



HAL
open science

Du théâtre-forum aux jeux narratifs : interactivité et engagement dans les jeux vidéo

Olivia Levet

► **To cite this version:**

Olivia Levet. Du théâtre-forum aux jeux narratifs : interactivité et engagement dans les jeux vidéo. À l'épreuve, 2021, 7. hal-04476660

HAL Id: hal-04476660

<https://hal.science/hal-04476660>

Submitted on 25 Feb 2024

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.

Olivia Levet

Du théâtre-forum aux jeux narratifs : interactivité et engagement dans les jeux vidéo.

olivia.levet@univ-montp3.fr

Doctorante en arts plastiques au laboratoire RIRRA 21, chargée de cours à l'Université Paul-Valéry Montpellier III et co-fondatrice du collectif Gamaturgie, Olivia Levet travaille dans le cadre de sa thèse à la dimension artistique et expressive du jeu vidéo et au théâtre dans sa capacité émancipatrice à travers *Le Théâtre de l'Opprimé* d'Augusto Boal.

Résumé

Augusto Boal développe dans les années 1960 et 1970 une forme de théâtre populaire et révolutionnaire destinée à nourrir les luttes politiques et à sortir les spectateurs et spectatrices d'un état de passivité, induit selon lui par le théâtre classique. Le théâtre-forum, issu du *Théâtre de l'Opprimé*, propose d'agir et de débattre collectivement en passant par l'expérimentation ludique et théâtrale d'alternatives à des situations d'injustice et d'oppression. Gonzalo Frasca, lorsqu'il conceptualise les *jeux de l'opprimé* (Frasca, 2001), s'appuie sur cette approche afin d'envisager le jeu vidéo dans sa dimension artistique et engagée. Il l'analyse *via* le régime de la simulation, et non de la représentation : le jeu, par ses mécaniques et son caractère interactif, permet l'expérimentation critique du réel. Il s'oppose alors à son analyse *via* le prisme de sa cohérence narrative (Laurel, 1991). À la lumière de l'analyse d'*artgames* plaçant la narration au cœur de leur conception, et notamment du jeu *Save the Date* (2013), cet article entend explorer un parallèle direct entre le caractère artistique, expressif et critique de certains jeux narratifs et les ambitions du *Théâtre de l'Opprimé*.

Introduction

Le médium du jeu vidéo, par le caractère immédiat de l'expérience qu'il propose, inhérente à la présence du joueur ou de la joueuse, tend à se rapprocher du spectacle vivant quant au rapport qu'il instaure entre l'œuvre et le public. À l'ère de la *gamification*¹, c'est à travers les notions d'*expérience* et d'*immersion* que le rapprochement entre ces deux arts est exploré, dans la mise en place d'œuvres théâtrales et numériques augmentées, empruntant aux performances d'art vivant mais aussi aux dispositifs vidéoludiques en réalité alternée, en réalité virtuelle, ou au domaine du jeu de rôle et de l'*escape game* avec le développement du *théâtre immersif* (Siegel, Levet, soumis pour publication).

Brenda Laurel, dans *Computers as Theatre*², étudie l'interface numérique à la manière d'une scène de théâtre : *La Poétique* d'Aristote et le théâtre classique permettent de penser l'interactivité du point de vue de la représentation. Gonzalo Frasca, dans sa thèse « Videogames of the Oppressed : Videogames as a Means for critical Thinking and Debate³ », analyse quant à lui le médium vidéoludique à partir du *Théâtre de l'Opprimé* et du théâtre-forum d'Augusto Boal. L'interactivité et l'engagement au sein de la fiction y sont envisagés du point de vue de la simulation et de l'expérimentation critique d'une réalité sociale (Jacques, 2018).

Dans la lignée du théoricien, cet article propose de tisser un lien direct entre le théâtre politique d'Augusto Boal et les jeux d'aventure narratifs, et d'examiner les tensions que cela suppose quant à la définition du jeu vidéo du point de vue de la ludologie (Frasca, 2003).

Afin d'appuyer cette proposition, des exemples issus du mouvement de l'*Artgame* (Siegel, 2020), courant artistique du jeu, seront abordés aux côtés des *jeux expressifs* de Sébastien Genvo et des *jeux du réel* de Florent Maurin, approches qui placent toutes au cœur de leur esthétique un questionnement sur la manière dont la narration d'un jeu vidéo peut aborder des thématiques personnelles, individuelles et sociales. Ces œuvres, conçues au sein de la sphère indépendante du jeu vidéo, se positionnent par leurs esthétiques, leurs thématiques et leurs processus de conception comme alternatives à la vision dominante unifiée de l'industrie du jeu vidéo. Les exemples du jeu *Save the Date*⁴, conçu par Chris Cornell en 2013, ainsi que d'une expérience de création collective vidéoludique que j'ai menée sur l'outil *Twine* avec des étudiants et étudiantes du Master 1 Arts plastiques de l'Université Paul-Valéry Montpellier 3, permettront de déployer une réflexion

¹ La *gamification* désigne l'utilisation de procédés ludiques dans d'autres domaines, comme celui de la santé, du travail ou de l'éducation.

² Brenda Laurel, *Computers as Theatre* [1991], Upper Saddle River, NJ, Addison-Wesley, Second Edition, 2014.

³ Gonzalo Frasca, « Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate », Master of Information Design and Technology, sous la direction de Janet H. Murray, Atlanta, Georgia, Institute of Technology, 2001.

⁴ Le jeu *Save the Date* est téléchargeable gratuitement sur le site du concepteur (URL : <http://paperdino.com/save-the-date/>, consulté le 29 novembre 2020).

sociocritique s'inscrivant dans la lignée de l'École de Francfort sur les capacités émancipatrices, expressives et critique de l'*Artgame* (Siegel, 2020).

I. Le jeu vidéo : une nouvelle manière d'appréhender le récit.

1. L'engagement dans la fiction ludique

Brenda Laurel, conceptrice de jeu et chercheuse influente dans le domaine du *design d'interface*, se saisit en 1991 de la métaphore du théâtre comme cadre d'analyse afin de penser les interfaces numériques dans son ouvrage *Computer as Theatre*. À la suite de la théorie de l'action développée par Donald Norman dans l'ouvrage *The Psychology of Everyday Things*⁵ et du concept de *manipulation directe* (Shneiderman, 1982), permettant de concevoir des environnements familiers favorisant une prise en main fluide et cohérente, Brenda Laurel envisage l'interface d'ordinateur comme une scène de théâtre au sein de laquelle est représentée une action prenant en compte plusieurs « agents » : les concepteurs (*designers*) et les utilisateurs (*interactors*)⁶.

Le théâtre devient chez l'autrice un moyen de « conceptualiser l'interaction homme-machine⁷ ». Elle propose pour cela une analyse par le prisme de la *Poétique* d'Aristote, de la *mimesis* et de la *catharsis*. Les phénomènes d'imitation et d'empathie amenant le spectateur ou la spectatrice à reconnaître chez le héros ses propres erreurs et à se délivrer de ses pulsions deviennent chez Brenda Laurel des moyens d'initier un plaisir esthétique lié à la représentation d'une action et à l'accomplissement d'une tâche.

L'utilisateur ou l'utilisatrice est à la fois un personnage interagissant avec un monde de représentation, coconstruisant une pièce de théâtre en dialogue avec les concepteurs et conceptrices, mais est aussi le spectateur ou la spectatrice de cette représentation actualisée en temps réel, en fonction de ses actions.

