



HAL
open science

Artgame-forum : d'un théâtre politique vers un jeu vidéo critique

Olivia Lévét

► **To cite this version:**

Olivia Lévét. Artgame-forum : d'un théâtre politique vers un jeu vidéo critique. Art et histoire de l'art. Université Paul-Valéry - Montpellier 3, 2023. Français. NNT: . tel-04507805

HAL Id: tel-04507805

<https://hal.science/tel-04507805>

Submitted on 17 Mar 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.

THÈSE DE DOCTORAT

ARTGAME-FORUM : D'UN THÉÂTRE POLITIQUE VERS UN JEU VIDÉO CRITIQUE

Présentée en vue de l'obtention grade de docteur
en **ARTS (18e SECTION)**, spécialité **ARTS PLASTIQUES**
de l'**UNIVERSITÉ PAUL VALÉRY MONTPELLIER III**

*Ecole Doctorale n°58 – LANGUES, LITTÉRATURES, CULTURES, CIVILISATIONS (LLCC)
UNITE DE RECHERCHE EA 4209 RIRRA 21*

Présentée par **Olivia LEVET**

Dirigée par **Madame Valérie ARRAULT, Professeur des universités**
Soutenue publiquement **5 décembre 2023** devant le jury composé de

Sandrine FERRET Professeur des universités en Arts plastiques, Université Rennes II	Présidente du jury Rapporteure
Valérie ARRAULT Professeur des universités en Arts plastiques, Université Paul-Valéry Montpellier III	Directrice de thèse
Stéphane NATKIN Professeur émérite rattaché au laboratoire CEDRIC, CNAM, Paris	Examineur
Olivier NEVEUX Professeur des universités en Études théâtrales, École Normale Supérieure de Lyon	Examineur
Bruno TRENTINI Maître de conférences HDR en Esthétiques, Université de Lorraine	Rapporteur

THÈSE DE DOCTORAT

ARTGAME-FORUM : D'UN THÉÂTRE POLITIQUE VERS UN JEU VIDÉO CRITIQUE

Présentée en vue de l'obtention du grade de docteur
en **ARTS (18^e SECTION)**, spécialité **ARTS PLASTIQUES**
de l'**UNIVERSITÉ PAUL VALÉRY MONTPELLIER III**

Ecole Doctorale n°58 – LANGUES, LITTÉRATURES, CULTURES, CIVILISATIONS (LLCC)

UNITE DE RECHERCHE EA 4209 RIRRA 21

Représenter, Inventer la Réalité, du Romantisme à l'Aube du XXI^e siècle

Présentée par **Olivia LEVET**

Dirigée par **Madame Valérie ARRAULT, Professeur des universités**



Soutenue publiquement 5 décembre 2023 devant le jury composé de

Sandrine FERRET

Professeur des universités en Arts plastiques, Université Rennes II

Présidente du jury
Rapporteure

Valérie ARRAULT

Professeur des universités en Arts plastiques, Université Paul-Valéry
Montpellier III

Directrice de thèse

Stéphane NATKIN

Professeur émérite rattaché au laboratoire CEDRIC, CNAM, Paris

Examineur

Olivier NEVEUX

Professeur des universités en Études théâtrales, École Normale
Supérieure de Lyon

Examineur

Bruno TRENTINI

Maître de conférences HDR en Esthétique, Université de Lorraine

Rapporteur

À l'École Buissonnière.

Résumé

***Artgame-forum* : d'un théâtre politique vers un jeu vidéo critique**

À l'heure d'une société ultra-technologique, le jeu vidéo est sollicité par de nombreux artistes du spectacle vivant dans des dispositifs interactifs, participatifs, ou immersifs, comme illustré notamment par l'intérêt croissant pour un « théâtre immersif ». Celui-ci, en plaçant l'immersion au premier plan, favorise la mise en place de simulations viscérales et hyperréelles. Mais la rencontre entre le théâtre et le jeu trouve des racines plus lointaines : le Théâtre de l'opprimé d'Augusto Boal, dans les années 1970, a recours au jeu dans sa dimension subversive ; la simulation y est entendue comme l'expérimentation d'un réel politique et social.

Replacé dans le contexte politique, social et culturel actuel, les valeurs portées par ce théâtre – la participation, la liberté, l'horizontalité ou l'héroïsme – sont détournées de leur origine utopique, et intégrées aux rouages d'une société technolibérale prônant la flexibilité, l'auto-entrepreneuriat et le travail comme modèle utopique. Le héros révolutionnaire mis en scène par le théâtre-forum devient le héros entrepreneur, symbole d'une nouvelle utopie : celle du numérique.

L'*Artgame*, qui pense le jeu vidéo dans sa dimension contre-culturelle, fournit des pistes dans l'affirmation de terrains de jeux critiques, dans la lignée des intentions originales du Théâtre de l'opprimé. La proposition d'un *Artgame-forum* renoue avec le théâtre pour penser un jeu vidéo plus *humain*, valorisant l'expérimentation, la lenteur, le débat, au cœur-même de son processus créatif. Le jeu – théâtral ou vidéoludique – est confronté aux idéologies qu'il véhicule, pour dégager des pistes vers des œuvres ludiques émancipées, au sein desquelles la fiction dessine les contours d'alternatives critiques.

Mots-clés : Jeux vidéo, Théâtre de l'opprimé, *Artgame-forum*, Théâtre immersif, Hyperréalité, Technolibéralisme

Abstract

***Artgame-forum* : from political theatre to critical video game**

In an ultra-technological society, many live performances use video games to create interactive, participatory or immersive experiences, as exemplified by the growing interest in an “immersive theater”. By focusing on immersion, immersive theatre creates visceral and hyperreal simulations. But the affinity between theatre and games is not a recent phenomenon. Augusto Boal's Theatre of the Oppressed, in the 1970s, uses games for their subversive potential, and simulation as a means of critical and political experimentation of reality.

Replaced in today's political, social and cultural context, the values carried by this theatre – participation, freedom, horizontality and heroism – are diverted from their utopian origin, and contribute to the establishment of technoliberalism, which promotes flexibility and self-entrepreneurship as utopian values. The revolutionary hero staged by the forum theatre becomes the entrepreneurial hero, symbol of a new utopia: the digital age.

Artgame, which considers video games in their counter-cultural dimension, leads to the affirmation of critical playgrounds, in line with Theatre of the Oppressed original aims. The proposal of an *Artgame-forum* draws on theatre to suggest a more *human* video game, one that values experimentation, deceleration and debate at the very heart of its creative process. The – theatrical or videogame – playground is confronted with the ideologies it conveys, to create emancipated playful works, in which fiction draws the outlines of critical alternatives.

Key words: Video games, Theatre of the Oppressed, *Artgame-forum*, Immersive theatre, Hyperreality, Technoliberalism.

Remerciements

J'adresse mes premiers remerciements à ma directrice de recherche, Mme Valérie Arrault, pour m'avoir encadrée et accompagnée dans l'élaboration de ma pensée critique, dans l'affirmation de ma pratique, pour sa disponibilité, son soutien à toute épreuve et ses nombreux encouragements, qui m'ont permis de mener à bien cette recherche, un grand merci.

Je remercie sincèrement Mme Sandrine Ferret et M. Bruno Trentini, pour avoir accepté d'évaluer cette thèse en tant que rapporteurs, ainsi que M. Stéphane Natkin et M. Olivier Neveux, pour avoir accepté d'en être les examinateurs.

J'aimerais également exprimer des remerciements particuliers à Mme Claire Siegel, et à Mme Emmanuelle Jacques.

À Claire Siegel, sans qui mon parcours de chercheuse n'aurait pas été le même, merci avant tout pour son amitié, sa présence et son aide précieuse dans l'élaboration de ma recherche et de ma pratique, son regard aiguisé, et de m'avoir toujours soutenue, à bien des égards.

À Emmanuelle Jacques, qui a encadré mon mémoire de recherche-crédation de master 2, et grâce à qui est né mon intérêt pour l'étude de la rencontre entre le théâtre et le jeu, merci pour toutes nos discussions, pour m'avoir épaulée à de très nombreuses reprises, et pour m'avoir donné l'envie de créer du jeu vidéo.

Je tiens aussi à remercier M. Thierry Serdane, pour ses nombreux encouragements, sa bienveillance, et pour m'avoir souvent aidée à y voir plus clair, ainsi que M. Patrice Cervellin, pour avoir guidé mes premiers pas de conceptrice, et ce depuis ma licence d'Arts plastiques.

Mes remerciements s'étendent également au reste de l'équipe de recherche et pédagogique du département des Arts plastiques de l'Université Paul-Valéry Montpellier III, et notamment à M. Patrick Marcolini, M. Eric Villagordo, Mme Karine Pinel, M. Antoine Verdier et M. Patrice Menconi, pour m'avoir aiguillée très régulièrement, et fait bénéficier de leurs conseils, tant sur ma recherche que sur mon activité d'enseignante. Je remercie les doctorants et doctorantes en Arts plastiques Florian Cossart, Axell Boué, Victoria Goicovich, Chloé Persillet, Nathalie Provenzano, Thierry L'hôte, Mélissa Rollinger, Olga Sedjerari et Myriam Ducoin, pour leur soutien et pour les projets menés ensemble, ainsi que les étudiants et étudiantes du parcours Jeux Vidéo et de la licence d'Arts Plastiques, avec qui j'ai eu énormément de plaisir à échanger au cours de mes années d'enseignement.

J'aimerais également remercier toutes les personnes qui ont participé, de près ou de loin, à la concrétisation de ma pratique plastique.

Je remercie la compagnie Adesso e Sempre, et en particulier Julien Bouffier ; merci de m'avoir invitée à partager son processus créatif, ses rêves de jeu, son regard artistique. Mes remerciements vont également à Robin Téral, et à Rubens Fournier, pour tous ces moments de création passés ensemble. Ma pratique de conceptrice s'est forgée auprès du collectif Gamaturgie,

dont je remercie chaque membre, pour continuer de m'inspirer chaque jour dans mon approche du jeu vidéo : merci à Antoine, Paulette, Axell, Manu, René-Louis, Pierre, Capucine, Christophe et Tristan. Je pense également à Sébastien Térol, et Johan Nouvel, avec qui sont nées les premières réflexions de ce travail doctoral, et à Michael Freudenthal ; merci pour ces recherches menées ensemble et nos discussions sur le théâtre et le jeu, que j'aurai aimé plus nombreuses.

J'aimerais ensuite remercier celles et ceux qui, toujours avec pertinence, enthousiasme et patience, m'ont offert de leur temps pour permettre à Brèche de prendre forme : un immense merci à Jeanne Levet, Emmanuel Durand, Tristan Itier et Zoé Languier, pour leur aide à tous niveaux de la conception, à Florian Cossart, Antoine Soliveres, Dimitri Balzan et Antonin Cossart pour s'être prêtés au jeu. Merci également à Antonin pour sa relecture, dans la dernière ligne droite.

J'aimerais accorder une place toute particulière pour remercier mon entourage, avec qui j'ai partagé chacune des étapes de ce travail de recherche doctorale.

Merci aux personnes rencontrées sur le serveur Discord PHD Students, qui m'ont apporté soutien et conseils. Je remercie en particulier Isabelle, Clémentine, Claudia, Charlotte, Camille, Julien, Muriel, Barnabé, Hélène et Malina, j'ai adoré vous retrouver chaque matin, et travailler à vos côtés. Je remercie tout spécialement Marine ; pour son aide à tous niveaux, son écoute, dans les hauts et les bas, et pour toutes ces sessions de rédaction partagées ensemble, et ce du début à la fin, ainsi que Marie, pour sa présence au quotidien, pour m'avoir encouragée dans les moments où j'en avais le plus besoin, pour son soutien indéfectible ; un immense merci à vous deux d'avoir été là jusqu'au bout, et de m'avoir permis de poser le point final.

Je remercie les « investigateur.rices », pour nos échappées ludiques, ces parties sans vainqueur, ces explorations chthuliennes ; mille mercis pour ces précieux moments partagés ensemble, et pour toutes les parties à venir.

Je remercie également Amélie Martin ; merci pour son soutien quotidien, pour nos chansons volées en fin de journée.

Je remercie ensuite mon père, Jérôme ; pour son aide à la mise en place de Brèche, pour avoir été toujours là, malgré les difficultés, et pour son soutien inconditionnel, ma sœur Judith, pour m'avoir toujours inspirée, pour ses encouragements, et pour nos longues conversations, et, enfin, ma sœur Jeanne, sans qui Brèche n'aurait certainement pas pu voir le jour. Merci pour son aide quotidienne, pour sa relecture assidue, pour son réconfort.

À mon compagnon, Manu, je souhaite exprimer des remerciements que ces quelques lignes ne suffiront pas à définir. Merci d'avoir embarqué avec moi dans cette aventure, de m'avoir aidée sans compter, et d'avoir été toujours présent à mes côtés.

En dernier lieu, je remercie ma mère, Elisabeth, à qui je dédie cette thèse, et qui continue de m'accompagner chaque jour. Elle en aura relu les premiers chapitres, mon plus grand souhait aurait été de pouvoir en finaliser l'écriture à ses côtés.

Avant-propos

Le cheminement d'une œuvre entre Théâtre et Jeu vidéo

Cette recherche-crédation, entamée en 2018, prend la suite d'une première exploration des enjeux à la croisée du théâtre et du jeu vidéo, réalisée dans le cadre de mon mémoire de recherche de Master 2. Celui-ci, intitulé *Jeu vidéo et théâtre. Les enjeux d'une œuvre entre interactivité, narration et politique*¹, revenait sur un travail de création, de recherche et d'observation mené avec le collectif d'artistes Gamaturgie, que nous avons co-fondé avec d'anciens étudiants et d'anciennes étudiantes du parcours « Jeux vidéo » de l'Université Paul-Valéry Montpellier III, et auprès de la compagnie de théâtre montpelliéraine Adesso e Sempre, dirigée par le comédien et metteur en scène Julien Bouffier. Son enjeu central était d'analyser l'interactivité permise par le jeu vidéo comme levier vers une émancipation du public : En quoi les outils, théories et apports du médium vidéoludique peuvent-ils aider la conception d'une œuvre théâtrale participative, dans laquelle le public ne serait pas un simple mécanisme de la mise en scène, mais véritablement *acteur* de la représentation ? Au fil de cette première recherche, de nouvelles interrogations, contrastant avec ma première intention, ont émergées : une expérience ludique doit-elle nécessairement être interactive, immersive, ou engageante ? L'expérience d'un spectateur de théâtre, dont la participation « active » – entendue comme influence concrète sur le déroulé de l'œuvre – ne serait pas sollicitée, peut-elle s'approcher de celle vécue par un joueur ou une joueuse de jeu vidéo ?

Depuis 2018, le contexte politique, culturel et artistique a évolué. Bien que l'histoire du théâtre témoigne, depuis ses origines, de nombreuses expériences participatives ou interactives, de plus en plus d'œuvres expérimentent ces dernières années une hybridation du théâtre et du jeu vidéo, pensée jusque dans les outils, procédés et techniques mis en scène. Ce phénomène est notamment accéléré par la technologisation des échanges pendant la pandémie de Covid-19 : les acteurs et actrices deviennent personnages de jeux vidéo, contrôlés à distance par les joueur et joueuses – comme cela est le cas dans l'œuvre *Autoshow* de Joël Hefri et Antoine Zivelonghi – donnent vie aux personnages d'*Hamlet* dans des performances artistiques vidéoludiques – à l'instar de Sam Crane, qui rejoue la pièce de Shakespeare dans un serveur public du jeu *Grand Theft Auto* en 2022, et retransmet l'expérience en direct en

¹ O. Levet, *Jeu vidéo et théâtre. Une œuvre entre interactivité, narration et politique*, Mémoire de master en Arts plastiques, sous la direction d'Emmanuelle Jacques, Montpellier III, 2018.

ligne – ou participent à la mise en scène de cours universitaires dans lesquels conférenciers et étudiants sont immergés dans des espaces vidéoludiques, comme l’expérience menée dans le jeu *Red Dead Redemption 2* par le collectif CREW et l’Université belge d’Anvers en 2020, dans le cadre d’une conférence portant sur la théâtralité du médium vidéoludique.

Face à l’étendue de ce paysage d’œuvres contrastées, mon parcours de chercheuse m’a amenée à défricher les débats, procédés et problématiques au carrefour du théâtre et du jeu, et à délimiter mon itinéraire ; la réalisation d’une expérience artistique ludique et théâtrale, *Brèche*, exposée dans les pages de ce volume de thèse, a joué le rôle de guide. En envisageant la rencontre entre le jeu et le théâtre au cœur du processus créatif d’une œuvre vidéoludique, *Brèche* propose de décaler un regard majoritairement porté sur les qualités interactives, immersives ou engageantes de dispositifs ludiques, et sur leurs effets sur les joueurs et joueuses, pour plutôt le porter sur le sens expressif et politique véhiculé par les procédés mis en scène. L’enjeu est d’affirmer, à rebours d’une allégation qui voudrait que le jeu vidéo soit nécessairement *immersif*, engageant, ou plaisant, une approche expérimentale, contre-culturelle et artistique du médium, faisant de la scène de jeu vidéoludique un théâtre d’expérimentation critique et politique.

Table des matières

Résumé	7
Abstract	8
Avant-propos	11
Introduction	17

Partie I Espace et interface : quelle place pour le public sur la scène de jeu ?

Chapitre 1 Du jeu à la scène : la construction d'un espace collectif entre l'œuvre et le public

1. L'interface de jeu comme scène de théâtre	34
1.1 La Poétique d'Aristote pour penser l'interaction homme-machine sous l'axe du plaisir et de la fluidité	34
1.2 La scène et les décors : scénographie et <i>level design</i>	42
2. Les avant-gardes artistiques et théâtrales : une ouverture de la scène	50
2.1 Réflexion sur l'architecture des lieux théâtraux	50
2.2 Une sortie des lieux vers le quotidien	53

Chapitre 2 L'interactivité, contre une structure aristotélicienne ?

1. Le modèle aristotélicien pour penser le récit ludique au prisme de la cohérence et de la « tension dramatique »	60
1.1 Le joueur comme héros tragique	60
1.2 L'analyse du Théâtre de l'opprimé : contre un système tragique coercitif ?	65
1.3 Les enjeux de la méthode du théâtre-forum	68
1.4 L'antimodèle de <i>Brèche</i> comme témoin des paradoxes du théâtre-forum	73
2. Vers une <i>Poétique</i> du jeu vidéo placée sous le signe de l'expérimentation et de la simulation	81
2.1 Gonzalo Frasca : le théâtre-forum comme système ludique	81
2.2 Les expérimentations autour de la linéarité de la fable	86
2.3 <i>Brèche</i> : tentative d'une narration systémique et dynamique	92

Chapitre 3 Le théâtre immersif : une plongée ludique dans la fiction ?

1. Le théâtre immersif comme prolongement de l'histoire du récit interactif	102
1.1 Le théâtre immersif comme narration environnementale	102

1.2	Les influences du jeu de rôle : le fantasme de la « bête mythologique hypothétique de l'informatique »	111
1.3	Le théâtre immersif comme pratique ludique : un <i>escape game</i> théâtralisé	120
2.	Quand simulation rime avec immersion : quelles ambitions derrière ces dispositifs théâtraux immersifs ?	130
2.1	Immersion viscérale : les sensations et le corps au premier plan	130
2.2	La simulation entendue comme l'immersion totale dans la fiction ou l'expérimentation du réel	133
2.3	L'immersion comme métaphore liquide	137

Partie II De l'engagement du joueur à la mobilisation de l'employé

Chapitre 4 L'enlacement du jeu et du quotidien : la réalisation de l'hyperréalité..... 147

1.	La porosité de la frontière entre le jeu et le quotidien	148
1.1	Les jeux pervasifs : l'extension du « cercle magique » de jeu	148
1.2	Contre une dilution du jeu dans le réel, l'irruption du réel dans le jeu	153
2.	L'exemple de DAU : un monde spectaculaire et hyperréel	159
2.1	La simulation hyperréelle de DAU	159
2.2	L'immersion dans un simulacre : l'exposition à Paris	167
2.3	Une simulation ludique, <i>kitsch</i> et postmoderne	172
2.4	La soumission « volontaire » aux règles de jeu ultralibérales ?	179

Chapitre 5 L'utopie d'un monde technologique et participatif centré sur le travail..... 189

1.	La résistance difficile à la domination de la <i>Silicon Valley</i>	190
1.1	La constitution d'une utopie numérique	190
1.2	<i>Brèche</i> : la représentation d'un monde postmoderne, technolibéral et ubérisé	205
1.3	Du héros révolutionnaire au héros entrepreneur : l'art participatif comme rouage du néolibéralisme	214
2.	Le joueur de <i>Brèche</i> : dans la peau de l'employé idéal ?	222
2.1	Être motivé, autonome, flexible et rapide : <i>l'horloge</i>	222
2.2	Adhérer à la culture d'entreprise dans une structure horizontale et libre : <i>la machine à café</i>	238
2.3	Être heureux, épanoui et immergé dans le travail : <i>le tableau « happiness »</i>	248

Partie III Vers un *Artgame-forum* : le théâtre pour penser un jeu vidéo plus *humain*

Chapitre 6 : L'*Artgame* comme *Forum* ; le conflit entre auteur et joueur 263

1.	Penser la place de l'Auteur d'une œuvre interactive et participative	263
1.1	L' <i>Artgame</i> : à l'encontre de la « neutralité » des mécaniques ?	263
1.2	Vers une invisibilisation de l'Auteur au cœur de la conception ?	269

2. Les jeux de l’opprimé, la simulation d’un point de vue d’auteur ou d’auteurice sur le monde	274
2.1 Les <i>Play My Oppression</i> : le débat au cœur des mécaniques	274
2.2 Le <i>Forum Exquis</i> : les jeux narratifs comme « antimodèles »	279
3. Le joueur comme acteur : l’interprétation d’un rôle comme métaphore du conflit.....	285
3.1 Entre le <i>game</i> et le <i>play</i> : investir le « jeu » entre les points de vue	285
3.2 Jouer un personnage, jouer avec son rôle	294
Chapitre 7 : Un rythme plus humain, depuis le cœur du système jusqu’au processus créatif.....	301
1. <i>Brèche</i> comme « boussole » dans la rencontre entre le théâtre et le jeu vidéo à l’ère du technolibéralisme.....	302
1.1 La boussole rhétorique de <i>Brèche</i>	302
1.2 La contrainte et le conflit comme partis pris : <i>dévoiler les frontières du théâtre ludique</i>	308
1.3 Valorisation de la réflexion, de la lenteur, de l’errance, du vide : <i>la flânerie dans le théâtre</i>	313
1.4 « Briser le quatrième mur de la fiction technolibérale » : <i>ouvrir l’accès à la machinerie scénique et ludique</i>	324
2. Le théâtre comme inspiration pour un rythme plus humain	333
2.1 <i>Andy’s Gone</i> et <i>Andy’s Game</i> : une résidence théâtrale immersive, ludique et politique.....	333
2.2 <i>Brèche</i> : du <i>Forum Exquis</i> vers un « <i>Artgame-forum</i> »	346
2.3 Le journal de bord comme trace d’un conflit	353
Conclusion.....	363
Références bibliographiques	371
Annexes	393
Figure A1 Extraits du <i>Game Design Document</i> de <i>Brèche</i>	395
Figure A2 <i>Script</i> de <i>Brèche</i>	419
Figure A3 Conduite de <i>Brèche</i>	423
Figure A4 Planche de photographies complémentaires de la session de test de <i>Brèche</i> du 13 août 2023	424
Figure A5 Textes du <i>narrative document</i> de <i>Brèche</i>	427
Figure A6 <i>Storyboard</i> de <i>Brèche</i> , 2020.....	430

Introduction

Le jeu vidéo occupe une place dominante sur la scène culturelle actuelle. Loin d'être cantonné à l'espace privé du salon, il en sort pour investir les lieux publics, est appelé dans la création de dispositifs immersifs, ludiques et interactifs, qui sollicitent les corps des joueurs et joueuses et remettent en question les frontières du médium. Dans une dynamique accélérée par la pandémie du Covid-19, et la fermeture des salles de théâtre qu'elle a entraînée, de plus en plus d'œuvres empruntant aux outils, procédés et technologies vidéoludiques émergent dans le domaine des arts vivants. Les scènes artistique, culturelle mais également universitaire témoignent depuis quelques années d'un engouement particulier autour d'une hybridation assumée entre le jeu vidéo et le théâtre, concrétisée en 2018 par la création de l'organisation « Playable Theatre » (littéralement : « théâtre jouable ») co-dirigée par Celia Pearce et Caroline Murphy, à l'Université de Northeastern de Boston, au sein du département Arts, *Media* et *Design*. L'organisation se présente comme un projet artistique interdisciplinaire, dont les missions visent à soutenir les créateurs et créatrices de « playable theatre », « des événements théâtraux participatifs et immersifs – des expériences incarnées, où le public a la possibilité d'influencer le résultat – qui réunissent des aspects des jeux et du théâtre pour créer de nouvelles formes d'art et de divertissement¹ ». Le projet donne lieu à l'organisation d'événements scientifiques en lien avec le festival de jeux vidéo indépendants

¹ (Je traduis) « Playable theatre broadly describes participatory, immersive theatrical events—embodied experiences where audiences have meaningful agency to influence the outcome—that bring together aspects of games and theatre to create new forms of art and entertainment. », site officiel de *Playable Theatre* (en ligne, consulté le 18 septembre 2023) <https://web.northeastern.edu/playabletheatre/>

*Indiecade*², cofondé par Celia Pearce, à un programme de financement pour les artistes, et, en 2021, à un numéro consacré au genre du *Playable Theatre* dans la revue *Well Played. A Journal on Video Games, Values, and Meaning*³.

Face à cet engouement, qui ne se limite pas qu'aux États-Unis, car il semble témoigner d'un champ en émergence au niveau international⁴, il apparaît nécessaire de questionner les valeurs sous-jacentes non conscientes face à la multiplication contemporaine d'environnements immersifs et ludiques. Les procédés mis en scène par les dispositifs décrits par Celia Pearce ne sont pas nouveaux ; la prise en compte de la participation du public à l'élaboration d'une œuvre est présente dans le domaine des arts vivants bien avant l'avènement de l'art numérique ou du jeu vidéo. La mise en scène d'expériences centrées sur la participation du public, ou son immersion au cœur d'une fiction dont il est le principal moteur, resituées dans un contexte économique, politique et social néolibéral, incarnent néanmoins des enjeux paradoxaux. Bien que ces démarches puissent s'inscrire dans la recherche d'une libération du public ou d'un renouvellement des expressions artistiques, elles entrent en adéquation avec les valeurs véhiculées par une idéologie dominante. Les compétences sollicitées chez le public par un ensemble d'œuvres participatives – la capacité d'action, d'initiative ou de prise de risque – sont valorisées par une politique libérale, centrée sur le travail et la production de valeurs ; elles irriguent également majoritairement les jeux vidéo dans leur dimension industrielle. En quoi les procédés participatifs, immersifs et ludiques sont-ils aujourd'hui aux fondements d'une idéologie dominante technolibérale, et comment une affirmation des racines utopiques, révolutionnaires et critiques d'une hybridation entre le jeu vidéo et le théâtre peut-elle permettre de les réinvestir dans leur fonction critique et leur pouvoir émancipateur ?

Le Théâtre de l'opprimé⁵, développé et expérimenté par Augusto Boal dans les années 1970, au Brésil, invite à mettre en perspective une histoire commune entre le théâtre et le *jeu*, et notamment leurs racines utopiques, artistiques et révolutionnaires. L'ambition est alors de déployer une analyse critique des valeurs sous-jacentes à une idéologie dominante

² La dernière édition du *Playable Theatre symposium* a eu lieu les 3 et 4 décembre 2022 (en ligne, consulté le 18 septembre 2023) <https://www.indiecade.com/playabletheatre/>

³ « A Special Issue on Playable Theatre », in C. Pearce et N. Fortugno (dir.), *Well Played. A Journal on Video Games, Values, and Meaning*, vol. 10, n°2, 2021 (en ligne, consulté le 18 septembre 2023) <https://doi.org/10.1184/R1/14919645.v5>

⁴ À titre d'exemple, le colloque international « Live Performance and Video games. Appropriations, Inspirations and Mutual Transfers », qui s'est déroulé en ligne les 5,6 et 7 octobre 2022, et organisé par Réjane Dreifuss (Université de Arts de Zurich, Suisse), Simon Hagemann (Université de Lorraine, France) et Izabella Pluta (Université de Lausanne, Suisse) a réuni des chercheurs et chercheuses autour des relations entre les domaines des jeux vidéo et des arts vivants.

⁵ A. Boal, *Théâtre de l'opprimé* [1975], trad. Dominique Lémann, Paris, La Découverte/Poche, 1996.

postmoderne et technolibérale, afin de dessiner des pistes vers de possibles espaces de résistance, hérités d'un théâtre politique et participatif.

La démarche adoptée dans cette recherche-crédation vise à questionner cette problématique au cœur du processus créatif d'une œuvre ancrée dans le mouvement de l'*Artgame*, *Brèche*. Face à une industrie du jeu vidéo, rythmée par les attentes d'un marché, ce mouvement affirme le médium vidéoludique dans sa dimension critique, et donne lieu à des œuvres artistiques, expérimentales, amateurs, jouant avec les codes des canons vidéoludiques, diversifiant les imaginaires et les compétences sollicitées chez les joueurs et joueuses. Il permet d'analyser la multiplication contemporaine de formes théâtrales, interactives et immersives *depuis* et *à partir* d'une contre-culture vidéoludique, pour renouveler sa critique face à ces nouvelles expressions ludiques.

Dans une approche poétique de l'« œuvre en train de se faire⁶ », héritée du philosophe René Passeron, chacune des étapes de la conception de *Brèche* m'a amenée à interroger dans l'expérimentation de ma pratique les enjeux politiques, sociaux et artistiques soulevés par l'hybridation du jeu vidéo et des procédés empruntés au théâtre politique et participatif à l'ère contemporaine. La méthodologie sociocritique, telle que développée par Edmond Cros⁷, a permis d'analyser, dans un aller-retour constant entre pratique et théorie, les idéologies et problématiques nichées non consciemment au cœur de la conception de chacune des dimensions de cette œuvre pluridisciplinaire : tant dans son caractère vidéoludique – les participants et participantes de *Brèche* manipulent un jeu vidéo informatique – que théâtral – ils et elles évoluent dans une scénographie, indissociable du jeu vidéo, et dans laquelle ils et elles se prêtent au *jeu* de rôle, de l'acteur. Cette analyse sociocritique, en dialogue avec l'approche poétique de l'œuvre, a guidé la conception depuis ses premières esquisses jusqu'à sa forme actuelle, m'incitant à envisager *Brèche* comme une mise en abyme de mon processus de recherche-crédation et de sa problématique : elle met en scène un studio de jeu vidéo, dans lequel les joueurs et joueuses incarnent des employés au travail, et où se jouent et s'expérimentent les tensions politiques, théoriques et artistiques soulevées par ma pratique.

La conception de *Brèche* est issue d'un corpus d'œuvres contrasté, permettant de situer ma pratique face aux idéologies et valeurs qui traversent les domaines artistiques dont elle est issue, tant celui des arts plastiques, du jeu vidéo, du théâtre ou de la littérature. Ce corpus m'a menée au fur et à mesure de la conception à tisser une cartographie d'œuvres participatives, ludiques ou immersives, permettant de nourrir chacune des étapes du jeu,

⁶ R. Passeron, *Pour une philosophie de la création*, Paris, Klincksieck, 1989, p. 14.

⁷ E. Cros, *La sociocritique*, Paris, L'Harmattan, 2003.

englobant aussi bien le théâtre politique, participatif, ou interactif, le théâtre immersif, le domaine du *larp* (*live action role playing*, ou jeu de rôle grandeur nature) ou du jeu de rôle, les jeux de type ARG (*Alternate Reality Games*, ou jeux en réalité alternée) et jeux de piste, les *escape games*, que le domaine de l'installation, de la performance, des *happenings*, des œuvres théâtrales ayant recours à la réalité virtuelle, à la visio-conférence, ou prenant place directement au sein d'un jeu vidéo⁸, les jeux ayant recours à des « contrôleurs alternatifs ». Bien que cette typologie rejoigne en certains points celle établie par Celia Pearce dans la définition d'un « théâtre jouable », elle prend également en compte des jeux vidéo qui n'intègrent pas nécessairement « des acteurs en direct et en temps réel⁹ », mais participent à l'affirmation d'une rencontre entre le jeu vidéo et le théâtre ancrée dans le domaine de l'*Artgame*, à l'instar des *jeux de l'opprimé*¹⁰, ou de certains jeux vidéo d'aventure narratifs. Cette catégorisation s'étend également au domaine de la littérature, afin d'analyser les enjeux communs entre le théâtre et le jeu vidéo du point de vue du texte, de la narration, en remontant aux racines littéraires d'une narration non-linéaire et interactive. Il est important de souligner que ces catégories ne sont pas hermétiques, car elles dialoguent entre elles, s'influencent les unes avec les autres, illustrant la pluridisciplinarité soulevée par la rencontre fusionnelle entre le théâtre et le jeu vidéo. Elles n'ont pas vocation à l'exhaustivité ; les œuvres analysées dans cette recherche-crédation visent à aborder d'un point de vue politique et idéologique, articulé avec l'approche poétique et sociocritique de *Brèche*, l'hybridation du théâtre et du jeu. Afin de nourrir la critique qu'elle met en scène à propos des conditions de travail d'une *start-up* de jeux vidéo, ce corpus est complété par des œuvres qui traitent de la déshumanisation d'une société centrée sur la production de valeurs, à l'image du jeu *The Stanley Parable*¹¹, au carrefour d'un ensemble de problématiques analysées dans cette recherche-crédation. *Brèche* explore les dérives d'une production industrialisée, et s'inscrit dans la lignée d'un ensemble d'œuvres qui les mettent en scène, des *Temps modernes*¹², jusqu'aux représentations contemporaines d'un monde technolibéral et ubérisé, illustrées, à titre d'exemple, dans le film *Sorry We Missed You* de Ken Loach, sorti en 2019.

⁸ Celles-ci sont définies par Celia Pearce comme « spectacles vivants médiatisés » (je traduis : « mediated live performances »), « Introduction: building a plane in mid-air », « A Special Issue on Playable Theatre », in C. Pearce et N. Fortugno (dir.), *Well Played. A Journal on Video Games, Values, and Meaning*, vol. 10, n°2, 2021 (en ligne, consulté le 18 septembre 2023) <https://doi.org/10.1184/R1/14919645.v5>.

⁹ (Je traduis) « live actors in real time », *ibid.*

¹⁰ G. Frasca, *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*, M.A. Thesis of Information Design and Technology, sous la direction de Janet H. Murray, Atlanta, Georgia Institute of Technology, 2001.

¹¹ *The Stanley Parable*, Davey Wreden, William Pugh, Galactic Cafe, 2013.

¹² *Modern Times*, Charlie Chaplin, 1936.

Au regard de ce corpus d'œuvres, cette recherche-crédation puise dans un corpus de textes théoriques, qui, au fil des étapes de la conception de *Brèche*, m'a permis d'éclairer les problématiques soulevées par ma pratique, d'accompagner ses choix, d'éclairer ses doutes, puis d'affirmer ses arguments.

Les écrits d'Augusto Boal, qui documentent les différentes techniques, exercices et procédés du Théâtre de l'opprimé, et théorisent ses ambitions politiques et révolutionnaires, ont constitué un premier recueil théorique, critique et pratique. Celui-ci est questionné dans cette recherche-crédation face aux appropriations plus contemporaines du Théâtre de l'opprimé, notamment la proposition du théâtre institutionnel d'Yves Guerre, mais également à des penseurs permettant d'approfondir la question d'un théâtre politique à visée émancipatrice, comme Jacques Rancière et Olivier Neveux. L'ouvrage de Julian Boal, *Theatre of the Oppressed and its Times*¹³, paru cette année, en 2023, a également constitué une source précieuse, permettant d'affirmer un ensemble d'arguments critiques explorés depuis les prémices de cette recherche-crédation sur une analyse des procédés du Théâtre de l'opprimé, resitués dans un contexte politique ultralibéral.

L'ambition politique, critique et émancipatrice d'un théâtre politique et participatif est confrontée, dans cette recherche-crédation, au genre du « théâtre immersif », analysé à partir de l'esthétique de la compagnie Punchdrunk, créée en 2000. Elle puise à ce propos dans la recherche de Josephine Machon, et notamment dans l'ouvrage *Immersive theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance*¹⁴, publié en 2013, ainsi que dans l'ouvrage *Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk*¹⁵, de Rose Biggin, publié en 2017. Cette approche anglo-saxonne est prolongée par la typologie du genre proposée par Marcel Freydefont, permettant de le replacer dans une histoire pluridisciplinaire¹⁶. L'analyse critique du théâtre immersif et des valeurs idéologiques qu'il véhicule s'appuie sur la recherche d'Adam Alston : celle-ci trouve des points de rencontre avec l'analyse de Julian Boal sur le dévoiement libéral des procédés participatifs à l'époque contemporaine.

Ces problématiques, issues du champ du théâtre, sont questionnées dans ma recherche-crédation depuis le champ des *game studies*. La recherche de Gonzalo Frasca, qui puise directement dans les procédés *distanciateurs* du Théâtre de l'opprimé, et participe

¹³ J. Boal, *Theatre of the Oppressed and its Times*, trad. Fabiana Comparato et Kelly Howe, Routledge (édition numérique), 2023 (en ligne, consulté le 19 septembre 2023) <https://doi.org/10.4324/9781003325048>

¹⁴ J. Machon, *Immersive theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2013.

¹⁵ R. Biggin, *Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk*, Cham, Palgrave Macmillan, 2017.

