). C'est pourquoi une focalisation sur ce genre permet de préciser le cadre développé jusqu'ici, en même temps que les enjeux narratifs et expressifs de la marche dans les jeux vidéo.

## **2. Les *walking simulators* : cristallisation d'enjeux expressifs et narratifs**

Afin de comprendre le positionnement singulier de ce genre au regard d'autres formes vidéoludiques, il est nécessaire de préciser certaines particularités du jeu vidéo en tant que forme de narration. Comme l'indique Malaby (2007), l'intérêt et l'identité singulière d'un jeu sont notamment fondés sur la façon dont ses règles configurent certaines formes de contingence pour les actions. Cela rejoint notamment les réflexions d'Henriot (1989), pour qui jouer revient à faire l'exercice des possibles d'une situation. On peut également préciser

---

<sup>3</sup> Voir par exemple : ENXGMA. Walk Across The Map Timelapse | Watch Dogs 2, 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=sIAenSdd998>.

que la notion de jouabilité (Genvo, 2013) renvoie plus particulièrement à l'espace des possibles expérimentable dans un jeu. Malaby propose notamment une typologie de formes de contingence mises en scène dans les jeux, dont certaines permettent de relever la singularité de jouabilité des *walking simulators*. Il indique que ce qu'il dénomme contingence performative dépend de la performance du joueur et sera qualifiée en termes de réussite ou d'échec. Pour Malaby, de nombreuses compétitions sportives reposent sur la mise en forme de cette contingence, de même que les jeux vidéo les « jeux de tir en vue subjective » (ou *First person shooter*, FPS), dont les modes de représentation sont semblables aux *walking simulators*. On peut également souligner que cette forme de contingence s'est retrouvée mise en scène de façon dominante dans les productions de l'industrie vidéoludique, du fait de la sur-représentation de thématiques liées à des formes de « masculinité militarisée » (Kline et al., 2003). Les FPS s'ancrent pleinement dans ce sillage. Dès lors, depuis leur apparition, les premières œuvres liées à la dénomination générique de *walking simulators* ont rapidement suscité la controverse sur leur statut e jeu du fait d'absence de forme de contingence performative, malgré leur proximité apparente avec les jeux de tir en vue subjective.

C'est notamment le cas du jeu *Dear Esther* (The chinese room, 2012), qui est le jeu qui a concouru à la formalisation du terme « *walking simulator* ». Il s'appuie dans une première version sur le moteur *Source* à l'origine d'œuvres phares du FPS, comme *Half Life 2* (Valve, 2004). Ce jeu propose l'exploration d'une île désolée en marchant. L'argumentaire commercial insiste sur l'abandon de formes traditionnelles de jouabilité pour une expérience orientée vers la narration d'une histoire d'amour, de perte, de culpabilité et de rédemption. Ce choix a questionné les critiques, à l'exemple de cet article intitulé *Dear Esther : tu n'es pas du tout un vrai jeu* (NT) où l'auteur indique que « pour commencer, il n'y a pas d'aliens, ou d'explosions ou de flingues. Il n'y a pas de score et très peu de choses pour vous dire où aller. *Dear Esther* est une histoire, purement et simplement : une histoire interactive obscure, introspective et obsédante [...]. Il n'y a rien à poursuivre et pas d'objectifs – la seule chose à faire est de commencer à errer » (Bitmob, 2012, NT).

Cependant, il est nécessaire de souligner que *Dear Esther* n'est pas dénué de toute jouabilité car il met davantage l'accent sur une autre forme de contingence identifiée par

Malaby, la contingence sémiotique, où un caractère d'incertitude accompagne les tentatives d'interprétation des résultats d'un jeu. Celle-ci est moins mobilisée dans les jeux vidéo mais est au centre des *walking simulators*, notamment si l'on prend en considération leur vocation narrative. Comme l'a souligné Jenkins (2002), la narration dans les jeux vidéo se pense de façon environnementale, c'est en explorant l'espace de jeu que l'on fait advenir les événements du récit. On peut de la sorte parler de « narration spatialisée » (Murray, 1998). L'errance induite par le rythme de la marche dans les *walking simulator* incite à prêter attention à des détails, à s'attarder sur des éléments de l'environnement. De la sorte, selon le degré d'investissement dans l'exploration, il sera possible d'approfondir, voire de modifier, l'interprétation de l'histoire, la jouabilité se situant alors davantage sur le plan des savoirs narratifs par rapport aux savoirs interactionnels (qui s'inscrivent davantage dans une visée performative, Montembeault & Perron, 2018). L'apport à la progression du joueur n'est pas uniquement à penser comme une ouverture des possibles en termes d'exploration spatiale, mais également en termes de médiation des éléments de la diégèse, ce qui en constitue un enjeu communicationnel fort. Cela est probant dans *Dear Esther* où l'histoire peut sembler confuse (comme en attestent de nombreux sites en proposant une explication) et où le jeu consiste à en percer les mystères en prêtant attention aux détails de l'exploration. On peut retrouver une logique similaire de contingence sémiotique dans une autre œuvre marquante du genre, *Gone Home* (Fullbright, 2013). Le jeu propose d'incarner une étudiante revenant d'un séjour d'études et retrouvant la maison familiale mystérieusement vide. Tout comme *Dear Esther*, peu de possibilités d'interaction sont disponibles, l'intérêt résidant dans l'exploration du lieu à un rythme lent. Dès le départ, tous les codes du genre horrifique sont mobilisés pour créer une fausse piste quant à l'interprétation de l'histoire. Mais le sens de cette dernière se révélera très différente pour aborder *in fine* une histoire d'amour homosexuel (thème peu abordé par les jeux vidéo), dont la compréhension complète dépendra de l'attention portée aux détails lors de sa visite du manoir. La contingence sémiotique, mise en œuvre par une narration spatialisée portée au rythme de la marche, sert ici à faire passer progressivement le joueur de thématiques usuelles du médium à des sujets qui s'y font plus rares, ceci en insistant sur l'importance à porter aux savoirs narratifs.