Cette expérience utilisateur est mise en parallèle par l'autrice avec la notion de « suspension volontaire de l'incrédulité⁸ » propre au théâtre, qui correspond à l'état à atteindre pour s'immerger dans l'action scénique. Le théâtre, envisagé du point de vue de la *catharsis* à travers une structure narrative en trois actes, permet de fantasmer le jeu vidéo comme un dispositif déployant une représentation au sein de laquelle le joueur ou la joueuse peut agir librement, sans obstacle, au sein d'interfaces fluides, familières et intuitives. L'engagement de l'utilisateur ou de l'utilisatrice est ici synonyme d'immersion au sein d'un récit, où le système – informatique ou scénique – disparaît.

⁵ Cet ouvrage est connu aujourd'hui sous le titre *The Design of Everyday Things*.

⁶ Brenda Laurel, *op. cit.*, p. 110.

⁷ (Ma traduction) « a way to conceptualize human-computer interaction itself. », *ibid*, p. 28.

⁸ La « suspension volontaire de l'incrédulité » est définie par le poète et philosophe Samuel Taylor Coleridge en 1817 et fait référence à une convention entre le spectateur ou la spectatrice et l'œuvre consistant à accepter de s'immerger dans la fiction le temps de la représentation en oubliant la machinerie, les coulisses et les décors.

L'engagement direct au théâtre découle avant tout d'une mise en scène en temps réel et de l'attention accrue que cela suscite. Les spectateurs (et les acteurs) ont des réponses émotionnelles immédiates à l'action se déroulant sur scène. Au cours d'une pièce, les émotions sont décuplées, produisant idéalement de l'empathie (littéralement, « ressentir les émotions » des personnages). L'interface (le lieu, la machinerie, etc.) n'est pas un problème pris en compte ; quand un public est engagé directement dans l'action d'une pièce, ces éléments disparaissent complètement de la conscience⁹.

Les vues à la première personne et la sensation d'immersion permettent cet état amenant les joueurs et joueuses à s'engager dans l'action en cours au sein d'« expériences utilisateurs satisfaisantes¹⁰ ».

Le concepteur du jeu *Save the Date*, Chris Cornell, propose une réflexion sur cet engagement au sein de la fiction. Il défend cependant une vision éloignée de l'approche de Brenda Laurel. *Save the Date* est un jeu d'aventure textuel mettant le joueur ou la joueuse dans la peau d'une personne invitant Felicia, unique personnage du jeu, à dîner. Lorsqu'il ou elle clique sur le bouton « Start Game », une image fixe présente l'intérieur d'un appartement. Un téléphone portable apparaît au centre de l'écran : Felicia est au bout du fil, demandant de choisir le lieu du dîner. Plusieurs options de réponses apparaissent alors, laissant la possibilité de choisir le lieu du rendez-vous.



⁹ (Ma traduction) « Direct engagement in the theatre arises first of all from real-time enactment and the enhanced attention it evokes. Audiences (and actors) have immediate emotional responses to the action on stage. Over the course of a play, emotions take on greater resonance, ideally producing empathy (literally, “feeling with” the characters). The interface (the venue, stage machinery, etc.) is not a matter of direct concern; when an audience is directly engaged with the action of the play, these elements literally disappear from conscious awareness. », *ibid*, p.13.

¹⁰ (Ma traduction) « satisfying human-computer experiences », *ibid.*, p. 142.

Chris Cornell, *Save the Date*, capture d'écran, 2013, scène d'introduction.

Une fois le lieu sélectionné, le joueur ou la joueuse peut poursuivre sa conversation avec Felicia en choisissant ses réponses parmi celles proposées par le jeu. Quel que soit le lieu choisi et la manière dont la conversation est menée, la fin du rendez-vous est toujours tragique : Felicia meurt dans des circonstances plus ou moins étranges, allant d'une balle perdue à une allergie aux cacahuètes.



Chris Cornell, *Save the Date*, capture d'écran, 2013, scène du restaurant thaï.

L'interface permet, grâce à des raccourcis clavier, d'accéder au menu, de sauvegarder rapidement son avancée, de charger sa dernière sauvegarde ou de passer les lignes de dialogue jusqu'au prochain choix de réponses. L'ensemble de ces raccourcis et la narration invitent progressivement à se fixer un but : tenter de sauver Felicia. Débute alors un aller-retour entre le menu de sauvegarde et l'écran de jeu, afin d'explorer l'ensemble des axes narratifs et de « sauver le rendez-vous » en trouvant une fin heureuse pour Felicia, parmi l'ensemble des fins envisagées par le concepteur.



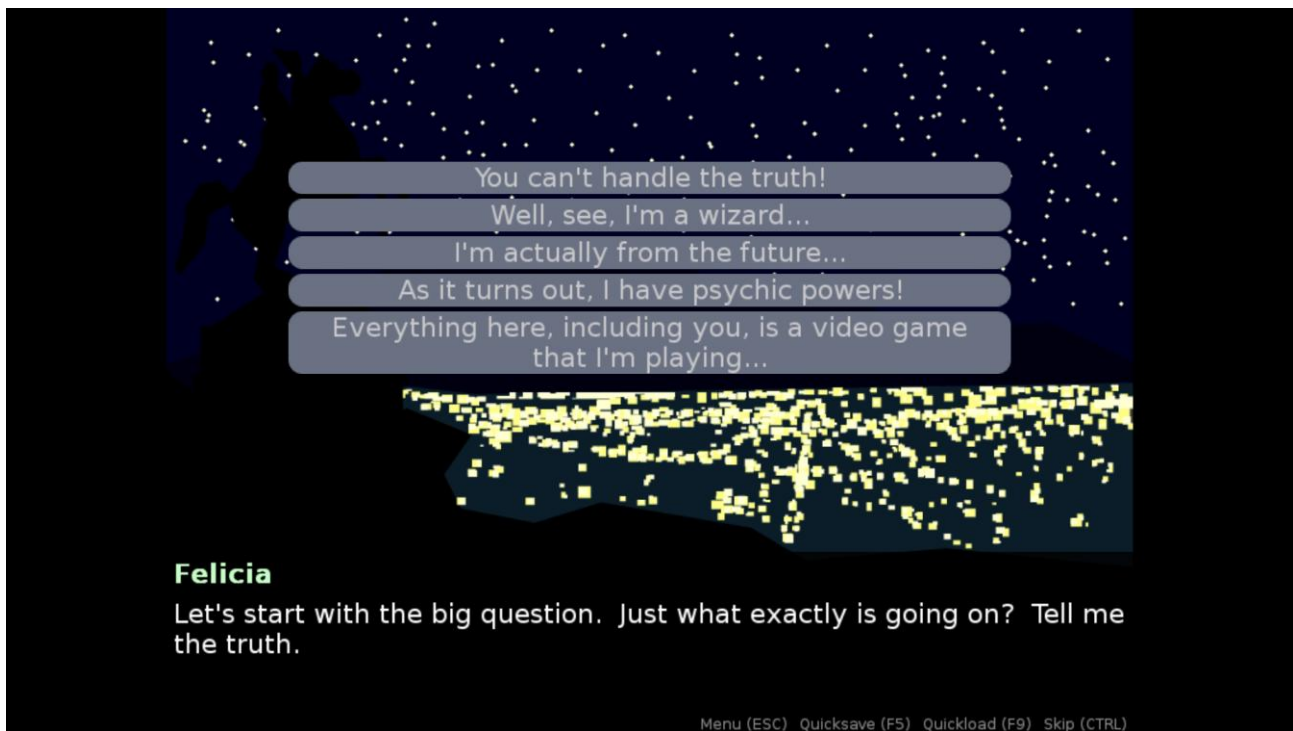
Chris Cornell, *Save the Date*, capture d'écran, 2013, l'un des écrans de fin.