¹⁶ M. Freydefont, « Les contours d'un théâtre immersif », « Utopies de la scène, Scènes de l'utopie », *Agon*, n 3, 2010 (en ligne, consulté le 2 août 2023) <https://journals.openedition.org/agon/1559>

grandement à une considération du jeu vidéo dans sa dimension politique, artistique et sociale, a joué un rôle central dans l'élaboration de ma recherche. Sa théorisation de la *simulation* et des *jeux de l'opprimé*, croisée avec celle d'Espen J. Aarseth sur le jeu vidéo entendu comme cybertexte, ou celle de Ian Bogost, sur la rhétorique procédurale, a permis d'affirmer l'ancrage de *Brèche* dans la lignée de penseurs argumentant la force expressive des mécaniques et règles de jeu. Celle-ci est confrontée à l'approche de Brenda Laurel, pionnière dans l'analyse du jeu vidéo du point de vue du théâtre, notamment grâce à son ouvrage *Computer as Theatre*¹⁷, publié dans sa 1^{ère} édition en 1991. La chercheuse propose de renouer avec la *Poétique* aristotélicienne, afin de théoriser l'engagement des joueurs et joueuses au sein d'une interface informatique.

Au-delà des champs du théâtre, de la performance et du jeu vidéo, l'élaboration d'une critique des procédés participatifs, immersifs et interactifs à l'ère contemporaine demande d'élargir la question aux champs des sciences de l'art et des sciences sociales ; la pensée d'Hartmut Rosa et son analyse de l'*accélération sociale*, celle de Zygmunt Bauman avec la modernité *liquide* postmoderne, et, enfin, la critique d'une *hyperréalité*, de Jean Baudrillard, articulée à la définition d'une société *kitsch* et artificielle établie par Valérie Arrault, permettent de déceler les idéologies politiques portées par ces pratiques artistiques. Enfin, le choix de mettre en scène une *start-up* de jeux vidéo comme témoignage de la récupération des valeurs d'horizontalité, de participation ou de liberté par l'idéologie dominante – notamment au sein du monde du travail – est issu en partie de la découverte de la recherche de Fred Turner sur les origines contre-culturelles d'une *utopie numérique*, portée par la *Silicon Valley*. Dans cette utopie numérique, l'ultralibéralisme est entendu comme *technolibéralisme*, défini par Éric Sadin en lien avec une « siliconisation » du monde.

Cette recherche-crédation s'inscrit dans le travail mené par le département des Arts Plastiques de l'Université Paul-Valéry Montpellier III. Dans la continuité de la pensée philosophique de l'École de Francfort, toutefois actualisée aux enjeux contemporains portés par l'industrie du jeu vidéo et du technolibéralisme, ses enseignants-chercheurs et enseignantes-chercheuses affirment une approche du médium dans sa fonction émancipatrice, où la théorie critique apparaît comme un levier susceptible de faire résistance à l'idéologie néolibérale. Dans cette orientation, la création de *Brèche* se situe dans le sillage de l'analyse du jeu vidéo depuis la *métaphore du théâtre* développée par Emmanuelle Jacques, et renoue avec la recherche de Claire Siegel sur le mouvement de l'*Artgame* et de la *gamification*. Les recherches de Thierry Serdane et de Patrice Cervellin, qui analysent les technologies du jeu

¹⁷ B. Laurel, *Computers as Theatre* [1991], 2^{de} édition, Upper Saddle River, NJ, Addison-Wesley, 2014.

vidéo dans leur pouvoir contre-culturel, ont également consolidé l'élaboration de ma pensée critique.

Ces apports théoriques sont articulés, dans les parties de cette recherche-crédation, aux réflexions soulevées par le processus créatif de *Brèche*. La relation complexe qu'entretiennent jeu vidéo et théâtre, sous idéologie dominante du technolibéralisme, est explorée à travers trois axes : « Espace et interface : quelle place pour le public sur la scène de jeu ? », « De l'engagement du joueur à la mobilisation de l'employé », et, enfin, « Vers un *Artgame-forum* : le théâtre pour penser un jeu vidéo plus *humain* ».

Espace et interface : quelle place pour le public sur la scène de jeu ?

La première partie propose de revenir sur l'hybridation du jeu vidéo et du théâtre à partir d'une analyse des enjeux soulevés par la mise en scène d'un *espace* – vidéoludique ou théâtral – au sein duquel le public joue un rôle central. Le premier chapitre analyse l'interface vidéoludique, dans la lignée de Brenda Laurel, comme un théâtre. Le terrain de jeu de *Brèche*, composé d'une partie informatique et d'une partie physique, ainsi que l'analyse de Henry Jenkins des concepteurs et conceptrices de jeux comme « architectes narratifs », invitent à considérer en parallèle le *level design* (la conception de niveaux de jeu) et la *scénographie* : le programme informatique est envisagé comme « machinerie » théâtrale, tirant les ficelles des décors parmi lesquels les joueurs et joueuses évoluent. Cette métaphore théâtrale et architecturale suggère de retracer, dans l'histoire du théâtre et de la performance, les origines d'un *jeu* partagé avec le public : en quoi l'architecture de l'espace scénique ou vidéoludique, et la place du public dans celui-ci, influencent-elles la réception de l'œuvre ? Des expressions de mises en scène interactives ou immersives apparaissent alors, bien avant l'avènement de l'informatique, dans des œuvres vivantes qui questionnent la relation avec le public, jusqu'à expérimenter sa participation directe en lui proposant de prendre place sur la scène de *jeu*. Cette ouverture de la scène porte, dans le domaine des arts vivants et plastiques, un sens politique : le Théâtre de l'opprimé d'Augusto Boal, et notamment le théâtre-forum, en invitant le public sur scène, s'inscrit dans une démarche révolutionnaire, héritée de Brecht, et symbolisée par la lutte contre un « système tragique coercitif » aristotélicien, qui entend libérer le public captif du dispositif théâtral. Celle-ci soulève des enjeux parfois contradictoires quant au statut du public et aux conditions de son émancipation ; le chapitre 2 analyse cette question face au « spectateur émancipé » de Jacques Rancière, et nourrie de l'analyse du théâtre politique d'Olivier Neveux. Comment mettre en scène une esthétique véritablement émancipatrice, et celle-ci passe-t-elle nécessairement par une « activation » du

public, métaphorisée par sa liberté d'action sur la scène de jeu théâtrale, ou ludique ? Cette question est étendue aux débats qui animent le champ des *games studies* : tandis que Brenda Laurel invite à renouer avec la *mimesis* et la *catharsis* aristotéliennes dans la conception de fictions ludiques immersives, cohérentes et plaisantes, Gonzalo Frasca affirme le jeu du point de vue d'une simulation critique. Il analyse le Théâtre de l'opprimé à partir des sciences du jeu, en renouant notamment avec la *paidia* de Roger Caillois : son approche invite à remettre frontalement en question les structures narratives héritées d'une approche aristotélienne, dominantes dans les fictions vidéoludiques. Ce deuxième chapitre m'amène à positionner *Brèche* face à l'ensemble de ces questions, et à revenir plus particulièrement sur la structure narrative, les règles et les différentes parties du jeu ; l'*antimodèle* du théâtre-forum d'Augusto Boal est envisagé comme outil de *game design*, permettant de concevoir l'espace de jeu comme une simulation des systèmes de domination contemporains. Le troisième chapitre propose d'explorer l'institution en tant que genre d'un « théâtre immersif », et de l'affirmer comme point culminant d'une évolution d'un récit interactif et d'une ouverture de la scène, témoignant d'une quête vers l'engagement total et viscéral du public à la fiction. Celui-ci, ainsi que les débats qu'il soulève du point de vue de l'immersion, de l'interactivité et de la narration, sont questionnés à travers des exemples d'œuvres de la compagnie Punchdrunk, mais également par l'arrivée du théâtre immersif en France, notamment avec l'exemple *Helsingor château d'Hamlet*, de Léonard Matton, en 2018. Ces pièces sont envisagées depuis le champ du jeu vidéo : l'espace de jeu qu'elles mettent en scène et la relation au public qu'elles instaurent développent une « narration environnementale », théorisée par Henry Jenkins. Dans la lignée de l'analyse de l'immersion propre à ce théâtre depuis le champ des *game studies* par Josephine Machon, la *simulation* est cette fois-ci envisagée comme « immersion totale », théorisée à partir de la recherche de Gordon Calleja. Pour finir, l'immersion propre au théâtre immersif est envisagée de manière critique du point de vue d'une métaphore liquide, empruntée à Zygmunt Bauman, renouant avec l'approche du *flow* tel que théorisé par Mihály Csikszentmihalyi. Ce chapitre permet de revenir plus particulièrement sur la scénographie de *Brèche*, ainsi que sur ses emprunts et prises de distance avec les genres du théâtre immersif, et de l'*escape game* ou du jeu de rôle, pratiques ludiques proches de ce genre.

De l'engagement du joueur à la mobilisation de l'employé

La deuxième partie prolonge cette approche critique d'une esthétique immersive, pour la confronter à ses dérives, à travers deux exemples : l'œuvre *DAU*, et la mise en scène d'une

start-up proposée par *Brèche*. Le chapitre 4, à partir de la définition du *jeu* comme « cercle magique » par Johan Huizinga, propose d'envisager la conception d'environnements immersifs non comme des « bulles » englobant le public-joueur, mais plutôt, à travers la métaphore liquide, comme une fuite de la fiction vers le quotidien, jusqu'à inonder chaque parcelle de la société : cette hypothèse est explorée à travers l'*hyperréalité* de Baudrillard. Les *jeux pervasifs*, analysés par Montola, Stenros et Waern¹⁸ et dont certaines des manifestations rejoignent la définition d'un « théâtre jouable », en sont une possible illustration, mais cette hyperréalité est concrétisée par l'exemple de *DAU*, une « œuvre totale » d'Ilya Khrzhanovsky, qui regroupe un tournage en Ukraine de 2009 à 2012, et la restitution des films et *rushs* issus du tournage au sein d'une scénographie immersive et participative à Paris. Cette œuvre pluridisciplinaire illustre la recherche d'un monde *simulacre*, substituant au réel une fiction totalitaire, un « récit halluciné, entre rêve et cauchemar¹⁹ », prolongé jusque dans les conditions de tournage. Cette partie propose d'envisager l'hyperréalité en lien avec l'esthétique *kitsch*, analysée par Valérie Arrault, et comme symptôme du postmodernisme et d'une *Société du Jeu total* gamifiée, théorisée par Claire Siegel. Celle-ci, soutenue par une technologie *ubiquitaire*, rend difficile toute tentative d'échappée contre-culturelle à une idéologie dominante. Au sein de *DAU*, les procédés hérités d'un théâtre politique et participatif renforcent la domination hyperréelle, en écho à l'analyse critique d'Adam Alston du théâtre immersif. En contre-poids à cette analyse, les procédés interactifs mis en scène par *Brèche* entendent constituer une possible échappatoire à cette hyperréalité déployée à grande échelle, à travers la simulation satirique des paradoxes et contradictions de l'un de ses symboles : la *start-up*. Le chapitre 5 permet d'exposer plus en détail la narration déployée par le jeu, sa charte graphique ainsi que le rôle proposé aux joueurs et joueuses sur la scène de jeu : celui d'employé idéal d'une machinerie dérégulée. Les demandes qui leur sont faites, « Être motivé, autonome, flexible et rapide », « Adhérer à la culture d'entreprise dans une structure horizontale et libre », et, enfin « Être heureux, épanoui et immergé dans le travail », visent à illustrer les mutations du monde du travail à l'ère de l'*ubérisation* et du technolibéralisme, mais également le dévoiement contemporain des valeurs émancipatrices et révolutionnaires du Théâtre de l'opprimé, analysé par Julian Boal. Ce cinquième chapitre s'articule principalement autour de la recherche de Fred Turner, qui permet de comprendre les mécanismes à l'œuvre du *nouvel esprit du capitalisme*²⁰ et la difficile résistance à sa domination : il retrace l'histoire de la fondation d'Internet et de la

¹⁸ M. Montola, J. Stenros et A. Waern, *Pervasive games. Theory and design. Experiences on the boundary between Life and Play*, Burlington, Morgan Kaufmann, 2009.

¹⁹ X. Faltot, « 38h47 dans le monde parallèle de DAU », *Beaux Arts Magazine*, 2 mars 2019 (en ligne, consulté le 12 juillet 2022) <https://www.beauxarts.com/grand-format/38-h-47-dans-le-monde-parallele-de-dau/>

²⁰ L. Boltanski et E. Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme* [1999], Paris, Gallimard, 2011.

domination d'une « nouvelle économie » flexible, soutenue par les nouvelles technologies dans une contre-culture américaine, symbolisée par l'utopie hippie libertaire. Comment alors mettre en scène des espaces émancipateurs aujourd'hui, résistant à cette absorption libérale ? Comment envisager la participation, l'interactivité et le *jeu* du point de vue d'une émancipation d'une idéologie dominante ?

Vers un *Artgame-forum* : le théâtre pour penser un jeu vidéo plus *humain*

En proposant une critique des schémas majoritairement mis en scène dans les fictions dominantes, depuis le médium du jeu vidéo, *l'Artgame* donne des clés pour dégager des espaces de résistance participatifs et interactifs, renouant avec l'ambition émancipatrice du théâtre-forum et du Théâtre de l'opprimé. Le chapitre 6 permet de revenir plus particulièrement sur une définition du mouvement, et sur les enjeux qu'il soulève à propos de la question de l'*Auteur* face à la *liberté* et la place du public au sein d'une œuvre participative, interactive et immersive, tension inhérente à la vocation du Théâtre de l'opprimé de libérer le public d'un dispositif théâtral entendu comme coercitif. L'approche de la *rhétorique procédurale* de Ian Bogost et de Gonzalo Frasca, ainsi que l'analyse critique de Claire Siegel sur la prétendue « neutralité » des mondes vidéoludiques contemporains invite alors, face au détournement ultralibéral des ambitions révolutionnaires des procédés participatifs, à affirmer au cœur des mécaniques de jeu un discours et des valeurs contre-culturelles. Ce chapitre analyse ces questions depuis le système ludique mis en place par *Brèche*, mais également à travers la méthode du *Forum Exquis* : il s'agit d'une méthode créée dans le cadre de cette recherche-crédation, qui puise dans le mouvement surréaliste et les *Play my oppression* de Gonzalo Frasca pour concevoir de manière collective des narrations multilinéaires artistiques et critiques. Enfin, le chapitre 7, à travers l'analyse d'*artgames* (*Save the Date* de Chris Cornell et *The Stanley Parable* de Davey Wreden et William Pugh, conçus en 2013, et *Her Story*, de Sam Barlow, conçu en 2015) et d'une œuvre transdisciplinaire immersive, théâtrale et ludique, *Andy's Gone* (depuis 2016), de la compagnie Adesso e Sempre, explore la proposition d'un *Artgame-forum*, concept issu du processus créatif de *Brèche*, et notamment mis en scène dans la dernière partie de l'expérience. Celui-ci vise à proposer une réappropriation vidéoludique et artistique du théâtre-forum d'Augusto Boal. Au sein de celui-ci, le jeu vidéo est, encore une fois, envisagé comme théâtre, mais ce parallèle est sollicité comme tremplin pour penser un jeu vidéo plus *humain*.

Avant de clore cette introduction, il convient de fournir quelques repères sur les étapes poïétiques de l'élaboration de *Brèche*. Elle est le résultat d'un ensemble d'expérimentations et de réflexions, antérieures et parallèles à cette recherche, toutes gravitant autour d'une mise en relation du monde du spectacle vivant et de celui du jeu vidéo. Dans la lignée du Théâtre de l'opprimé, et en accord avec la théorisation d'un « *Artgame-forum* », qui acte la dimension émancipatrice et politique du *jeu* au cœur de son processus créatif, *Brèche* entend redonner une importance au débat, à la rencontre, à l'expérimentation collaborative dans la conception de jeux vidéo. Sa forme actuelle est un prototype – une version intermédiaire du développement – issu d'un travail collectif, et est amenée à évoluer dans le cadre des prochaines sessions de jeu. Son *game design*, sa mise en scène et sa conception d'ensemble sont de mon fait ; ces éléments constituent son squelette, à partir duquel l'expérience s'est déployée, en aller-retour avec les arguments et réflexions théoriques exposés au fil des chapitres de cette recherche-crédation. En ce qui concerne la partie vidéoludique et informatique de l'expérience, j'ai également réalisé la programmation, ainsi que son interface graphique, et l'ensemble de la narration du jeu, disponible dans sa version complète en annexe. La partie graphique des éléments narratifs manipulés par les joueurs et joueuses a quant à elle été réalisée par Emmanuel Durand, graphiste et *game designer*, en aller-retour avec l'écriture de la narration. Pour ce qui est de l'installation dans laquelle le jeu vidéo prend place, la partie « physique » de l'expérience, j'ai conçu la scénographie avec Jeanne Levet, productrice et metteuse en scène, ainsi que les décors, à l'exception des peintures murales présentes dans le studio, réalisées avec l'aide d'Emmanuel Durand, Tristan Itier et Zoé Larguier. Il est également important de préciser que le prototype de *Brèche* a donné lieu à trois sessions de test, chacune permettant de mettre à l'épreuve une version différente de l'expérience, notamment sa scénographie : la première a eu lieu le 24 juin 2023 à Montpellier, et les deux autres le 13 août, à Portiragnes.

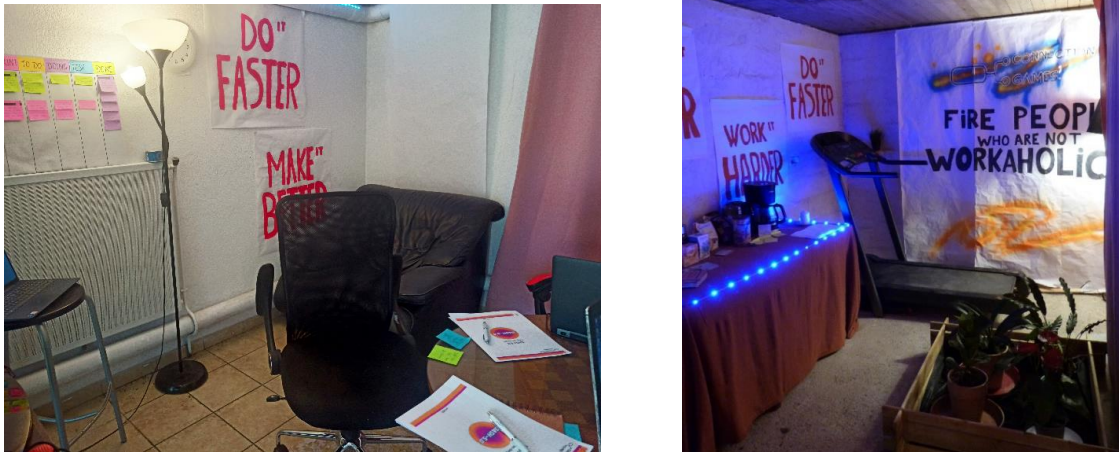


Figure 1 Extraits des deux scénographies de *Brèche*, le 24 juin 2023 à Montpellier et le 13 août 2023 à Portiragnes. Scénographies Jeanne et Olivia Levet.

Ces sessions de test ont été filmées et documentées, afin d'exposer au mieux le jeu et d'accompagner les arguments soulevés au cours de cette recherche-création²¹. Le déroulé de l'expérience est décrit progressivement tout au long des chapitres qui suivent, et des photos, extraits et captures d'écran des éléments qui la composent sont intégrés dans le corps du texte, permettant d'affirmer l'articulation entre réflexion théorique et réalisation pratique. Les annexes présentent les étapes de réflexion et de travail de *Brèche*, ainsi que ses premiers documents de conception, exposant les esquisses de son *game design*, sa narration, sa charte graphique et sa mise en scène.

²¹ Une vidéo du prototype actuel est disponible à ce lien : https://drive.google.com/drive/folders/1ZZBSMw-NRNmv3KXq48_peATxxdsIKh3h?usp=sharing (en ligne, consulté le 20 février 2024). Celle-ci condense certains extraits et *rushs* des sessions de test, et illustre les éléments manipulés par les joueurs et joueuses.

PARTIE I

Espace et interface : quelle
place pour le public sur la
scène de jeu ?

Chapitre 1

Du jeu à la scène : la construction d'un espace collectif entre l'œuvre et le public

Le théâtre et le jeu vidéo sont deux domaines qui aujourd'hui tendent à s'hybrider dans des œuvres vivantes, numériques et immersives. Une analyse de l'évolution de ces médiums au cours de l'histoire de l'art et de l'informatique permet de mettre en lumière leurs racines et caractéristiques communes, notamment dans leur relation à l'espace et au public. Ces deux arts, à travers un espace – un lieu de représentation théâtrale ou informatique – et un temps – la durée d'une pièce ou d'une partie – bien définis, construisent une relation directe et vivante au public à travers le jeu. Les œuvres de théâtre et de jeu vidéo, qu'elles reposent sur une action importante de la part des spectateurs et spectatrices ou non, s'inscrivent par leur caractère vivant ou interactif dans un mouvement englobant le public : une pièce de théâtre, comme un jeu vidéo, ne se joue pas devant une salle vide. Le public, par sa simple présence ou son action directe dans l'expérience de jeu, influe sur chacune des représentations ou parties, dans une circulation active avec l'œuvre qui se joue. Chacun de ces médiums communique. Le jeu vidéo et le numérique, prédominants dans la société contemporaine, offrent de nouveaux outils aux artistes de théâtre afin d'expérimenter autour de l'interactivité et d'une relation active au public. Le théâtre constitue également pour les recherches propres au jeu vidéo un cadre d'analyse riche, permettant de penser l'expérience de jeu par le prisme d'un art vivant. Afin d'appréhender l'esthétique particulière de ce médium issu des expérimentations électroniques des universités américaines¹, des chercheurs et chercheuses comme Brenda Laurel s'appuient sur les caractéristiques communes entre le théâtre et le jeu vidéo pour développer des modalités d'interaction entre utilisateur, utilisatrice et interface informatique plus fluides, sources d'émotion et de plaisir.

¹ Dans son ouvrage *La Préhistoire du jeu vidéo* publié en 2019 chez Pix'n Love Editions, Damien Djaouti revient sur les débuts du jeu vidéo à partir des expérimentations techniques réalisées au sein des universités américaines dans les années 40, où le jeu figure un moyen de tester les performances interactives des premières machines informatiques.

1. L'interface de jeu comme scène de théâtre

1.1 La Poétique d'Aristote pour penser l'interaction homme-machine sous l'axe du plaisir et de la fluidité

Brenda Laurel est chercheuse et conceptrice dans le domaine du jeu vidéo et du *design* d'interface. Elle s'intéresse notamment aux interactions homme-machine, à l'expérience utilisateur, aux fictions interactives et à la réalité virtuelle – elle fonde en 1990 *Telepresence Research*², une compagnie spécialisée dans le développement d'environnements de réalité virtuelle. Elle œuvre également pour une vision « humaniste » du jeu vidéo, porteuse de valeurs sociales et d'égalité dans les représentations vidéoludiques³. Sa thèse de doctorat en théâtre à l'Ohio State University en 1986, *Toward the design of a computer-based interactive fantasy system*⁴, la conduit à s'intéresser à l'apport du spectacle vivant dans la manière de concevoir l'interactivité, à savoir le dialogue entre un utilisateur ou une utilisatrice (ou « interactor⁵ ») et un système informatique. Elle y théorise un système inspiré du théâtre pour penser la conception de fictions interactives vidéoludiques comme des « expériences à la première personne, satisfaisantes d'un point de vue dramatique⁶ ». Elle prolonge cette recherche dans son ouvrage *Computers as Theatre*, dont le titre signifie littéralement « Les ordinateurs comme théâtre », publié initialement en 1991 :

Le but central de ce livre est de suggérer la manière dont nous pouvons utiliser la notion de théâtre non simplement comme une métaphore, mais comme un moyen de conceptualiser l'interaction homme-machine elle-même⁷.

² Site officiel de *Telepresence Research* (en ligne, consulté le 11 septembre 2023) <http://telepresence.com/telepresence-research/index.html>

³ Elle crée au sein du laboratoire et incubateur *Interval Research Corporation* de Palo Alto le studio *Purple Moon* en 1996. En se basant sur ses recherches, le studio a pour vocation le développement de jeux vidéo orientés vers un public féminin de 8 à 14 ans. Brenda Laurel revient sur son entreprise et la manière dont elle s'appuie sur les idéaux portés par l'humanisme dans son ouvrage *Utopian entrepreneur*, publié en 2001 (Cambridge, The MIT Press).

⁴ Elle soutient sa thèse intitulée *Toward the design of a computer-based interactive fantasy system* en 1986 au sein du département de Théâtre de l'Université d'État de l'Ohio.

⁵ (Je traduis) « interacteur ». Brenda Laurel, dans l'ensemble de sa recherche, désigne les utilisateurs ou utilisatrices d'environnements numériques des *interactors*, permettant de mettre en avant le caractère interactif de l'environnement informatique.

⁶ (Je traduis) « At the highest level, an IF system is a mechanism for enabling users to have dramatically satisfying, first-person experiences in imaginary worlds. », B. Laurel, *Toward the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System*, Thèse de doctorat en Théâtre, sous la direction de Donald Glancy, The Ohio State University, 1986, p. 297.

⁷ (Je traduis) « A central goal of this book is to suggest ways in which we can use a notion of theatre not simply as a metaphor, but as a way to conceptualize human-computer interaction itself. », B. Laurel, *Computers as Theatre*, 2^{de} édition, Addison-Wesley, 2014, p. 28.

Là où de multiples métaphores faisant référence à l'espace quotidien, tangible et physique des utilisateurs et utilisatrices sont sollicitées dans l'histoire du *design* d'interface afin de penser une prise en main facile et plaisante des interfaces numériques – entrevoir l'utilisation du *web* comme la navigation sur une toile, ou la manipulation d'objets virtuels à l'aide d'une souris physique – Brenda Laurel poursuit cette approche à partir du domaine de l'art vivant afin de concevoir des « expériences utilisateurs satisfaisantes⁸ », initiant l'interaction la plus fluide et naturelle possible, comme analysé par Emmanuelle Jacques, dans son ouvrage *Le plaisir de jouer ensemble : joueurs casuels et interfaces gestuelles de la Wii* :

Elle propose alors la « métaphore de la mimesis » pour concevoir des univers de jeux a contrario de la « métaphore du bureau ». Les consoles deviennent de véritables prothèses technologiques dédiées aux joueurs, et l'engagement dans un *gameplay* est l'enjeu du *game design*. L'imaginaire d'une histoire à vivre vient teinter l'espace et le temps d'interaction⁹.

La *métaphore du bureau*, née dans les années 70 au sein du *Xerox Palo Alto Research Center*, en Californie, visait en effet déjà à métaphoriser un langage informatique complexe à travers un environnement physique familier pour les utilisateurs et utilisatrices. Les chercheurs du centre, et notamment Alan Kay, vont participer à l'évolution d'un affichage informatique en lignes textuelles de commande vers les interfaces graphiques (*graphic user interfaces* ou GUI), des interfaces conviviales et engageantes basées sur les fournitures de bureau¹⁰. Brenda Laurel, quant à elle, rapproche le *design* d'interface et la conception de jeux vidéo d'une pratique artistique théâtrale en analysant l'interactivité à travers *La Poétique* d'Aristote. La métaphore du théâtre l'amène à envisager l'interface à la manière d'une scène de théâtre sur laquelle se déploie une représentation intégrant les utilisateurs et utilisatrices par les *sensations* et les *émotions* à l'action sur scène¹¹.

⁸ (Je traduis) « satisfying human-computer experiences », *ibid.*, p. 142.

⁹ E. Jacques, *Le plaisir de jouer ensemble : joueurs casuels et interfaces gestuelles de la Wii*, Paris, L'Harmattan, 2011, p. 16.

¹⁰ Un ensemble de chercheurs ont contribué à construire une vision des interfaces homme-machine orientée vers une prise en compte de l'utilisateur ou de l'utilisatrice. Le système *memex* de Vannevar Bush (1945), permettant de penser l'organisation de l'interface à travers le fonctionnement et l'organisation de la pensée humaine, les recherches de Douglas Engelbart au *Stanford Research Institute* – et notamment l'invention de la souris dans les années 60 – anticipent une vision de l'informatique où la manipulation d'objets participe de manière fluide et intuitive à l'élaboration d'une pensée dans un processus de travail. La métaphore du bureau, initiée par Alan Kay au *Palo Alto Research Center* dans les années 70, instaure la norme des interfaces *WIMP* – *Windows, Icons, Menus and Pointing device* – dans le *design* des interfaces informatiques. Le premier prototype d'ordinateur reprenant une interface *WIMP* est développé au *Xerox PARC* en 1973. Apple contribue au succès des interfaces graphiques reposant sur ce modèle, notamment à travers la commercialisation du premier Macintosh en 1984.

¹¹ B. Laurel, *op. cit.*

Les expériences émotionnelles offertes au public par la poésie découlent de sa relation empathique avec la pièce ; les émotions sont vécues par procuration par le public. L'absence de conséquences dans le monde réel lui permet de se livrer à des expériences émotionnelles sans risque, et l'écriture poétique offre différentes formes de résolution ou de catharsis qui ramènent le public à un état émotionnel équilibré¹².

Elle rapproche alors l'interface graphique du concept de *mimesis*, telle qu'analysée par Aristote dans son étude de la tragédie, à savoir la représentation, l'imitation des actions humaines dans un but cathartique d'élévation morale amenée par l'identification aux personnages :

La tragédie est l'imitation d'une action grave et complète, ayant une certaine étendue, présentée dans un langage rendu agréable et de telle sorte que chacune des parties qui la composent subsiste séparément, se développant avec des personnages qui agissent, et non au moyen d'une narration, et opérant par la pitié et la terreur la purgation des passions de la même nature¹³.

La « pitié et la terreur » menant au phénomène de *catharsis* – de purgation des passions ou « libération plaisante des émotions¹⁴ » – initient pour les *interactors* un engagement total et plaisant dans la « manipulation directe¹⁵ » d'objets informatiques. Les utilisateurs et utilisatrices s'immergent dans l'espace informatique où chacune de leurs actions participe à l'écriture d'une histoire cohérente, oubliant la machinerie, les coulisses et les décors à la manière d'une « suspension volontaire de l'incrédulité¹⁶ », théorisée par Samuel Taylor Coleridge en 1817.

¹² (Je traduis) « The emotional experiences afforded to an audience by poetry derive from the empathic connection of the audience to the piece; that is, emotions are experienced vicariously by the audience. The absence of real-world consequences allows the audience to indulge in emotional experiences without risk, and poetic forms provide various kinds of resolution or catharsis which return the audience to a balanced emotional state. », B. Laurel, *Toward the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System*, Thèse de doctorat en Théâtre, sous la direction de Donald Glancy, The Ohio State University, 1986, p. 19.

¹³ Aristote, *La Poétique*, trad. Ch. Emile Ruelle, Paris, Librairie Garnier Frères, coll. « Chefs d'œuvres de la littérature grecque », 1922, p. 14.

¹⁴ (Je traduis) « pleasurable release of emotion », B. Laurel, *Computers as Theatre*, 2^{de} édition, Addison-Wesley, 2014, p. 146.

¹⁵ Le concept de « manipulation directe » est théorisé par Ben Shneiderman dans les années 1980, et vise à favoriser un *design* d'interface proposant de manipuler des objets graphiques sans intermédiaire, simplement en se déplaçant au sein de l'espace informatique de manière fluide, transparente et directe.

¹⁶ (Je traduis) « L'engagement, tel que j'utilise le concept dans ce livre, est similaire en plusieurs points à la notion théâtrale de "suspension volontaire de l'incrédulité" » (« Engagement, as I use the concept in this book, is similar in many ways to the theatrical notion of the "willing suspension of disbelief" »), B. Laurel, *op. cit.*, p. 139.

Il y a ici, je crois, une articulation importante entre la psychologie, le *design* d'interface, et le théâtre. 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 conscience¹⁷.

Brenda Laurel puise dans la psychologie, et notamment dans la théorie de l'action de Donald Norman¹⁸, pour analyser l'ensemble des agents qui entrent en compte dans le dialogue entre l'*interactor* et le système informatique et ludique à travers la métaphore du théâtre. L'*interactor* devient un acteur ou une actrice, co-construisant une fiction avec les concepteurs et conceptrices, mais également le public assistant en direct à l'évolution de l'action sur scène. L'analyse de l'interactivité par Brenda Laurel à travers le prisme du théâtre ouvre la voie à une conception de l'informatique prenant racine dans un héritage antique artistique, culturel et théorique. Loin d'être une affirmation isolée, positionner le théâtre comme influence directe des pratiques numériques et vidéoludiques trouvera une continuité dans l'étude du jeu vidéo, notamment chez deux chercheurs et chercheuses : Janet Murray publie en 1997 un ouvrage intitulé *Hamlet on the Holodeck*¹⁹ et Gonzalo Frasca, concepteur et chercheur dans le domaine du jeu vidéo, propose dans sa recherche *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*²⁰ en 2001 une analyse du jeu vidéo par la métaphore du Théâtre de l'Opprimé d'Augusto Boal.

Brèche, l'œuvre conçue dans le cadre de cette recherche-création, propose d'explorer concrètement le rapprochement opéré par Brenda Laurel entre le *design* d'interface et la scène de théâtre, puisque l'œuvre est une œuvre vivante, d'une durée d'environ une heure et demie, durant laquelle chaque personne du public aura accès à un ordinateur et sera amenée à manipuler un jeu vidéo informatique. À la différence d'un jeu vidéo classique, *Brèche* n'est accessible que sur la durée de l'expérience, et prend la forme d'une installation grandeur

¹⁷ (Je traduis) « Here, I think, is an important articulation between psychology, interface design, and theatre. 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.

¹⁸ D. Norman, *Le design des objets du quotidien* (1988), trad. P. Durand-Desgranges, Paris, Ed. Eyrolles, 2020. Cet ouvrage a été initialement publié sous le titre *The Psychology of Everyday Things*.

¹⁹ J. H. Murray, *Hamlet on the Holodeck, The Future of Narrative in Cyberspace* [1997], Cambridge, The MIT Press, 2017 [1997]

²⁰ (Je traduis) « Les jeux vidéo de l'opprimé : les jeux vidéo comme moyen de réflexion critique et de débat », G. Frasca, *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*, M.A. Thesis of Information Design and Technology, sous la direction de Janet H. Murray, Atlanta, Georgia Institute of Technology, 2001.

nature se déployant autour d'un espace numérique. Elle est pensée pour trois joueurs-acteurs et joueuses-actrices qui, tout au long de l'expérience, incarnent un rôle les menant à dialoguer et évoluer dans l'espace numérique et scénographié, à travers le jeu. Les participants et participantes reçoivent, avant le début de l'expérience, une invitation à incarner les *narrative designers*²¹, d'un studio de jeu vidéo nouvellement créé, *Connection Games*. À leur arrivée dans le studio à l'adresse indiquée, ils et elles rencontrent la directrice de production, que j'incarne.



Figure 1. 1 Photo d'une session de test de *Brèche*, le 13 août 2023. Installation des joueurs et joueuses à leur bureau, dès leur arrivée sur le lieu de l'expérience. Scénographie Jeanne et Olivia Levet.

Je les accueille en les faisant entrer directement dans la fiction : chaque personne incarne un ou une *narrative designer* travaillant sur le jeu en développement du studio : *DASH-5.0*. Je leur rappelle également leur rôle et la raison de leur présence ici : le studio répond à un appel à projet qui vise à réaliser un jeu vidéo sur le « monde de demain », dont le développement a déjà débuté. Je leur présente ensuite l'entreprise, ainsi que les éléments à disposition sur leur bureau, puis les invite à se mettre immédiatement au travail : trois ordinateurs sont disposés au centre de la pièce, organisée et scénographiée à la manière d'un studio de jeu vidéo à travers un espace ouvert et commun, symbole des *start-ups* actuelles.

²¹ Dans un studio de jeu vidéo, les *narrative designer* sont les personnes chargées de penser la manière dont les mécaniques du jeu vont porter et véhiculer une narration. Elles pensent donc l'histoire, le scénario, les personnages et les environnements, mais également la manière dont ces éléments sont transmis aux joueurs et joueuses tout au long de leur expérience de jeu.



Figure 1. 2 Photos d'une session de test de *Brèche*, le 13 août 2023. Scénographie Jeanne et Olivia Levét.

Autour des ordinateurs, divers éléments les guident dans l'expérience : les règles du jeu et les consignes pour mener à bien leur travail, mais également un ordinateur, ouvert sur un bureau contenant plusieurs icônes.