### 3. Conclusion

D'abord fonction secondaire, la marche est devenue centrale dans le fait d'explorer une réalité vidéoludique. Nous avons restitué ici certains des enjeux de cette ludicisation de la marche qui a permis de faire entrer le médium dans de nouveaux horizons narratifs. Cet article permet de faire émerger en conclusion au moins trois notions conceptualisant la marche et les façons dont cette action permet de moduler les enjeux narratifs et expressifs des jeux vidéo : l'errance (*wandering*), la randonnée (*trekking*) et le témoignage (*witnessing*). Les *walking simulators* ont permis d'identifier l'intérêt de l'errance pour susciter une ouverture attentionnelle curieuse afin d'être témoin d'une histoire qui se joue. La randonnée permet d'appréhender à la fois une exploration plus ou moins contrainte par des sentiers narratifs, tout en considérant que la marche soit au centre l'attention. Pensées comme paramètres d'un régime d'expérience, ces notions permettent de considérer la marche comme fondatrice de formes renouvelées de contingences sémiotiques, ouvrant de nouvelles perspectives communicationnelles au médium vidéoludique.

#### Bibliographie

- AURAY, N., & VETEL, B., « L'exploration comme modalité d'ouverture attentionnelle », *Réseaux*, n°182, 2013, p. 153-186. <https://doi.org/10.3917/res.182.0153>
- BITMOB, « Dear Esther: You're not a real game at all. », *Venturebeat.com*, 2012. <https://venturebeat.com/2012/02/19/dear-esther-youre-not-a-real-game-at-all/>
- DESLONGCHAMPS-GAGNON, M., « Amour et haine de la marche : Évolution et cristallisation discursives sur le walking simulator ». *Kinephanos*, 2019, p. 137-164.
- GENVO, S., *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, Mémoire d'habilitation à diriger les recherches en sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine, 2013.
- GINER, E., « Du Slow Play au slowrunning », *Chroniques Vidéoludiques*, 2018. <https://www.chroniquesvideoludiques.com/du-slow-play-au-slowrunning/>
- HENRIOT, J., *Sous couleur de jouer : La métaphore ludique*, José Corti Editions, 1989.
- JENKINS, H., *Game design as narrative architecture*, web.mit.edu, 2002. <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>



JUBA, J., « Hideo Kojima Answers Our Questions About Death Stranding », *Game Informer*, 2019. <https://www.gameinformer.com/interview/2019/09/16/hideo-kojima-answers-our-questions-about-death-stranding>.

KAGEN, M., « Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch », *Game Studies*, vol. 18, n°2, 2018. <http://gamestudies.org/1802/articles/kagen>.

KLINE, S., DYER-WITHEFORD, N., DE PEUTER, G., *Digital play : The interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's Press-MQUP, 2003.

MALABY, T. M., « Beyond Play : A New Approach to Games », *Games and Culture*, vol. 2, n°2, 2007, p. 95-113. <https://doi.org/10.1177/1555412007299434>

MONTEMBEAULT, H., PERRON, B., « La Focalis-action : Des savoirs narratifs aux faïces vidéoludiques », *Sciences du jeu*, n°9, 2018. <https://doi.org/10.4000/sdj.897>

MURRAY, J. H., *Hamlet on the holodeck : The future of narrative in cyberspace*, MIT Press, 1998.

STANG, S., « Walking Simulators Special Issue Editorial », *Press Start*, vol. 5, n°2, 2019.

ZIMMERMANN, F., HUBERTS, C., « From Walking Simulator to Ambience Action Game », *Press Start*, vol. 5, n°2, 2019, p. 29-50.