Ce dernier s'amuse alors, par les lignes de dialogue, à intégrer directement le joueur ou la joueuse au sein de la fiction. Par des allusions à sa recherche désespérée de sauver Felicia en sautant d'une sauvegarde à l'autre, comme « Vous n'êtes pas vraiment surpris·e ¹¹ », ou « le médecin vous annonce, le visage blême, ce que vous saviez déjà au fond de vous ¹² », le jeu brise la distance entre la fiction et le joueur ou la joueuse. Cet aspect trouve son apogée dans la possibilité laissée par le jeu d'avouer à Felicia qu'elle est un personnage de jeu vidéo, lors d'une scène extérieure se situant à « Hogwarts ¹³ »

¹¹ (Ma traduction) « You're not really surprised »

¹² (Ma traduction) « the ashen-faced medical technician comes to tell you what you already basically know »

¹³ « Hogwarts » ou « Poudlard » est l'école de magie de l'univers *Harry Potter* créé par J.K. Rowling. Le concepteur du jeu y fait référence de manière ironique.



Chris Cornell, *Save the Date*, capture d'écran, 2013, Scène à l'arrêt de bus Poudlard.

Dans une interview à *Rock Paper Shotgun* en 2014¹⁴, le concepteur revient sur ce procédé. Il insiste sur l'originalité de la démarche, quand la plupart des jeux vidéo tentent justement de faire oublier aux joueurs et joueuses le dispositif de jeu pour favoriser l'immersion, comme l'illustre parfaitement l'approche de Brenda Laurel. Ici, le fait de « briser le quatrième mur¹⁵ » prend pour lui une autre signification qu'au théâtre, puisque la narration vidéoludique intègre déjà par définition le joueur ou la joueuse en tant qu'acteur ou actrice du jeu. Ici, l'enjeu est de l'inclure directement à la narration, tout en assumant la part du dispositif comme faisant partie intégrante de l'expérience : le système de jeu, les fichiers, les sauvegardes participent à son engagement, qui ne passe pas par un travail sur les interfaces, des graphismes immersifs ou des réponses immédiates à ses actions.

2. Gonzalo Frasca : le jeu vidéo du point de vue de la simulation

Gonzalo Frasca, théoricien et concepteur de jeux vidéo, trouve également une source dans le théâtre afin de penser les interfaces numériques, et notamment le jeu vidéo. Il s'éloigne néanmoins également d'une considération du jeu vidéo du point de vue de la représentation et du cadre aristotélicien, défendue par Brenda Laurel et « la plupart des partisans d'une "narration

¹⁴ Alec Meer, « IGF Factor 2014 – Save The Date », *Rock Paper Shotgun*, 2014 » (URL : <https://www.rockpapershotgun.com/2014/03/18/free-dating-game/>, consulté le 28 novembre 2020)

¹⁵ Le quatrième mur désigne au théâtre un mur imaginaire entre la scène et le public, permettant d'isoler l'action dramatique et de favoriser l'engagement des spectateurs et spectatrices. L'expression « briser le quatrième mur » renvoie au fait pour les acteurs et actrices de s'adresser directement au public, en ignorant cette convention.

interactive¹⁶ » pour plutôt l'envisager du point de vue de l'expérimentation critique et d'une « structure sémiotique alternative connue sous le nom de simulation¹⁷ », où le plaisir du joueur ou de la joueuse ne vient pas d'une structure narrative cohérente et immersive mais plutôt de sa capacité à agir, à « l'interrompre et [à] la modifier¹⁸ ».

L'engagement du joueur ou de la joueuse n'est pas considéré ici du point de vue de son adhésion au monde mis en scène par le dispositif ludique, mais plutôt du point de vue de la réflexion, de l'esprit critique et de la distanciation. Pour cela, le chercheur renoue directement avec le *Théâtre de l'Opprimé*, une forme de théâtre développé par Augusto Boal dans les années 1960 et 1970, afin de penser le jeu vidéo dans son pouvoir émancipateur. Le théâtre-forum, méthode issue du *Théâtre de l'Opprimé*¹⁹, a pour ambition de libérer un public opprimé « passif, réceptif, dépositaire²⁰ » dans une perspective révolutionnaire. Le théâtre-forum se positionne à l'encontre du « système tragique coercitif²¹ » aristotélicien, défini par l'auteur comme un système d'intimidation et de manipulation au sein duquel le spectateur passif délègue ses pouvoirs aux personnages. Il analyse la *mimesis* d'Aristote comme la représentation d'un monde visant à instituer le respect des lois de la cité comme définition du bonheur, où la *catharsis* tient le rôle de répression de comportements néfastes en instaurant la pitié et la crainte chez le public. Contre la « catharsis » et l'immersion, le théoricien propose un « stimulant » : à l'inverse du théâtre classique, où l'action réelle est remplacée par l'action dramatique, Augusto Boal amène les spectateurs et spectatrices à s'approprier l'espace scénique en prenant la place des acteurs et actrices, afin qu'ils et elles agissent par eux et elles-mêmes. La scène jouée lors d'une séance de théâtre-forum prend la forme d'une « maquette », conçue par l'improvisation. Elle est pensée en amont de la séance par un groupe de personnes subissant une oppression commune, à partir de situations personnelles. Elle est de courte durée et vise à être jouée ensuite devant un « public », afin d'exposer une situation d'injustice sociale par le jeu de rôle. Pendant que la scène est jouée, chaque personne peut, quand elle le désire, l'arrêter, quitter son siège et prendre la place d'un acteur ou d'une actrice au sein de l'espace de jeu afin de proposer une amélioration de la situation présentée par l'improvisation. La scène est rejouée et chacun ou chacune intègre cette nouvelle proposition au sein du jeu. Elle est rejouée autant de fois que de propositions existantes ; le but n'est pas de trouver une bonne réponse à la

¹⁶ (Ma traduction) « Laurel, as well as most “interactive narrative” supporters, focuses on Aristotelian closure as the source for the user’s pleasure. The biggest fallacy of “interactive narrative” is that it pretends to give freedom to the player while maintaining narrative coherence », Gonzalo Frasca, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, 2003, p. 221-236.

¹⁷ (Ma traduction) « an alternative semiotical structure known as simulation », *ibid.*

¹⁸ (Ma traduction) « The pleasure in Boalian drama is given not but its seamless three-act structure but by the opposite: the ability to interrupt and modify it. Simulations are laboratories for experimentation where user action is not only allowed but also required », *ibid.*

¹⁹ Augusto Boal, *Théâtre de l'opprimé* [1974], trad. Dominique Lémann, Paris, La Découverte, 1996.

²⁰ Augusto Boal, *Jeux pour acteurs et non-acteurs*, trad. Virginia Rigot-Müller, Paris, La Découverte, 1997, p. 25.

²¹ *Ibid.*, p. 82.

problématique posée, mais d'expérimenter directement des alternatives et de faire naître le débat. La séance est animée par le « joker » – l'animateur ou maître du jeu – qui distribue la parole et cadre la séance.