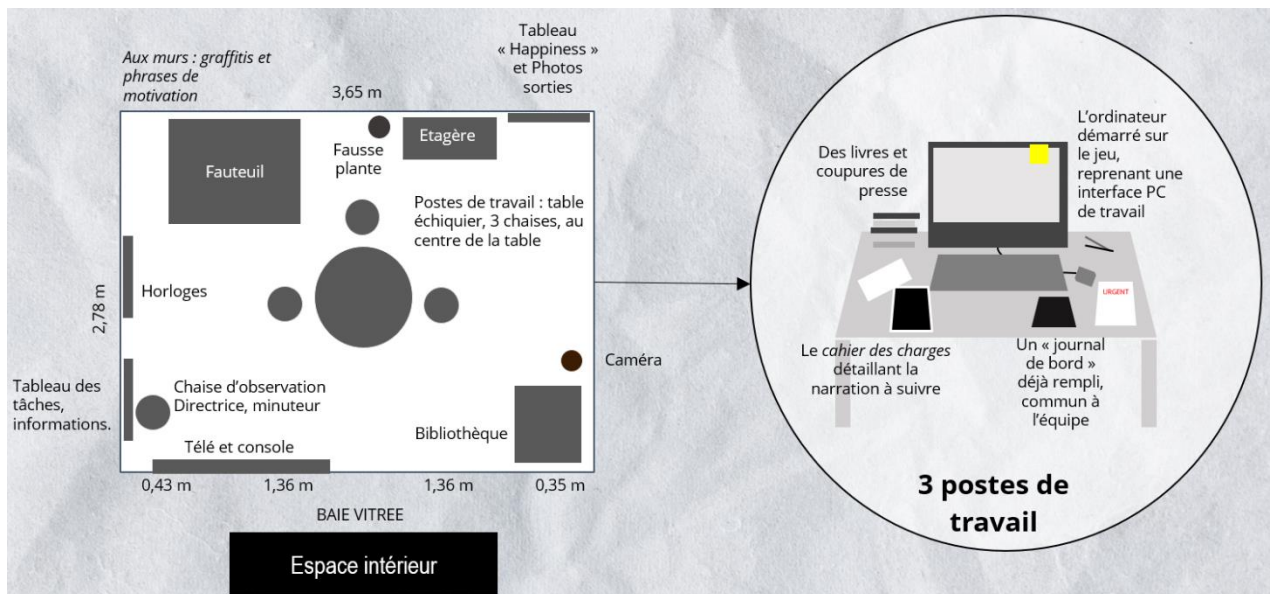


Figure 1. 3 Extrait du *Game Design Document* de *Brèche*, schéma de l'organisation de l'espace de jeu, dans la première version de la scénographie : à gauche, la salle dans laquelle les spectateurs et spectatrices débutent leur expérience, organisée à la manière d'un studio de jeu vidéo. À droite, le poste de travail de chaque personne participante. Cette disposition évolue en fonction des lieux qui accueillent l'expérience. Scénographie Jeanne et Olivia Levét.

L'expérience de jeu est structurée en plusieurs parties, rythmées par les consignes de la directrice de production ; celles-ci seront détaillées et exposées tout au long de cette recherche-crédation. Durant toute la première partie de l'expérience, d'une durée de vingt minutes, les joueurs et joueuses resteront principalement à leur poste de travail : la directrice de production leur demande de travailler sur la narration du jeu en complétant un *narrative*

document, un document qui, dans l'industrie du jeu vidéo, permet de détailler l'ensemble de l'architecture narrative d'une production. Chaque ordinateur est lancé sur un jeu vidéo, développé sur le moteur de jeu Gdevelop²². Ce jeu est conçu autour de la *métaphore du bureau* et s'inspire directement d'une interface Windows, en rappel et mise en abyme de la métaphore du Centre de Palo Alto.

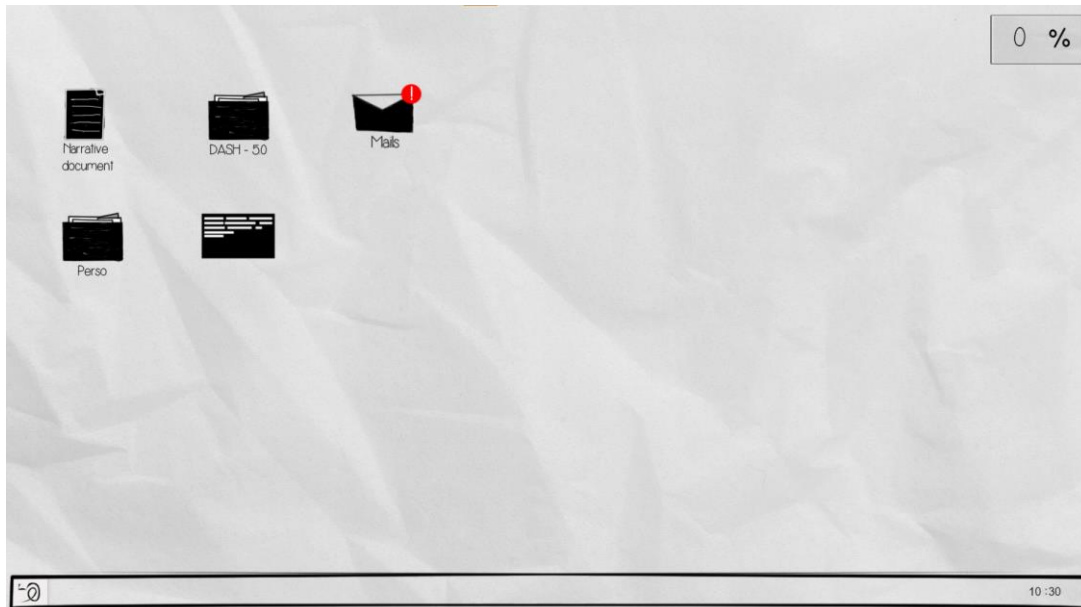


Figure 1. 4 L'interface de *Brèche*, construite sur le modèle d'une interface Windows. Réalisation Olivia Levet.

Ce choix trouvera d'autres résonances à un niveau critique et idéologique, mais il m'a d'abord permis de répondre à un ensemble de questionnements lié aux difficultés d'accès du jeu vidéo à un public non-joueur, dans un temps limité, en développant un environnement familier qui fait appel à des habitudes, gestes et réflexes incorporés au quotidien. L'espace du bureau s'échappe du cadre de l'ordinateur pour se déployer autour d'elles et eux et les place dans une situation connue, qui suggère immédiatement les actions possibles. Ma pratique s'inscrit également, dans la lignée de l'approche de Brenda Laurel, dans les préoccupations liées au *design* d'interface. Le système d'exploitation Windows, à la suite des premières interfaces graphiques développées au Xerox Palo Alto Research Center, évoque par son nom un programme informatique envisagé par le prisme de la fenêtre. Cette métaphore découle des recherches de Douglas Engelbart et Alan Kay visant à projeter la pensée de l'utilisateur

²² GDevelop est un moteur de jeu *open source* (gratuit, et dont le code est disponible en accès libre à toute personne souhaitant contribuer au logiciel) créé en 2008 par Florian Rival. Le moteur fonctionne à travers un langage de programmation de haut niveau, proche d'un langage parlé. À travers une interface visuelle organisée sous la forme de suite d'événements algorithmiques, il propose un espace de création simplifié, permettant de concevoir des jeux vidéo 2D sans connaissance des langages informatiques complexes.

ou de l'utilisatrice dans l'organisation d'un espace de travail numérique²³: la fenêtre permet de structurer et compartimenter leurs différentes actions au sein de l'environnement informatique. Dans un environnement de bureau, elle devient un document papier, manipulé par les utilisateurs et utilisatrices : un bloc-notes, un classeur, une page blanche, *etc.*

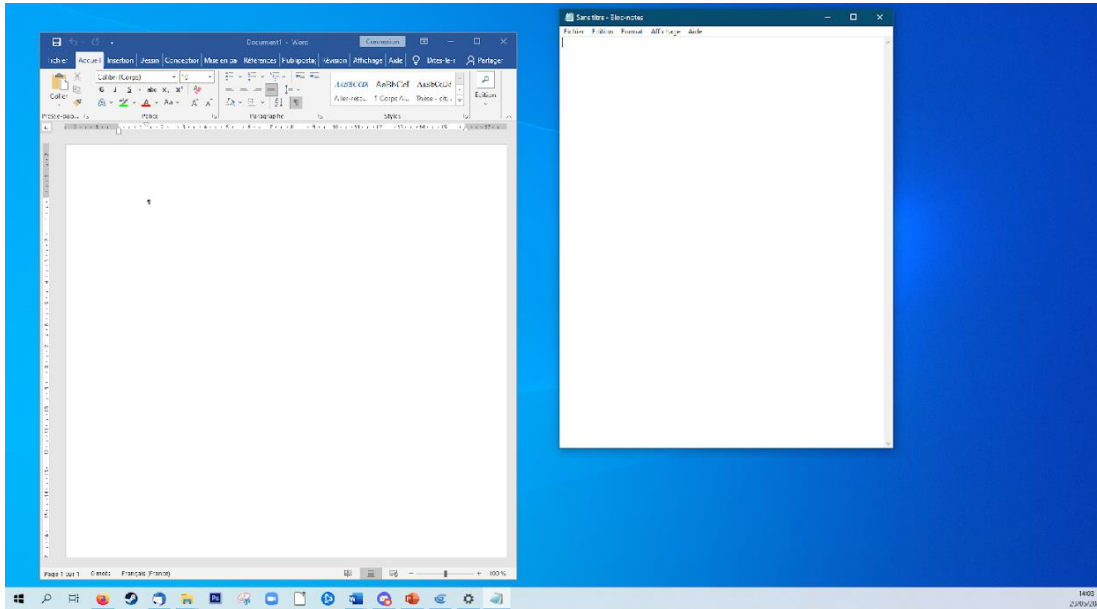


Figure 1. 5 Capture d'écran de l'interface du système d'exploitation Windows 10 (2015), développé par Microsoft. Le traitement de texte Microsoft Word et le Bloc-notes métaphorisent des feuilles de papier sur lesquelles les utilisateurs et utilisatrices peuvent écrire.

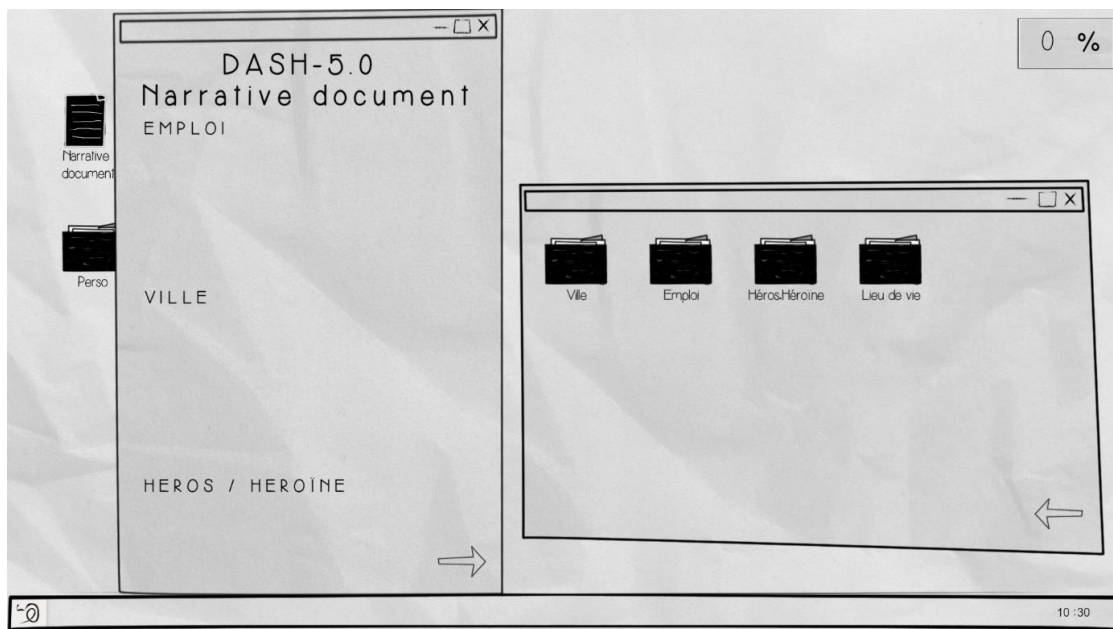


Figure 1. 6 L'interface de *Brèche* avec plusieurs fenêtres ouvertes : à gauche, le *narrative document* que les participants et participantes rempliront au cours de leur expérience, à droite, les dossiers qu'ils et elles pourront parcourir. Réalisation Olivia Levet.

²³ Dans son travail de thèse, Brenda Laurel évoque le travail d'Alan Kay au *Xerox Palo Alto Research Center* autour du langage *Smalltalk*, qui considère les ordinateurs comme des « outils de réflexion » (Je traduis : « tools for thought »), et qui influencera la vision de l'informatique à travers la pensée de l'utilisateur ou de l'utilisatrice.

Il aurait été possible de proposer l'expérience directement sur un ordinateur avec le système d'exploitation Windows : cela m'aurait permis de porter également une réflexion sur ce système d'exploitation, à travers un ensemble de logiciels et d'applications faisant appel aux habitudes et idéologies contemporaines. J'ai finalement décidé de programmer un jeu vidéo simulatant et reprenant certains éléments de ce système afin de concevoir la partie numérique de l'installation en cohérence directe avec l'espace scénographié du studio de jeu vidéo : l'interface dans sa conception plastique évoque le papier et évolue en cohésion avec les différents événements qui surviennent dans le studio de jeu vidéo. Un plaisir naît de la découverte progressive des différents signes et *feedbacks* – ou retours d'information – du système suite aux manipulations des éléments à disposition des joueurs et joueuses : l'interface et la scénographie du lieu sont impactées par leurs choix créatifs en tant que *narrative designers*, et un sens narratif se dégage au fur et à mesure de l'expérience entre l'espace tangible et vidéoludique. À la suite de Brenda Laurel, l'espace physique – le studio – et numérique – le programme – composent une même scène théâtrale sur laquelle les joueurs et joueuses deviennent acteurs et actrices mais également public des différentes évolutions du système.

1.2 La scène et les décors : scénographie et *level design*

L'approche de Brenda Laurel dévoile un ensemble d'enjeux similaires entre le théâtre et le jeu vidéo quant aux modalités de représentation et de réception particulières de ces deux arts interactifs et vivants. Le rapprochement de la *scène* ludique et de la *scène* théâtrale invite à étudier les affiliations communes entre la scénographie au théâtre et le *level design* dans le domaine du jeu vidéo. La mise en relation de l'autrice entre l'interface informatique et la machinerie et le lieu théâtral, éléments disparaissant de la conscience du public lorsqu'il est « engagé directement dans l'action d'une pièce²⁴ », questionne les différents objets et procédés propres à la *scène* dans l'un et l'autre domaine. Brenda Laurel, en théorisant dans sa thèse un système informatique permettant de concevoir des fictions interactives à partir des théories théâtrales, le « IF system », voit l'ordinateur comme un outil permettant de générer une représentation traversée par l'utilisateur ou l'utilisatrice à la première personne. La

²⁴ (Je traduis) « 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 » B. Laurel, *Computers as Theatre* [1991], 2^{de} édition, Upper Saddle River, NJ, Addison-Wesley, 2014, p. 13.

machinerie permet de concevoir ce « spectacle » – à savoir « tout ce qui est visible²⁵ » sur scène – en traduisant la vision de l'auteur ou de l'autrice.

La *scène* au théâtre désigne l'espace physique sur lequel se déploie la représentation, le « plateau » sur lequel sont placés les décors et où évoluent les acteurs et actrices. L'étymologie du mot, *skènè* en grec, ne renvoie pas exactement au même sens, puisqu'il désigne la construction en bois se trouvant derrière les acteurs et actrices et faisant office de coulisses. Le sens évolue dans la forme latine, *scaena*, pour aboutir à la définition de la scène telle qu'on la connaît aujourd'hui. Ce *plateau* constitue la base sur laquelle les acteurs, actrices, mais également les *décors*, lumières et dispositifs techniques composent le tableau vivant donné à voir au public. Derrière ce tableau, la *machinerie* agit sur les différents décors et éléments scéniques, et le travail de mise en scène et de *scénographie* permet alors de faire le lien entre le public et la matière première constituée par le *script*, à savoir le texte qui rythme le déroulé de la représentation à travers les répliques des personnages et les didascalies²⁶. Au sein de ce *script*, la *scène* porte également un sens narratif : elle correspond au découpage des actes d'une pièce en unités narratives, souvent encadrées par l'entrée et la sortie des personnages, notamment dans le théâtre classique²⁷.

Dans le milieu du jeu vidéo et de la création vidéoludique, la *scène* est un terme renvoyant au développement, à la programmation, à la conception graphique en trois dimensions ou au montage. Dans un moteur de jeu comme *GDevelop*, l'interface graphique du logiciel amène les concepteurs et conceptrices à envisager le jeu vidéo sous la forme de scènes, sur lesquelles sont placés les objets avec lesquels les joueurs et joueuses vont pouvoir interagir. Le terme renvoie également au découpage narratif d'un jeu vidéo, puisque pour chaque lieu parcouru par les joueurs et joueuses – le menu, les cinématiques, les différents niveaux etc. – une nouvelle *scène* est créée et cadre la structure du jeu en fonction de ces différents *plateaux* à parcourir. Chaque nouvelle scène constitue alors un nouvel espace sur lequel viennent se poser manuellement les personnages, les lumières et les *décors* de jeu. Les

²⁵ Brenda Laurel décrit le spectacle de la manière suivante : (je traduis) « les objets sur scène, l'apparence et les mouvements des acteurs et actrices, la qualité de l'éclairage, et les textures et dynamiques des costumes ; le spectacle est littéralement tout ce qui est visible. », « « the objects on the stage, the appearance and movements of actors, the qualities of lighting, and the textures and dynamics of the costumes ; literally, the element of spectacle is all that is visible. », B. Laurel, *Toward the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System*, Thèse de doctorat en Théâtre, sous la direction de Donald Glancy, The Ohio State University, 1986.

²⁶ Les didascalies sont des indications ajoutées par l'auteur ou l'autrice d'une pièce de théâtre en parallèle des répliques des personnages pour donner des précisions sur le jeu, de mise en scène et de scénographie.

²⁷ Le théâtre classique, qui émerge au XVII^e siècle, pose un ensemble de règles influencée par *La Poétique* d'Aristote et le théâtre antique. Les règles des trois unités – de temps, d'action, de lieu (Jean de La Taille, 1572) – et le découpage des pièces en cinq actes deviennent des règles dominantes dans l'ensemble des tragédies.

level designers et *level artists* sont donc semblables aux personnes gérant la technique ou la conception des décors au théâtre. La *scène* de jeu renvoie ici à l'étymologie du terme, en faisant office à la fois de coulisses et de lieu de la représentation : une zone rectangulaire au centre de l'éditeur de *scène* délimite l'espace de la *scène* au sein de laquelle les éléments placés seront visibles pour les joueurs et joueuses au lancement du jeu. Chaque objet placé hors de cet espace est présent au sein du moteur de jeu, mais n'est pas visible, est hors du champ de la caméra, dans les coulisses : il devra être appelé par une action de l'utilisateur ou de l'utilisatrice pour entrer en scène.

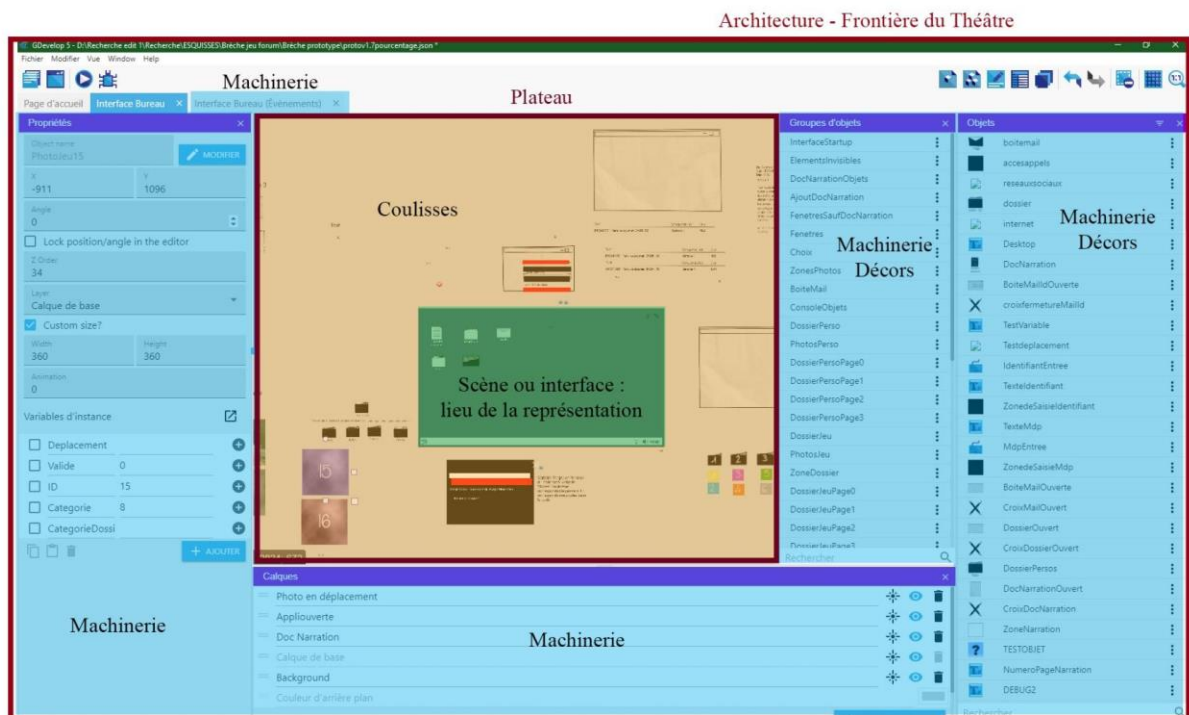


Figure 1. 7 Capture d'écran de l'interface de GDevelop 5 durant la conception du jeu *Brèche*, comparé à l'architecture d'un théâtre. Au centre, le rectangle gris représente la caméra : les éléments placés autour de cette « scène » ne sont pas visibles pour les joueurs et joueuses au lancement du jeu, avant une interaction spécifique (comme par exemple cliquer sur l'icône du dossier pour faire apparaître l'arborescence de dossiers), ils prennent place dans les « coulisses » de ce théâtre ludique. Olivia Levet.

Si ce rapprochement est déjà révélateur d'une affiliation avec le théâtre, où la réalisation d'un jeu vidéo emprunte une série de procédés propres au théâtre, derrière cette scène de jeu, la machinerie informatique et le *script* trouvent des fonctions similaires permettant au jeu de se dérouler et au rideau de tomber entre les différentes scènes. Le *script*, en termes de programmation informatique, renvoie à une suite de lignes de commandes automatisant une tâche. Dans un moteur de jeu comme *Gdevelop*, le concepteur ou la conceptrice de jeu manipule et combine un ensemble de *scripts*, de programmes, afin de paramétrer la manière dont les différents décors du jeu répondent aux actions des joueurs et

joueuses. Le *script* pose les contraintes, les règles et paramètres qui cadrent leurs actions sur la scène.

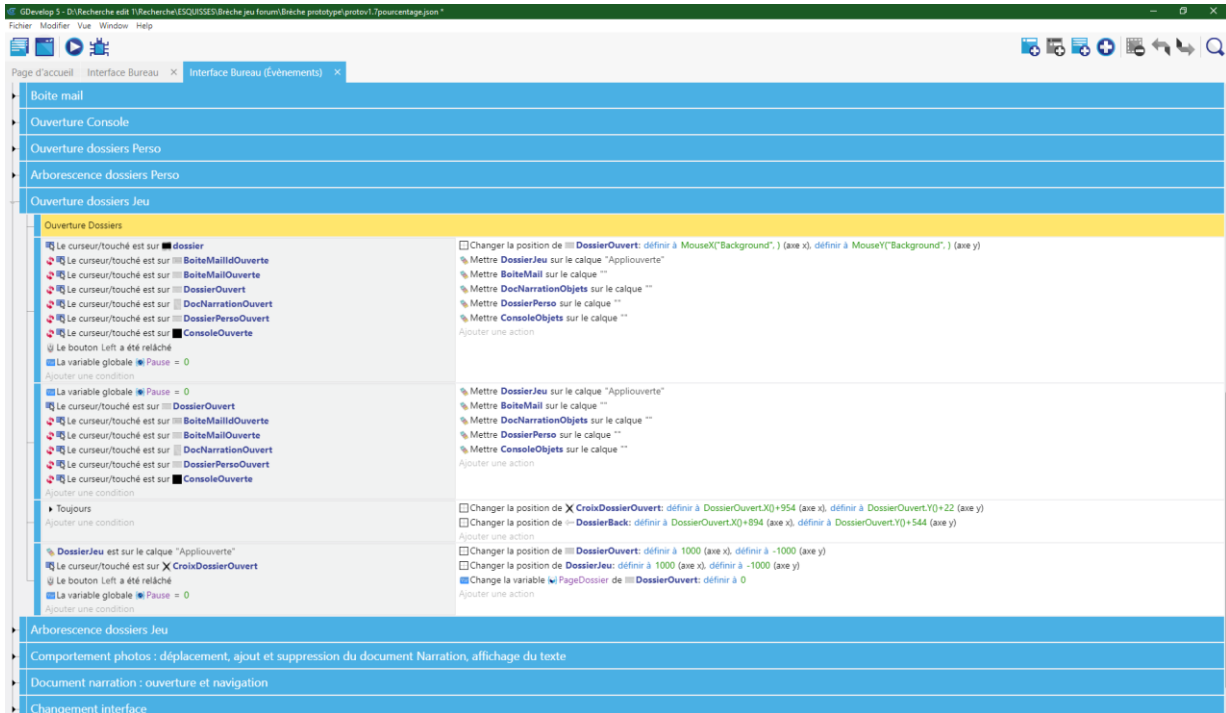


Figure 1. 8 Capture d'écran de l'éditeur d'événements du moteur de jeu GDevelop durant le développement de *Brèche*. Les événements permettent de définir les différentes réponses du système de jeu – de la machinerie ludique – aux actions des joueurs et joueuses au sein de la scène ludique, à travers des scripts intégrés au moteur de jeu.

La mise en scène, qui au théâtre renvoie à la mise en espace, en lumière et en jeu d'une écriture dramatique pour constituer la représentation montrée au public, consiste dans le cas de concepteurs ou conceptrices de jeu vidéo à penser un système de jeu à travers la relation entre le programme informatique, les décors et les joueurs ou joueuses. Le *level design*, ou *conception de niveaux* – à la manière de la scénographie, amène alors à projeter un monde reconnaissable et évocateur pour le joueur ou la joueuse au fil du jeu, de concevoir la scène ludique comme un environnement traversé par un sens narratif et métaphorique²⁸.

Envisager la conception de jeu vidéo à travers la construction d'un espace physique et scénographié est une approche explorée dans les *game studies* par plusieurs auteurs, notamment Christopher Totten et Henry Jenkins. Henry Jenkins, en 2004, développe dans son article « Game Design as Narrative Architecture²⁹ » le concept de « narration

²⁸ Dans l'article « Décor, mon beau souci », Paul Sztulman inscrit les décors de jeu vidéo dans une tradition artistique visant à penser l'environnement sous les concepts de représentation et d'illusion mimétique, allant de l'art des jardins, de l'art pictural au Théâtre des avant-gardes. P. Sztulman, « Décor, mon beau souci », *Artpress*2, n° 28, Paris, Février-Mars-Avril 2013, pp. 44-49 (en ligne, consulté le 26 juillet 2022) <https://www.artpress.com/2013/02/08/decor-mon-beau-souci/>

²⁹ H. Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture. », Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, ed. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, The MIT Press, 2004, pp. 118-130.

environnementale ». Il affirme la capacité du jeu vidéo à transmettre un récit *via* l'environnement et les décors, « espaces traversés de possibilités narratives³⁰ ». Les *game designers* deviennent des « architectes narratifs » et construisent une narration à travers l'architecture visuelle du jeu : l'évolution technique depuis les jeux textuels vers les jeux d'aventure graphiques de type *point'n click* comme *Myst*³¹ amène de nouvelles possibilités narratives. Henry Jenkins fait ici un parallèle avec la *Commedia Dell'Arte*, ce théâtre italien populaire au XVI^e siècle, dans lequel des acteurs et actrices jouent des scènes populaires dans la rue. Les scènes, basées sur un *canevas* simple détaillant la structure générale, reposent sur l'improvisation et une attention portée aux gestes et aux mouvements. Chaque troupe est constitué des mêmes archétypes – valets, personnages amoureux, servantes – reconnaissables facilement à travers leurs masques et costumes. Jenkins voit alors dans l'appropriation et l'interprétation narrative d'un environnement ludique par les joueurs et joueuses un processus similaire à celui qui consiste pour les troupes de la *Commedia Dell'Arte* à improviser librement en fonction du cadre posé par le canevas et les masques. Le caractère facilement identifiable et reconnaissable des masques de la *Commedia Dell'Arte* trouve un écho avec les décors de jeu vidéo, qui permettent de guider les actions et le parcours dans un environnement ludique. Christopher W. Totten prolonge cette recherche visant à penser la narration en termes de construction d'espaces dans son ouvrage *An Architectural Approach to Level Design*³²: il propose, à travers plusieurs outils pratiques et théoriques, d'appliquer un ensemble de procédés architecturaux à la conception de jeu vidéo, afin de porter une attention à la portée symbolique et émotionnelle d'un lieu architectural ou ludique. La scénographie, qui au théâtre consiste à penser l'organisation de l'espace scénique de manière à faciliter l'immersion du public dans un univers imaginaire, rejoint directement les préoccupations du *level design* d'un jeu vidéo : ces deux processus de création amènent à anticiper l'appropriation progressive par un public d'un espace scénique porteur de sens.

Brèche, en proposant une expérience accessible seulement dans un temps et un lieu donné (le studio de jeu vidéo), propose dans son architecture de concevoir l'espace numérique et l'espace scénographié comme une seule et même *scène*, sur laquelle les participants et participantes interagissent avec des décors et objets tant informatiques – au sein de l'interface de jeu – que physiques. À travers une série de *scripts* tant numériques que

³⁰ H. Jenkins, « Le game design : une architecture narrative », trad. de Maxime Cervulle, Site de l'exposition « Arcade ! Jeux vidéo ou pop art ? », Théâtre de l'Arcade, scène nationale d'Evry et de l'Essonne, 2010 (en ligne, consulté le 11 septembre 2023) <http://www.ageron.net/wp-content/uploads/2021/01/Le-game-design--une-architecture-narrative-Par-Henry-Jenkins.pdf>

³¹ *Myst*, R. et R. Miller, Cyan Worlds, Brøderbund Software, 1993.

³² (Je traduis) « Une approche architecturale du Level Design », Chr. W. Totten, *An Architectural Approach to Level Design*, New York, A K Peters/CRC Press, 2014.

textuels, un système de jeu cadre l'expérience. Un certain nombre de règles et paramètres permettent de lier ces deux espaces : les manipulations des joueurs et joueuses trouvent un sens et une réponse au sein de leurs ordinateurs, mais également en dialogue avec la scénographie. Au-delà d'une interface construite à travers la métaphore du bureau, explorée dans la partie précédente, l'entièreté de l'environnement de *Brèche* est pensée en lien avec le monde du travail, de l'entreprise et de l'industrie du jeu vidéo. Le bureau représenté au sein de l'interface numérique s'échappe du cadre de l'ordinateur pour s'étendre à l'ensemble de la pièce entourant les personnes participantes, mais irrigue également la narration qu'elles sont amenées à construire au cours de leur expérience.

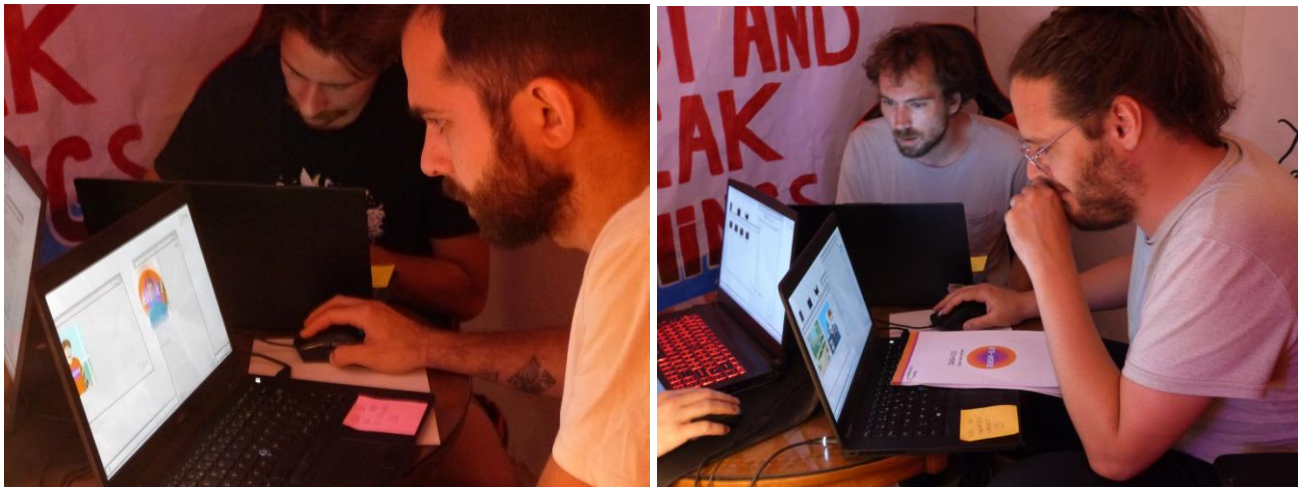


Figure 1. 9 Photos des sessions de test de *Brèche*, le 13 août 2023.

DASH-5.0, le jeu que la directrice de production du studio leur confie, développe une fiction dont le protagoniste principal, Jeff Artman, un homme de 33 ans, travaille dans une *start-up* spécialisée dans l'Intelligence Artificielle. Les éléments que les joueurs et joueuses manipulent et découvrent au cours de leur avancée sur l'ordinateur sont pensés en corrélation directe avec l'environnement qui les entoure. Les différents discours portés sur le monde du travail dans la narration fictive du jeu rencontrent les éléments de scénographie qui entourent les joueurs et joueuses et qui viennent rythmer son expérience : des horloges, un tic-tac de minuterie lancinant, une bibliothèque, des *post-its*, divers graphiques, tableaux *kanban*³³ et outils d'organisation, une machine à café, les bureaux des *narrative designers*.

La *scénographie* du lieu est donc pensée en dialogue direct avec le *level design* de la partie numérique de l'expérience, permettant d'anticiper et de porter une attention particulière

³³ Un tableau *kanban* est un tableau de suivi de tâches, utilisé notamment dans les méthodes agiles. Il est organisé en différentes colonnes (souvent « À faire », « En cours », « À tester » et « Terminé ») permettant de trier les tâches en fonction de leur niveau d'avancement dans le projet. Les méthodes agiles seront abordées en détail dans le chapitre 7.

au parcours sur la scène ludique et théâtrale. Les *post-its*³⁴, présents sur les murs du studio et sur le bureau des *narrative designers* incarnés, guident par exemple sa découverte des icônes du bureau présentes sur l'ordinateur : un *post-it* sur lequel est noté « Mail de Sandrine, Urgent » l'invite au début du jeu à consulter sa boîte mail, et l'amène à prendre connaissance progressivement des règles et objectifs du jeu, à la manière d'un tutoriel³⁵.

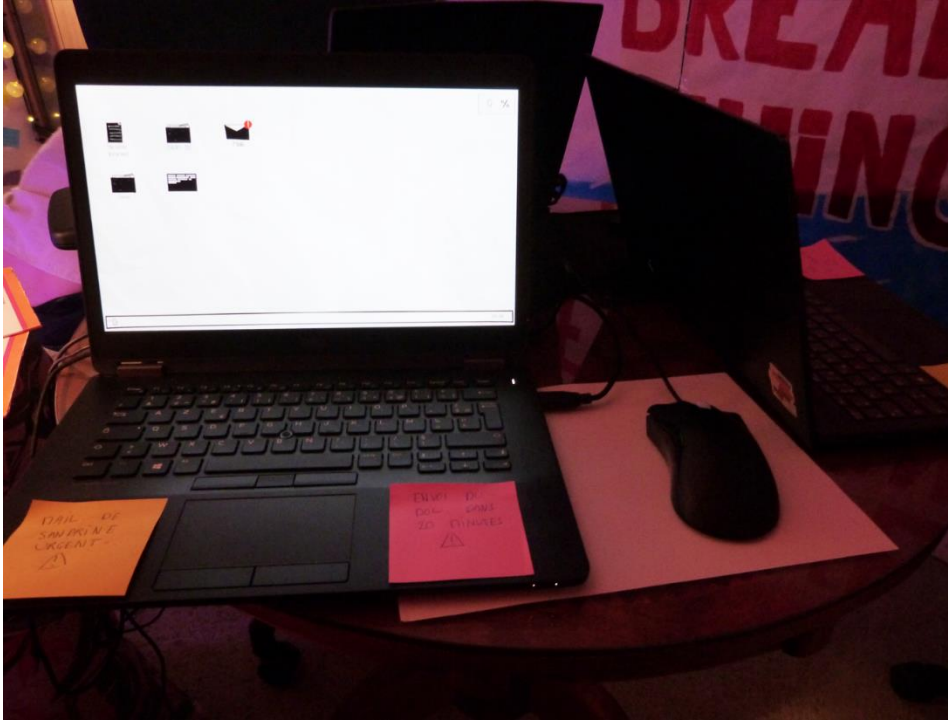


Figure 1. 10 Photo de l'un des ordinateurs de *Brèche*, sur lequel sont collés deux *post-its* « Mail de Sandrine urgent », et « Envoi du doc dans 20 minutes », le 13 août 2023. Scénographie Jeanne et Olivia Levet.

De la même manière, il aura à sa disposition deux outils : un *cahier des charges* détaille les attendus du studio et sert de guide dans la complétion du *narrative document*, et un journal de bord commun à l'ensemble des membres de l'équipe l'incite dans un second temps à fouiller l'environnement physique du studio à la recherche d'indices qui influenceront son travail fictif en tant que *narrative designer*.

³⁴ Le *post-it*, inventé par Arthur Fry en 1974 à partir d'une colle mise au point par Spencer Silver dans les années 60 au sein de la compagnie 3M (*Minnesota Mining Manufacturing*), est aujourd'hui très présent dans les *start-ups* et intégré aux processus de travail dits agiles, à travers les étapes de *brainstorming* et les tableaux de suivi de tâches.

³⁵ Le *level design* permet dans les jeux vidéo d'anticiper la progression des joueurs et joueuses au fil des niveaux. Le tutoriel, souvent présent en début de jeu, permet de favoriser son entrée dans le monde du jeu en décrivant les différents contrôles, mécaniques et buts du jeu. Il peut prendre la forme d'un écran fixe, mais peut également être intégré au fil de l'avancée du personnage dans le niveau, de manière diégétique.



Figure 1. 11 Photo du journal de bord et des cahiers des charges fournis aux joueurs et joueuses de *Brèche*, le 13 août 2023. Réalisations Olivia Levelt.

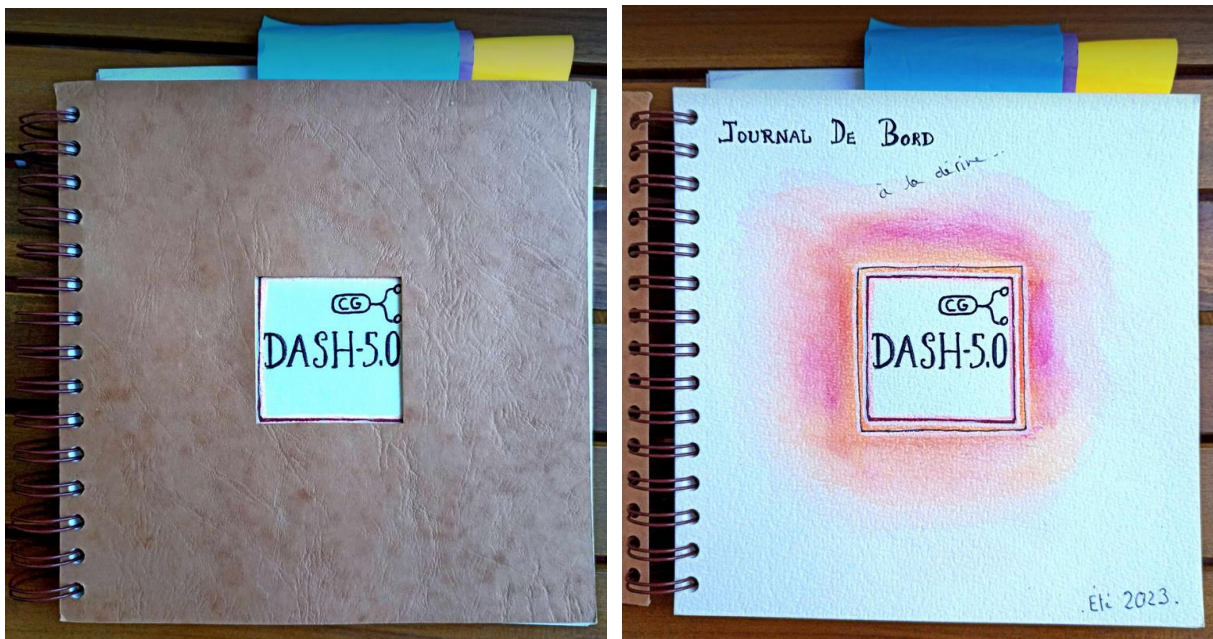


Figure 1. 12 Photos du journal de bord de *Brèche*, disposé sur le bureau des participants et participantes. La page de garde comporte le nom du jeu travaillé par le studio, « *DASH-5.0* », ainsi que le logo du studio. Réalisation Olivia Levelt.

À travers ces éléments, le système de jeu ancre la partie numérique de *Brèche* dans une scénographie de laquelle il devient indissociable : le jeu vidéo, sorti du contexte du studio, perd son sens ludique et critique. La scène de *Brèche*, constituée de l'espace numérique du jeu vidéo et de la scénographie du studio, ne peut se concevoir sans cette relation active entre l'actrice, les décors numériques et physiques, la machinerie et le public. Par conséquent, *Brèche* s'inscrit dans les ambitions propres au domaine de l'*installation*. L'art

de l'installation émerge dans les années 60 dans un contexte de remise en cause des catégorisations artistiques : ces œuvres plastiques, à travers l'utilisation de divers matériaux, techniques et procédés empruntés d'autres médiums plastiques mais également numériques, proposent aux spectateurs et spectatrices de traverser un espace, un environnement sollicitant l'ensemble de leurs sens. Les installations s'inscrivent souvent dans une démarche *in situ* : elles prennent en compte pleinement le lieu dans lequel elles s'inscrivent comme porteur d'un discours qui entre en dialogue avec l'œuvre plastique.

En proposant une œuvre composée de différents objets artistiques indissociables, occupant chacun une place significative sur une scène partagée entre actrice et public de joueurs et joueuses, *Brèche* affirme son héritage artistique avec cette orientation propre aux arts vivants et aux arts plastiques qui conçoit l'œuvre comme ancrée dans un contexte spatial et politique participant à sa réception.

2. Les avant-gardes artistiques et théâtrales : une ouverture de la scène

2.1 Réflexion sur l'architecture des lieux théâtraux

Penser la scène de théâtre et la scène de jeu de manière croisée amène à porter une attention particulière aux différentes composantes d'une œuvre vivante et interactive mais aussi aux mutations que connaît l'art en général depuis le début du 20^{ème} siècle. Qu'il s'agisse de l'architecture, du théâtre, de l'installation ou du jeu, l'espace au sein duquel acteurs, actrices, décors et public prennent place porte un sens et une narration qui participent collectivement à l'esthétique de l'œuvre. Le théâtre immersif, abordé en détail au sein du chapitre 3 de cette recherche-création, revendique par ses formes et procédés cette réflexion sur le lieu, l'espace et le dialogue qu'il instaure entre le public et la scène. Marcel Freydefont, dans son article « Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010)³⁶ » retrace les différentes évolutions menant à l'émergence d'un théâtre immersif à partir des années 1990³⁷. Il propose

³⁶ M. Freydefont, « Les contours d'un théâtre immersif », « Utopies de la scène, Scènes de l'utopie », *Agon*, n°3, 2010.

³⁷ Il est intéressant de noter également ici l'apport de l'ouvrage *Gaming the Stage* de Gina Bloom, qui apporte un éclairage supplémentaire sur l'histoire commune entre le théâtre et le jeu vidéo en proposant de la faire remonter à la fin du 16^{ème} siècle, correspondant à l'émergence d'un théâtre commercial en Angleterre, et notamment à Londres. Si les pièces jouées ne proposaient pas au public de participer directement à l'œuvre, l'auteur les analyse comme des « *playable media* », instaurant un rapport ludique au public. Ces pièces, pour rivaliser et concurrencer les autres formes de divertissement, intégraient des mécanismes de jeu au sein des représentations, permettant d'initier chez le public une *attitude ludique* par phénomène d'empathie ou de projection, inspirée de l'expérience offerte par le fait d'assister à une partie de cartes ou de backgammon dans le cadre de paris au sein des établissements de jeux. G. Bloom, *Gaming the Stage. Playable Media and the Rise of English Commercial Theater*, University of

de tracer un lien direct entre l'architecture des lieux et les formes théâtrales souhaitant « placer le spectateur au cœur de l'action », « privilégier le facteur relationnel », « proposer une expérience à vivre », « favoriser l'exercice de la sensation » et « construire la relation sociale » à travers la mise en place d'une *utopie*, d'un *topos*, d'un lieu idéal.

De là procède le désir récurrent d'inventer de nouvelles scénographies (briser le cube scénique, casser le quatrième mur, abandonner la boîte noire, renoncer au décor, unifier scène et salle, rompre avec la scène frontale, s'inscrire dans l'espace social, d'investir de nouveaux espaces (urbains et ruraux : friches, squats, anciens bâtiments industriels, granges, etc.) composant de nouveaux territoires de l'art, propices à repenser le temps de la rencontre, à modifier la relation avec le public au sein du processus de création, pendant et après la représentation.³⁸

La catégorisation qu'il propose des différentes familles de théâtre immersif affirme cette idée, puisqu'elle fait directement référence à la notion de lieu : « les pavillons, CAVE, kiosques, bulles, igloos ; le théâtre et la scène théâtrale ; la scène augmentée et la scène numérique ; le théâtre sans le théâtre ». Cette interrogation sur la manière dont l'architecture des lieux affecte le dialogue entre l'œuvre et le public est déjà bien présente au sein des espaces muséaux et plus encore en remontant aux racines d'un théâtre occidental : les théâtres grecs antiques, dont l'espace est partagé entre le *theatron* – le lieu où se trouve le public, organisé sous la forme de gradins circulaires – l'*orchestra* – le lieu où se trouve le chœur, lien entre l'action théâtrale et le public – et le *proskénion* – l'estrade accueillant les acteurs – questionnent le rôle et la place de chaque participant et participante dans des représentations intégrées à la vie religieuse, politique et démocratique de la Cité. La tragédie grecque, en occupant une place centrale dans l'organisation de la Cité à travers des spectacles donnés lors de fêtes populaires et religieuses, place au centre de ses préoccupations la place du public et sa réception de spectacles à thématiques mythologiques et religieuses. Richard Wagner, lorsqu'il théorise l'opéra comme « œuvre d'art totale » (« Gesamtkunstwerk »), réunissant musique, danse et poésie, prolonge ces ambitions issues de la tragédie grecque. L'opéra de Wagner répond à une volonté d'unification des arts dans une œuvre pensée pour englober les individus et les élever vers un idéal politique et spirituel, où l'art est directement lié à la vie sociale et politique. Le Palais des Festivals de Bayreuth, construit entre 1872 et 1875 afin d'accueillir *Der Ring des Nibelungen*³⁹, un cycle d'opéras pensé pour une représentation filée sur quatre soirées, brise la *frontalité* italienne qui émerge à la Renaissance et s'institue comme modèle dans l'architecture des théâtres. Ce modèle délimite radicalement l'espace entre la scène et le

Michigan Press (édition numérique), 2018 (en ligne, consulté le 17 septembre 2023) <https://escholarship.org/uc/item/4rr5d99v>

³⁸ M. Freydefont, *op. cit.*

³⁹ (Je traduis) « L'Anneau du Nibelung ».

public, en situant ce dernier de manière frontale à la scène et en le tenant à l'écart de l'action scénique. Wagner, au contraire, renoue avec la forme sphérique de l'amphithéâtre afin de penser en cohérence l'organisation architecturale du lieu et son projet esthétique : l'espace scénique englobe le public et l'immerge dans l'action représentée. Dans cet espace qui réunifie musique, danse, poésie et public, l'orchestre est caché aux yeux des spectateurs et spectatrices et la salle est plongée dans un noir complet, pratique peu courante dans les théâtres à l'italienne⁴⁰. D'autres théoriciens et praticiens penseront l'espace de représentation dans une volonté d'immerger les spectateurs et spectatrices dans un théâtre revêtant une dimension sacrée : dans *Le Théâtre et son double*, Antonin Artaud expose le « Théâtre de la cruauté », qui puise une inspiration non pas dans la tragédie grecque, mais dans le théâtre dansé balinais, à l'encontre d'une conception occidentale du théâtre. Ce théâtre révolutionnaire et radical, où la violence et la mise en scène physique prédominent sur l'importance donnée au texte, est alors pensé pour un espace inspiré d'un théâtre traditionnel japonais – le théâtre nô – où le lieu permet une réunification du public et de la scène dans une transe, une action commune, menant à un éveil et une libération de l'audience⁴¹:

Nous supprimons la scène et la salle qui sont remplacées par une sorte de lieu unique, sans cloisonnement, ni barrière d'aucune sorte, et qui deviendra le théâtre même de l'action. Une communication directe sera rétablie entre le spectateur et le spectacle, entre l'acteur et le spectateur, du fait que le spectateur placé au milieu de l'action est enveloppé et sillonné par elle. Cet enveloppement provient de la configuration même de la salle.⁴²

Antonin Artaud envisage alors la performance théâtrale comme une expérience de « réalité virtuelle⁴³ » : la constitution d'une seconde réalité englobant les spectateurs et spectatrices de manière viscérale pour les porter vers une remise en cause du monde mais également de leur place organique dans celui-ci. Ces exemples prennent racine dans des formes théâtrales aux ambitions bien différentes, mais affirment chacun l'importance de penser l'organisation de l'espace dans un art *vivant*, caractérisé par les modalités particulières de réception qu'il propose : le lieu porte un sens esthétique au même titre que la mise en scène, les costumes, le

⁴⁰ Les théâtres à l'italienne sont conçus de manière à ce que les places destinées au public plus aisé soient placées près de la scène, de sorte à être vu. Les sorties au théâtre était l'occasion d'afficher une certaine hiérarchie sociale dans l'organisation de la salle.

⁴¹ G. Toffin, « Antonin Artaud et le théâtre oriental », « Le spectateur en action », *Jeu*, n 147, 2013, pp. 165-169 (en ligne, consulté le 21 juillet 2023) <https://id.erudit.org/iderudit/69493ac>

⁴² A. Artaud, *Le Théâtre et son double* [1938], in *Œuvres complètes*, tome IV, Gallimard, Paris, coll. « Blanche », 1978, p. 93.

⁴³ Dans son ouvrage *Le Théâtre et son double*, Antonin Artaud rapproche la représentation théâtrale des symboles alchimiques constituant l'essence de la matière. Le théâtre figure le « Double » d'une réalité tangible, une « réalité virtuelle », fictive et philosophique.

jeu ou la musique, et modifie la réception de l'œuvre par le public et sa portée artistique, politique et sociale.

2.2 Une sortie des lieux vers le quotidien

Les questionnements dans le milieu de l'art sur la constitution d'espaces immersifs et interactifs prennent donc également racine dans un art vivant qui revendique un renouvellement du rapport entre l'œuvre et le public. Les démarches de Wagner et Artaud, qui repensent la relation entre le lieu, la représentation et le public, posent les fondations favorisant l'émergence d'œuvres participatives et politiques dans les années 60 et 70, marquées par un ensemble de contestations artistiques et culturelles. Edmond Couchot et Norbert Hilaire, dans leur ouvrage *L'Art numérique*, font un parallèle entre la notion de « participation » propre à ce contexte artistique et l'interactivité amenée par le développement d'un art numérique, qui invite le public à prendre activement part à l'œuvre :

L'idée de faire interagir le spectateur avec une œuvre ou un environnement remonte aux années soixante. On parle alors non pas d'interactivité mais de participation du spectateur. Pourtant, les intentions sont déjà là : associer le spectateur à l'élaboration de l'œuvre ou, dans le cas d'environnements, faire réagir ces environnements à la présence du spectateur⁴⁴.

Cette interactivité pose des questionnements similaires à ces œuvres participatives qui remettent en question le statut de public d'une œuvre : dans une œuvre interactive – qu'elle soit théâtrale, vidéoludique ou issue du mouvement de l'art numérique – le public n'est plus tenu de rester à distance mais est invité à investir la scène, à modifier l'œuvre et à occuper un rôle majeur dans son déroulé. Cette rupture dans la manière d'envisager le public de théâtre porte des ambitions politiques liées à une remise en question des conventions artistiques et sociales. Elles invitent à envisager l'œuvre comme une expérimentation collective, au sein de laquelle le public aurait son mot à dire. À travers ces revendications, la remise en cause des lieux artistiques et institutionnels est donc centrale : pour briser la distance entre le public et l'œuvre, au-delà d'un questionnement sur l'organisation spatiale des lieux, l'art et le théâtre doivent en sortir pour rejoindre le quotidien. Le mouvement Fluxus, dont Georges Maciunas établit le nom en 1962⁴⁵, revendique cette approche à travers l'« art-jeu » : les artistes relevant de Fluxus (Nam June Paik, Ben Vautier, Yoko Ono ou encore Joseph Beuys) envisagent le jeu comme un moyen de remise en question des catégories artistiques et de l'institution de l'art.

⁴⁴ E. Couchot, N. Hilaire, *L'Art numérique*, Paris, Flammarion, 2003, p. 46.

⁴⁵ G. Maciunas, *Manifeste Fluxus*, 1962.

[...] l'art-jeu doit être simple, amusant [...]. La valeur de l'art-jeu sera réduite parce qu'il sera quantitativement illimité, en production de masse accessible à tous et éventuellement produit par tous. [...] C'est un mélange de vaudeville, de gag, de jeu d'enfant, de Spike Jones et de Duchamp.⁴⁶

Fluxus prône un rapprochement direct de l'art et de la vie : l'art sort des lieux de l'institution pour rencontrer le quotidien, et espère être accessible à tous et toutes, pour « [...] promouvoir l'art vivant, l'anti-art, promouvoir une réalité non art qui puisse être totalement comprise par tous, pas seulement par les critiques, les dilettantes et les professionnels⁴⁷. ». La performance, les installations et les *happenings* hérités d'Alan Kaprow permettent d'investir l'improvisation, le jeu et le hasard dans des œuvres, des *events*, où le public participe directement à l'expérimentation artistique, en devient co-créateur. La série de performances *18 Happenings in 6 parts* qui a lieu à la galerie Reuben de New York en 1959, fait figure de manifeste à l'ambition de Kaprow. Ces pratiques s'inscrivent dans le prolongement des avant-gardes artistiques incarnées par Dada et le Surréalisme : dada, né dans un contexte d'après-guerre en 1916⁴⁸ au Cabaret Voltaire à Zurich inspirera un ensemble de pratiques artistiques participatives et subversives. En réaction aux atrocités et à l'absurdité de la guerre, des artistes, intellectuels, littéraires et peintres développent un état d'esprit provocateur, humoristique et libertaire à travers des œuvres et manifestations qui rejettent toutes conventions artistiques, à l'image des *ready-made* de Marcel Duchamp. Les ambitions de ces avant-gardes, à l'encontre d'une sacralisation de l'art, irriguent également des troupes de théâtre, comme le *Living Theatre*, fondé en 1947 par Judith Malina et Julian Beck. Ce théâtre, qui trouve une influence dans les ambitions et procédés du Théâtre de la Cruauté et dans le théâtre épique et dialectique de Bertolt Brecht, entend affirmer par l'art un affranchissement des codes d'un théâtre institutionnel et bourgeois et d'une société jugée puritaine. Il s'ancre dans un contexte politique américain marqué par le souffle de la « beat generation », la contestation née autour de la Guerre du Vietnam et les valeurs de libération liées aux mouvements hippies. Les performances de la troupe remettent en question radicalement les conventions liées au théâtre classique : elles placent le corps au premier plan à l'encontre de la rigidité du texte, entendent initier une poétique viscérale éveillant les sens des spectateurs et spectatrices dans une expérience de transcendance collective et politique. La représentation de *Paradise Now* au festival d'Avignon en 1968 appelle à la révolution et à la transgression propre aux idéaux libertaires et émancipateurs des mouvements contestataires contre-culturels américains. Les acteurs et actrices entraînent le public dans une manifestation artistique

⁴⁶ Fluxus, *Révolution*, Le Bouscat, L'Esprit du temps, coll. « Textes essentiels », 2009, p. 21.

⁴⁷ *ibid.*, p. 17.

⁴⁸ H. Ball, *Manifeste DaDa*, 1916.

improvisée dans la rue, hors des frontières du théâtre, ce qui poussera le maire d'Avignon, Henri Duffaut, à annuler les représentations de la pièce.



Figure 1. 13 Capture d'écran du reportage « Scandale de Paradise Now du Living Theatre au Festival d'Avignon », *ORTF, en scènes*, via les archives de l'INA, 25 juillet 1968 (en ligne, consulté le 2 septembre 2023) <https://fresques.ina.fr/en-scenes/fiche-media/Scenes00420/scandale-de-paradise-now-du-living-theatre-au-festival-d-avignon.html>

Ces œuvres invitent les spectateurs et spectatrices à quitter leur siège pour rencontrer l'art dans la rue ou dans leur quotidien. Elles les amènent à déambuler avec les acteurs et actrices, à investir l'espace de représentation et à envisager l'art comme une pratique accessible à tous et toutes, où chaque personne participante occupe un rôle dans la construction de l'œuvre. L'espace de représentation institutionnel – le Théâtre comme lieu cloisonné, dont la répartition spatiale conventionnelle assigne un rôle précis au public, comme aux acteurs et actrices – est ici renié. Le théâtre des avant-gardes revendique une fonction sociale, politique et émancipatrice, et investit les espaces urbains, publics et traversés de ces questionnements, loin du confort des salles de théâtre, afin d'initier un rapport critique au monde.

Dans le cadre de mon mémoire de recherche-crédation *Jeu vidéo et théâtre. Les enjeux d'une œuvre entre interactivité, narration et politique*⁴⁹, j'ai participé au sein du collectif d'artistes de jeu vidéo Gamaturgie⁵⁰ à plusieurs étapes de création de la pièce *Héritage*⁵¹, mise en scène par Julien Bouffier. Cette recherche questionnant la place du public dans une pièce de théâtre déambulatoire, où les spectateurs et spectatrices influencent directement

⁴⁹ O. Levet, *Jeu vidéo et théâtre. Une œuvre entre interactivité, narration et politique*, Mémoire de master en Arts plastiques, sous la direction d'Emmanuelle Jacques, Montpellier III, 2018.

⁵⁰ Gamaturgie est un collectif d'artistes co-fondé en 2018 par d'anciens étudiantes et d'anciennes étudiantes du parcours « Jeux vidéo » de l'Université Paul-Valéry Montpellier III. Le collectif se destine à la promotion d'un jeu vidéo artistique, engagé et critique, à travers la conception mais également l'exposition de jeux vidéo. Les créations du collectif sont accessibles sur la page <https://gamaturgie.itch.io/> (consulté le 10 septembre 2023) et sur le compte Twitter de l'association @Gamaturgie <https://twitter.com/Gamaturgie> (consulté le 10 septembre 2023).

⁵¹ *Héritage*, de et mis en scène par J. Bouffier, Cie. Adesso e Sempre, avec St. Schoukroun, 2018. Le travail de la compagnie sera analysé plus en détail dans le chapitre 7, à travers l'œuvre *Andy's Gone*, travaillé depuis 2016.

l'évolution de la narration et du parcours, a nourri les différents procédés mis en place dans *Brèche*. Julien Bouffier, lors de la création d'*Héritage*, invite Gamaturgie à penser avec lui l'intégration du public à travers les outils interactifs du jeu vidéo dans une œuvre qui remet en question l'organisation d'un espace scénique. Cette rencontre entre le jeu vidéo et le théâtre s'inscrit dans la lignée de plusieurs expériences artistiques menées par la compagnie Adesso e Sempre⁵², et du désir du metteur en scène de solliciter le jeu dans sa capacité à questionner la frontière entre l'imaginaire, la fiction et le « terrain du réel⁵³», dans une inspiration puisée du collectif Rimini Protokoll.

Dans *Héritage*, l'ambition est de proposer une réadaptation de *l'Éducation Sentimentale*⁵⁴ de Gustave Flaubert de manière participative et interactive. Les personnes participantes sont invitées à incarner le héros du livre de Gustave Flaubert, Frédéric Moreau, dans un contexte fictif de « stage de récupération nationale » mis en place par un gouvernement alarmé par la méconnaissance des œuvres classiques du patrimoine littéraire français. Le public est engagé de manière signifiante dans une traversée physique de l'œuvre littéraire, à la manière d'un héros de jeu vidéo à la 1^{ère} personne : chaque personne porte un casque audio sans fil, et la voix du metteur en scène les guide au fur et à mesure d'une déambulation dans les différents espaces du Musée Fabre et de l'Hôtel Cabrières-Sabatier d'Espeyran de Montpellier. L'acteur Stéphane Schoukroun incarne un acteur reconverti en guide au sein des stages de réparation nationale et récite son texte au milieu du public, de la même façon que Julien Bouffier, le metteur en scène, qui gère l'ensemble du dispositif audio en suivant la marche au sein des différents lieux. L'organisation de l'espace rappelle ici les mystères médiévaux⁵⁵, la *Commedia Dell'Arte* ou le théâtre de tréteaux⁵⁶ où l'action scénique se déroule au milieu des spectateurs et spectatrices, anticipant sur un théâtre de rue populaire.

⁵² Le site officiel de la compagnie est accessible à ce lien (en ligne, consulté le 22 septembre 2023) : <https://www.adessoesempre.com/>

⁵³ J. Bouffier, propos recueillis par Olivia Levet, lors d'un entretien réalisé le 14 juillet 2023. Le collectif Rimini Protokoll, fondé en 2000 à Berlin, est pionnier dans la création d'œuvres à la frontière entre le théâtre et le jeu. Leurs œuvres pluridisciplinaires pensent la rencontre entre l'art et le quotidien, la fiction et le réel, en sollicitant les spectateurs et spectatrices dans des expériences artistiques ludiques, interactives et politiques (en ligne, consulté le 22 septembre 2023) <https://www.rimini-protokoll.de/website/de/>

⁵⁴ G. Flaubert, *L'Éducation Sentimentale*, Michel Lévy frères, 1869.

⁵⁵ Le mystère est un genre théâtral apparu au Moyen-Âge, où des scènes religieuses étaient jouées au milieu du public, participant directement à l'action théâtrale.

⁵⁶ Le théâtre de tréteaux, populaire au XVII^e siècle, porte son nom des scènes montées sur tréteaux de manière provisoire pour accueillir des saltimbanques, bonimenteurs et acteurs lors de tours, démonstrations, spectacles de théâtre ou de chant.

Ces stages de réparation nationale, réfléchis pour nous rassembler autour de notre histoire, de notre roman national républicain, expérimentent une nouvelle approche inclusive du lecteur. Vous êtes le héros du roman. Vous allez l'éprouver dans votre corps⁵⁷.

Ainsi, le metteur en scène affirme l'influence de dispositifs ludiques dans la manière d'envisager l'évolution de la narration et le déplacement du public dans une reproduction tangible des différents lieux et tableaux du roman⁵⁸: les spectateurs et spectatrices font face aux différents choix effectués par Frédéric Moreau au fil de ses doutes entre une quête sentimentale et un engagement politique dans le contexte parisien de la révolution de 1848. Il affirme d'ailleurs dans ses références la série de jeux vidéo *Assassin's Creed*, qu'il intègre à l'une des étapes de travail d'*Héritage*⁵⁹. Il met en scène un Frédéric Moreau contemporain, jouant à *Assassin's Creed Unity*⁶⁰, l'épisode de la série d'Ubisoft qui se déroule à Paris pendant la Révolution française de 1789, en écho au contexte historique du roman. Mais, au-delà d'une influence des jeux vidéo et des dispositifs numériques, cette pièce qui amène le public à déambuler dans des lieux publics, dans la rue, au milieu des passants et passantes et dans des espaces du quotidien rappelle les *happenings* et les ambitions de Fluxus. Elle revendique son existence loin des lieux institutionnels du théâtre, dans une cohérence entre l'architecture de l'espace scénique et ses discours politiques et esthétiques. Le passage progressif des spectateurs et spectatrices de la rue jusqu'à l'intérieur de l'Hôtel Cabrières-Sabatier d'Espeyran évoque métaphoriquement la tension à laquelle fait face Frédéric Moreau entre le confort et la réussite d'un milieu bourgeois et les idéaux politiques et révolutionnaires de son entourage. Les différentes avant-gardes artistiques qui appellent à un rapprochement de l'art et de la vie initient cette remise en question des conventions artistiques et de la place du public de théâtre. L'influence du jeu, qui au sein de *Fluxus* et de l'art-jeu devient un moyen de remise en cause des ambitions et prétentions d'un art institutionnel, amène ici Julien Bouffier à progressivement bouleverser la linéarité du texte de *l'Éducation Sentimentale* et les conventions propres au théâtre classique, en offrant une liberté aux spectateurs et spectatrices dans la manière de traverser le roman. L'ouverture de l'espace scénique vers le quotidien et le public suppose une part d'inconnu, de vide, d'expérimentation

⁵⁷ J. Bouffier, extrait d'*Héritage*, 2018.

⁵⁸ J'ai conçu dans le cadre de notre collaboration sur la pièce et de mon mémoire de recherche-crédation, une œuvre vidéoludique, intitulée le *Musée sentimental*, qui explore cette relation entre le théâtre et le jeu vidéo du point de vue de la narration environnementale. Ce jeu était pensé en parallèle de la « promenade » du public au sein de l'Hôtel Cabrières-Sabatier d'Espeyran, et proposait aux joueurs et joueuses de déambuler dans un labyrinthe en trois dimensions dont les murs étaient recouverts de citations de *l'Éducation Sentimentale*, mises en parallèle avec des peintures et documents historiques relatant la révolution de 1848 à Paris. Une vidéo de démonstration est accessible à ce lien : (mis en ligne le 7 septembre 2018, consulté le 1^{er} septembre 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=Yro0fH96ik4>

⁵⁹ Résidence à la salle A3 de Montpellier, du 13 au 17 novembre 2017.

⁶⁰ *Assassin's Creed Unity*, Alex Amancio, Ubisoft Montréal, Ubisoft, 2014.

qui s'oppose au contrôle induit par une narration linéaire dans laquelle l'intervention du public est réduite. Cette question a été centrale tout au long du travail mené entre le collectif Gamaturgie et la compagnie de Julien Bouffier, Adesso e Sempre⁶¹, et cristallise un ensemble de tensions propres aux œuvres participatives et interactives. Il m'a menée, lors de la conception de *Brèche*, à ancrer l'œuvre en premier lieu dans le domaine du jeu vidéo et des arts plastiques : l'œuvre est d'abord envisagée en tant que système ludique et installation plastique, au sein de laquelle les procédés propres au théâtre permettent de faire évoluer le médium sur sa capacité à placer des joueurs et joueuses dans une logique de jeu de rôle au sein d'un espace scénographié, porteur de sens et d'une narration. Le théâtre est envisagé à travers des références qui explorent ce rapport ludique au public, permettant de mettre en lumière les caractéristiques communes entre ces deux arts ouverts vers une relation active au public.

L'ensemble de ces exemples amène à penser le rapport entre l'œuvre et le public et la place de ce dernier tant face à une interface numérique qu'au sein d'une architecture théâtrale. En retraçant – ou supprimant – les limites de la scène, et par extension celles de l'art, de la fiction et du jeu, ces différents mouvements et artistes revendiquent à travers une remise en question du statut d'un théâtre ou d'un art classique des ambitions politiques, révolutionnaires et subversives ancrées dans le contexte de leur époque. Ils mènent à concevoir chaque espace comme un lieu traversé d'un sens politique et social, chaque narration comme un discours à questionner, et poursuivent la vocation de fournir aux individus des outils les invitant à une prise de distance réflexive et critique, mais également à occuper un rôle actif sur la scène de jeu. Une analyse des expérimentations littéraires et narratives présentes tant dans l'histoire des arts plastiques, du théâtre ou de l'informatique mettent alors en lumière des dispositifs similaires entre ces domaines. Ils permettent de renforcer les liens tissés au cours de ce chapitre entre le théâtre et le jeu vidéo, et invitent à affirmer, au-delà des racines communes entre les deux médiums, une influence mutuelle au cours de leurs évolutions dans leur capacité à mettre en place des récits interactifs que le public est amené à reconfigurer et modifier.

⁶¹ La compagnie Adesso e Sempre, créée en 1991, revendique la volonté de « remettre le théâtre au centre de la Cité » dans des créations initiant une réflexion critique, politique et émancipatrice. (en ligne, consulté le 24 septembre 2023) <http://www.adessoesempre.com/la-compagnie>

Chapitre 2

L'interactivité, contre une structure aristotélicienne ?

L'ouverture de la scène artistique en tant que représentation du quotidien, telle qu'elle fut pensée par plusieurs mouvements du XX^e et XXI^e siècles ayant des ambitions révolutionnaires et contestataires, questionne tant le rôle du théâtre, notamment sa dimension politique et militante, que la séparation physique – et, également, politique – entre l'espace de la scène et celui du public. Dans les domaines du théâtre, des arts *in situ*, la scène s'installe dans la rue, dans les lieux publics, dans des espaces aux significations politiques, sociales et populaires. Lorsque le public est amené à évoluer directement sur scène, son rôle oscille entre celui de spectateur ou acteur de l'action scénique, car il est sollicité à prendre part directement à la représentation.

À l'instar du jeu vidéo, qui, par son caractère interactif, repose sur le dialogue entre les actions des utilisateurs et utilisatrices et les réponses du système à ces actions, la présence du public sur la scène de jeu questionne son influence sur le déroulé de la pièce, sur la structure narrative et la mise en scène. Tandis que Brenda Laurel s'appuie sur le théâtre aristotélicien pour penser l'interactivité spécifique au médium informatique comme source d'un plaisir esthétique, assimilable à la co-écriture d'une narration cohérente, fluide et vraisemblable entre la machine informatique et l'utilisateur ou l'utilisatrice, d'autres théoriciens se rapprochent de formes de théâtre radicalement opposées à l'aristotélisme pour penser le jeu vidéo. Par exemple, Gonzalo Frasca, en développant le concept des *jeux de l'opprimé*, inscrit sa création-recherche dans la même orientation critique que celle développée par le Théâtre de l'opprimé d'Augusto Boal. Le théâtre-forum, l'une des pratiques du Théâtre de l'opprimé, en reposant sur une structure déjà interactive, amène Frasca à envisager le jeu vidéo dans sa capacité à déployer un système ludique qui abandonne le prisme de la cohérence narrative dans le but de donner un sens politique aux actions des joueurs et joueuses. *Brèche*, en développant une narration multilinéaire et systémique, se trouve au carrefour de ces approches contrastées, centrées sur la question de l'émancipation d'un public spectateur, acteur ou joueur.

1. Le modèle aristotélicien pour penser le récit ludique au prisme de la cohérence et de la « tension dramatique »

1.1 Le joueur comme héros tragique

Brenda Laurel, en analysant l'interface d'ordinateur à partir des théories théâtrales, tente d'allier la liberté d'action de l'utilisateur ou de l'utilisatrice et une cohérence conservée dans les réponses du programme informatique. Cette ambition n'est pas isolée : la quête d'environnements virtuels, capables de s'adapter directement et avec fluidité aux mouvements et actions des utilisateurs et utilisatrices, a toujours été présente dans les domaines de l'informatique et du jeu vidéo ; les dernières avancées en termes d'intelligence artificielle en témoignent. Pour Laurel, le fantasme d'un récit interactif *parfait* s'apparente à une « créature hypothétique de la mythologie de l'informatique, une licorne insaisissable que nous pouvons imaginer mais que nous n'avons pas encore réussi à capturer¹», alors qu'elle est recherchée tant par les concepteurs et conceptrices de jeu vidéo que par les joueurs et joueuses. La métaphore du théâtre semble alors toute désignée² pour projeter sur la scène de jeu vidéoludique des interactions plus vivantes, fluides et naturelles, à la manière d'acteurs ou d'actrices, déroulant une histoire sur un plateau. Lorsqu'elle s'appuie sur la *Poétique* d'Aristote pour penser la conception de fictions interactives, l'enjeu est alors de penser un système interactif qui installe une « tension dramatique » nécessaire pour aboutir à des « fictions interactives satisfaisantes³ ». Comme exploré dans le premier chapitre de cette recherche-crédation, elle place la *catharsis* comme but à atteindre, et renoue pour cela avec l'analyse de la tragédie comme la représentation d'une progression logique centrée sur les actions du héros – les péripéties – face à différents dilemmes, jusqu'au dénouement. L'ensemble des actions représentées tisse une *fable* cohérente, c'est-à-dire vraisemblable, claire, « belle », qui suscite la pitié et la crainte dans l'agencement des faits.

¹ (Je traduis) « The interactive story is a hypothetical beast in the mythology of computing, an elusive unicorn we can imagine but have yet to capture. », B. Laurel, *Utopian Entrepreneur*, Cambridge, The MIT Press, 2001, p. 72.

² Janet Murray, dans son ouvrage *Hamlet on the Holodeck, The Future of Narrative in Cyberspace* (Cambridge, The MIT Press, 2017, première édition publiée en 1997), questionne également l'aspect procédural du jeu vidéo dans sa capacité à représenter une histoire expressive et cohérente en s'appuyant sur la métaphore du théâtre, comme l'indique la référence au personnage shakespearien Hamlet dans le titre de son ouvrage. L'Holodeck fait référence à la série de science-fiction *Star Trek* créée par Gene Roddenberry, un dispositif dans lequel il suffit d'entrer pour générer un monde fictif parfait, c'est-à-dire dans lequel il est possible d'évoluer comme dans le monde « réel ».

³ (Je traduis) « satisfying interactive fiction » B. Laurel, *op. cit.*, p. 72.

CHAPITRE 2 : L'INTERACTIVITE, CONTRE UNE STRUCTURE ARISTOTELICIENNE ?

Mais comme l'imitation, dans la tragédie, ne porte pas seulement sur une action parfaite, mais encore sur des faits qui excitent la terreur et la pitié, et que ces sentiments naissent surtout lorsque les faits arrivent contre toute attente [...] il s'ensuit nécessairement que les fables conçues dans cet esprit sont les plus belles⁴.

Le prologue, les péripéties et le dénouement composent cette fable en respectant une structure fixe, dont chaque élément revêt une importance dans le chemin progressif du héros et du public vers la purgation des passions, par un phénomène d'empathie. Dans cette orientation, pour Laurel, un « Interactive Fantasy System⁵ » doit assurer un « contrôle formel⁶ » pour intégrer les actions des utilisateurs ou utilisatrices avec cohérence dans un système structuré et « maximiser [le] plaisir⁷ » : « Pour un personnage-utilisateur, comme pour un membre du public, un des ingrédients de la catharsis est la perception d'un tout fini⁸ ». Laurel théorise ce système en le concevant comme un dramaturge virtuel, capable de réagir et de générer une intrigue suivant les règles aristotéliennes en fonction des choix et actions des joueurs et joueuses, approche analysée par Katherine Lynne Whitlock :

Ces choix sont programmés de telle sorte que l'utilisateur ou l'utilisatrice les croit aléatoires et spontanés. Cependant, ce prétendu hasard n'est qu'une illusion créée par le programmeur/concepteur du jeu. En réalité, l'évolution de l'histoire est orchestrée par l'ordinateur, qui est programmé pour remplacer le dramaturge. Cette réaction immédiate, en temps réel, crée une illusion d'interaction dramatique entre l'intelligence artificielle et le joueur⁹.