Gonzalo Frasca se saisit alors du *Théâtre de l'Opprimé* d'Augusto Boal afin d'initier une réflexion sur la manière d'appréhender et d'analyser le jeu vidéo, du point de vue de la « ludologie²² » : ce médium, par son caractère interactif et sa capacité à favoriser l'action et l'appropriation du système de jeu par les joueurs et joueuses, doit être analysé du point de vue de sa structure ludique, de ses mécaniques²³ de jeu, et non par le prisme de sa cohérence narrative. Il se rapproche alors du concept de *paidia* développé par Roger Caillois dans sa classification des jeux²⁴, correspondant aux jeux libres et improvisés, avec peu de règles – jeux d'enfants, terrains de jeu et jouets – à l'extrême opposé du concept de *ludus*, correspondant au jeu réglé, structuré, sous contraintes, avec des buts clairement définis. Le théâtre ou le jeu n'est plus le lieu de « la représentation de quelque chose, mais la simulation de comment telle situation se déroulerait, en fonction de plusieurs facteurs²⁵ », à la manière des jeux vidéo de type « bac à sable », amenant les joueurs et joueuses à évoluer, créer et expérimenter au sein d'un monde où ils et elles se fixent leurs propres buts et conditions de victoire. Les jeux développés par Gonzalo Frasca deviennent des « jeux brechtiens²⁶ », des *artgames* (Siegel, 2015, 2020) amenant une prise de distance et donnant une importance aux choix des joueurs et joueuses à travers l'expérimentation et la rejouabilité (Jacques, 2018). Ils développent leur esprit critique, leur réflexion et remplacent l'immersion et les vues à la première personne par des procédés émancipateurs, invitant à expérimenter par le jeu les conditions d'un changement sociétal.

La démarche de Gonzalo Frasca repose sur les capacités interactives du jeu vidéo : l'informatique, permettant d'instaurer un dialogue entre l'utilisateur ou utilisatrice et la machine, marque une évolution dans la manière de concevoir la narration, qui devient ici non-linéaire et collaborative. Il est néanmoins possible de retracer une origine plus lointaine à une recherche autour

²² Gonzalo Frasca prend ici part au débat naissant au sein des *games studies* entre la « narratologie », l'analyse du jeu vidéo du point de vue de sa capacité à transmettre un récit, et la « ludologie », son analyse du point de vue du système ludique. Bien que ce débat soit aujourd'hui largement dépassé – Gonzalo Frasca nuance le débat dans sa communication « Ludologists love stories too » à la conférence *Digital Games Research Association* en 2003 – il est intéressant de revenir sur la manière dont les liens entre le théâtre et le jeu vidéo ont pu nourrir les différentes approches du jeu vidéo.

²³ Dans le milieu du jeu vidéo, les mécaniques désignent les éléments constituant le système de règles, et permettant au jeu de fonctionner en interaction avec la joueuse ou le joueur.

²⁴ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1958.

²⁵ (Ma traduction) « It is not the representation of something, but the simulation of how some situation would happen, depending on many factors. », Gonzalo Frasca, « Videogames of the Oppressed : Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate », Master of Information Design and Technology, sous la direction de Janet H. Murray, Atlanta, Georgia, Institute of Technology, 2001.

²⁶ Brian Schrank, *Avant-garde Videogames: Playing with Technoculture*, Cambridge, The MIT Press, 2014.

des codes et structures narratives : en passant par le cadavre exquis des surréalistes²⁷, l'Oulipo²⁸ (« Ouvroir de Littérature Potentielle »), l'hypertexte²⁹ ou les *Livre dont vous êtes le héros*³⁰, la littérature contient nombre d'exemples brisant la linéarité de la narration. L'avènement du jeu vidéo a néanmoins permis d'affirmer le rôle du joueur ou de la joueuse dans une narration s'adaptant à ses choix, dans des jeux empruntant aux codes de la littérature, à la manière du jeu *Save the Date*. Ce jeu s'inscrit dans une prolifération aujourd'hui de jeux narratifs sur la scène du jeu vidéo indépendant. Ces derniers relevant de l'hypertexte à la manière d'*Enterre-moi mon amour*³¹, mais également du concept de *narration spatialisée* à la manière de *The Stanley Parable*³² sont alors désignés sous les termes de « jeux narratifs », « films interactifs », « visual novel³³ » ou encore « fictions interactives ». Ces termes peuvent apparaître comme des oxymores illustrant cette tension illustrée par les recherches de Gonzalo Frasca et les critiques qu'il adresse aux partisans des « interactive narrative », cherchant à placer la liberté des joueurs et joueuses au premier plan tout en conservant une cohérence narrative. Ils sont d'ailleurs parfois qualifiés de « non-jeu » ou de « walking simulator³⁴ » par la presse spécialisée de jeu vidéo, faisant référence de manière critique et péjorative au manque d'interactions proposées, à la différence des jeux *open world*³⁵, légion sur le marché du jeu vidéo. Une approche du jeu par le prisme de la simulation et de l'improvisation, propre au théâtre d'Augusto Boal, semble en effet supposer une liberté d'action totale, là où *Save the Date* cadre les actions et réponses possibles du joueur ou de la joueuse au sein d'une arborescence narrative, où ses choix trouvent majoritairement une fin inévitable : la mort de Felicia. Ils rejoignent pourtant directement l'approche de Gonzalo Frasca, en envisageant la rejouabilité et la contrainte comme initiatrices d'émancipation pour le joueur ou la joueuse.

II. Les jeux narratifs comme maquettes de théâtre-forum

²⁷ Le cadavre exquis est inventé par Jacques Prévert et Yves Tanguy en 1925 et se définit de la manière suivante : « jeu de papier plié qui consiste à faire composer une phrase ou un dessin par plusieurs personnes sans qu'aucune puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes. », *Dictionnaire abrégé du surréalisme*, Paris, Galerie Beaux-Arts, 1983.

²⁸ L'Oulipo est un collectif d'écrivains fondé par Raymond Queneau et François Le Lionnais en 1960, expérimentant autour de la littérature à travers des jeux et des contraintes d'écriture strictes, permettant de faire émerger une créativité et de nouvelles formes littéraires (URL : <https://www.ouliipo.net/fr>, consulté le 9 octobre 2020).

²⁹ La notion d'hypertexte est d'abord présente en littérature, sous la forme de renvois au sein d'un texte. Elle est ensuite appliquée à la sphère informatique afin de définir une mise en réseau par Ted Nelson en 1965.

³⁰ Les *Livre dont vous êtes le héros* (1984, Gallimard) ou les *Choose Your Own Adventure* (1979, Bantam Books) sont des collections de livres-jeux écrits sous formes de paragraphes se renvoyant les uns aux autres : le lecteur ou la lectrice doit régulièrement faire des choix au cours de son aventure en se rendant à un numéro de page et de paragraphe précis, et l'avancée de la narration dépend de ses décisions.

³¹ *Enterre-moi, mon amour*, The Pixel Hunt, Figs, ARTE France, 2017.

³² *The Stanley Parable*, Davey Wreden, William Pugh, Galactic Cafe, 2013.

³³ Littéralement, « visual novel » se traduit par « roman visuel ». Il s'agit d'un genre de jeu vidéo d'aventure narratif très populaire au Japon.

³⁴ Littéralement, l'expression « walking simulator » se traduit par « simulateur de marche ». Ce terme est utilisé pour désigner des jeux en trois dimensions où l'exploration et la narration sont au centre de l'expérience de jeu.

³⁵ « Monde ouvert » : les jeux *open world* sont des jeux en trois dimensions où le joueur ou la joueuse peut effectuer une très grande quantité d'actions et explorer la carte de manière libre, sans suivre un chemin préétabli.

1. Explorer des histoires individuelles

Sébastien Genvo, dans son article « Comprendre et développer le potentiel expressif », prend comme point de départ l'approche de Gonzalo Frasca pour penser la manière dont les jeux vidéo peuvent simuler le quotidien et constituer un moyen d'expression sur le réel. Il conceptualise ainsi les « jeux expressifs », dans une démarche de recherche-crédation ; les jeux d'aventure *Keys of the Gamespace*³⁶ puis *Lie in My Heart*³⁷ développés par le chercheur accompagnent cette réflexion théorique. Ces jeux ont pour ambition d'aborder des problématiques personnelles et sociales, et d'amener les joueurs et joueuses à se mettre à la place de l'autre par phénomène d'empathie. Leur *gameplay* ne repose pas sur une promesse d'immersion, de scènes d'action épiques et de combats fluides et grisants, mais plutôt sur l'exploration, la découverte d'une histoire et une importance donnée aux choix du joueur ou de la joueuse au cours de son aventure. Voici la définition qu'il en donne :

un jeu qui incite à se mettre à la place d'autrui pour explorer ses problèmes psychologiques, sociaux, culturels. En tant que jeu, il va confronter le joueur aux choix de vie et dilemmes que ces problèmes créent. Il s'agit donc à la fois d'exprimer une problématique individuelle ou sociale tout en ouvrant la possibilité au joueur de s'exprimer sur celle-ci³⁸.

Sébastien Genvo prend pour exemple des jeux d'aventure tels que *That Dragon Cancer*³⁹, *The Graveyard*⁴⁰ et *Papers, Please*⁴¹, qui proposent d'incarner des personnages ancrés dans une réalité sociale quotidienne – le père d'un enfant atteint d'un cancer, une vieille dame dans un cimetière ou un agent de l'immigration à un poste frontière – loin des héros et quêtes épiques des jeux AAA⁴². Dans ces jeux, l'histoire et la narration guident et influencent les actions et le *gameplay*, et les sujets abordés importent davantage que la mise en place d'une expérience immersive et spectaculaire.

Florent Maurin, concepteur du jeu *Enterre-moi mon amour*, un jeu qui propose d'incarner Nour, une Syrienne qui tente de rejoindre l'Europe pour fuir la guerre, présente quant à lui son studio de création *The Pixel Hunt* comme un « studio de production de jeux du réel ». Dans un article posté sur le site du studio intitulé « C'est quoi, les jeux du réel ? », il définit la ligne artistique du studio entre *newsgame*⁴³ et *jeux documentaires*, en s'appuyant sur le témoignage de plusieurs créateurs et créatrices de jeux vidéo. Il prend en exemple des jeux similaires à ceux

³⁶ *Keys of the Gamespace*, Sébastien Genvo, Expressive Game Lab, 2011.

³⁷ *Lie in My Heart*, Sébastien Genvo, Expressive Gamestudio, Cogaming Rising, 2019.

³⁸ Sébastien Genvo, « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Les jeux vidéo, Quand jouer, c'est communiquer*, Paris, Hermès, n°62/I, 2012, p. 127-133.

³⁹ *That Dragon Cancer*, Ryan Green, Josh Larson, 2016.

⁴⁰ *The Graveyard*, Tale of Tales, 2008.

⁴¹ *Papers, Please*, Lucas Pope, 2008.

⁴² L'appellation « AAA » désigne dans l'industrie du jeu vidéo un jeu bénéficiant d'un budget de production élevé, à la manière des *blockbusters* dans le domaine du théâtre ou du cinéma.

⁴³ Les *newsgames* sont des jeux qui partagent une information journalistique par leurs mécaniques.

analysés par Sébastien Genvo. Il dégage plusieurs caractéristiques communes à l'ensemble de ces jeux :

Un jeu vidéo peut faire directement référence au réel. Il peut décrire ce réel en proposant une modélisation crédible de ses mécaniques. En nous permettant de manipuler cette représentation, le jeu nous amène à adopter un point de vue qui n'est pas habituellement le nôtre. Cet exercice intellectuel, qui est notamment possible dans le monde du jeu car les conséquences de nos actes n'y sont jamais irréversibles, nous fait grandir. Cet apprentissage, nous l'emportons avec nous à notre retour dans le réel⁴⁴.

Cette définition croise celle de Sébastien Genvo sur la capacité du jeu vidéo à véhiculer une expression et à amener les joueurs et joueuses à adopter un point de vue différent sur le monde, mais elle rejoint également directement l'approche de la simulation proposée par Gonzalo Frasca : le jeu vidéo, par ses mécaniques, nous amène à manipuler et expérimenter une situation ancrée dans une réalité sociale, et développe notre esprit critique.

Bien que l'ensemble des jeux pris en exemple par ces deux auteurs se trouvent à la croisée de plusieurs genres ludiques – *Papers, Please*, par exemple, mêle narration, réflexe et réflexion – un grand nombre d'entre eux reposent sur une orientation propre aux jeux narratifs textuels : le système ludique est pensé afin d'intégrer et de cadrer les choix, décisions et actions des joueurs et joueuses au sein d'une arborescence narrative définie par les concepteurs et conceptrices, permettant de mettre en avant une certaine dimension éthique, sociale et réflexive. Là où la structure de ces jeux, prenant la forme d'un labyrinthe narratif, semble s'éloigner des « bacs à sables » de Gonzalo Frasca, ou encore de la volonté d'Augusto Boal d'amener les participants et participantes à « penser avec leur propres images⁴⁵ », ils apparaissent comme un moyen de renouer avec les volontés émancipatrices du théâtre-forum en donnant la possibilité d'explorer différentes alternatives à une situation individuelle. La structure de jeu invite à effectuer des aller-retours entre une série de prises de décisions et la confrontation aux conséquences narratives de ces choix.

2. Les contraintes du système de jeu

Sébastien Genvo, dans ses recherches autour des jeux expressifs, tente de s'éloigner d'une volonté moralisante ou instrumentalisant l'expérience de jeu afin de convaincre d'un message ou d'un point de vue, représenté pour lui par les « jeux persuasifs » (Bogost, 2007) du concepteur et chercheur Ian Bogost (Genvo, 2012). Le joueur ou la joueuse doit se reconnaître dans l'univers, doit pouvoir se l'approprier afin de faire émerger le sens de l'œuvre, qui sensibilise à une situation

⁴⁴ Maurin, Florent, « C'est quoi, les "Jeux du Réel" ? », « The Pixel Hunt », 2016.

⁴⁵ Augusto Boal, *op. cit.*, p. 43.

particulière par un phénomène d'empathie. Cette position, rejetant la volonté de transmettre un discours affirmé et un message établi via la structure ludique pour favoriser l'appropriation individuelle des joueurs et joueuses interroge la place, l'origine et la portée du discours de l'auteur ou de l'autrice au sein d'une telle expérience (Siegel, 2015). Ces jeux sont-ils l'expression des concepteurs et conceptrices – et des valeurs qu'ils véhiculent en tant que sujets culturels – ou sont-ils l'expression des joueurs et joueuses s'appropriant l'espace de jeu ? Ces questions rejoignent la position de Gonzalo Frasca autour de ce qu'il nomme les *meta rules*, désignant les règles permettant aux joueurs et joueuses d'une simulation de modifier une partie du jeu, à la manière des *mods* ou éditeurs : une liberté totale est impossible.

[...] les *meta-rules* n'impliquent ni la mort de l'auteur ni la liberté du joueur. [...] c'est à l'auteur de décider de mettre le code source ou les outils d'édition à la disposition du joueur. Certes, un *simauthor* [auteur de simulation] qui permet à son public de modifier son travail est tout à fait différent de l'idée traditionnelle que nous avons du rôle de *narrauthor* [auteur de fiction]. Néanmoins, avec ou sans *meta-rules*, le *simauthor* a toujours le dernier mot et reste en charge car la liberté totale du joueur est impossible, cela impliquerait qu'aucune règle ne soit immuable et que le jeu pourrait donc devenir littéralement n'importe quoi⁴⁶.