Le joueur ou la joueuse incarne ici le héros tragique : l'intelligence du système lui offre une illusion de liberté tout en cadrant ses actions dans une structure logique, programmée, réduisant ses choix au fur et à mesure de son avancée jusqu'à son dénouement inéluctable, source d'émotions. Le modèle aristotélien, qui invite à ordonner précisément la fable en moments distincts, à savoir un début, un milieu et une fin, évolue dans le domaine de l'écriture dramaturgique vers la structure en trois actes¹⁰, un schéma encore aujourd'hui dominant dans la littérature, au cinéma, mais également dans le jeu vidéo. Dans le champ vidéoludique du *narrative design*, elle amène en effet à penser le parcours du héros vers une

⁴ Aristote, *La Poétique*, trad. Ch. Emile Ruelle, Paris, Librairie Garnier Frères, coll. « Chefs d'œuvres de la littérature grecque », 1922, p. 21.

⁵ B. Laurel, *Toward the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System*, Thèse de doctorat en Théâtre, sous la direction de Donald Glancy, The Ohio State University, 1986.

⁶ (Je traduis) « formal control », *ibid.*, p. 29.

⁷ (Je traduis) « to maximize the pleasure of the user », *ibid.*

⁸ (Je traduis) « For a user-character, as for an audience member, an ingredient of catharsis is the perception of a finished whole », *ibid.*, p. 67.

⁹ (Je traduis) « These choices are programmed in such a way that the user assumes they are random and in-the-moment. However, this apparent randomness is an illusion created by the programmer/designer of the game. In actuality, the evolving story is orchestrated by the computer, which is programmed to be a stand-in for a playwright. This immediate, real-time reaction creates an illusion of dramatic interaction between artificial intelligence and the human player », K. L. Whitlock, *Theatre and the video game: beauty and the beast*, MFA Thesis in department of Philosophy, The Ohio State University, 2004, p. 80.

¹⁰ R. Le Breton, *Design narratif, Scénario et expérience de jeu*, Avignon, Scénario 2.0, 2017, pp. 78-83.

montée dramatique rythmée par des péripéties, quêtes et rencontres afin de maintenir les joueurs et joueuses en haleine tout au long de leur partie.

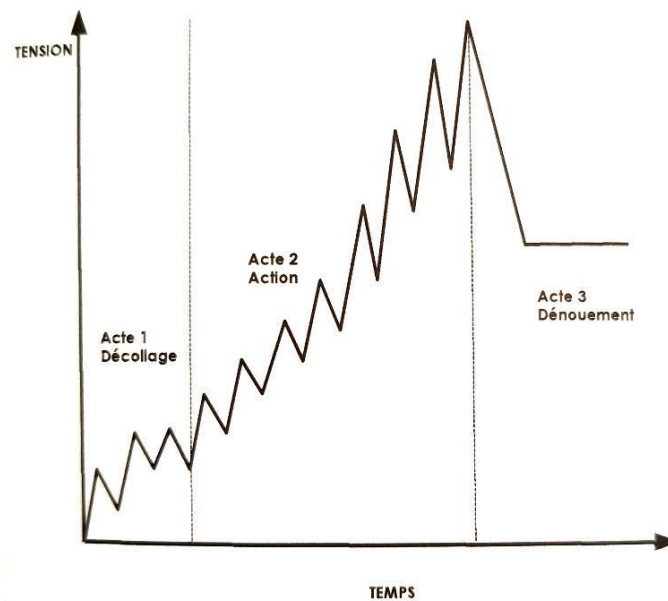


Figure 2. 1 R. Le Breton, *Design narratif, Scénario et expérience de jeu*, Avignon, Scénario 2.0, 2017, p. 94 : Schéma d'une structure en trois actes à partir d'Aristote.

Le modèle trace une progression linéaire et crée une tension dramatique, dont le but est d'immerger le public sans entraves dans la fiction et dans la peau du personnage incarné, en suivant des étapes précises : l'exposition de la situation, l'incident déclencheur, des obstacles et péripéties jusqu'au *climax*, le point le plus élevé de la courbe restituée dans ce schéma par Ronan Le Breton. Ce cadre ordonné, qui s'instaure en modèle dominant dans l'écriture de fiction, rappelle également le « voyage du héros » du mythologue américain Joseph Campbell. L'auteur dégage un « monomythe » basé sur l'étude de plusieurs mythes, contes et légendes, dans son ouvrage *Le héros aux mille et un visages*¹¹. Il expose les étapes canoniques traversées par le héros : la *Séparation*, l'*Initiation* et le *Retour*, séparées en 12 étapes intermédiaires.

¹¹ J. Campbell, *Le Héros aux mille et un visages* [1949], Paris, R. Laffont, 1977.

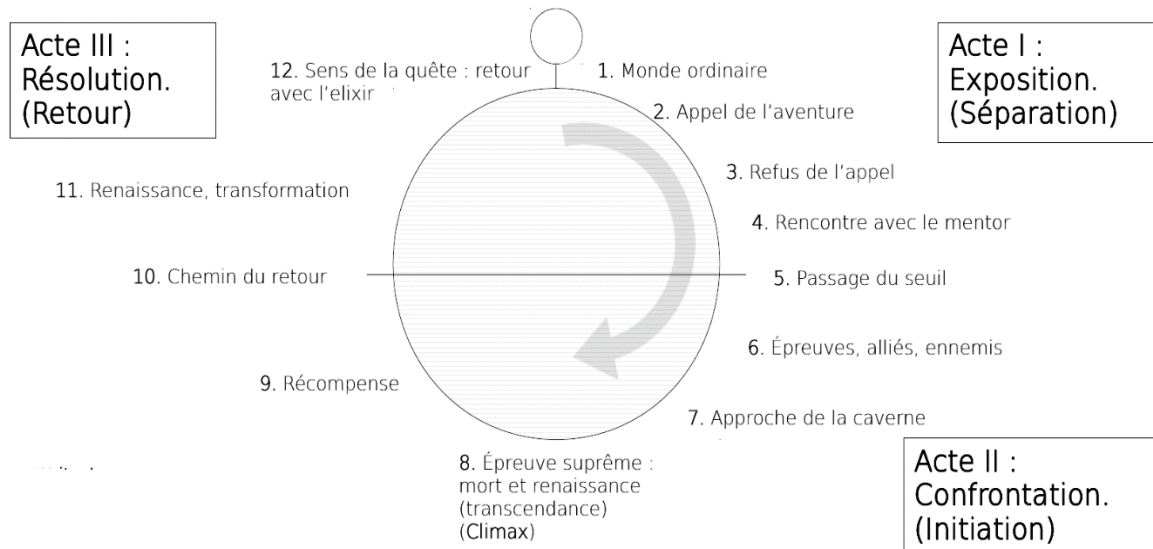


Figure 2. 2 Mise en relation des douze étapes du voyage du héros relevées par Christopher Vogler et de la structure narrative en trois actes, élaborée à partir des écrits d'Aristote. Olivia Levet.

Son analyse fut reprise en tant que guide d'écriture, notamment par Christopher Vogler¹², écrivain et consultant dans l'industrie du cinéma hollywoodien. Le « Voyage du héros » s'érige aujourd'hui en recette miracle dans l'industrie de la littérature jeunesse, du jeu vidéo ou du cinéma.

Brèche met à l'épreuve dans son système ces schémas narratifs dominants, dans l'ensemble des strates qui composent l'expérience. Comme précisé précédemment, les joueurs et joueuses, dans une orientation commune avec celle de Brenda Laurel, deviennent acteurs et actrices de la représentation ludique, et incarnent un rôle au sein de la narration. Si le système narratif de la partie informatique de l'expérience s'éloigne d'un schéma aristotélicien¹³, la première partie de l'expérience puise dans cette « tension dramatique » propre à la tragédie, et fait écho de manière critique au poids des règles et lois qui pèsent sur les héros tragiques. À titre d'exemple, lorsque qu'*Antigone*¹⁴, dans l'œuvre éponyme de Sophocle, décide de tenir tête à son oncle Créon, de se dresser contre les lois de la Cité pour suivre ses convictions politiques, humaines et éthiques, en organisant des funérailles pour son frère Polynice, elle est alors promise à une mort lente et douloureuse, cachée aux yeux de tous. Cette chute ne présente aucune porte de sortie, aucune alternative : pour éviter la mort,

¹² C. Vogler, *The writer's journey: Mythic structure for writers* [1992], Studio City, Michael Wiese Productions, 2007.

¹³ Le jeu vidéo sur lequel les participants et participantes passeront la majorité de la première partie de l'expérience s'apparente à l'outil de travail des *narrative designers* qu'ils et elles incarnent, et vise à explorer une narration non-linéaire, qui repose sur un système dynamique : elle sera explorée un peu plus loin dans ce chapitre.

¹⁴ *Antigone*, écrit par Sophocle au V^e siècle avant J.-C., a fait l'objet de nombreuses mises en scène et adaptations, notamment par Jean Anouilh en 1944, par Bertolt Brecht en 1948, ou par Julien Bouffier et Marie-Claude Verdier depuis 2016 dans la trilogie immersive *Andy's Gone*, qui sera explorée dans le chapitre 7.

cette héroïne tragique aurait dû se plier aux ordres, et suivre la sagesse de sa sœur Ismène. Ce conflit entre Créon et Antigone, entre deux positions irréconciliables, entraîne une fin tragique pour l'ensemble des personnages de la pièce. Ce sentiment de fatalité, propre au phénomène de *catharsis*, résultant de la toute-puissance du système en place, est recherché dans *Brèche* afin de simuler les problématiques spécifiques au monde du travail de notre société contemporaine, en recréant certaines de ses conditions, en incitant les joueurs et joueuses à respecter scrupuleusement les consignes données par la directrice de production du studio de jeu vidéo qui sert de décors à l'installation. L'illusion de choix à laquelle les joueurs et joueuses font face – amenée par la rupture entre l'apparente ouverture du système et la pression des attendus qui pèsent sur elles et eux – porte un sens critique et dépeint un monde dont il devient difficile de s'échapper. Mais l'enjeu est, par la mise en place d'une simulation, de mettre en scène un quotidien contemporain aux joueurs et joueuses, de questionner les ressorts invus du système et de créer un pont entre la fiction représentée et un contexte politique. Laurel, dans la conception du IF system, vise la mise en place d'une expérience à la première personne¹⁵» fluide, dans laquelle le système s'efface :

[...] elle demande que la suspension de l'incrédulité de l'utilisateur ou de l'utilisatrice ne soit jamais interrompue par un intérêt porté au système qui se trouve « derrière » le monde imaginaire. Les éléments d'information, les messages d'erreur et les instructions explicites sont des exemples de telles interruptions, qui peuvent être caractérisées comme des transactions [*sic*] à la « seconde personne »¹⁶

Brèche suit une autre orientation et favorise la coupure, l'interruption, la sortie des joueurs et joueuses du rôle qu'ils et elles incarnent. La deuxième partie de l'expérience, exposée plus en détail dans le prochain chapitre, ne vise alors non pas à rétablir l'ordre de la Cité, mais, au contraire, à tenter de modifier, reconfigurer et questionner le système ludique en place. Cette ambition trouve un ancrage dans l'approche critique de Bertolt Brecht et du Théâtre de l'opprimé d'Augusto Boal, déployée à l'encontre d'un théâtre classique aristotélicien : tous deux favorisent des procédés propres au conflit, à la coupure, à l'interruption ou à la contradiction, procédés que Brenda Laurel appelle à éviter pour ne pas briser une expérience immersive à la première personne.

¹⁵ (Je traduis) « first-person experience », B. Laurel, *op. cit.*, p. 10

¹⁶ (Je traduis) « [...] it requires that the user's suspension of disbelief never be interrupted by attending to the system which is "behind" the fantasy world. Informational questions, error messages, and explicit prompts are examples of such interruptions, and can be characterized as "second-person" transactions. », *ibid.*

1.2 L'analyse du Théâtre de l'opprimé : contre un système tragique coercitif ?

Le Théâtre de l'opprimé est issu de la pratique et recherche d'Augusto Boal, notamment entre les années 1960 et 1970 au Brésil, dans un contexte politique de lutte. Dans la préface à l'édition de 1996 de son ouvrage *Théâtre de l'opprimé*, il revient sur ce contexte brésilien marqué par le coup d'État de 1964¹⁷ et la dictature militaire qui durera jusque dans les années 80. Augusto Boal pratique un théâtre social et politique clandestinement, puis est exilé en 1971 : loin de sa troupe, il va penser un théâtre de rue proche des spectateurs et spectatrices.

À l'étranger, n'ayant plus cet « espace physique » qu'est un théâtre, j'ai dû jouer chez mes spectateurs (syndicat, écoles) et, souvent, dans la rue. Mais j'ai aussi perdu « ma » troupe et sans la médiation des acteurs, j'ai dû me confronter directement avec les spectateurs, en travaillant « avec », « sur » et « pour » eux. Sans le théâtre et sans les acteurs, les spectateurs et moi étions tout et tous à la fois : metteurs en scène, comédiens, dramaturges, décorateurs et, bien sûr, public¹⁸.

Le Théâtre de l'opprimé naît de l'activité militante et politique d'Augusto Boal, et s'inscrit dans l'évolution de sa pratique de metteur en scène au sein du *Teatro Arena*, suite à une prise de conscience de la nécessité d'un théâtre militant, au-delà d'une injonction faite au public de prendre part à une révolution en cours, de s'inscrire pleinement et activement dans les luttes sociales et politiques de son époque¹⁹. Le Théâtre de l'opprimé n'est pas seulement un théâtre *pour* le peuple, mais *par* le peuple²⁰ ; l'enjeu de la méthode est de faire de la scène de théâtre le lieu d'une « répétition de la révolution²¹ », une « arme de libération » préparant les luttes futures. Par ses procédés et son orientation politique et sociale, il hérite du théâtre épique et

¹⁷ Le coup d'État de 1964 fait référence à la journée du 1er avril 1964 et à la période qui la précède, marquée par le renversement du gouvernement de João Goulart par l'armée brésilienne et la mise en place d'un régime militaire et autoritaire.

¹⁸ A. Boal, *Théâtre de l'opprimé* [1975], trad. Dominique Lémann, Paris, La Découverte/Poche, 1996, p. 1.

¹⁹ Augusto Boal revient à ce propos dans son ouvrage *L'Arc-en-ciel du désir* (A. Boal, *L'Arc-en-ciel du désir. Du théâtre expérimental à la thérapie*, trad. Julian Boal, Paris, La Découverte, 2002) sur un événement qui serait à l'origine d'une prise de conscience du paradoxe d'un théâtre qui « pousser[ait] les opprimés à lutter contre l'oppression » (p. 6). À la suite d'une représentation destinée à un groupe de la Ligue Paysane dans un village du Nordeste au Brésil, se terminant par un appel à la révolte, un paysan, Virgilio, propose aux acteurs, actrices et villageois de passer à l'action directe ; « vous avec vos fusils, nous avec les nôtres, on va chasser les hommes de main du coronel » (p.7). Lorsque les acteurs et actrices expliquent que leurs fusils ne sont que des accessoires de théâtre, et qu'ils et elles ne sont pas capables de s'en servir, le paysan leur rétorque « Maintenant j'ai bien compris votre sincérité esthétique : ce sang que vous pensez que l'on doit verser, c'est le nôtre et surtout pas le vôtre ? » (p. 8).

²⁰ Augusto Boal s'inscrit par le nom de la méthode et ses ambitions politiques et émancipatrices dans la lignée de la Pédagogie des opprimés de Paulo Freire, qui argumente le besoin de sortir de modèles pédagogiques basés sur une hiérarchie et un rapport de domination entre éducateur et élève. Il propose une « pédagogie des opprimés », dans laquelle les opprimés sont acteurs de leur propre compréhension du monde et libération (P. Freire, *Pédagogie des opprimés ; suivi de conscientisation et révolution*, Paris, Éditions Maspero, 1974).

²¹ A. Boal, *Théâtre de l'opprimé* [1975], trad. Dominique Lémann, Paris, La Découverte/Poche, 1996, p. 48.

dialectique de Bertolt Brecht (1898-1956) qui s'oppose radicalement à une dramaturgie aristotélicienne :

La dramaturgie non-aristotélicienne, quant à elle, ne condense pas les événements pour en faire un destin inéluctable auquel elle livrerait sans recours l'individu, quand bien même il réagirait avec force et beauté : au contraire, elle examine ce « destin » à la loupe et révèle les machinations tout humaines qu'il recouvre²².

Le théâtre épique met en place un ensemble de procédés initiant une prise de distance (*verfremdung*) avec des actions représentées sur scène vers une réflexion critique. Les ficelles du théâtre (les décors, les coulisses, le jeu des acteurs et actrices) sont dévoilées pour briser l'illusion de la scène et, dans le même temps, replacer les personnages – ainsi que le public – dans un contexte social et politique. La progression de la fable qui conduit inexorablement vers la chute du héros, frappé par une justice divine, est mise à l'épreuve dans un « montage d'éléments contradictoires²³», qui bouleverse l'identification aux personnages. Lorsque Brecht réadapte et met en scène *Antigone*, d'après la traduction de Friedrich Hölderlin, il apporte quelques modifications à l'intrigue pour la placer dans le contexte politique de la Seconde Guerre mondiale, qui lui est contemporain. Si la tragédie jouait déjà un rôle politique dans la Cité, Brecht prend des libertés avec les thèmes mythologiques, pour mettre au jour la violence de l'État. Dans la même orientation, Augusto Boal inscrit sa pratique dans une critique frontale de l'aristotélisme, qu'il va jusqu'à définir comme un « système tragique coercitif²⁴», dont le but serait de réprimer les tendances révolutionnaires du public. Son ambition est d'aller au-delà de la démarche de Brecht : le public est amené à prendre directement place sur la scène de jeu. La remise en question critique ne se fait plus depuis le siège du public, mais à la place des acteurs et actrices.

[...] la poétique d'Aristote est celle de l'oppression. Le monde est connu, parfait ou perfectible, on impose ses valeurs aux spectateurs. [...] Catharsis de l'élan révolutionnaire ! L'action dramatique remplace l'action réelle. La poétique de Brecht est celle des avant-gardes éclairées : [...] Le spectateur ne délègue pas ses pouvoirs pour qu'on pense à sa place, même s'il continue à les délèguer pour qu'on joue à sa place. [...] L'action dramatique éclaire l'action réelle. Le spectacle prépare à agir. La poétique de l'opprimé est d'abord celle d'une libération : le spectateur ne délègue aucun pouvoir pour qu'on agisse ou pense à sa place. Il se libère, agit et pense pour lui-même. Le théâtre est action.²⁵

Boal analyse l'organisation spatiale de la scène de jeu et le système théâtral classique comme une métaphore de la domination des classes opprimées. Le public s'identifie au héros grâce à un phénomène d'*empathia*, reconnaît chez lui ses propres traits, et dans une attitude que Boal identifie comme passive, vit indirectement les actions représentées sur scène. Au cours d'un

²² B. Brecht, *Écrits sur le théâtre*, Paris, l'Arche, 1963, p. 97.

²³ B. Brecht, *Petit Organon pour le théâtre*, Paris, L'Arche, 2010.

²⁴ A. Boal, *op. cit.*, pp. 79-122.

²⁵ *ibid.*, p. 48.

ensemble de péripéties, la destinée du héros est renversée : la pièce illustre sa chute, causée par une tendance néfaste à la société, l'*hamartia*. Le dénouement et la *catharsis* viseraient alors à éliminer les tendances néfastes et défauts qui entrent en conflit avec le fonctionnement des lois de la Cité chez les spectateurs et spectatrices, par procuration.

[...] lorsque l'homme faillit dans ses actions, dans son comportement vertueux à la recherche d'un bonheur que procure la plus grande vertu qui est l'obéissance aux lois, l'art de la tragédie intervient pour corriger ce défaut.²⁶

Boal identifie la *mimesis* comme la clé de voute de ce « système tragique coercitif » : les personnages dévoilent leurs caractères et mœurs au fur et à mesure de la représentation, et l'imitation d'actions cohérentes et vraisemblables permet au public de s'identifier et de s'élever sur un plan moral. Boal analyse ce processus comme le contraire d'une émancipation : l'anéantissement de tout élan critique et révolutionnaire vis-à-vis des lois de la Cité. Pour appuyer son propos, l'auteur retrace l'histoire philosophique du concept de *mimesis*, et notamment le passage de la vision platonicienne à la vision aristotélicienne. Là, où Platon oppose dans sa définition de la *mimesis* le monde des idées au monde des réalités – copies imparfaites – Aristote envisage les idées comme le principe créateur de la matière, source d'un mouvement vers un idéal de perfection. La *mimesis* ne tend pas vers une copie du réel ou une imitation de la nature, mais plutôt à rejoindre ce mouvement vers un idéal : « Recréer ce mouvement interne des choses vers leur perfection. [...] La nature est ce mouvement même²⁷. » Pour Boal, la tragédie, en représentant les actions humaines, vise alors à élever le public vers un idéal, mais un idéal d'asservissement. L'auteur défend, dans son argumentation, la dangerosité du système tragique d'Aristote, dans lequel le public passif et endormi « délègue ses pouvoirs au personnage pour que celui-ci agisse et pense à sa place²⁸ », et questionne surtout sa présence dominante dans le milieu culturel, à l'image du « Voyage du héros » analysé un peu plus haut :

Aristote a donné la formule d'un système de purgation excessivement puissant, dont le but est d'éliminer tout ce qui n'est pas communément accepté, y compris la révolution, avant qu'elle ne se fasse. Son système transparaît, même dissimulé, à la télé, au cinéma, au cirque, au théâtre²⁹.

Bien entendu, c'est ici le dévoilement et la surexploitation du modèle aristotélicien qu'il faut mettre en cause, et contre lequel Boal entend lutter dans une remise en question radicale du dispositif théâtral. La faculté du système tragique à subjuguier le spectateur ou la spectatrice

²⁶ *ibid.*, p. 109.

²⁷ *ibid.*, p. 89.

²⁸ *ibid.*, p. 48.

²⁹ *ibid.*, p. 122.

peut dans certains cas s'apparenter à un système de manipulation parvenant à endormir l'esprit critique du public en le contentant de sa condition humaine sans venir la remettre en question.

1.3 Les enjeux du théâtre-forum

Le Théâtre de l'opprimé regroupe un ensemble de méthodes, théories, dispositifs et jeux : le théâtre-image, le théâtre-journal, le théâtre-invisible, le théâtre-roman-photo, le théâtre-mythe ou le théâtre-jugement, pour n'en citer que quelques-uns, sont autant d'outils qui poursuivent l'ambition de permettre à chacun – acteur et, surtout, non-acteur³⁰ – de s'approprier le théâtre dans une perspective révolutionnaire et libératrice. Le théâtre-forum est l'une de ces formes théâtrales, certainement la plus connue et utilisée, encore aujourd'hui. Avant d'étudier le rapprochement entre le théâtre-forum, les débats posés sur les structures narratives dans le milieu du jeu vidéo et leur influence sur la conception de *Brèche*, il convient de revenir sur le fonctionnement et les discussions soulevées par la méthode.

Le théâtre-forum a vocation à reconfigurer radicalement la répartition de l'espace théâtral classique. Le public est invité sur la scène de jeu, pour se mêler à la représentation et en modifier l'issue. L'enjeu est alors, pour Boal, de penser ce déplacement du public comme le premier pas vers une libération sociale et politique :

Il faut libérer le spectateur de sa condition de spectateur, de la première oppression à laquelle se heurte le théâtre. Spectateur, tu es déjà opprimé, parce que la représentation théâtrale t'offre une vision achevée du monde, fermée [...]. Il faut libérer le spectateur de sa condition de spectateur, alors il peut se libérer d'autres oppressions³¹.

Chaque personne peut quitter son siège de spectateur ou spectatrice pour prendre part à l'action, briser, modifier, remodeler, interrompre et se réapproprier la *fable* représentée sur scène. Le théâtre-forum brise la séparation hiérarchique inhérente à un théâtre classique aristotélicien et redistribue les rôles au sein de l'espace de jeu : les spectateurs et spectatrices deviennent *spect-acteurs* et *spect-actrices*, protagonistes principaux de l'action théâtrale, mais participent également activement à la préparation de celle-ci.

Une séance de théâtre-forum se déroule de la manière suivante : le groupe – pas nécessairement composé d'acteurs et d'actrices du secteur professionnel – se réunit, et prépare l'« antimodèle³² », la scène de théâtre qui sera jouée lors de la séance ; un « noyau

³⁰ A. Boal *Jeux pour acteurs et non-acteurs*, Paris, La Découverte, 2004.

³¹ A. Boal, *Théâtre de l'opprimé* [1975], trad. Dominique Lémann, Paris, La Découverte/Poche, 1996, p. 185.

³² Dans l'ouvrage *Jeux pour acteurs et non-acteurs*, Boal nomme cette première partie du théâtre-forum tantôt le « modèle », puis préfère le terme d'« antimodèle » (p. 264) afin d'insister sur l'importance de ne pas construire une scène de théâtre porteuse de « messages, de bonne parole » (p. 268), montrant la marche

conflictuel³³», permettant de créer un terrain propice au débat, à la réflexion, à l'argumentation. L'antimodèle simule une problématique sociale ou politique, et s'organise – comme les tragédies classiques – autour d'un conflit : les personnages font face à une situation qui ne trouve pas de solution juste et les opprime. Les participants et participantes, avant la séance, peuvent prendre part à un ensemble de jeux et d'exercices afin de se constituer en tant que groupe : l'ouvrage *Jeux pour acteurs et non-acteurs* de Boal, qui prend la forme d'un guide pratique illustré, contient plusieurs exemples de jeux qui sollicitent le corps et permettent de préparer les participants et participantes au débat, à l'action, à intervenir sur scène³⁴. L'antimodèle est ensuite jouée devant les « spect-acteurs » et « spect-actrices ». À la fin du « spectacle », une personne du public peut alors proposer une solution alternative dans le but d'améliorer la situation : elle prend pour cela la place d'un acteur ou d'une actrice, et joue le rôle de son personnage sur scène. Les acteurs et actrices s'adaptent à la nouvelle proposition par l'improvisation. L'antimodèle est rejoué autant de fois qu'il y a de propositions : le but n'est pas nécessairement de trouver une solution à la situation, mais de faire naître le débat³⁵, d'inscrire le théâtre dans une lutte et la préparation d'une action concrète dans le futur. Durant toute la durée du théâtre-forum, le *joker* est en charge d'animer la séance, et d'« aider les spectateurs à formuler leurs pensées, à préparer leurs actions³⁶», Augusto Boal le décrit comme un meneur de jeu « magique, omniscient, polymorphe, omniprésent³⁷ ». Mais son rôle s'étend au-delà de la représentation : il s'agit également d'un « passeur de la méthode³⁸ », formé aux règles et outils du Théâtre de l'opprimé, capable de transmettre la méthode à un groupe désireux de l'intégrer à un mouvement de lutte. Le *joker* prolonge le rôle du *chœur*, qui dans la tragédie aristotélicienne, fait le lien entre le public et les acteurs et actrices en ponctuant la représentation de chants, de danses et de commentaires sur l'action scénique. Il affirme les liens entre le théâtre et le domaine du jeu : la carte à jouer du *joker* trouverait une origine dans le verbe *to joke* en anglais (« plaisanter »), et dans la forme latine *jocus*, racine du « jeu » tant théâtral que ludique³⁹. Le *joker* fait directement référence à la figure du bouffon du Roi, et descend du *Fol*, du *Fou* ou du *Mat* dans le Tarot de Marseille, seule lame à ne pas être numérotée, qui porte un sens lié au mouvement, à

à suivre. L'« antimodèle » doit plutôt initier une réflexion critique chez les spectateurs et spectatrices en mettant au premier plan le doute et une mise en scène dialectique.

³³ A. Boal, *Jeux pour acteurs et non-acteurs*, Paris, La Découverte, 2004, p. 281.

³⁴ *ibid.*, p. 106.

³⁵ *ibid.*, p. 262

³⁶ *ibid.*, p. 266.

³⁷ A. Boal, *Théâtre de l'opprimé* [1975], trad. Dominique Lémann, Paris, La Découverte/Poche, 1996, p. 70.

³⁸ S. Coudray, « La radicalité politique du Théâtre de l'opprimé », *Période*, 30 avril 2018 (en ligne, consulté le 31 mai 2023) <http://revueperiode.net/la-radicalite-politique-du-theatre-de-lopprime/>

³⁹ Site du Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (en ligne, consulté le 24 septembre 2023) <https://www.cnrtl.fr/etymologie/>

l'imprévu, au changement. Elle donnera dans le jeu de Tarot l'Excuse, qui peut être posée à n'importe quel moment en ignorant toutes restrictions, ordre et hiérarchie – domination d'une carte sur l'autre, coupe, atout, obligation de fournir une couleur – qui encadrent habituellement ce jeu de plis. Le *joker*, dans tout jeu de cartes, occupe cette position : il peut se substituer à n'importe quelle carte, et, à l'instar du *joker* du théâtre-forum, brise, reconfigure et introduit un grain de sable dans le déroulement ordonné de la partie.

Le *joker* du forum fait l'objet aujourd'hui d'analyses qui relèvent certaines contradictions entre son rôle central dans le débat, sa posture d'autorité et les ambitions horizontales et révolutionnaires initiales de ce type de théâtre⁴⁰. Comme Olivier Neveux le soulève dans son article « Difficultés de l'émancipation, Remarques sur la théorie du "Théâtre de l'opprimé" », la posture du *joker*, garant de la répartition de la parole, du cadre du débat et de « l'accouchement de *toutes les idées, de toutes les actions* !⁴¹», incarne le « *risque* latent d'ordonner à la logique d'un savoir doxique ce qui n'est, au mieux, qu'une somme d'acquis discutables⁴²». S'il ne prend pas part activement au débat, son rôle de meneur de jeu le place dans une position de pouvoir qui organise et structure la discussion. Bien que le Théâtre de l'opprimé milite pour combattre tout rapport de domination au théâtre, et est justement né de la volonté d'Augusto Boal de s'opposer à un théâtre militant qui dicterait au public la manière de faire la révolution sans y prendre part, le *joker*, qu'il envisage comme figure socratique⁴³, pourrait installer le théâtre-forum dans un rapport d'explication, et semble faire écho aux mots du chercheur dans l'analyse d'un théâtre documentaire et politique qui se donnerait pour mission « d'éduquer » et d'informer le public : « Pour l'heure, donnons-lui la main. L'émancipation, au bout du chemin, est au prix de cette temporaire et altruiste

⁴⁰ Si ces observations sont ici présentées autour du dispositif original du théâtre-forum, certaines de ses réappropriations contemporaines témoignent de l'écart entre les ambitions émancipatrices de Boal et la mise en application de la méthode. Le théâtre-forum est par exemple aujourd'hui utilisé en entreprise pour résoudre des conflits, remplacer les séances de *team-building* ou en tant qu'exercices motivationnels. Ce constat n'est pas surprenant : les notions de participation, d'horizontalité, de liberté ou de valorisation de l'action tendent aujourd'hui à être récupérées par l'idéologie contemporaine libérale, rappelant l'analyse de l'utopie numérique par Fred Turner dans son ouvrage *Aux sources de l'utopie numérique* ([2006], trad. Laurent Vannini, Caen, C&F éditions, 2021). Les débats exposés ici autour du théâtre-forum seront davantage détaillés dans le chapitre 5 de ce travail de thèse, où les procédés du théâtre-forum seront confrontés aux valeurs contemporaines liées à la figure de l'entrepreneur, en écho notamment à la recherche de Julian Boal.

⁴¹ A. Boal, *Jeux pour acteurs et non-acteurs*, Paris, La Découverte, 2004, p. 266.

⁴² O. Neveux, « Difficultés de l'émancipation, Remarques sur la théorie du "Théâtre de l'opprimé" », in Etienne Tassin (dir.), « Les politiques du praticable, Scénographies publics et chorégraphies politiques », *Tumultes*, n° 42, Kimé, 2014 (en ligne, consulté le 16 juin 2023) <https://www.cairn.info/revue-tumultes-2014-1-page-191.htm>

⁴³ Neveux renvoie ici à la définition de Boal du *joker* dans son ouvrage *Jeux pour acteurs et non-acteurs*. Le *joker* y est présenté comme celui qui mènerait les spect-acteurs et spect-actrices à la connaissance, en les aidant à « formuler leurs pensées, à préparer leurs actions » en référence à la maïeutique de Socrate. Il oppose à cette approche la pensée critique de Rancière à partir de Jacotot sur la figure socratique, qui maintiendrait un rapport de domination entre maître et élève sous le prétexte d'une émancipation à venir.

subordination⁴⁴». Cette analyse s'inscrit dans la lignée directe de la recherche de Jacques Rancière autour de la notion d'émancipation, notamment dans son ouvrage *Le spectateur émancipé*, dans lequel il remet en question et dénonce le rôle assigné au théâtre d'« activer » le public, de le sortir de «[...] sa condition d'objet pour assumer pleinement son rôle de sujet ». Il questionne ainsi la prétendue passivité associée à la position de spectateur ou spectatrice, et surtout la hiérarchie qu'elle suppose entre l'espace de la scène et celui du public, celui du « maître » et celui de l'« ignorant ».

L'émancipation commence quand on remet en question l'opposition entre regarder et agir, quand on comprend que les évidences qui structurent ainsi les rapports du dire, du voir et du faire appartiennent elles-mêmes à la structure de la domination et de la sujétion. Elle commence quand on comprend que regarder est aussi une action qui confirme ou transforme cette distribution des positions. Le spectateur aussi agit, comme l'élève ou le savant. Il observe, il sélectionne, il compare, il interprète. Il compose son propre poème avec les éléments du poème en face de lui⁴⁵.

Ce présupposé mène à son sens à une esthétique de domination qui nie le pouvoir de réflexion, de critique et de distanciation du spectateur ou de la spectatrice : pour l'auteur, il est nécessaire de se détacher du « mal d'être spectateur » attaché au public pour aboutir à un théâtre véritablement émancipateur.

Brèche est nourrie de l'ensemble de ces approches quant au rapport instauré entre le public, la narration, l'actrice et le dispositif déployé tout au long de l'expérience. Si l'œuvre a vocation à mettre en place une expérience émancipatrice et critique, la hiérarchie entre le système ludique et le joueur ou la joueuse est assumée et accentuée dans la première partie de l'expérience. Le *joker*, dans *Brèche*, peut s'apparenter au rôle de la directrice de production du studio : son rôle permet d'animer, de rythmer le déroulement de l'œuvre, d'initier une réflexion, et d'amener progressivement les joueurs et joueuses à l'exploration d'alternatives. Elle s'éloigne néanmoins des ambitions initiales de Boal, à savoir « éviter tout geste qui puisse manipuler ou influencer le spectateur⁴⁶», et est plutôt là pour, au contraire, cadrer, restreindre et contraindre les joueurs et joueuses. Elle semble en ce sens bien correspondre à la critique explorée plus haut. À la différence du *joker*, elle occupe cependant un rôle concret dans la fable, et participe à penser un pont direct entre le système ludique de *Brèche* et la situation représentée : le pouvoir induit par sa position de maître de jeu renvoie à une domination exercée sur les employés au travail⁴⁷.

⁴⁴ O. Neveux, *Contre le théâtre politique*, Paris, La Fabrique, 2019, p. 136.

⁴⁵ J. Rancière, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2008, p. 19

⁴⁶ A. Boal, *op. cit.*, p. 264.

⁴⁷ L'analyse des procédés de *Brèche* en lien avec une critique du monde du travail contemporain sera exposée plus précisément dans le chapitre 5.

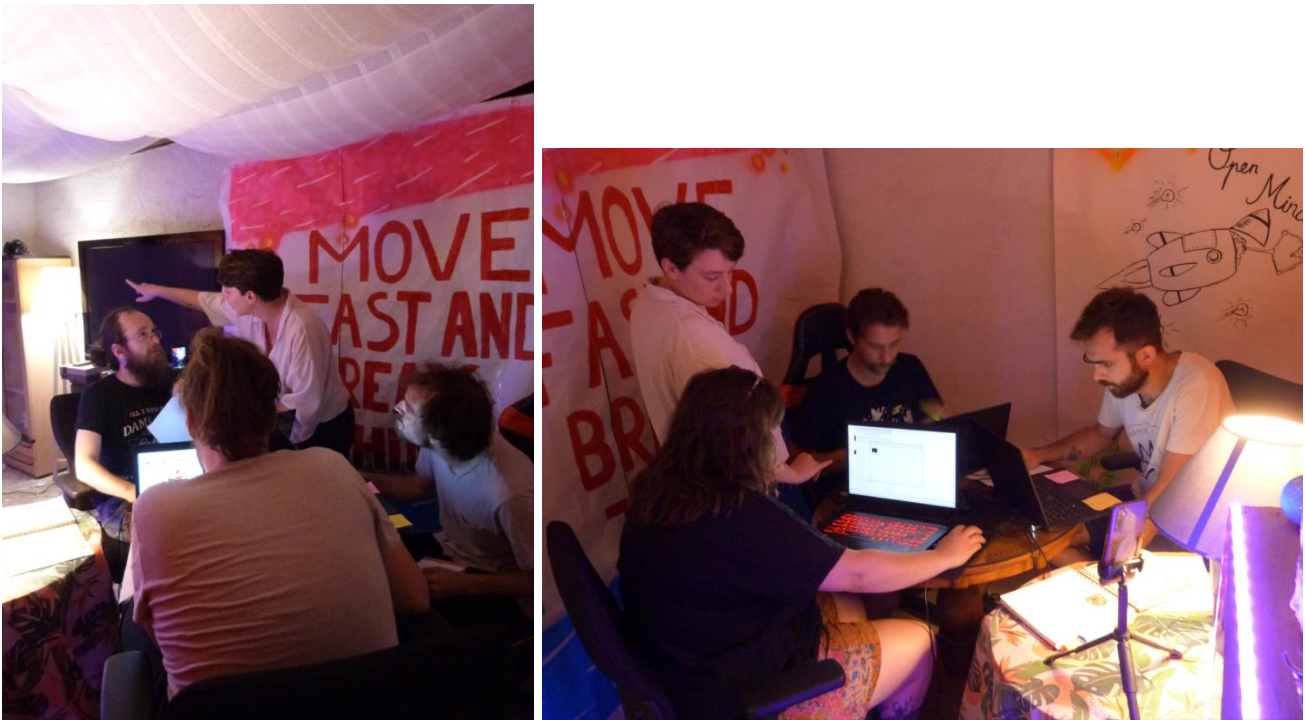


Figure 2. 3 Photos des sessions de test de *Brèche* le 13 août 2023. La directrice de production perturbe l'avancée des joueurs et joueuses en leur demandant régulièrement d'effectuer des tâches annexes à la mission qui leur est demandée.

L'intérêt du dispositif se trouve alors dans le conflit qui s'installe entre le cadre, métaphorisé par l'actrice, et les personnes participantes. Si cette orientation peut sembler paradoxale, et faire écho aux débats soulevés par la méthode du théâtre-forum sur les contradictions entre son dispositif et ses ambitions non-spectaculaires, horizontales, libératrices et émancipatrices, l'enjeu est ici de penser le système comme la métaphore d'un point de vue critique sur le monde du travail contemporain, et de proposer aux joueurs et joueuses de l'expérimenter, de le débattre. Ce choix trouve une origine dans la volonté d'inscrire *Brèche* dans un courant artistique du jeu vidéo, qui pense le système de jeu dans sa capacité expressive⁴⁸, et met à l'épreuve les structures traditionnelles du jeu vidéo dans des simulations critiques. La critique adressée au monde du travail est, dans *Brèche*, articulée à celle des schémas classiques narratifs et systémiques présents dans les jeux vidéo industriels.

⁴⁸ Ces choix seront explorés plus particulièrement dans le chapitre 6 de ce travail de thèse, consacré à l'analyse du jeu vidéo dans sa dimension critique et émancipatrice au sein du courant de l'*Artgame*. L'*Artgame* est un mouvement qui affirme le jeu vidéo comme un médium artistique. En France, il est étudié par la chercheuse Claire Siegel au sein du laboratoire du RIRRA 21 (UM3), qui retrace son origine aux Etats-Unis et en Italie à partir des années 2000 dans son article « Les origines socio-idéologiques de l'*Artgame*, enjeux de la gamification dans la création vidéoludique ». Elle distingue trois tendances de l'*Artgame* : l'expérimentation du médium, la critique et le discours politiques, ou l'expression d'un auteur ou d'une autrice (le jeu d'auteur), C. Siegel, « Les origines socio-idéologiques de l'*Artgame*, enjeux de la gamification dans la création vidéoludique », in Patricia Signorile (dir.), « La création numérique ludique : une œuvre comme les autres? », *Les cahiers des rencontres Droit et Arts*, Aix-en-Provence, PUAM, 2020, pp. 31-48.

L'enjeu est alors d'en proposer en contre-poids, renouant avec le point de vue de Boal sur la domination du modèle aristotélicien, analysée par Sophie Coudray :

Ce qui est visé ici par Boal, c'est avant tout la production théâtrale bourgeoise brésilienne — quoiqu'il étende sa critique à la télévision —, servant les intérêts des classes dirigeantes qui en possèdent les moyens de production. [...] Aussi, ce que critique Boal lorsqu'il s'en prend aux spectateurs qui sont en position de recevoir ce théâtre, ce sont les images, les représentations du monde, qui adoptent la perspective des « classes dominantes ». Des images qu'il qualifie d'« achevées », c'est-à-dire donnant à voir un monde sur lequel on ne peut intervenir, qui ne peut être transformé et sur lequel le peuple n'a aucune prise.

Si la chercheuse reconnaît bien certaines contradictions au sein du Théâtre de l'opprimé listées plus haut, comme la position autoritaire du *joker*, elle recontextualise l'analyse du spectateur passif de Boal à la lumière de son activité militante, politique, inscrite dans une orientation marxiste héritée de Bertolt Brecht. La configuration de l'espace théâtral, l'organisation et la teneur de la fable classiques sont pour Boal les témoins et métaphores d'une domination sociale, et la constitution d'un espace dans lequel « tous les spectateurs savent [...] qu'ils peuvent donner leur opinion démocratiquement, théâtralement, concrètement, sur scène⁴⁹ » participe à la remise en question d'une division du travail et à une réappropriation des moyens de production culturels, inscrite dans une lutte concrète. La trame narrative et la fable deviennent métaphores directes des rapports de domination – et de leur renversement – en reposant sur un système interactif : Boal invite alors à questionner le dispositif théâtral classique et son influence, recontextualisé dans les enjeux politiques contemporains. Ces éléments permettent de donner un élan nouveau et critique sur les structures narratives qui gouvernent depuis des siècles les fictions théâtrales, mais aussi filmiques et vidéoludiques. L'approche avant-gardiste, parfois virulente de Boal, a cette particularité de réactualiser la question de la place du spectateur et de la spectatrice dans son expérience esthétique, laquelle se veut critique et politique. Pierre fondatrice des évolutions contemporaines du théâtre, la prise en compte d'un spect-acteur et d'une spect-actrice permet de remettre en question les contenus des fictions narratives qui lui sont délivrés et d'interroger leur rôle dans le quotidien.

1.4 L'antimodèle de *Brèche* comme témoin des paradoxes du théâtre-forum

La structure de l'antimodèle, la scène jouée en amont du forum, permet d'illustrer la réappropriation du théâtre-forum au sein de *Brèche* et de solidifier les liens entre le Théâtre de l'opprimé et les enjeux liés aux structures narratives et ludiques du jeu vidéo.

⁴⁹ A. Boal, *Jeux pour acteurs et non-acteurs*, Paris, La Découverte, 2004, p. 278.

L'antimodèle, « spectacle qui dure dix à quinze minutes⁵⁰ », rejoint les questionnements propres à la mise en scène, à la scénographie et au *level design* explorés dans le chapitre précédent : comme les canevas de la *Commedia Dell'Arte* repris par Henry Jenkins, qui, à travers un cadre et une trame générale, servent de support à l'improvisation des comédiens et comédiennes, il évoque clairement pour les spectateurs et spectatrices les problématiques de la situation illustrée. En s'appuyant sur une mise en scène travaillée et précise, il met en lumière la portée narrative, significative et idéologique de la problématique abordée.

À la place d'un objet demeure toujours autre chose, ne serait-ce que son absence. L'image est un langage tout aussi important que la parole. Il faut que ces deux langages dialoguent entre eux, en harmonie, car d'eux émanera quelque chose que chacun, tout seul, n'aurait pas pu exprimer. Ne dites donc jamais « on fera sans... » parce que ce n'est pas vrai : on fera avec autre chose à la place, et l'on dira autre chose⁵¹.

Cette mise en scène n'est pas destinée à initier du plaisir dans l'esprit du public en tissant une histoire cohérente et bien structurée, mais plutôt à maîtriser le sens porté par l'antimodèle, et à inviter le public à le questionner. La mise en place de l'antimodèle dans *Brèche* s'inscrit dans cette perspective : l'importance de la représentation n'est pas niée, et chaque élément constituant l'espace numérique ou scénique porte un sens particulier dans son rapport au réel et a vocation à déployer une expérience esthétique chez les spect-acteurs et spect-actrices. Les caractéristiques et outils du Théâtre de l'opprimé sont sollicités pour mettre en place un système ludique et expressif, dans lequel les joueurs et joueuses vont pouvoir évoluer pour déployer un discours critique. *Brèche* se déroule en deux temps forts, selon le fonctionnement d'une séance de théâtre-forum : un premier temps permet au public de joueurs et joueuses d'expérimenter l'antimodèle, et un deuxième temps leur propose de le reconfigurer, le questionner et le faire évoluer vers des alternatives plus enviables, à travers le système ludique. L'antimodèle, la première partie de *Brèche*, est pensé pour simuler et faire expérimenter aux joueurs et joueuses les problématiques abordées par l'œuvre. Il s'appuie sur les éléments constitutifs de l'antimodèle décrits par Boal : un protagoniste, un antagoniste, la présentation de la situation, la contre-préparation (qui consiste en un retournement de situation, une *péripétie*), la caractérisation des personnages, le conflit, la variation qualitative (des alternatives à la scène), le dénouement et la défaite, et enfin une unité thématique⁵².

⁵⁰ A. Boal, *Théâtre de l'opprimé* [1975], trad. Dominique Lémann, Paris, La Découverte/Poche, 1996, p. 32

⁵¹ A. Boal, *Jeux pour acteurs et non-acteurs*, Paris, La Découverte, 2004, p. 295.

⁵² *ibid.*, pp. 281-284.

Éléments constitutifs de l'antimodèle définis par A. Boal	Correspondance dans <i>Brèche</i> ⁵³
<p>1. Un protagoniste</p> <p>« Le protagoniste doit être un battant, et doit lutter afin de créer l'empathie avec le public », (A. Boal, p. 282)</p>	<p>La protagoniste, Laura Deboire, la <i>narrative designer</i> remplacée par les joueurs et joueuses, les invite progressivement à lutter contre les injonctions du studio grâce à divers indices laissés dans l'espace de jeu avant leur arrivée.</p>
<p>2. L'antagoniste</p> <p>« [...] doit exister au moins un antagoniste, qui doit être une personne réelle et concrète. », (A. Boal, p. 282)</p>	<p>L'antagoniste est incarnée par la directrice de production du studio, qui de manière métaphorique porte l'idéologie et les logiques propres aux conditions de travail de notre société contemporaine et particulièrement dans l'industrie du jeu vidéo.</p>
<p>3. Présentation de la situation</p> <p>« Il ne faut pas aller directement à la crise où le spect-acteur est invité à remplacer le protagoniste », (A. Boal, p. 282)</p>	<p>L'évolution progressive des demandes du studio, formulées par la directrice de production, vise à instaurer petit à petit un climat conflictuel, menant les joueurs et joueuses à douter des objectifs et finalités de l'expérience.</p>
<p>4. La contre-préparation</p> <p>« [...] il est important que la scène, ou la pièce, commence bien loin de la crise, afin de rendre plus énergique le retournement de situation », (A. Boal, p. 282)</p>	<p>L'environnement familial mis en scène au début de l'expérience, dans lequel les joueurs et joueuses peuvent progressivement prendre leurs marques, mène petit à petit au retournement et à la rupture, marquant la fin de l'antimodèle : la fin du délai alloué à l'avancée du document arrive, et les objectifs ne sont pas remplis.</p>

⁵³ Les mécaniques de *Brèche* décrites ici seront détaillées dans les prochains chapitres de cette thèse : ce chapitre vise à exposer la structure narrative principale du jeu, à partir du Théâtre de l'opprimé.

<p>5. Caractérisation des personnages</p> <p>« La véritable caractérisation est celle par laquelle les spectateurs déduisent le caractère d'un personnage à partir de ses actions », (À Boal, p. 283)</p>	<p>La forme particulière que prend <i>Brèche</i>, en proposant aux joueurs et joueuses d'incarner directement un personnage (à l'inverse du théâtre-forum où le personnage est d'abord incarné par un acteur, puis par une personne du public) revisite cet élément : les joueurs et joueuses découvrent l'orientation, caractère et ambition de la <i>narrative designer</i> en explorant les dossiers laissés sur leurs ordinateurs et des notes dans l'espace de jeu.</p>
<p>6. Conflit</p> <p>« La scène n'évolue que s'il y a conflit », (A. Boal, p. 283)</p>	<p>Le nœud conflictuel est amené par un système de jeu paradoxal, illustrant les dérives des conditions de travail aujourd'hui : la tension créée entre l'objectif de productivité, des mécaniques frustrantes et des buts inatteignables rend palpable ce conflit, auquel la deuxième partie de l'expérience vise à répondre.</p>
<p>7. Variation qualitative</p> <p>« [...] le protagoniste fait son choix, affirme son chemin, opte pour l'action qui lui semble la meilleure. Mais cette action n'est pas bonne : à ce point, quand le spectacle est terminé, doit intervenir le spectateur pour essayer d'autres chemins. », A. Boal (p. 284)</p>	<p>Les indices laissés dans l'espace de jeu par Laura Deboire amènent les joueurs et joueuses à expérimenter diverses actions dans le but de s'émanciper des injonctions du studio, tant créatives qu'humaines. La deuxième partie et la fin du jeu leur laissent également la possibilité de proposer des alternatives tant à la narration déployée par le studio qu'à la situation vécue.</p>
<p>8. Dénouement et défaite</p> <p>« La pièce doit nécessairement se finir par un <i>unhappy-ending</i> [...] », A. Boal (p. 284)</p>	<p>La première partie de <i>Brèche</i> aboutit nécessairement à cet <i>unhappy-ending</i> décrit par Augusto Boal, à une fin problématique, révélant les enjeux de la situation d'injustice exposée : les joueurs et joueuses échouent à l'objectif fixé par le jeu. La « chute du héros » n'est pas amenée par l'<i>hamartia</i>, une tendance néfaste à la société, mais révèle plutôt les dysfonctionnements du système ludique et politique.</p>

<p>9. Unité thématique</p> <p>« Il est important que tous les éléments constitutifs de la scène, ou de la pièce, aient une relation claire avec le sujet traité. », A. Boal (p. 284)</p>	<p>L'ensemble des éléments du jeu, tant numériques que physiques, entrent en cohérence avec une critique du monde du travail. Dans la lignée de Boal, qui insiste sur l'importance de la mise en scène dans la manière de véhiculer les enjeux d'une situation, chaque objet, mécanique, décor et personnage est un apport significatif à la rhétorique déployée dans l'œuvre.</p>
--	--

Figure 2. 4 Antimodèle de *Brèche*. Olivia Levet.

Ces éléments deviennent dans *Brèche* des outils de *game design* permettant de penser le système de jeu comme métaphore d'un environnement de travail, mais également de mettre en lumière la remise en question des structures narratives dominantes qui découlent du schéma aristotélicien dans l'analyse de Boal. La chute du héros, qui dans une structure aristotélicienne, résulte d'une faute individuelle, prend ici la forme d'un *unhappy-ending*, indépendant des actions des personnes participantes, qui permet la mise en lumière de l'injustice abordée et la mise en place du conflit incitant le public à prendre place sur la scène de jeu. Celui-ci survient simplement à la fin du temps alloué à la première partie du jeu, vingt minutes. L'ensemble de la structure narrative vise alors à interroger un dysfonctionnement au niveau du système ludique, et, au-delà, politique et social.

En proposant une forme narrative qui rompt avec le traditionnel « happy end », schéma dominant dans l'industrie culturelle, Augusto Boal affirme son ambition contre-culturelle et émancipatrice de tout procédé contraignant le public dans une structure fermée. L'analyse de Claire Siegel du « happy end » permet de faire un parallèle direct entre la structure du théâtre-forum et les outils de *game design* : elle propose de mettre en relation sa prédominance dans l'industrie du cinéma étudiée par Edgar Morin⁵⁴ avec la boucle de *gameplay* de Marc Albinet⁵⁵. Cet outil, utilisé dans une majorité de studios de jeux vidéo industriels, vise à formaliser les mécaniques de jeu dans une logique de boucle, permettant de maintenir la motivation des joueurs et joueuses au fur et à mesure de leur avancée : la réussite des *objectifs* posés est ralentie par des *obstacles*, et est suivie de *récompenses* qui incitent le

⁵⁴ Claire Siegel s'appuie sur l'analyse d'Edgard Morin de l'hégémonie du « happy end » dans l'industrie du cinéma à partir des années 30 développée dans l'ouvrage *l'Esprit du temps* (Paris, Bernard Grasset, 1962).

⁵⁵ C. Siegel, « Game Design, une rhétorique langagière de pouvoir », communication à la journée d'étude « Le discours des mécaniques dans les jeux vidéo », « Montpellier Industries Culturelles et Créatives », Montpellier, 15 avril 2019.

joueur ou la joueuse à poursuivre son périple⁵⁶. Les actions du héros sont récompensées et trouvent une fin heureuse, un « happy end ». Cette boucle s'impose dans la majorité des titres vidéoludiques comme une « recette magique⁵⁷ », rappelant le « Voyage du héros ». Afin d'inscrire *Brèche* dans l'orientation critique d'Augusto Boal, sa conception s'appuie sur la boucle de *gameplay* développée par Claire Siegel dans sa thèse de doctorat *L'artgame, un jeu utopique à l'ère de la gamification ?*. En s'appuyant sur la structure de la boucle d'Albinet mais également sur la théorie du *Jeu-Projet* de François Pingaud, l'autrice propose de redéfinir la boucle dans une forme qui affirme la liberté du joueur ou de la joueuse au sein d'une structure déterminée, initiatrice de réflexion critique : la boucle Projection – Tension – Résolution :

Tout [le discours de François Pingaud] s'articule autour d'une dimension projective du jeu, c'est-à-dire d'une intentionnalité d'action de la part du joueur – mais aussi du concepteur – [...]. Cette dimension projective doit pouvoir se manifester dans l'espace de liberté laissé au joueur. Cependant, cet espace de liberté est nécessairement conditionné par la structure, obligatoire, et délivre ainsi la dimension du permis dont les aléas viendront ouvrir le champ des possibles [...]⁵⁸

Au sein de *Brèche*, parce qu'influencée par les théories du Théâtre de l'opprimé d'Augusto Boal, cette boucle permet de contrebalancer la structure fermée propre aux modèles narratifs dominants de l'industrie du jeu vidéo, mais également dans le domaine du théâtre, pour mettre en place une motivation (du joueur ou de la joueuse) initiée davantage par le conflit, le débat et la volonté d'agir pour dégager de nouvelles alternatives. La *projection* fixée dans l'antimodèle de *Brèche*, qui équivaut à l'intention du joueur ou de la joueuse au sein du monde du jeu, découle de l'appropriation progressive de son rôle de *narrative designer* : il ou elle comprend qu'il s'agit d'*envoyer le narrative document* dans vingt minutes, *conformément à la vision du studio de jeu vidéo*. La *tension*, dans l'analyse de Claire Siegel, contrairement au *challenge*, ne comporte pas d'idée de compétition mais envisage davantage des obstacles d'ordre intellectuel ou proche d'une tension dramatique : il s'agit dans *Brèche* de la tension entre le travail réflexif demandé au joueur ou à la joueuse et l'objectif de productivité et de rapidité. La *résolution*, quant à elle, contrebalance l'idée de récompense, et affirme l'idée que l'issue d'un jeu, d'une problématique, n'est pas nécessairement une gratification narrative pour le joueur ou la joueuse. La *frustration liée à l'impossibilité d'envoyer le document à*

⁵⁶ La boucle de *gameplay* Objectif-Challenge-Récompense est exposée dans l'ouvrage *Concevoir un jeu vidéo* (Limoges, Fyp, coll. « Entreprendre », 2010) de Marc Albinet.

⁵⁷ C. Siegel, *op. cit.*

⁵⁸ La boucle « Projection – Tension – Résolution » prolonge la réflexion de François Pingaud exposée dans l'ouvrage *Le jeu-projet* (Montpellier, G.E.L., 2002), qui affirme le caractère émancipateur et libérateur du jeu dans l'équilibre entre trois éléments indissociables : la *structure*, la *liberté* et le *hasard*, C. Siegel, *L'Artgame, un jeu utopique à l'ère de la gamification ?*, Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault, Montpellier III, 2015, p. 271.

temps rend palpable et consciente la nature de conflit. L'utilisation de cette boucle dévoile les ambitions communes entre la remise en question des discours portés par les structures ludiques dominantes pour ouvrir la voie à des systèmes critiques et émancipateurs, et l'approche d'Augusto Boal dans la théorisation du théâtre-forum. Elle m'amène à envisager l'outil comme une passerelle entre l'*unhappy-ending*, indissociable de l'antimodèle, et une redéfinition des structures narratives dominantes dans le domaine du jeu vidéo. En proposant une alternative à la boucle « Objectif – Challenge – Récompense », il apparaît alors que la boucle « Projection – Tension – Résolution » matérialise la structure de l'antimodèle d'Augusto Boal au sein des mécaniques de jeu en ouvrant l'espace nécessaire au conflit et à l'émergence d'alternatives critiques. Dans *Brèche*, elle permet de pointer les dysfonctionnements du monde du travail mis en scène, et d'initier progressivement une prise de distance avec les attendus pesant sur les joueurs et joueuses et le rôle qu'ils et elles incarnent. Si dans un premier temps, le système repose sur une boucle qui pousse à respecter l'objectif posé par la directrice de production, à savoir remplir le *narrative document* en vingt minutes, un ensemble d'injonctions, d'obstacles et de difficultés vont se dresser devant les personnes participantes et les empêcher de mener à bien leur objectif. La deuxième partie de *Brèche* sera alors une invitation à remettre en question l'idéologie du système de jeu et du studio en s'extirpant de sa position et en explorant des alternatives. L'alternance de ces deux parties, structurées autour d'une pause-café de dix minutes, évoque le rythme de la méthode *pomodoro*⁵⁹, une technique de gestion du temps couramment utilisée dans les méthodes agiles, comme écho à l'environnement contemporain de travail déployé dans la scénographie et les décors.

⁵⁹ La technique *pomodoro* (« tomate » en italien, d'après le nom du minuteur utilisé dans le cadre de cette méthode) est inventée par Francesco Cirillo dans les années 80 : elle consiste à rythmer le temps de travail par des pauses régulières, favorisant la concentration et la productivité.



Figure 2. 5 Photos d'une session de test du jeu le 13 août 2023. À gauche : la directrice de production, tenant un *pomodoro*, le minuteur donnant son nom à la méthode.

La méthode d'Augusto Boal est une inspiration concrète pour penser l'ensemble des éléments constitutifs de l'antimodèle de *Brèche*, tant dans le système ludique que dans la mise en scène. La structure du théâtre forum n'est pas cependant reproduite à l'identique : bien qu'il émerge d'une réflexion, d'une documentation et d'une recherche nourrie par différentes rencontres, discussions et débats, l'antimodèle de *Brèche* n'est pas conçu collectivement autour d'une oppression commune. Il repose sur un système ludique et informatique, qui définit le cadre de l'expérience, ses limites et ses règles. La séparation entre la scène et la salle est également supprimée dès cette première partie ; les participants et participantes n'assistent pas à la représentation pour ensuite remplacer l'un des protagonistes, ils et elles occupent directement un rôle sur la scène de jeu. Enfin, la fiction englobe l'ensemble de l'expérience : l'alternance entre l'antimodèle et le forum est intégrée à la narration. Ces choix visent à placer *Brèche* au carrefour de plusieurs théories, recherches et pratiques artistiques. S'ils trouvent une influence dans la pratique du théâtre-forum et ses enjeux théoriques détaillés dans ce chapitre, ils découlent également de la volonté de recontextualiser l'œuvre dans un héritage ludique : ils sont influencés par la pratique et recherche de Gonzalo Frasca, qui analyse l'informatique dans la lignée du Théâtre de l'opprimé comme le moyen de configurer des espaces vidéoludiques démocratiques, terrains d'expérimentations critiques.

2. Vers une *Poétique* du jeu vidéo placée sous le signe de l'expérimentation et de la simulation

2.1 Gonzalo Frasca : le théâtre-forum comme système ludique⁶⁰

Gonzalo Frasca, dans l'ensemble de sa pratique et de sa recherche, affirme le jeu vidéo dans sa dimension critique et expérimentale. Si Brenda Laurel renoue avec *La Poétique* d'Aristote pour penser un système de génération de fiction interactive, dans lequel l'interactivité devient le moyen de proposer à l'utilisateur ou l'utilisatrice de co-construire « une intrigue satisfaisante au niveau dramatique⁶¹ » et immersive, Gonzalo Frasca, chercheur et concepteur dans le domaine du jeu vidéo, se trouve du côté du Théâtre de l'opprimé. Sa recherche illustre les points communs existants entre le jeu vidéo et le théâtre, notamment à propos de la réception du public, son influence sur la fable et la cohérence narrative.

Dans son travail de recherche intitulé *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*⁶², il propose une *Poétique* du jeu vidéo placée sous le signe de la simulation émancipatrice : les « jeux de l'opprimé », en référence directe aux travaux de Paulo Freire et d'Augusto Boal. L'ensemble de la recherche de Frasca affirme le besoin de sortir des modèles théoriques narratifs dominants issus de la littérature, du cinéma et des arts dramatiques afin d'analyser les spécificités du jeu vidéo dans la construction d'une fiction en dialogue avec les joueurs et joueuses. Dans son analyse, le Théâtre de l'opprimé, à la différence du « cadre aristotélien » pris comme modèle par Brenda Laurel, fournit aux théoriciens et théoriciennes du jeu vidéo un cadre approprié pour analyser la capacité d'un médium à intégrer dans son esthétique une pleine liberté offerte au public.

⁶⁰ Certains des éléments détaillés ici trouveront un approfondissement dans le chapitre 6, qui vise à les recontextualiser en lien avec le mouvement de l'*Artgame*, qui milite pour une approche artistique du jeu vidéo dans sa capacité à mettre en place des simulations expressives.

⁶¹ (Je traduis) « dramatically satisfying plot », B. Laurel, *Toward the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System*, Thèse de doctorat en Théâtre, sous la direction de Donald Glancy, The Ohio State University, 1986, p. 118.

⁶² G. Frasca, *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*, M.A. Thesis of Information Design and Technology, sous la direction de Janet H. Murray, Atlanta, Georgia Institute of Technology, 2001.

CHAPITRE 2 : L'INTERACTIVITE, CONTRE UNE STRUCTURE ARISTOTELICIENNE ?

Les concepteurs et conceptrices de jeux vidéo recherchent depuis des décennies le moyen d'allier les plaisirs des histoires et l'« interactivité » [...] Boal a su créer un environnement non-informatique qui combine une grande liberté pour les participants et participantes tout en créant une expérience convaincante. [...] Laurel, comme la plupart des partisans et partisanes d'une « narration interactive », se concentre sur le cadre aristotélien comme source de plaisir pour l'utilisateur ou l'utilisatrice. La plus grande erreur d'une « narration interactive » est de prétendre donner une liberté au joueur ou à la joueuse tout en maintenant une cohérence narrative. Le plaisir du théâtre de Boal n'est pas amené par une structure seamless en trois actes mais par le contraire : la capacité de l'interrompre et de la modifier⁶³.

Le théâtre-forum, par la mise en place d'un dialogue direct entre l'œuvre et le public qui amène à bouleverser la linéarité de la fable et par sa critique d'un « système tragique coercitif », propose déjà un système qui repose sur une forme interactive proche de la simulation. Frasca le définit à partir des théories de la cybernétique comme un système dynamique – le jeu ou la pièce – reproduisant un système-source – une situation d'oppression – au sein duquel les personnes impliquées vont faire face à des lois et des règles, agir sur des paramètres et expérimenter les résultats de leurs actions⁶⁴ dans une démarche d'émancipation active. Pour Frasca, le Théâtre de l'opprimé – et le jeu vidéo – « n'est pas la représentation de quelque chose, mais la simulation de la manière dont une situation se produirait, en fonction de plusieurs facteurs⁶⁵», là, où Brenda Laurel analyse plutôt le théâtre comme « l'imitation d'une action qui est représentée d'une manière dramatique⁶⁶», permettant de construire un monde fictif *parfait*, structuré, crédible et source de plaisir, dans une perspective aristotélienne. Frasca s'oppose alors à l'analyse du médium vidéoludique à travers la *mimesis* telle qu'envisagée par Augusto Boal : le jeu vidéo et le Théâtre de l'opprimé n'ont pas pour ambition de représenter une suite d'actions cohérentes, plaisantes et une esthétique spectaculaire, mais d'instaurer un système dynamique constitué de l'ensemble des mécanismes sous-jacents à une situation et des outils permettant de la modifier. Les règles, lois et mécaniques du système ludique visent à configurer la situation conflictuelle menant le public à expérimenter librement les alternatives qui s'offrent à lui, telles que mises en application dans *Brèche*. Les analyses contrastées de Frasca et de Laurel sur le jeu vidéo

⁶³ (Je traduis) « Video game designers have searched for decades a way of bringing together the pleasures of stories and “interactivity” [...] Boal was able to create a non-computer-based environment that combines a high degree of freedom for participants while creating a compelling experience. [...] 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. The pleasure in Boalian drama is given not by its seamless three-act structure but by the opposite: the ability to interrupt and modify it », G. Frasca, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », in M. J. P. Wolf et B. Perron (éd.), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, 2003, pp. 221-235 (en ligne, consulté le 8 août 2023) https://ludology.typepad.com/weblog/articles/VGT_final.pdf.

⁶⁴ *Ibid.*

⁶⁵ (Je traduis) « 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*, M.A. Thesis of Information Design and Technology, sous la direction de Janet H. Murray, Atlanta, Georgia Institute of Technology, 2001, p. 67.

⁶⁶ (Je traduis) « an imitation of an action which is represented in a dramatic manner », B. Laurel, *op. cit.*, p. 11.

crystallisent une question polémique connue dans le champ des *game studies* et sciences du jeu comme le débat⁶⁷ des ludologues et des narratologues. Cette opposition met en lumière la difficulté à développer un cadre d'analyse pour appréhender le nouveau médium interactif qu'est le jeu vidéo à son arrivée dans le champ de la recherche. Les « ludologues » appellent à mettre en valeur ses spécificités et les caractéristiques qui le distinguent des médiums tels que le cinéma, le théâtre ou la littérature : les mécaniques de jeu, systèmes de règles et la capacité à générer des simulations, proches de terrains d'expérimentation. Bien que les ludologues ne rejettent pas la capacité du jeu vidéo à raconter des histoires ou à développer une narration, ils invitent plutôt à s'attarder sur la place laissée aux joueurs et joueuses au sein du système de jeu et sur la force du jeu vidéo dans l'instauration d'un dialogue vivant et dynamique avec le public-joueur à travers les mécaniques de jeu.

Afin de proposer une *Poétique de l'opprimé* du jeu vidéo comme simulation critique, et d'argumenter son analyse des structures narratives dominantes, Gonzalo Frasca s'appuie sur la catégorisation du jeu du sociologue Roger Caillois exposée en 1958 dans l'ouvrage *Les Jeux et les Hommes*⁶⁸. Ce dernier distingue quatre catégories principales dans la classification des différents types de jeu : la compétition (*Agôn*), le hasard (*Alea*), le simulacre et l'imitation (*Mimicry*) et le vertige (*Ilinx*). Au sein de ces catégories, un axe se dessine, en fonction de la complexité des règles du jeu, entre *paidia* (l'auteur est à l'origine du terme, qui renvoie dans l'étymologie grecque à l'enfance) et *ludus* (le jeu). Pour Roger Caillois, *paidia* va faire référence aux jeux, sans ou avec peu de règles, à savoir les jeux d'enfants, les jouets. *Ludus* va par contre faire référence aux jeux aux règles strictes, où des contraintes viennent cadrer l'expérience de jeu. Gonzalo Frasca propose une actualisation de ces catégories, en ajoutant un paramètre à l'axe *paidia* – *ludus*, à savoir la notion de buts. Pour l'auteur, du côté de *paidia* vont se trouver les jeux qui ne comportent pas de buts stricts et définis, comme certains jeux de type *bac à sable*⁶⁹. Du côté de *ludus*, il classe les jeux qui définissent clairement les conditions de victoire, comme par exemple *Tetris*⁷⁰. Il va alors rapprocher les jeux de type *ludus* d'une structure en trois actes, associée à *La Poétique* d'Aristote, qui permet de cadrer l'évolution d'une narration vers la transmission de valeurs morales définies :

⁶⁷ Ce « débat » émerge dans le champ des *game studies* à la fin des années 90 et au début des années 2000 et prend la forme d'articles, communications et conférences qui définissent deux visions de l'analyse du jeu vidéo : celle des *ludologues* (Jesper Juul, Gonzalo Frasca, Espen J. Aarseth, entre autres) et celle des *narratologues* (Brenda Laurel, Janet Murray, ou encore Marie Laure Ryan).

⁶⁸ R. Caillois, *Les Jeux et les Hommes : (le masque et le vertige)*, Paris, Gallimard, 1958.

⁶⁹ Les jeux de type bacs à sable (ou *sandbox* en anglais) sont des jeux favorisant l'exploration, l'expérimentation et la créativité des joueurs et joueuses. Ces jeux ne proposent pas de les guider par des quêtes ou buts précis, mais les invitent à construire et suivre leurs propres objectifs. Le jeu *Minecraft* (Mojang Studios, 2011) est un des exemples canoniques du genre.

⁷⁰ *Tetris*, Alekseï Pajitnov, 1984.

CHAPITRE 2 : L'INTERACTIVITE, CONTRE UNE STRUCTURE ARISTOTELICIENNE ?

[...] un premier acte dans lequel les règles sont apprises, un second acte dans lequel les joueurs et joueuses performant, et pour finir un dernier acte qui conclue le jeu en traçant la ligne entre les vainqueurs et les perdants.⁷¹

Le théâtre de Boal et de Brecht, pensé comme outil de résistance aux idéologies dominantes, se trouverait selon Frasca plutôt du côté des jeux de type *paidia*, qui s'éloignent d'une narration binaire centrée sur l'idéologie transmise par l'auteur ou l'auteurice pour plutôt susciter un débat, de la distanciation et un renversement des pouvoirs au sein de l'espace du jeu. L'analyse d'Emmanuelle Jacques du jeu de Gonzalo Frasca *September 12th : A Toy world*⁷² permet de mieux comprendre la réappropriation des théories du Théâtre de l'opprimé. Le jeu place les joueurs et joueuses dans une vue surplombant un village, dans lequel évoluent deux types de personnages : des terroristes et des personnes civiles. Le pointeur de souris, transformé en viseur, suggère le but du jeu : tirer sur les terroristes. *September 12th* se positionne comme critique des ripostes américaines aux attentats du 11 septembre 2001, en mettant en lumière les dommages collatéraux des frappes militaires à l'échelle d'un village. Dans le jeu, plus on tire, plus on détruit des bâtiments et des personnes innocentes, plus le terrorisme se développe : il est symbolisé par la transformation à l'écran des personnages pleurant les morts en terroristes. Le jeu s'inscrit parfaitement comme illustration de la position de Gonzalo Frasca sur la simulation et l'axe de la *paidia*, puisqu'il débute avec la seule instruction suivante :

Ceci n'est pas un jeu. Vous ne pouvez pas gagner et vous ne pouvez pas perdre. C'est une simulation. Ça n'a pas de fin. Ça a déjà débuté. Les règles sont simples à mourir. Vous pouvez tirer. Ou pas. C'est simplement un modèle que vous pouvez utiliser pour explorer certains aspects de la guerre contre le terrorisme⁷³.

⁷¹ (Je traduis) « (...) a first act where the rules are acknowledged, a second act where players perform, and finally a third act that concludes the game and draws the line between victors and losers », G. Frasca, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », in M. J. P. Wolf et B. Perron (éd.), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, 2003, pp. 221-235 (en ligne, consulté le 8 août 2023) https://ludology.typepad.com/weblog/articles/VGT_final.pdf

⁷² *September 12th: A Toy world*, G. Frasca, 2010.

⁷³ (Je traduis) « This is not a game. You can't win and you can't lose. This is a simulation. It has no ending. It has already begun. The rules are deadly simple. You can shoot. Or not. This is a simple model you can use to explore some aspects of the war on terror. », Écran d'accueil du jeu *September 12th : A Toy world*.

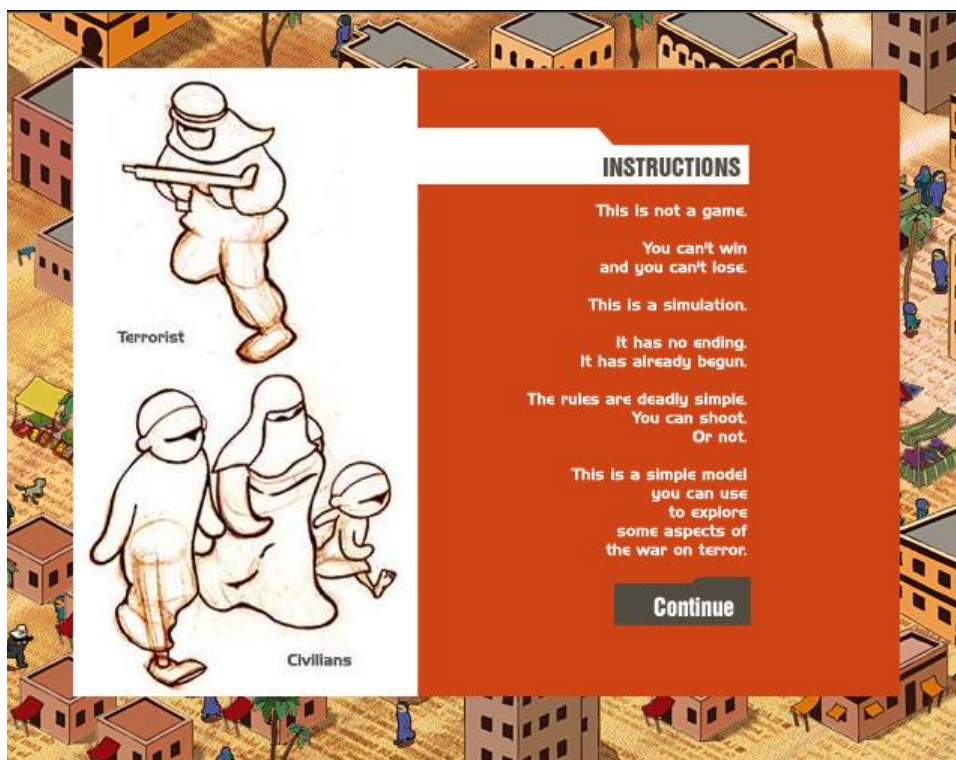


Figure 2. 6 Écran d'accueil du jeu *September 12th : A Toy world*, de Gonzalo Frasca, 2010.