Save the Date, par sa structure et sa narration, place cette question de la liberté et de la place du joueur ou de la joueuse face au concepteur au centre du système de jeu. Cette approche est particulièrement illustrée par deux éléments du jeu : la fin « hacker » et la discussion avec Felicia à Hogwarts. Chris Cornell, le concepteur, poste son jeu le 27 mai 2013 sur le forum de « TIGSource⁴⁷ », un site réunissant une communauté de joueurs, joueuses, concepteurs et conceptrices de jeux indépendants, afin de partager son jeu et de bénéficier des retours de la communauté. Au fur et à mesure des échanges⁴⁸, le concepteur évoque l'intention centrale de son jeu : mettre en lumière la capacité du jeu vidéo à développer une histoire de manière collaborative, et insister sur la capacité des joueurs et joueuses à construire librement leur propre fiction. Pourtant, le concepteur anticipe et intègre dans la construction de la narration et du système de règles l'ensemble des réactions possibles des joueurs et joueuses.

⁴⁶ (ma traduction) « [...] meta-rules do not imply neither the death of the author nor the player's freedom. [...] it is the author's decision to make the source code or editing tools available to the player. Certainly, a simauthor who allows her public to alter her work is quite different from the traditional idea that we have of the role of the narrauthor. Nevertheless, with or without meta-rules, the simauthor always has the final word and remains in charge because total player freedom is impossible since it would imply that no rules are unchangeable and therefore the game could literally become anything. », Gonzalo Frasca, *op. cit.*

⁴⁷ « TIGSource » (URL : <https://www.tigsource.com/>, consulté le 29 novembre 2020).

⁴⁸ « TIGSource Forums », « Save the Date. It's a game about having dinner. », 2013 (URL : <https://forums.tigsource.com/index.php?action=printpage;topic=33753.0>, consulté le 29 novembre 2020).



Chris Cornell, *Save the Date*, capture d'écran, 2013, Scène à l'arrêt de bus Poudlard.

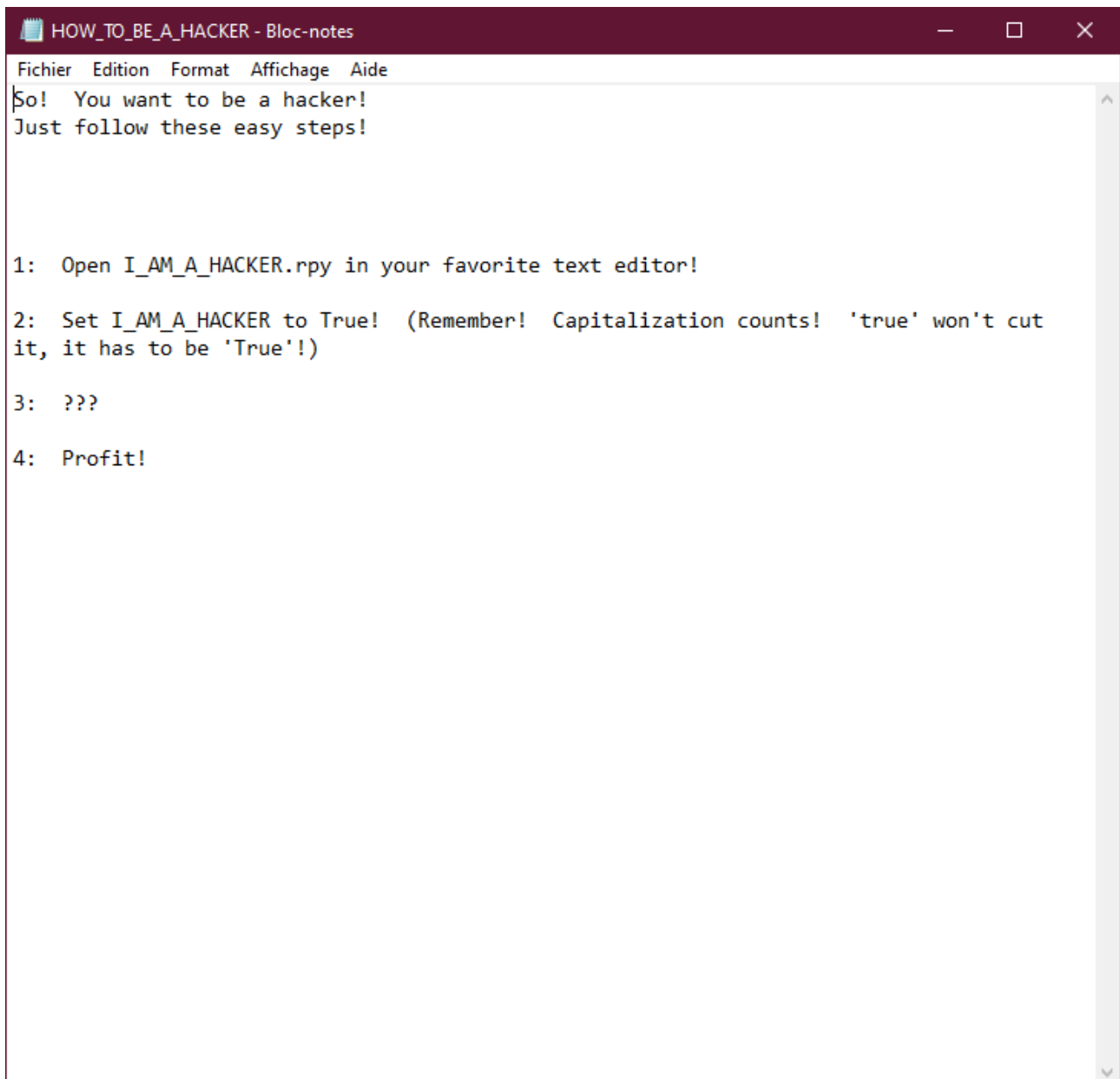
Dans un des messages postés sur le forum, il évoque les « bonnes » fins de son point de vue, à savoir les fins où Felicia ne meurt pas :

- Fermer le jeu, souvent à la suite d'une réflexion de Felicia, qui suggère que sa mort en boucle est dépendante du fait que le joueur ou la joueuse continue de relancer le jeu à chaque tentative ratée.
- Ne pas aller au rendez-vous en début de jeu : cette fin consiste à informer Felicia en début de jeu que l'on ne souhaite plus dîner avec elle, après avoir tenté à plusieurs reprises de la sauver. Dans ce cas-là, la narration évoque les multiples tentatives ratées du joueur ou de la joueuse, et lui propose le seul écran de fin où Felicia ne meurt pas.
- La fin « hacker », qui consiste à modifier les fichiers du jeu pour avoir de nouvelles options.

Cette dernière fin évoque les « meta-rules » de Gonzalo Frasca : si le joueur ou la joueuse décide de fermer le jeu à la suite des tentatives infructueuses de sauver Felicia, il ou elle pourra trouver dans les dossiers du jeu sur son ordinateur un fichier intitulé « HOW_TO-BE_A_HACKER⁴⁹ », l'invitant à modifier une variable⁵⁰ dans les fichiers système du jeu pour devenir un « hacker ».

⁴⁹ Le terme « hacker » désigne une personne contournant les protections logicielles ou matérielles d'un système informatique afin de s'y introduire.

⁵⁰ Une variable informatique est un élément permettant de stocker une valeur dans un programme.



Chris Cornell, *Save the Date*, capture d'écran, 2013, fichier texte « HOW_TO_BE_A_HACKER » présent dans les fichiers du jeu.