Dans la pratique et recherche de Gonzalo Frasca, « les fictions interactives deviennent [...] un espace de simulation de la vie et d'entendement⁷⁴ » ; le jeu n'a pas vocation à immerger le joueur ou la joueuse dans une épopée qui installe une tension dramatique, mais n'a pas de début, pas de fin. Cela ne signifie pas pour autant qu'il ne transmet aucune histoire, aucun point de vue sur le monde ; celui-ci est donné à explorer aux joueurs et joueuses, qui occupent un rôle sur la scène ludique et expérimentent la réponse du système à leurs actions. L'ambition du théâtre-forum n'est pas de trouver une solution, de poursuivre un but précis avec une récompense à la clé, mais bien de créer une discussion qui prend racine dans une situation conflictuelle : « Je crois qu'il est plus important d'arriver à un *bon débat* qu'à une *bonne solution*⁷⁵ ». Les *Jeux de l'opprimé* de Frasca s'apparente alors à des jeux « brechtiens⁷⁶ » où le numérique devient un espace d'expérimentation, s'« inscrit [...] en tant que médiation des rapports de domination, [et] pose la question de la réappropriation des moyens d'expression à des fins d'expression citoyenne⁷⁷. » *Brèche*, à l'instar de la définition de Frasca, ne met en place aucune condition de victoire ou de défaite : les différents objectifs posés par le jeu sont là pour initier une réflexion et un débat. La fin de l'expérience n'est pas

⁷⁴ E. Jacques, « Des jeux vidéo engagés, pour éduquer ? Du théâtre de l'opprimé aux jeux vidéo : September 12th de Gonzalo Frasca », *Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea*, vol. 2, no II, 2018, p. 71 (en ligne, consulté le 29 juillet 2023) <https://rime.cnr.it/index.php/rime/article/view/41/69>

⁷⁵ A. Boal, *Jeux pour acteurs et non-acteurs*, Paris, La Découverte, 2004, p. 262.

⁷⁶ B. Schrank, *Avant-garde videogames : Playing with Technoculture*, Cambridge, The MIT Press, 2014.

⁷⁷ E. Jacques, *op.cit.*, p. 70.

constituée d'un écran de fin marquant l'épilogue de la narration, mais survient quand le temps est écoulé.

Le chercheur Aarseth, qui ouvre la voie à une analyse systémique et ludologique du jeu vidéo, fournit une analyse qui résonne avec celle de Boal et de Frasca lorsqu'il s'intéresse au système de Brenda Laurel dans son ouvrage *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature* : l'utilisateur d'un tel système deviendrait, selon lui, un « agent sans volonté », un « observateur sans voix », une « marionnette »⁷⁸. Pour l'auteur, Brenda Laurel, en plaçant au premier plan la tension dramatique, la probabilité et la cohérence narrative, considère les joueurs et joueuses non comme des personnes possédant un libre-arbitre, capables d'initiatives au sein du monde du jeu, mais davantage comme des personnages de son propre roman, dont les actions s'imbriquent sans accroc dans un système bien huilé.

L'opposition entre les ludologues et les narratologues est aujourd'hui dépassée dans le champ de la recherche vidéoludique : elle est nuancée par Gonzalo Frasca en 2003 dans une communication à la DiGRA intitulée : « Ludologists love stories, too : note from a debate that never took place »⁷⁹. La ludologie ne vise pas à exclure le récit de l'étude du jeu, mais bien à affirmer que l'analyse seule de sa capacité à construire des récits cohérents n'est pas appropriée afin de comprendre et d'étudier l'ensemble des spécificités du médium. Au-delà de placer les spectateurs ou spectatrices sur la scène théâtrale, ou de fournir aux joueurs et joueuses la capacité d'effectuer des choix significatifs dans un système de fiction interactif, elle invite à penser, réfléchir et questionner leur place dans un système qui repose entièrement sur leur présence.

2.2 Les expérimentations autour de la linéarité de la fable

L'architecture narrative de *Brèche*, symbolisée par le *narrative document* que les joueurs et joueuses remplissent au fur et à mesure du jeu, est nourrie de ces différentes définitions du « jeu », de la narration et de sa réception par un public qualifié tantôt d'actif, de passif, de libre ou de contraint, tant au sein des théories théâtrales que vidéoludiques. Elle découle des expérimentations menées autour de la pièce *Héritage* de Julien Bouffier, évoquée au chapitre précédent, qui questionne le rapport entre l'action demandée aux spectateurs et spectatrices et leur possible émancipation. Julien Bouffier, dans l'élaboration du *script* de sa pièce, puise dans une histoire de la littérature interactive, permettant de penser le lien

⁷⁸ (Je traduis), « an agent without a will », « a watcher without a say », « a puppet », Espen J. Aarseth, *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997, p. 140.

⁷⁹ (Je traduis) « Les ludologues aiment aussi les histoires, notes sur un débat qui n'a jamais pris place », G. Frasca, « Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place », *Digital Games Research Conference 2003*, vol. 2, 2003 (en ligne, consulté le 31 juillet 2023) https://ludology.typepad.com/weblog/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf

complexe entre la cohérence narrative de la fable et des choix significatifs du public sur le cours de l'histoire. Ce retour aux expérimentations littéraires autour de la linéarité de la narration permet d'affirmer le texte, le *script* et sa manipulation par le public joueur ou acteur comme un élément constitutif du lien entre le théâtre et le jeu vidéo, et d'argumenter la force du jeu dans sa capacité à intégrer la narration à un système expressif, vivant et dynamique.

Dans l'expérimentation liée à la pièce *Héritage*, les spectateurs et spectatrices déambulent avec des casques audios qui diffusent la voix du narrateur relatant les péripéties de *l'Éducation sentimentale* de Flaubert. La trame narrative de l'œuvre est bouleversée et s'adapte au parcours du public : les casques proposent deux canaux de diffusion. Passer de l'un à l'autre simplement à l'aide d'un bouton permet à chacun et chacune de faire un choix orientant la suite de la déambulation dans l'Hôtel Cabrières-Sabatier d'Espeyran, et, par ricochet, l'évolution de l'histoire. Celle-ci prend alors la forme de différents embranchements narratifs, rappelant le système des *livres dont vous êtes le héros*⁸⁰ : « Nous sommes sur la Seine et vous êtes Frédéric. À partir de maintenant, le texte est au présent à la deuxième personne du pluriel. C'est vous qui continuez l'histoire⁸¹ ». Les *livres dont vous êtes le héros* sont un genre littéraire développé aux États-Unis dans la collection *Choose Your Own Adventure*⁸². Ils visent à donner aux lecteurs et lectrices une place active dans le déroulé et la construction de la narration. Ce genre rencontre un franc succès dans les années 80, et propose une lecture non-linéaire et des embranchements narratifs après chaque paragraphe. La série « Fighting Fantasy⁸³ » de Ian Livingston et Steve Jackson démarre avec la publication du tome *The Warlock of Firetop Mountain*⁸⁴ en 1982, et participe grandement au succès de ces livres.

⁸⁰ Les *Livres dont vous êtes le héros* sont édités par Gallimard.

⁸¹ J. Bouffier, extrait d'*Héritage*, de et mis en scène par J. Bouffier, Cie. Adesso e Sempre, avec St. Schoukroun, 2018.

⁸² Traduit en français par « Choisis ta propre aventure ». Les *Choose your Own Adventure* sont alors édités par Bantam Books.

⁸³ Traduit en français par « Défis fantastiques ».

⁸⁴ S. Jackson, I. Livingston, *The Warlock of Firetop Mountain*, Puffin Books, 1982. En France, le livre paraît dans la collection *Un livre dont vous êtes le héros*, sous le titre *Le Sorcier de la montagne de Feu*.

[...] Tiens, tiens, qu'est ce qu'on a trouvé là ? s'interroge une voix grasseyante. Allez, ouste, sors de là, et viens un peu nous raconter ce qui t'amène !
Qu'allez-vous faire ?

Vous échapper par
la porte derrière vous
Acheter les gardes
Vous échapper
Attaquer la patrouille

Rendez-vous au 149
Rendez-vous au 327
Rendez-vous au 97
Rendez-vous au 224⁸⁵

Ian Livingston et Steve Jackson fondent également l'enseigne *Games Workshop* en 1975, une enseigne consacrée à la vente de figurine, et, à ses débuts, à la publication de jeux de rôles⁸⁶ sur table : ce genre, marqué par le succès de *Dungeons & Dragons*⁸⁷ en 1974, propose aux personnes participantes d'incarner un personnage, de jouer un rôle à la manière d'un acteur ou d'une actrice de théâtre, dans un univers qui emprunte aux codes de la *fantasy*⁸⁸. Le jeu de rôle occupe une place importante dans l'évolution tant du théâtre que du jeu vidéo : il influence les jeux d'aventure de type RPG (*role playing game*) et s'inspire de procédés propres au théâtre dans l'incarnation d'un personnage par des méthodes d'improvisation, rappelant le théâtre-forum. Le *script* devient une base à l'imagination et à l'interprétation du public joueur ou acteur.

Les *Livres dont vous êtes le héros* et la pièce *Héritage* développent une narration à embranchements en « entonnoir » : les chemins narratifs se séparent pour ensuite converger vers des points de rencontre clés de l'histoire.

⁸⁵ Extrait de St. Jackson et I. Livingston, *Les Rôdeurs de la Nuit*, série « Défis Fantastiques », coll. « Folio Junior », Évreux, Gallimard, 1988.

⁸⁶ Étymologiquement, le « rôle » (*rotulus*) renvoie au rouleau de parchemin contenant les indications et caractéristiques qui permettent d'incarner un personnage : que ce soit au théâtre ou dans le jeu vidéo, le jeu de rôle consiste à jouer un personnage en investissant le « jeu » entendu dans sa conception mécanique, à savoir les différents espaces laissés vides, les éléments du *script* et de la narration laissés à l'interprétation libre des lecteurs et lectrices.

⁸⁷ Traduit en français par « Donjons et Dragons ». *Dungeons & Dragons* est créé par Gary Gygax et Dave Anerson en 1974. Le principe du jeu est tiré des jeux de figurines et de simulations militaires découlant des *wargames* : Gary Gygax publie en 1971 le jeu *Chainmail* chez Guidon Games, un jeu de guerre prenant place à l'époque féodale. Dave Anerson collabore avec lui en proposant une annexe aux règles (l'annexe *Blackmoor*), permettant aux joueurs et joueuses d'incarner un personnage de leur propre imagination dans un univers inspiré de celui de *The Lords of the Rings* : les bases de *Dungeons & Dragons* sont posées. Ce jeu de rôle sur table pose les bases d'un genre, consistant pour les joueurs et joueuses à incarner un personnage qui évolue dans un monde fictif en effectuant une série de quêtes. Les personnages sont dotés de caractéristiques, pouvoirs et capacités leur permettant de passer les obstacles à l'aide de tests aux dés. Leur aventure est cadrée par un « maître du jeu » (ou MJ), qui orchestre leurs rencontres et découvertes grâce aux manuels et règles du jeu.

⁸⁸ Le livre *The Lord of the Rings (Le Seigneur des Anneaux)* de J. R. R. Tolkien paraît entre 1954 et 1955 au Royaume-Uni, et influence durablement les domaines de la littérature, du jeu de rôle et du jeu vidéo en développant le genre de la *fantasy*, des univers mettant en scène des créatures merveilleuses et fantastiques et des héros face à des quêtes épiques.

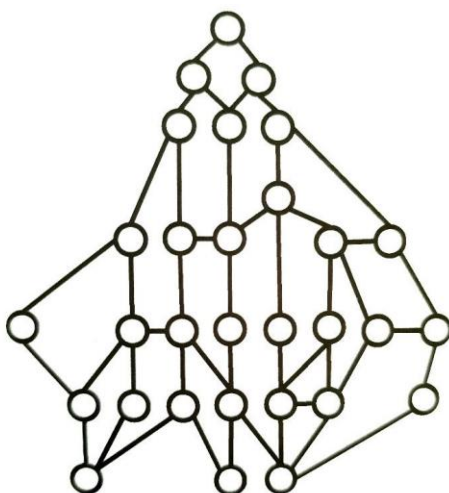


Figure 2. 7 R. Le Breton, *Design narratif, Scénario et expérience de jeu*, Avignon, Scénario 2.0, 2017, p. 99 :
Schéma d'une narration en entonnoir

Ce schéma narratif est dominant aujourd'hui dans le genre des jeux vidéo d'aventure, permettant de maintenir une certaine maîtrise tout en garantissant l'exploration des joueurs et joueuses. Il est néanmoins possible d'en trouver des occurrences plus anciennes que les *Livres dont vous êtes le héros*, notamment au sein des explorations littéraires de L'Ouvroir de Littérature Potentielle, ou l'OuLiPo, groupe de littéraires fondé en 1960. Raymond Queneau proposera à la suite des Surréalistes des expérimentations qui influenceront les recherches autour de l'écriture d'une fiction non-linéaire, en élargissant les conventions littéraires par des règles et contraintes strictes qui favorisent la production de structures originales et novatrices. *Le Conte à votre façon* écrit en 1967, est constitué d'une structure en entonnoir : il propose au lecteur ou à la lectrice de suivre l'histoire en sautant de paragraphe en paragraphe : chaque passage pose une question à laquelle répondre en se rendant au passage désigné (les paragraphes sont numérotés de 1 à 21).

1-Désirez-vous connaître l'histoire des trois alertes petits pois ?

Si oui, passez à 4.

Si non, passez à 2.

2-Préférez-vous celle des trois minces grands échalas ?

Si oui, passez à 16.

Si non, passez à 3.

3-Préférez-vous celle des trois moyens médiocres arbustes ?

Si oui, passez à 17.

Si non, passez à 21⁸⁹.

⁸⁹ *Le Conte à votre façon* de R. Queneau est retranscrit dans sa version complète sur le site *Oulipo*, (en ligne, consulté le 24 septembre 2023) <https://www.ouliipo.net/fr/contraintes/conte-a-votre-facon>

Là où la structure narrative linéaire en trois actes, explorée au début de ce chapitre, est associée à *La Poétique* d'Aristote⁹⁰ dans son évolution dramatique jusqu'au dénouement, le théâtre-forum pourrait être analysé comme une structure narrative à embranchements, créée au fil de la session et des interventions des spect-acteurs et spect-actrices. Chaque alternative crée un nouveau chemin depuis la situation initiale, tandis que la narration se déploie en « éventail », métaphore d'une infinité de variations possibles.

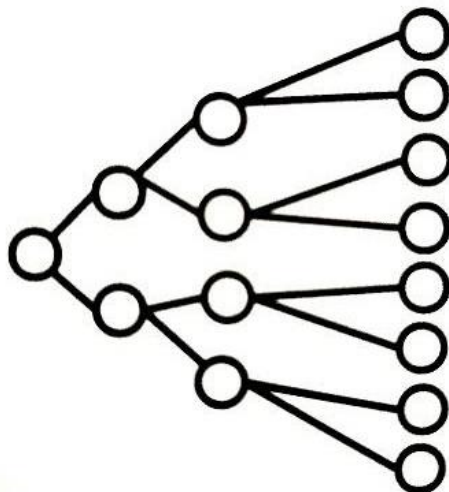


Figure 2. 8 R. Le Breton, *Design narratif, Scénario et expérience de jeu*, Avignon, Scénario 2.0, 2017, p. 97 : Schéma d'une narration en éventail.

La structure se déploie vers une multitude de récits et points de vue divers, et les spect-acteurs et spect-actrices deviennent des dramaturges, écrivant l'histoire au fil des propositions. La structure en « éventail », que les auteurs et autrices laissent habituellement de côté car elle implique l'écriture d'une infinité de chemins possibles⁹¹, en faveur de la structure en entonnoir, prend ici son sens : elle s'écrit au fur et à mesure de la séance de *forum* et repose sur les propositions du public, le débat et l'improvisation.

Si les exemples explorés témoignent ici d'une réflexion dans le domaine de la littérature sur la place des lecteurs et lectrices dans le déroulé de la fiction, ils nourrissent également l'évolution du jeu vidéo depuis les premières expérimentations informatiques autour de l'interactivité. L'architecture narrative du *Conte à votre façon* ou des *Livres dont vous êtes le héros* rejoint, en effet, celle des fictions interactives hypertextuelles⁹² : l'hypertexte évoque aujourd'hui la toile internet, où les liens permettent de relier des

⁹⁰ R. Le Breton, *Design narratif, Scénario et expérience de jeu*, Avignon, Scénario 2.0, 2017, pp. 78-83.

⁹¹ *Ibid.*, p. 97.

⁹² Pierrec ou Pierre Corbinais, auteur de l'« Oujevipo », un site qui propose de répertorier un ensemble de jeux et expérimentations ludiques dont le nom est un clin d'œil à l'Oulipo, reprend d'ailleurs ce conte sous la forme d'une fiction interactive sur l'outil Twine, un outil libre créé par Chris Klimas permettant très facilement d'écrire des histoires à embranchements, (en ligne, consulté le 24 septembre 2023) <https://oujevipo.fr/general/5890-un-conte-a-votre-facon/>

informations et contenus⁹³. Précisons toutefois que cela existait déjà en tant que renvoi à l'intérieur d'un texte, dès l'*Encyclopédie* de Diderot et d'Alembert. Les fictions hypertextuelles au sein desquelles le joueur ou la joueuse peut naviguer dans l'histoire, en cliquant de lien en lien, reprennent ce procédé de lecture et prolongent également les mécaniques des jeux d'aventure textuels comme *Colossal Cave Adventure* – des jeux, où les joueurs et joueuses interagissent et se déplacent dans un environnement fictif en tapant des instructions au clavier.

```
sundry objects can be glimpsed dimly in the distance.
>get bottle
Okay
>get oyster
Okay
Interesting. There seems to be something written on the under-side
of the oyster.
>read oyster
Hmmm, this looks like a clue, which means it'll cost you 10 points to
read it. Should I go ahead and read it anyway?
>yes
It says, "There is something strange about this place, such that one
of the words I've always known now has a new effect."
>get oyster
You are already carrying it!
>read oyster
It says the same thing it did before.
>_
```

Figure 2. 9 *Colossal Cave Adventure*, William Crowther, Don Woods, 1975.

Ces jeux d'aventure textuels, dans les années 70, affirment la capacité du texte à s'inscrire dans un système ludique, où les mots métaphorisent les décors et la navigation du héros dans l'environnement du jeu. L'auteur Espen J. Aarseth, dans son ouvrage *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature*⁹⁴, théorise les concepts de « littérature ergodique » et de *cybertext* pour définir ces œuvres qui amènent les lecteurs et lectrices à construire le sens au fur et à mesure de leur lecture ou de leur avancée, au sein d'un système mécanique et dynamique : « Comme le préfixe cyber l'indique, le texte est vu comme une machine – non métaphoriquement, mais comme un dispositif mécanique axé sur la production et la consommation de signes verbaux⁹⁵ ». Ces textes intègrent le lecteur ou la lectrice dans leur structure littéraire en leur proposant plusieurs chemins et voies possibles, à la différence de textes linéaires, où l'évolution narrative est tracée. Aarseth préfère parler de textes « multilinéaires » aux textes « non-linéaires » : le lecteur ou la lectrice construit sa propre

⁹³ Ted Nelson applique l'« hypertexte » au réseau informatique en 1965 en théorisant le projet Xanadu.

⁹⁴ E. J. Aarseth, *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997.

⁹⁵ (Je traduis) « As the cyber prefix indicates, the text is seen as a machine – not metaphorically but as a mechanical device for the production and consumption of verbal signs », *ibid.*, p. 21.

fiction, à travers une suite de choix et de décisions qui, toutes, figurent une possibilité narrative. Son activité n'est plus seulement une activité de lecture, mais consiste à créer du sens au fil de ces différents chemins : le terme « ergodique », créé par l'auteur, est construit à partir des racines grecques *ergon* – le travail – et *hodos* – le chemin⁹⁶.

Brèche, en plaçant les joueurs et joueuses dans le rôle de *narrative designers* travaillant sur le jeu développé par le studio, *DASH-5.0*, explore ce chemin entre la mise en place d'un système renouant avec la simulation, telle que définie par Gonzalo Frasca, et la narration multilinéaire. Là où la conception narrative d'*Héritage* visait à injecter dans une trame structurée et linéaire une part d'interactivité, permettant de complexifier la narration vers des arcs narratifs dépendants des décisions des joueurs et joueuses à des moments clés, *Brèche* tente de mettre en place une narration dynamique, dans laquelle ils et elles manipulent des briques narratives qui s'articulent pour déployer un discours sur le monde du travail et la conception de jeux vidéo.

2.3 *Brèche* : tentative d'une narration systémique et dynamique

La narration de *Brèche*, envisagée de manière systémique, ne suit pas un parcours tracé, mais repose sur les manipulations des joueurs et joueuses, tant sur la scène ludique que théâtrale. Le *gameplay* de la première étape du jeu, qui constitue l'antimodèle, consiste en effet majoritairement à parcourir un ensemble de dossiers afin d'ajouter des éléments sous forme d'images au *narrative document*, permettant progressivement de construire la narration du jeu fictif *DASH-5.0* travaillé par le studio. L'arborescence de dossiers, assimilable à une arborescence narrative à embranchements, est structurée selon les personnages et lieux du jeu, et est accessible en cliquant sur le dossier *DASH-5.0*, présent sur le bureau de l'ordinateur

⁹⁶ *Ibid.*, p. 1.

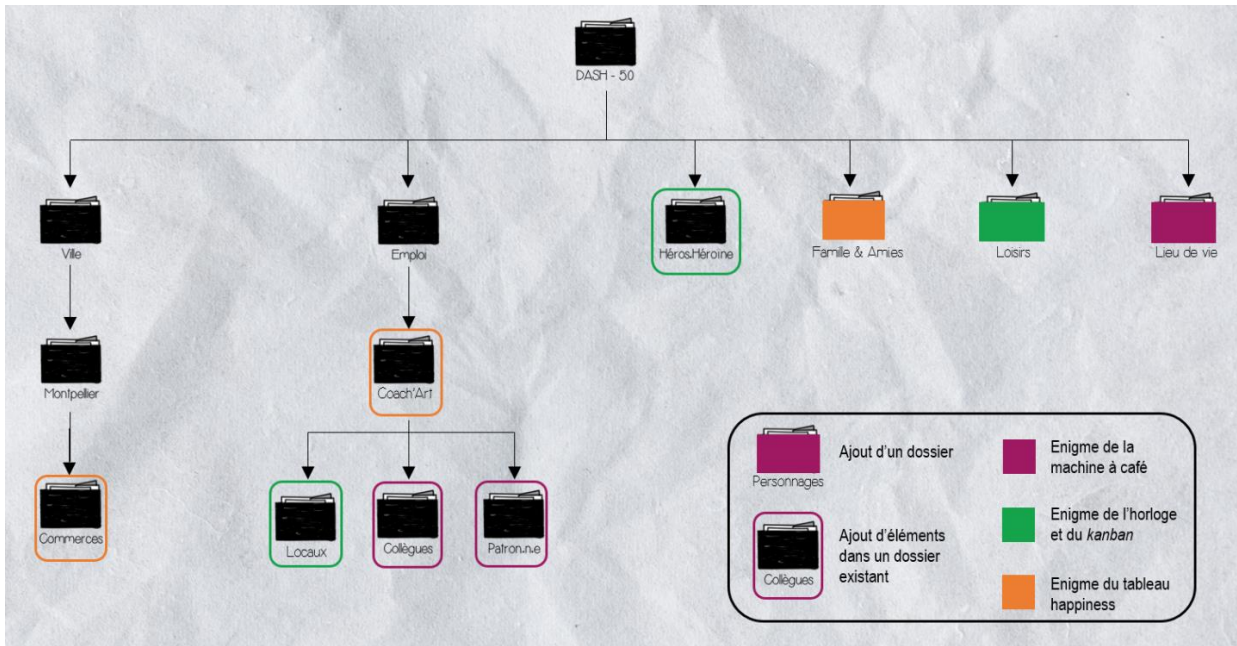


Figure 2. 10 Extrait du *Game Design Document* de *Brèche*, schéma de l'arborescence de dossiers explorables par les joueurs et joueuses. Certains dossiers et éléments, représentés ici en couleurs, ne sont accessibles qu'après la résolution d'énigmes. Olivia Levelt.

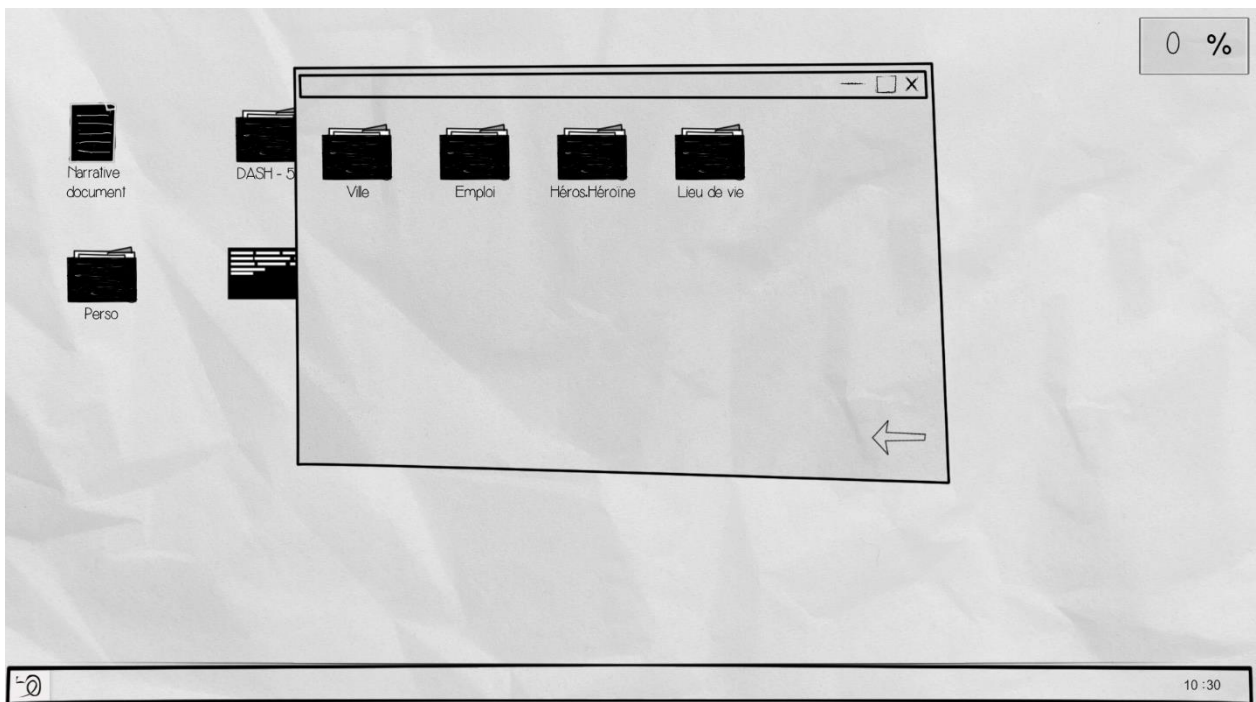


Figure 2. 11 Capture d'écran de l'ouverture des dossiers de *DASH-5.0*, dans lesquels les joueurs et joueuses trouveront les éléments pour compléter le *narrative document*. Réalisation Olivia Levelt.

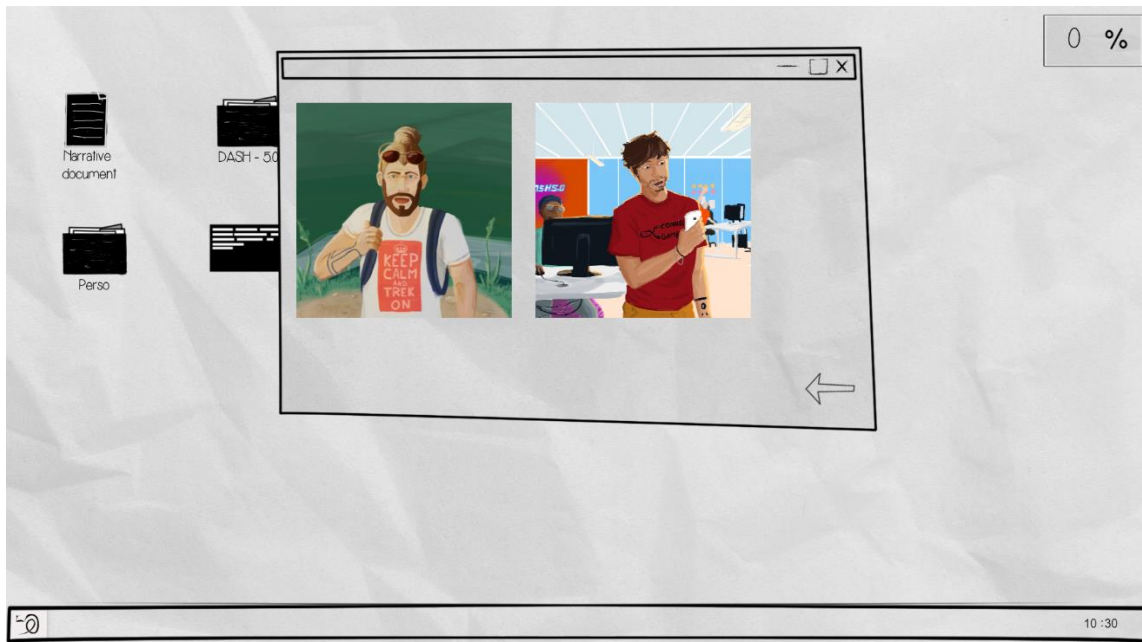


Figure 2. 12 Capture d'écran de l'intérieur du dossier « Héros » : le joueur ou la joueuse doit choisir parmi plusieurs images l'élément qui sera ajouté au *narrative document*. Illustrations Emmanuel Durand.

Pour ajouter un élément au *narrative document*, il suffit de glisser-déposer⁹⁷ celui-ci sur l'un des emplacements vides du document. Le jeu est alors mis en pause, et un texte, correspondant à l'image, apparaît sous celui-ci, créant ainsi une trame narrative augmentée au fur et à mesure des ajouts.

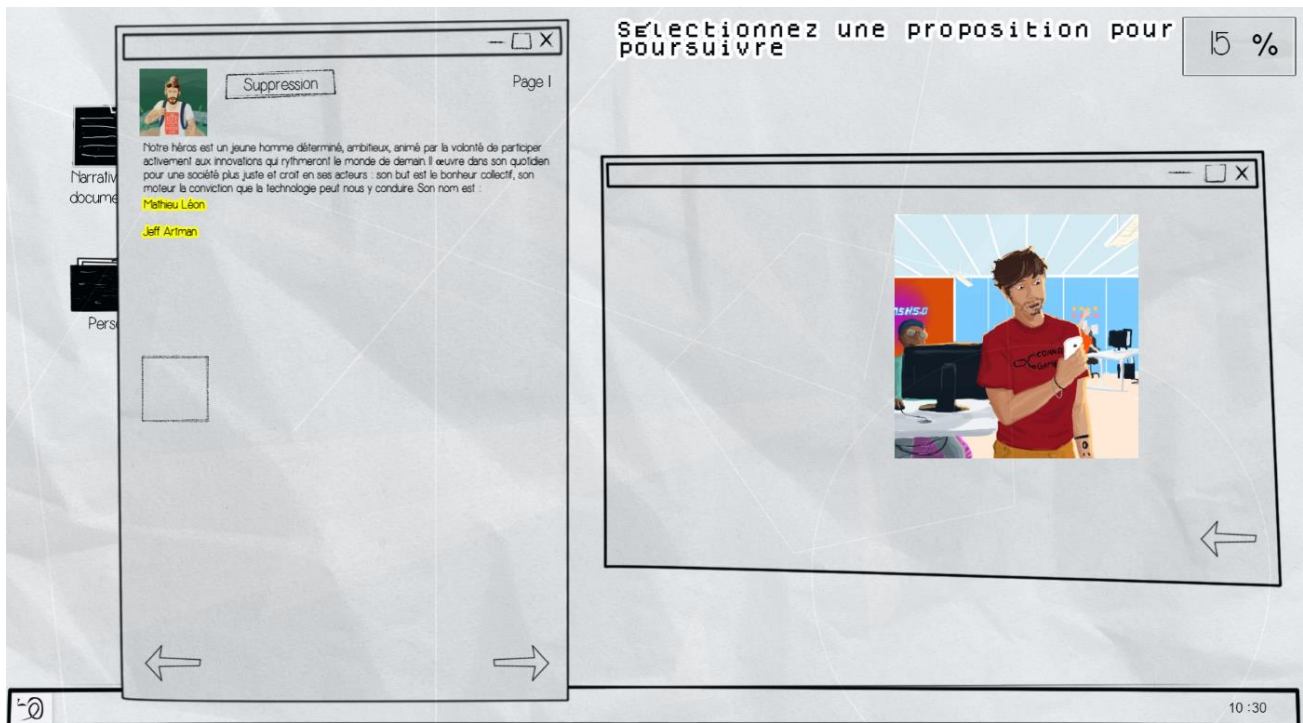


Figure 2. 13 Capture d'écran du *narrative document* à la suite de l'ajout d'un élément : un texte en lien avec l'image ajoutée apparaît et complète le document.

⁹⁷ Traduction de l'expression *drag-and-drop* en anglais, qui consiste à cliquer sur un élément, à maintenir le clic en déplaçant la souris et l'élément vers la destination voulue, et à lâcher le clic pour déposer l'élément.

CHAPITRE 2 : L'INTERACTIVITE, CONTRE UNE STRUCTURE ARISTOTELICIENNE ?

Sur le format d'un jeu hypertextuel ou d'*Un livre dont vous êtes le héros*, chaque paragraphe ajouté est suivi de deux choix, permettant de préciser et détailler l'élément ajouté. Pour avancer dans leur exploration, les joueurs et joueuses doivent sélectionner l'une des deux possibilités en cliquant dessus.



Figure 2. 14 Capture d'écran de l'évolution du *narrative document* une fois que l'ajout est détaillé et validé.

Ce système repose sur un *gameplay* proche d'un jeu de déduction : les joueurs et joueuses interprètent les consignes, informations et contraintes données par le « Cahier des charges » présent sur chaque bureau, et explorent l'arborescence narrative à la recherche de l'élément qui leur permettra d'obtenir le meilleur score.



Figure 2. 15 Extrait du cahier des charges de *DASH-5.0*. Réalisation Olivia Levet.



Figure 2. 16 Photos d'une session de test de *Brèche* le 13 août 2023.

Un pourcentage augmente, stagne ou baisse en fonction des ajouts du joueur ou de la joueuse. La charte graphique du bureau change également en fonction de l'évolution de ce pourcentage, permettant de donner des indices sur le fonctionnement du programme⁹⁸. Celui-ci pose des règles et restreint les actions des joueurs et joueuses. Il est par exemple impossible d'ajouter une image si celle-ci entre en contradiction avec un élément narratif déjà développé : si le *narrative document* contient déjà le descriptif du héros du jeu, le joueur ou la

⁹⁸ Le fonctionnement détaillé du pourcentage et son influence sur la charte graphique de la partie informatique de *Brèche* seront abordés dans les chapitres 5 et 6.

joueuse devra le supprimer pour en ajouter un nouveau, afin de garder une cohérence dans l'élaboration progressive de la narration.

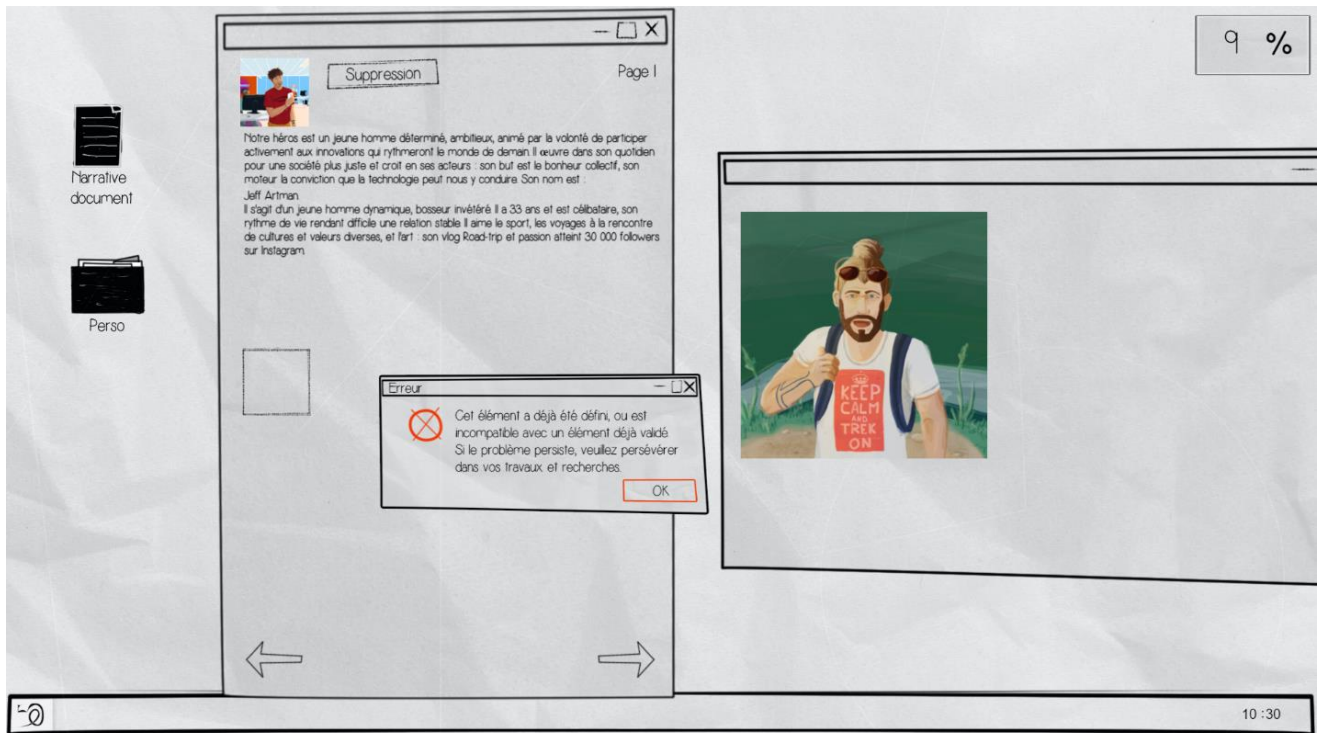


Figure 2. 17 Capture d'écran de *Brèche* lors de l'ajout d'un élément issu d'une catégorie déjà présente dans le narrative document.