Cette manipulation fait alors apparaître une nouvelle option de réponse au lancement du jeu, lorsque Felicia demande où l'on désire aller dîner : « En fait, je me disais que nous pourrions manger un fabuleux dîner dans mon château volant, parce que je suis un hacker⁵¹ ! » Le ton sarcastique et le renvoi du joueur ou de la joueuse à sa position d'utilisateur ou utilisatrice d'un dispositif informatique exacerbe finalement l'impression d'être piégé·e au sein d'un système bien huilé, où une fin heureuse pour le personnage n'est possible qu'en éteignant le jeu. Felicia, lors de la discussion à Hogwarts, incite alors à s'émanciper des contraintes et des règles du système de jeu et à dépasser le besoin d'accéder à un écran de victoire pour considérer l'expérience comme réussie. Mais c'est bien par cette structure labyrinthique et contraignante que le concepteur véhicule une

⁵¹ (Ma traduction) « Actually, I thought we could have an awesome dinner in my floating sky castle because I am a hacker! »

réflexion autour du libre-arbitre et du contrôle d'un système de jeu. Il s'adresse au joueur ou à la joueuse à travers le personnage de Felicia, et bien que son intention soit de favoriser une prise de liberté, c'est bien l'emprise d'un système ludique que l'ensemble de ces procédés mettent en avant, permettant de véhiculer son propos avec force au fur et à mesure de l'exploration de l'ensemble de l'expérience.

3. Twine comme outil de narration collaborative et de débat

Une expérience collaborative sur l'outil *Twine* m'a permis d'expérimenter un lien direct entre la réappropriation du *Théâtre de l'Opprimé* par Gonzalo Frasca et les jeux narratifs hypertextuels. Cette expérience en deux temps s'inspire directement du fonctionnement d'une séance de théâtre-forum, et constitue une étape de travail de mon projet de thèse en recherche-création au sein du RIRRA 21 autour d'un rapprochement entre le *Théâtre de l'Opprimé* et l'*Artgame* dans une perspective critique et émancipatrice. Elle a pris place dans le cadre du cours « Stéréotypes récits vidéoludiques et projet tuteuré », avec des étudiants et étudiantes du Master 1 Arts plastiques de l'Université Paul-Valéry Montpellier 3. La session a démarré avec une présentation du *Théâtre de l'Opprimé* d'Augusto Boal et de l'approche de Gonzalo Frasca, puis s'est poursuivie en deux temps : la création d'une « maquette » sous forme de passages narratifs, en groupe, sur *Twine*, puis l'échange des « maquettes » entre les groupes afin que chacun apporte des alternatives par la modification directe de la structure narrative et ludique.

Twine est un outil *open source* permettant de développer des jeux hypertextuels publiables sur le web. Il présente une prise en main très rapide, nécessitant peu de connaissances en termes de programmation, et fonctionne à travers la rédaction d'une suite de paragraphes textuels, constituant les embranchements narratifs que les joueurs et joueuses pourront explorer en cliquant de lien en lien.

Cet outil est présenté par Anna Anthropy, dans son ouvrage *Rise of the Videogame Zinesters*. Elle y analyse également le médium du jeu vidéo comme un outil d'expression artistique et émancipateur, notamment en militant pour une diversification des représentations présentes dans l'industrie. Elle invite les groupes sous-représentés dans l'industrie à se réapproprier ce médium à travers des outils de développements accessibles et faciles à prendre en main, dans une démarche *Do it Yourself*⁵² propre au mouvement des *queer games*⁵³. Ses jeux sont d'ailleurs souvent

⁵² Littéralement « Faites-le vous-même », le *Do it Yourself* ou *DIY* est un courant sous-entendant une autonomie vis-à-vis des circuits de production industrielle et une critique d'une société d'ultra-consommation en privilégiant l'artisanat, le bricolage, le fait-maison et le recyclage.

⁵³ Les *queer games* sont des jeux créés par et pour la communauté *queer*. Le terme « *queer* », « bizarre » en français, est initialement une insulte à destination des personnes homosexuelles. Les personnes ne se reconnaissant pas dans la binarité des genres et dans une vision hétéronormée se réapproprient ce terme de manière activiste et militante. Le

développés sur *Twine* et distribués librement sur la plateforme *itch.io*⁵⁴, permettant de réduire la distance entre créateurs, créatrices, joueurs et joueuses. Chaque joueur et joueuse peut commenter, interagir et débattre autour de ces œuvres distribuées hors des circuits habituels, rappelant les formes de théâtre de rue et populaire s'éloignant des salles de spectacle. Ces jeux à embranchements narratifs apparaissent comme une multitude de récits personnels, engagés et pluriels, proches des *Play My Oppression*⁵⁵ conçus par Gonzalo Frasca et de la maquette mise en place dans une séance de théâtre-forum : ils amènent à explorer différentes solutions et choix au sein d'une narration, faisant émerger un réseau d'alternatives face à une situation sociale.

Les « *Play My Oppression* » sont théorisés par Gonzalo Frasca dans son travail de thèse afin d'appliquer les méthodes et outils issus du *Théâtre de l'Opprimé* au jeu vidéo, et ont été une inspiration directe pour l'expérience menée avec les étudiants et étudiantes de Master 1. Les PMO sont la transposition d'une séance de théâtre-forum ; la maquette, simulant une situation d'injustice par le théâtre et l'improvisation dans le théâtre-forum, devient une courte expérience de jeu vidéo inspirée de modèles – de *patterns* – de jeux vidéo connus.

Par exemple, si une joueuse veut créer un jeu impliquant un combat, elle peut utiliser le modèle de *Street Fighter*. Si la simulation implique quelqu'un fuyant une situation, un modèle de jeu de course peut être adéquat, à condition qu'elle remplace les graphismes de voitures par des images de personnes⁵⁶.

Le jeu, posté sur un forum, est alors partagé avec les autres participants et participantes ; les joueurs et joueuses deviennent concepteurs et conceptrices, et vont pouvoir modifier directement le code du jeu afin de proposer une amélioration de la situation présentée, à la manière d'une séance de théâtre-forum.

Dans la lignée de ces approches, ma proposition se déroule de la manière suivante : chaque groupe d'étudiants et d'étudiantes choisit – à partir d'un souvenir – une situation d'oppression, de discrimination ou d'injustice qu'il souhaite aborder et questionner par le jeu. Collectivement, l'ensemble des membres du groupe met en scène la situation grâce au logiciel *Twine*, sous forme de paragraphes, en n'incluant aucune possibilité de choix : l'histoire se déroule de manière linéaire, avec comme seule possibilité l'avancée dans les paragraphes de textes. Les maquettes ainsi créées

Reset, un *hackerspace* situé à La Mutinerie à Paris, a organisé plusieurs « Atelier Queer Games » à partir de 2015 afin de favoriser l'échange et le partage autour des *queer games*. Le logiciel *Twine* y est abordé comme outil permettant l'écriture de « nouveaux récits utopiques, situés, ludiques, anti-capitalistes » (URL : <https://wiki.lereset.org/ateliers:queergames:start>, consulté le 9 octobre 2020, et <https://wiki.lereset.org/ateliers:ecriturespeculative>, consulté le 9 octobre 2020).

⁵⁴ *Itch.io* est une plateforme permettant aux concepteurs et conceptrices de jeux vidéo d'héberger leurs jeux vidéo de manière indépendante (URL : <https://w.itch.io/>, consulté le 29 novembre 2020).

⁵⁵ « Joue mon oppression », Gonzalo Frasca, « Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate », Master of Information Design and Technology, sous la direction de Janet H. Murray, Atlanta, Georgia, Institute of Technology, 2001,

⁵⁶ (Ma traduction) « For example, if a player wants to create a game involving fighting, she could use the *Street Fighter* template. If the simulation involves somebody running away, a racing car template might do it, as long as she replaces the car graphics with images of persons. », *ibid.*

sont alors échangées entre les groupes : chaque groupe reçoit l'architecture narrative *Twine* d'un autre groupe. La deuxième partie de l'exercice commence alors : l'ensemble des étudiants et étudiantes du groupe joue l'histoire, puis imagine des alternatives en ajoutant des embranchements narratifs au sein de l'arborescence *Twine*, en modifiant directement la structure du programme. L'exercice peut alors se poursuivre en échangeant des maquettes de groupe en groupe, afin de faire émerger de manière collective un ensemble d'alternatives à une situation initiale. Il est ensuite possible d'imaginer un ajout d'images, de son, mais aussi de mécaniques de navigation au sein du texte, afin de modifier et faire évoluer la situation de départ. Ici, les différentes propositions, alternatives et remises en question sont inscrites directement dans le code du jeu, et visibles sous forme d'embranchements au sein du logiciel.

À la manière d'une séance de théâtre-forum, le jeu final a peu d'importance au regard du processus collectif par lequel il prend naissance, créant une réflexion et un débat autour de la situation présentée en jeu. L'ensemble est ici nourri par le *game design*, les mécaniques et une expérience de jeu complétée au fur et à mesure des parties. Le rôle et le statut du *game designer* prend alors une nouvelle forme, proche de la figure du *joker* de théâtre-forum, se substituant au metteur en scène classique et amenant les joueurs et joueuses – ou spectateurs et spectatrices – à s'approprier un espace de représentation comme expression, débat, et remise en question. Ma proposition ici n'entend pas mettre en place un système de jeu ouvert, un éventail de choix permettant à tous et toutes de s'identifier, ainsi que de s'approprier la proposition et d'en construire le sens, mais davantage de l'amener à se confronter au système de jeu, à en explorer les limites et à le détourner par la modification du code du jeu, au sein même du processus de création.

Conclusion : l'exploration comme expérimentation

Le système des jeux narratifs est construit à la manière d'un labyrinthe au sein duquel le joueur ou la joueuse est amené·e à se perdre, à avancer dans des chemins sans issue, à rebrousser chemin et à s'engager dans de nouvelles voies significatives. Le joueur ou la joueuse explore ainsi la contrainte comme tremplin à la créativité et à la prise de distance critique, déroulant son propre fil au sein de l'architecture ludique. La transposition du fonctionnement du théâtre-forum à l'outil *Twine* permet de créer une confrontation et un débat autour de la construction de ce système, plaçant les participants et participantes dans un aller-retour réflexif entre la position d'architecte et celle d'explorateur, rappelant la figure du « spect-acteur » d'Augusto Boal. Ici, le jeu vidéo est envisagé dans sa plasticité, comme outil amenant une confrontation et une tension entre différentes expressions et un moyen de redéfinir, casser, discuter et reconfigurer un système. À l'image du théâtre-forum comme « répétition de la révolution », cet exercice n'a pas vocation à produire un jeu distribuable et apportant une solution à une situation problématique, mais plutôt à envisager une

démarche de création prenant source dans des pratiques vidéoludiques peuplant la scène indépendante et amateur, et envisageant le jeu vidéo comme véhicule d'une expression plurielle et diversifiée tant dans les représentations qu'au sein des mécaniques de jeu. La démarche ici n'est pas de proposer une multitude de choix assimilable à un hypermarché ludique où chacun et chacune trouverait son bonheur, mais davantage de faire de l'espace du jeu un terrain d'expression politique et collectif. L'engagement ici n'est plus une immersion sensationnelle mais plutôt l'exploration critique d'une narration ancrée dans un questionnement éthique et politique, où l'action s'accompagne d'une réflexion et d'une prise de distance avec une réalité sociale.

Bibliographie

- Anthropy, Anna, *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, New York, Seven Stories Press, 2012,
- Boal, Augusto, *Théâtre de l'opprimé* [1974], trad. Dominique Lémann, Paris, La Découverte, 1996,
- Bogost, Ian, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, The MIT press, 2007,
- Caillois, Roger, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1958,
- Coville, Marion, « Videogame Zinesters : une alternative de représentation, de pratique et de création », *Quand la médiatisation fait genre. Médias, transgressions et négociations de genre*, « Cahiers de la transidentité », Paris, L'Harmattan, 2014,
- Frasca, Gonzalo, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », in. Wolf Mark J.P. (dir), *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, 2003, p. 221 – 236,
- Frasca, Gonzalo, « Videogames of the oppressed : Videogames as a means for critical thinking and debate », Master of Information Design and Technology, sous la direction de Janet H. Murray, Atlanta, Georgia, Institute of Technology, 2001,
- Genvo, Sébastien, « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Les jeux vidéo, Quand jouer, c'est communiquer*, Paris, Hermès, n°62/I, 2012, p. 127-133 (URL : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-127.htm>, consulté le 10 octobre 2020),
- Jacques, Emmanuelle, « Des jeux vidéo engagés, pour éduquer ? Du théâtre de l'opprimé aux jeux vidéo : *September 12th* de Gonzalo Frasca », *RiMe*, n°2/II, 2018, p. 65-76 (URL : <http://rime.cnr.it/index.php/rime/article/view/41>, consulté le 10 octobre 2020),
- Jenkins Henry, « Game design as narrative architecture », in. Wardrip-fruin, Noah et Harrigan, Pat, *First Person Shooter, New Media as Story, Performance and Game*, Boston, MIT Press, 2004,
- Laurel, Brenda, *Computers as Theatre* [1991], Upper Saddle River, NJ, Addison-Wesley, 2014,
- Levet, Olivia, « Théâtre immersif et jeu vidéo : éléments d'analyse sociocritique du processus de création participative », et « Poïétique du jeu vidéo : ce que le jeu vidéo fait à la création », *Appareil*, n°22, à paraître,
- Maurin, Florent, « C'est quoi, les "Jeux du Réel" ? », « The Pixel Hunt », 2016 (URL : <https://www.thepixelhunt.com/fr/blog/cest-quoi-les-jeux-du-reel>, consulté le 29 novembre 2020),
- Meer, Alec, « IGF Factor 2014 – Save The Date », « Rock Paper Shotgun », 2014 (URL : <https://www.rockpapershotgun.com/2014/03/18/free-dating-game/>, consulté le 28 novembre 2020),
- Ryan, Marie-Laure, « Des jeux narratifs aux fictions ludiques, Vers une poétique de la narration interactive », *Nouvelle revue d'esthétique*, n° 11/1, 2013, p. 37-50,

- Schrank, Brian, *Avant-garde videogames: playing with technoculture*, Cambridge, MIT Press, 2014,
- Siegel, Claire, « L'Artgame, un jeu utopique à l'ère de la gamification ? », Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault, Montpellier 3, 2015,
- Siegel, Claire, « Les origines socio-idéologiques de l'Artgame, enjeux de la gamification dans la création vidéoludique », in. Signorile, Patricia (dir), *Les cahiers des rencontres Droit et Arts, La création numérique ludique : une œuvre comme les autres ?*, Aix-en-Provence, PUAM, 2020, p.31-48,
- Siegel, Claire et Levet, Olivia, « Escape game : Nouvelle anti-échappatoire postmoderne ? », article soumis pour publication.
- « TIGSource Forums », « Save the Date. It's a game about having dinner. », 2013 (URL : <https://forums.tigsource.com/index.php?action=printpage;topic=33753.0>, consulté le 29 novembre 2020).