Les demandes dystopiques du studio, exposées dans le *cahier des charges*, résonnent avec les conditions de travail des joueurs et joueuses au sein du studio fictif.

À la suite de la simulation de l'antimodèle, une pause-café est accordée, durant laquelle des indices laissés dans l'espace de jeu offrent de nouvelles perspectives aux personnes participantes : la deuxième partie de l'expérience vise alors à tordre, bouleverser et modifier la narration posée en première partie pour dégager des alternatives à la situation exposée dans le *narrative document*, mais également à la situation simulée dans le studio.



Figure 2. 18 Photos des sessions de test de *Brèche* le 13 août 2023, lors de la pause-café. Scénographie Jeanne et Olivia Levet.

Les personnes participantes vont pouvoir fouiller l'environnement physique à la recherche de codes⁹⁹, qui, une fois ajoutés au programme du jeu numérique, débloquent de nouveaux éléments narratifs. Ceux-ci constituent des alternatives au discours du studio, et ouvrent également la possibilité pour les joueurs et joueuses de modifier les éléments déjà ajoutés à la narration de *DASH-5.0*. Le système *Brèche* s'apparente à la machinerie régissant la scène de jeu numérique et physique. Les règles mettent en place une simulation dans laquelle les actions des joueurs et joueuses ont une répercussion sur l'ensemble de l'installation et du dispositif. La narration construite au fur et à mesure de l'expérience, n'a pas pour ambition de suivre une quelconque structure linéaire et cohérente, permettant de construire un schéma cathartique pour les joueurs et joueuses, mais s'imbrique dans un système de jeu plus large : le *narrative document* numérique qui se remplit au fur et à mesure de leurs ajouts permet de renvoyer aux joueurs et joueuses le résultat de leurs actions et recherches des codes sur la scène de jeu. Le récit trouve une représentation qui s'éloigne des codes narratifs classiques ; ils et elles ne suivent pas un chemin tracé, mais ont accès directement aux briques qui constituent l'histoire du jeu, et peuvent les articuler dans l'ordre qu'ils ou elles désirent, pour altérer certains aspects de l'univers.

À l'instar du théâtre-forum, où une personne du public propose une solution en prenant la place d'un acteur ou d'une actrice, puis en expérimente directement les répercussions en observant les réactions et répliques des autres personnes présentes sur la

⁹⁹ Le fonctionnement des énigmes et des codes est exposé dans le prochain chapitre, ainsi que dans le chapitre 5, qui revient en détail sur la narration du jeu.

scène, le *narrative document* du jeu fictif *DASH-5.0* répond aux propositions des joueurs et joueuses, en traçant une narration en fonction de leurs ajouts, et est témoin de leur exploration dans le studio de jeu vidéo. Si, au sein de ce système ludique, les alternatives explorées par les joueurs et joueuses sont cadrées par des règles, ils et elles occupent une place dynamique dans la construction de la narration. Une discussion collective à la fin de la session de jeu permet de revenir sur leur expérience et leurs propositions ; celles-ci sont ajoutées dans un *journal de bord* augmenté de session en session, et pourront également intégrer le système ludique sous la forme de nouveaux codes et éléments narratifs alternatifs à explorer lors des prochaines sessions de jeu¹⁰⁰.

Brèche met en place progressivement un espace de liberté régulé et co-construit par le cadre du jeu et la narration au sein de laquelle les spect-acteurs et spect-actrices devront évoluer. Les espaces de réflexion et d'action sont médiés et pensés à l'intérieur du système de jeu, renouant à la fois avec des éléments propres au système aristotélicien tout en y intégrant des pauses essentielles à la réflexion. Cette approche permet de concevoir l'espace de jeu vidéo et théâtral comme espace de simulation et d'expérimentation, tout en déployant une approche expressive et poétique : l'enjeu n'est pas d'inscrire *Brèche* dans le genre du documentaire, mais plutôt de mettre en scène l'expression d'un point de vue sur le monde, et de penser le système narratif et ludique en cohérence avec celui-ci.

¹⁰⁰ La dernière partie de *Brèche*, permettant d'augmenter la narration du jeu de session en session, est abordée en détail dans le chapitre 7.

CHAPITRE 3

LE THEATRE IMMERSIF : UNE PLONGEE LUDIQUE DANS LA FICTION ?

Le jeu vidéo et le théâtre, à travers une histoire commune façonnée autour des notions de participation, d'interactivité et de liberté, tendent aujourd'hui à s'hybrider totalement dans des œuvres artistiques contemporaines qui expérimentent la mise en relation directe de l'art, de la vie et du jeu. La redéfinition du jeu vidéo et du théâtre comme médiums permettant de *simuler* le monde, au-delà de le *représenter*, permet d'entrevoir leur force critique et émancipatrice pour des praticiens comme Augusto Boal et Gonzalo Frasca. L'apparition, en tant que genre, d'un « théâtre immersif », qui revendique dans ses procédés une influence technologique et ludique au service d'expériences immersives englobant les spectateurs et spectatrices, confirme les liens entre le théâtre et le jeu vidéo en s'inscrivant dans la continuité d'une histoire du récit interactif¹, tout en questionnant la simulation non comme l'expérimentation d'un réel, mais plutôt comme l'immersion et l'engagement total dans une fiction. Ce chapitre vise à démontrer dans un premier temps l'imbrication du théâtre et du jeu vidéo dans une histoire commune marquée par la recherche de récits interactifs engageants, et dans un second temps à analyser les ambitions de ces dispositifs qui visent à une immersion parfaite au sein de la fiction. Les différents arguments développés seront mis à l'épreuve au sein de *Brèche*, qui affirme, à travers son système de jeu et sa scénographie, son ancrage dans des pratiques au carrefour du théâtre et du jeu : le théâtre immersif, le jeu de rôle, et l'*escape game*.

¹ Le rapprochement entre le théâtre immersif et les « jeux d'aventure » est notamment suggéré par Celia Pearce, dans son article « Introduction: Building a plane in mid-air », qui introduit le numéro de la revue *Well Played* consacré à une définition du genre du « Playable Theatre ». C. Pearce, « Introduction : Building a plane in mid-air », in C. Pearce et N. Fortugno (dir.), *Well Played. A Journal on Video Games, Values, and Meaning*, vol. 10, n°2, 2021 (en ligne, consulté le 18 septembre 2023) <https://press.etc.cmu.edu/sites/default/files/articles/01.%20INTRODUCTION-%20BUILDING%20A%20PLANE%20IN%20MID-AIR.pdf>

1. Le théâtre immersif comme prolongement de l'histoire du récit interactif

1.1 Le théâtre immersif comme narration environnementale

Le « théâtre immersif » est un genre de théâtre qui rencontre un succès en France notamment depuis 2018 et la création du lieu éphémère *Le Secret*, à Paris, par Léonard Matton, destiné à accueillir la pièce *Helsingør, Château d'Hamlet*², une revisite d'*Hamlet* de William Shakespeare. *Le Secret* est une « ancienne usine reconvertie en scènes et en décors de théâtre³», rappelant la démarche d'Ariane Mnouchkine, la fondatrice en 1964 du *Théâtre du Soleil*, lorsqu'elle investit le lieu de La Cartoucherie de Vincennes, en 1970, un atelier de fabrication d'armement désaffecté. Ce « genre » résiste à une définition précise : Josephine Machon, dans l'ouvrage *Immersive Theatres*⁴, note qu'il renvoie à un ensemble d'œuvres pluridisciplinaires, dont le point commun est de placer le public au centre de la représentation, dans une remise en question de la frontalité du théâtre classique. Cette disparité dans la catégorisation du théâtre immersif est illustrée dans l'article de Marcel Freydefont « Les contours d'un théâtre immersif⁵». Bien que l'appellation « théâtre immersif » se multiplie aujourd'hui, et tende à établir un genre aux caractéristiques bien précises à travers une influence anglo-saxonne, les expériences participatives et politiques des années 60 et 70, les *happenings*, les installations *in situ*, les planétariums, les dispositifs muséaux immersifs, ou encore les dispositifs scéniques numériques, technologiques et interactifs visaient déjà une remise en question de l'espace de représentation. L'auteur réunit ces œuvres en listant leurs caractéristiques communes qui s'établissent, selon lui, en opposition avec des concepts à éviter pour favoriser une forme immersive :

² *Helsingør - château d'Hamlet*, A2R compagnie, de et mis en scène par L. Matton, 2018. La pièce sera d'abord jouée au *Secret* puis au château de Vincennes à partir d'octobre 2019.

³ Site officiel *Helsingør – château d'Hamlet* (en ligne, consulté le 6 juin 2022) <https://chateauhamlet.jimdofree.com/le-secret/>

⁴ J. Machon, *Immersive theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2013. Josephine Machon est chercheuse et praticienne à la Middlesex University, au sein du département Théâtre. Elle est spécialisée dans l'étude des performances contemporaines et notamment du théâtre immersif.

⁵ M. Freydefont, « Les contours d'un théâtre immersif », « Utopies de la scène, Scènes de l'utopie », *Agon*, n° 3, 2010 (en ligne, consulté le 2 août 2023) <https://journals.openedition.org/agon/1559>

Orientations caractéristiques préalables à l'émergence d'un « théâtre immersif »	Orientations mises de côté par les œuvres favorisant l'émergence d'un « théâtre immersif »
Sensation	Signification
Indétermination	Définition
Métamorphose	Forme arrêtée
Fluidité	Fixité
Processus	Résultat
Work in Progress	Œuvre
Corps sensible	Intellect
Espace flou	Lieu défini
Immatérialité	Matérialité
Hybridation	Frontière entre les arts

Figure 3. 1 Reprise sous forme de tableau des caractéristiques communes aux œuvres favorisant l'émergence d'un « théâtre immersif » établies par M. Freydefont, « Les contours d'un théâtre immersif », « Utopies de la scène, Scènes de l'utopie », Agon, n° 3, 2010 (en ligne, consulté le 2 août 2023) <https://journals.openedition.org/agon/1559>

Josephine Machon retrace, elle aussi, l'inscription du théâtre immersif dans une tradition interdisciplinaire, en pointant notamment l'héritage des expérimentations plastiques et artistiques de dada, du surréalisme et des *happenings*, mais aussi de *l'œuvre d'art totale* de Wagner ou du théâtre de la cruauté d'Antonin Artaud. Le théâtre immersif, dans la lignée de ces influences, brise la répartition frontale traditionnelle entre la scène et le public. La scène n'est plus délimitée par le plateau, mais s'étend à l'ensemble du lieu. Le spectateur devient « immersant⁶ » ou « spect-acteur » : comme dans une séance de théâtre-forum⁷, il déambule au sein même de la mise en scène et participe physiquement à l'œuvre qui se joue.

⁶ J. Machon, *op. cit.*

⁷ Certains artistes qui revendiquent leur appartenance au domaine du théâtre immersif évoque le concept de « spect-acteur » d'Augusto Boal pour définir le public de cette forme qui brouille les rôles au sein de la représentation. Le dossier qui accompagne l'édition du texte de la pièce de Léonard Matton, *Helsingør - château d'Hamlet (L'avant-scène théâtre*, n° 1481, Paris, avril 2020), permet de rendre compte de cette tendance à travers les *interviews* des acteurs et actrices et les articles thématiques.

CHAPITRE 3 : LE THEATRE IMMERSIF : UNE PLONGEE LUDIQUE DANS LA FICTION

En résumé, l'événement doit pouvoir créer son propre monde, à travers une utilisation pertinente de l'espace, de la scénographie, du son et de la durée de l'expérience, dans le cadre d'une pratique interdisciplinaire (ou hybride). Dans ce monde, les corps sont placés au premier plan ; qu'ils agissent ou qu'ils perçoivent ; ces derniers appartenant aux individus qui constituent l'audience – l'élément central de cette pratique – dont l'intégration directe dans le monde et l'interaction avec celui-ci influencent les issues possibles de l'événement. Avec cette audience, un « contrat de participation » est partagé de manière explicite ou implicite afin de permettre une immersion totale dans le monde⁸.

La mise en scène et la scénographie visent à l'immerger de manière viscérale, sensationnelle et physique dans la fiction, et à lui octroyer une certaine liberté dans la manière d'accéder aux différents pans de l'œuvre. Les spectateurs et spectatrices évoluent dans un univers qui remet en question les frontières entre les espaces et rôles.

Josephine Machon, dans l'ensemble de sa recherche, travaille en collaboration étroite avec la compagnie Punchdrunk⁹, créée en 2000 par Felix Barrett, au Royaume-Uni. Les pièces de Punchdrunk rencontrent un succès à l'international et participent grandement à poser les fondations du « théâtre immersif », tel qu'il est envisagé dans ce chapitre. Elles proposent aux spectateurs et spectatrices de déambuler dans des lieux séparés en différents espaces, et non dédiés à la pratique théâtrale : leur pièce *Sleep no More*¹⁰, une adaptation de *Macbeth* de Shakespeare, se joue dans un bâtiment new-yorkais¹¹ de plusieurs étages, faisant office d'hôtel. Les spectateurs et spectatrices découvrent la narration de manière fragmentée et non-linéaire, au fil de leur promenade solitaire ou en groupe, au sein de l'hôtel. Celle-ci s'apparente à une *narration environnementale*, définie dans le chapitre 1. Les acteurs et actrices poursuivent leur texte et l'évolution de leurs personnages même lorsque qu'aucun public n'est présent dans leur espace de jeu, à la manière de personnages non-joueurs (ou PNJ) dans un jeu vidéo en trois dimensions¹², et les décors traversés par le public participent à la construction du récit. Les personnes du public portent des masques tout au long de leur déambulation, permettant de les différencier des acteurs et actrices.

⁸ (Je traduis) « In brief, the event must establish a unique "in-its-own-world"-ness, which is created through a dexterous use of space, scenography, sound, duration within interdisciplinary (or hybridised) practice. Bodies are prioritised in this world; performing and perceiving bodies; the latter belonging to the individuals who make up the audience - a pivotal feature of this practice - whose direct insertion in and interaction with the world shapes the outcomes of the event. With this audience a "contract for participation" is either explicitly or implicitly shared in order to allow full immersion in the world. », J. Machon, *op. cit.*, p. 278.

⁹ Josephine Machon travaille en lien direct avec la compagnie, notamment dans la rédaction de l'ouvrage *The Punchdrunk Encyclopaedia* (Londres, Routledge, 2018) qui revient sur leur travail et leur histoire.

¹⁰ *Sleep no More*, Cie Punchdrunk, 2003.

¹¹ Après avoir été jouée à Londres de nombreuses années à partir de 2003, *Sleep no More* pose ses valises à Boston à partir de 2009 puis à New-York à partir de 2011.

¹² Dans les jeux vidéo, les Personnages non-joueurs PNJ sont les personnages qui ne sont pas contrôlés par les joueurs et joueuses.



Figure 3. 2 *Sleep No More*, photo de Yaniv Schulman, site officiel de Punchdrunk (en ligne, consulté le 6 juin 2022) <https://www.punchdrunk.com/project/sleep-no-more/>

Felix Barrett, le cofondateur de la compagnie Punchdrunk, revendique d'ailleurs l'héritage des jeux vidéo dans le travail de la compagnie¹³ :

Il y a deux façons de regarder *The Drowned Man*. Soit vous suivez un personnage et l'appréciez comme un spectacle complètement linéaire, soit vous suivez votre instinct, l'appréciez comme une exploration libre et laissez le rythme de l'architecture vous guider. [...] C'est un peu comme dans *Skyrim*, où l'on peut suivre un personnage et partir en mission, ou bien explorer le paysage, tomber sur des bouts d'histoires secondaires, et atteindre la sensation d'un environnement global¹⁴.

Le metteur en scène fait un parallèle entre la pièce *The Drowned Man : A Hollywood Fable*¹⁵ et le jeu *Skyrim*¹⁶, un jeu vidéo de rôle et d'action, afin de définir l'expérience narrative particulière proposée au public : celle-ci permet de créer la sensation d'évoluer dans un univers cohérent, qui s'adapte parfaitement à leur parcours libre au sein de l'œuvre. Le jeu d'aventure en trois dimensions *Gone Home*¹⁷, qui invite les joueurs et joueuses à explorer une maison pour retracer l'histoire de la famille du personnage incarné, a également particulièrement influencé Félix Barrett. Dans ce jeu, le joueur ou la joueuse reconstitue la

¹³ L'influence du jeu vidéo dans le travail de la compagnie ne se limite d'ailleurs pas à cet élément : Punchdrunk expérimente la mise en place d'expériences ludiques, technologiques et immersives dans plusieurs de ses productions. La première d'entre elles est *The Last Will*, réalisée en 2008 en partenariat avec Hide and Seek, HP Labs et Seeper : elle propose à des joueurs et joueuses d'avancer en collaboration au sein de deux espaces : l'un numérique, l'un physique (R. Biggin, *Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk*, Cham, Palgrave Macmillan, 2017, p. 160).

¹⁴ (Je traduis) « There are two ways of watching *The Drowned Man*. Either you can follow one character and treat it as a completely linear show, or you can follow your instincts, treat it as free-form exploration and let the beats of architectural detail lead you. [...] It's similar to how in *Skyrim* you can follow a character and go on a mission, or you can explore the landscape, find moments of other stories and achieve a sense of an over-arching environment », Th. McMullan, « The immersed audience: how theatre is taking its cue from video games », *The Guardian*, 20 mai 2014 (en ligne, consulté le 11 août 2021) <https://www.theguardian.com/technology/2014/may/20/how-theatre-is-taking-its-cue-from-video-games>

¹⁵ *The Drowned Man : A Hollywood Fable*, Cie Punchdrunk, 2013.

¹⁶ *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2011.

¹⁷ *Gone Home*, Steve Gaynor, The Fullbright Company, 2013.

narration au fil de son avancée, en découvrant des détails cachés dans les décors et les différentes pièces de la maison.



Figure 3. 3 *Gone Home*, capture issue du trailer de lancement du jeu, disponible sur Youtube : « *Gone Home – Launch Trailer* », *TheFullbrightCompany* (mis en ligne le 17 août 2013, consulté le 31 août 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=x5KJzLsyfBI>

Rose Biggin revient sur cette influence dans son ouvrage *Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk* :

Comme dans une production de Punchdrunk, les joueurs de *Gone Home* se retrouvent dans un monde magnifiquement réalisé – une maison familiale de banlieue au milieu des années 90 – et sont chargés de découvrir ses histoires et secrets par eux-mêmes¹⁸.

Elle s'appuie sur les propos de Steve Gaynor, l'un des concepteurs du jeu *Gone Home*, rapportés dans l'article de Tristan Jakob-Hoff « At the gates of Temple Studios: Where gaming and theatre collide¹⁹ » :

"Car lorsque vous concevez un espace pour qu'il soit jouable, vous devez le faire de la même manière que quelqu'un qui conçoit une scénographie, dans laquelle il peut y avoir quelqu'un sur le balcon, quelqu'un à l'avant, du côté gauche ou du côté droit. Particulièrement dans quelque chose comme [*The Drowned Man*]. Je veux dire, toute cette expérience relève du level design. Les lumières vous orientent vers les choses importantes, il y a des artères principales, etc. C'est un niveau de jeu vidéo, point final." (Jakob-Hoff 2014: n.p.)²⁰

Exactement comme un joueur ou une joueuse de *Gone Home*, qui explorerait chacun des recoins de la maison pour comprendre le contexte narratif et retracer le fil de l'histoire, le

¹⁸ (Je traduis) « Just as in a Punchdrunk production, players in *Gone Home* are let loose in a beautifully-realised world—in this case, a suburban family home in the mid-1990s—and tasked with discovering its stories and secrets for themselves. », R. Biggin, *Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk*, Cham, Palgrave Macmillan, 2017, p. 173.

¹⁹ T. Jakob-Hoff, « At the Gates of Temple Studios: Where gaming and theatre collide », Eurogamer, 2 mai 2014.

²⁰ (Je traduis) « Because when you're designing a space to be playable, you have to design it in the same way that someone designs a stage, where there could be someone on the balcony, there could be someone up front on the left, or on the right. Especially something like [*The Drowned Man*]. I mean, this entire experience is level design. Lighting directs you to stuff that's important, there are main thoroughfares, etc. This is a videogame level, period. » (Jakob-Hoff 2014: n.p.) », R. Biggin, *op. cit.* p. 173.

CHAPITRE 3 : LE THEATRE IMMERSIF : UNE PLONGEE LUDIQUE DANS LA FICTION

public de théâtre immersif peut être amené à fouiller des tiroirs, à lire des cahiers, ouvrages ou lettres laissées par les personnages. Cette approche solidifie les liens entre scénographie et *level design* explorés dans le premier chapitre de cette recherche-crédation : la mise en scène s'apparente à une conception de niveaux de jeu vidéo, et l'architecture du lieu porte un sens narratif.



The Drowned Man, Punchdrunk, 2013, Londres.



Gone Home, Fullbright, 2016



Helsingør – château d'Hamlet, mis en scène par Léonard Matton, Le Secret, 2018



Smoke Rings, Sébastien Bonnabel, 2019, Paris.



What Remains of Edith Finch, Giant Sparrow, Annapurna Interactive, 2017.

Figure 3. 4 Mise en relation de captures des jeux vidéo d'aventure à la 1^{ère} personne *Gone Home* et *What Remains of Edith Finch* avec des photos de pièces de théâtre immersif (*The Drowned Man*, *Helsingør – château d'Hamlet* et *Smoke Rings*).

Que le joueur ou la joueuse incarne un avatar numérique dans un univers vidéoludique en trois dimensions, ou évolue au centre d'une mise en scène immersive, la scénographie du lieu est pensée pour attirer son attention sur un ensemble de détails qui enrichissent sa balade narrative au sein de la fiction. La mise en relation de captures d'écran de jeux vidéo d'aventure à la 1^{ère} personne et de photos de pièces de théâtre immersif permet de pointer les similarités de ces deux arts dans la manière d'envisager la scénographie : la multitude d'objets, de détails et d'informations accessibles pour les participants et participantes les amène à ponctuer leur exploration par des détours, des pauses ou des chemins alternatifs.

Il est intéressant de noter une tendance dans la presse spécialisée vidéoludique ou les plateformes dématérialisées de distribution de jeux vidéo à nommer ce type de jeux vidéo à la première personne des *walking simulators*, ou « simulateurs de marche »²¹, de manière

²¹ À titre d'exemple, le mot-clé « walking simulator » sur la plateforme *Steam* – une des premières plateformes de distribution de jeux vidéo dématérialisée gérée par le studio Valve – est relié aux mots-clés suivants : « Aventure », « Jeu solo », « Indépendant », « Exploration », « Atmosphère », « 1^{ère} personne », « Casual » (destiné à un public ayant une pratique occasionnelle de jeu vidéo), « 3D », « Riche en récits », « Horreur », « Casse-tête » et « Simulation », (en ligne, consulté le 4 juin 2022) <https://store.steampowered.com/tags/en/Walking+Simulator>

parfois sarcastique, pour désigner un *gameplay*²² porté principalement sur l'exploration d'un univers en trois dimensions. Cette appellation rappelle l'expression « théâtre promenade²³ », parfois utilisée pour définir les pièces de théâtre centrées sur la déambulation du public entre différents lieux et espaces de jeu, à la manière de la pièce *Héritage*²⁴, abordée au premier chapitre de cette recherche-crédation, ou du théâtre immersif²⁵ : dans ces deux formes artistiques, l'expérience met au premier plan le déplacement physique du public au sein de la fiction, rappelant également le domaine de l'installation plastique.

Brèche, par son inscription dans le domaine de l'installation, est une œuvre pluridisciplinaire dont chaque composante – physique et numérique – participe également au sens et à la portée expressive de l'expérience, en relation directe avec le lieu qui l'accueille. Comme dans une pièce de théâtre immersif, ou dans un jeu de type *walking simulator*, le dialogue entre l'espace numérique – l'ordinateur permettant l'accès aux documents de conception du jeu fictif *Dash-5.0* – et l'espace physique – le studio de jeu vidéo – est porteur de sens. Dans le prolongement de ces influences, la scénographie met l'accent sur la fouille et l'exploration, et est conçue dans une démarche propre au *level design* : les joueurs et joueuses comprennent et prennent conscience de leur rôle au fur et à mesure de leur exploration. À leur arrivée, la directrice de production les laisse découvrir les éléments à leur disposition : les ouvrages présents dans la bibliothèque, les peintures accrochées aux murs et les tableaux d'affichage posent un premier décor à leur mission en tant que *narrative designer*. Elle les invite ensuite à s'installer à leurs bureaux, à la manière d'un PNJ donnant une quête principale à un héros de jeu vidéo. Comme une spectatrice de théâtre immersif, qui trouverait une lettre abandonnée dans un tiroir, les joueurs et joueuses prennent plaisir à la découverte progressive des détails narratifs de l'histoire, en feuilletant leur *cahier des charges* et le *journal de bord*, en parallèle de l'exploration de l'arborescence de dossiers sur leurs ordinateurs.

²² Le terme « *gameplay* » englobe deux définitions du « jeu » : le « *game* » entendu comme le système de jeu, ses règles et mécaniques, et le « *play* », à savoir l'attitude de jeu, la manière dont les joueurs et joueuses s'approprient la structure de jeu. Il est parfois traduit en français par « jouabilité ».

²³ Violaine Bouchard évoque une « lecture-promenade libre, active et ludique » pour définir l'édition du texte de la pièce *Helsingør, château d'Hamlet (L'avant-scène théâtre, n° 1481, Paris, avril 2020, p. 96)*

²⁴ *Héritage*, de et mis en scène par J. Bouffier, Cie. Adesso e Sempre, avec St. Schoukroun, 2018.

²⁵ Un épisode de l'émission *Le Petit Salon* de *France Culture* daté du 7 novembre 2016 et consacré au genre du théâtre immersif porte le titre « Le "théâtre promenade" », (en ligne, consulté le 6 juin 2022) <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/le-petit-salon/le-theatre-promenade-4647749>

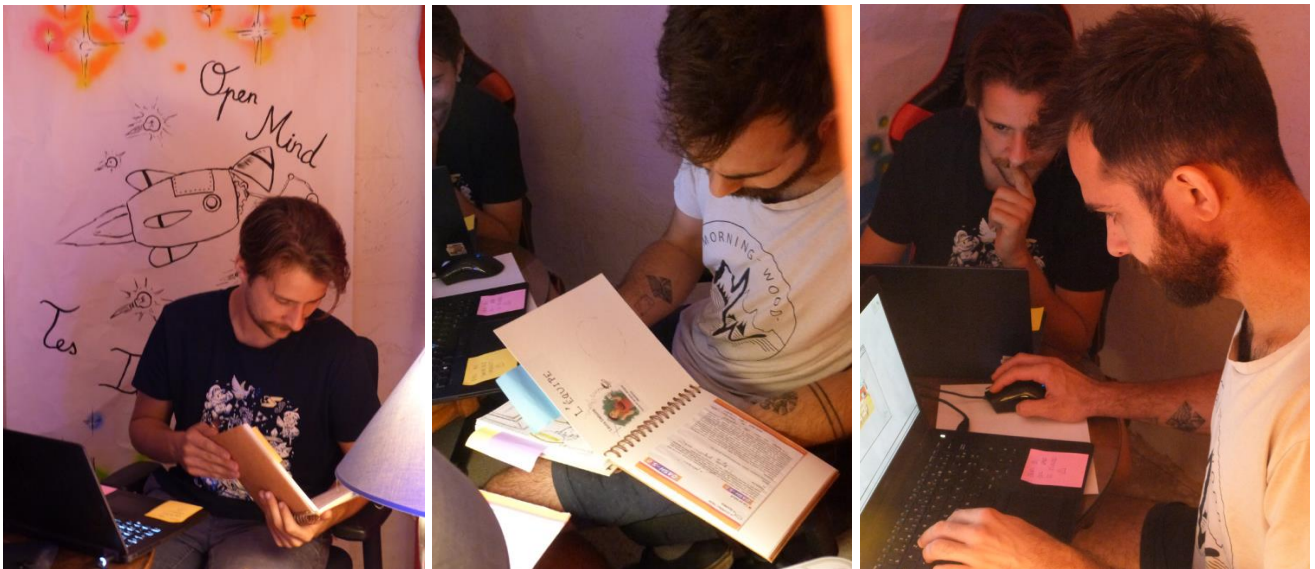


Figure 3. 5 Photos d'une session de test de *Brèche* le 13 août 2023.

La prise en main de l'espace de jeu numérique repose, par ailleurs, sur une mécanique semblable à la recherche de clés ou de codes permettant de débloquer différents accès dans un jeu d'aventure comme *Gone Home* : la première énigme de *Brèche* démarre avec un *post-it* collé sur chacun des ordinateurs, qui les invite à consulter urgemment leur boîte mail. Lorsque le joueur ou la joueuse tente d'ouvrir sa boîte pour y accéder, l'application lui demande d'entrer des identifiants.

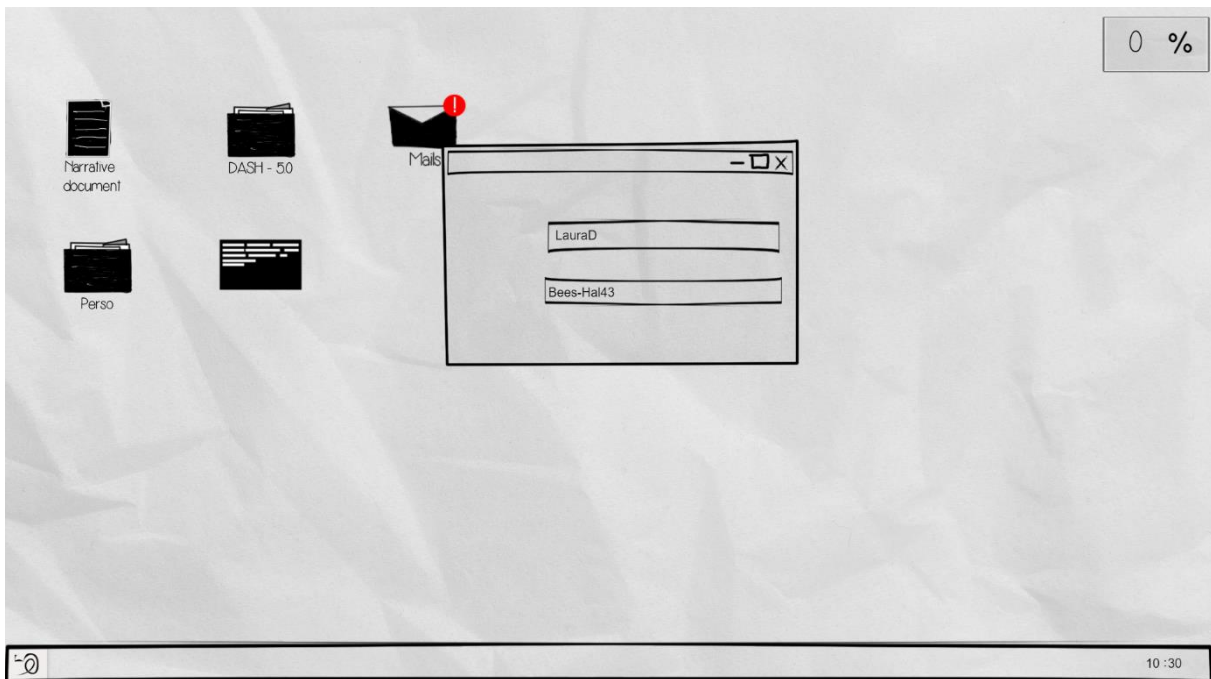


Figure 3. 6 Capture d'écran de l'ouverture de l'application de mails de *Brèche*. Réalisation Olivia Levet.

Ces identifiants, propres à chaque joueur ou joueuse, se trouvent dans le journal de bord mis à disposition de l'équipe, et nécessite d'effectuer un premier aller-retour entre l'espace physique et l'espace numérique du jeu.

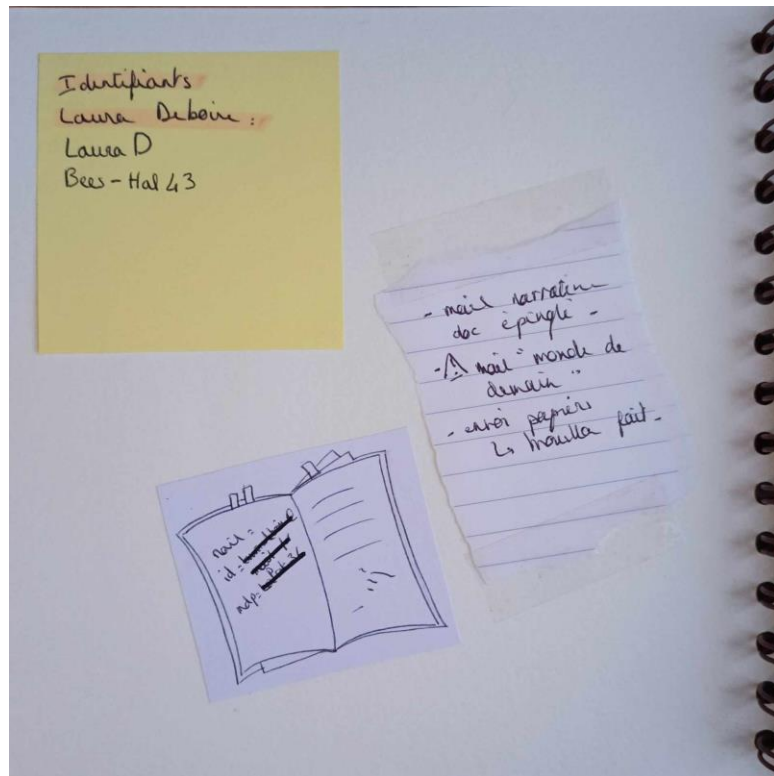


Figure 3. 7 Photo de la première page du journal de bord : un *post-it* indique les identifiants des concepteurs et conceptrices. Réalisation Olivia Levet.

L'ouverture de la boîte mail lui permet alors d'accéder à un courriel de la directrice de production, qui fait office de tutoriel : il expose davantage son rôle dans la fiction et la procédure pour remplir le *Narrative document*, attendu par la directrice de production du studio.

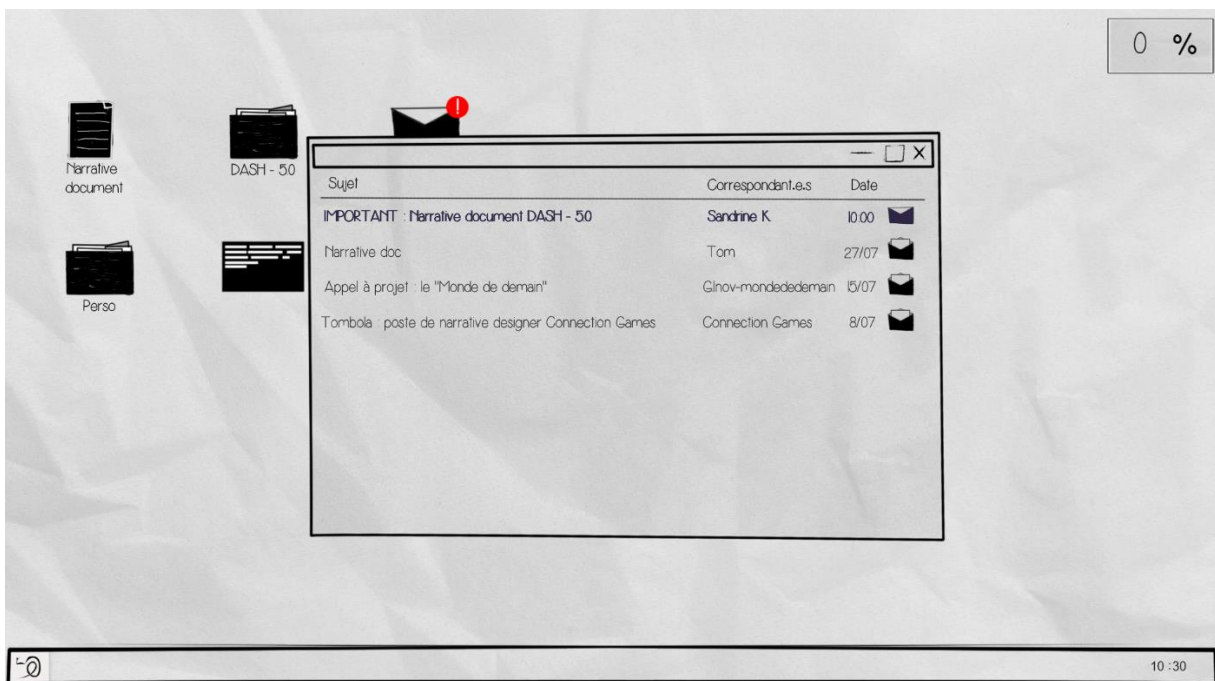


Figure 3. 8 Capture d'écran de l'ouverture de l'application de mails de *Brèche*. Réalisation Olivia Levet.

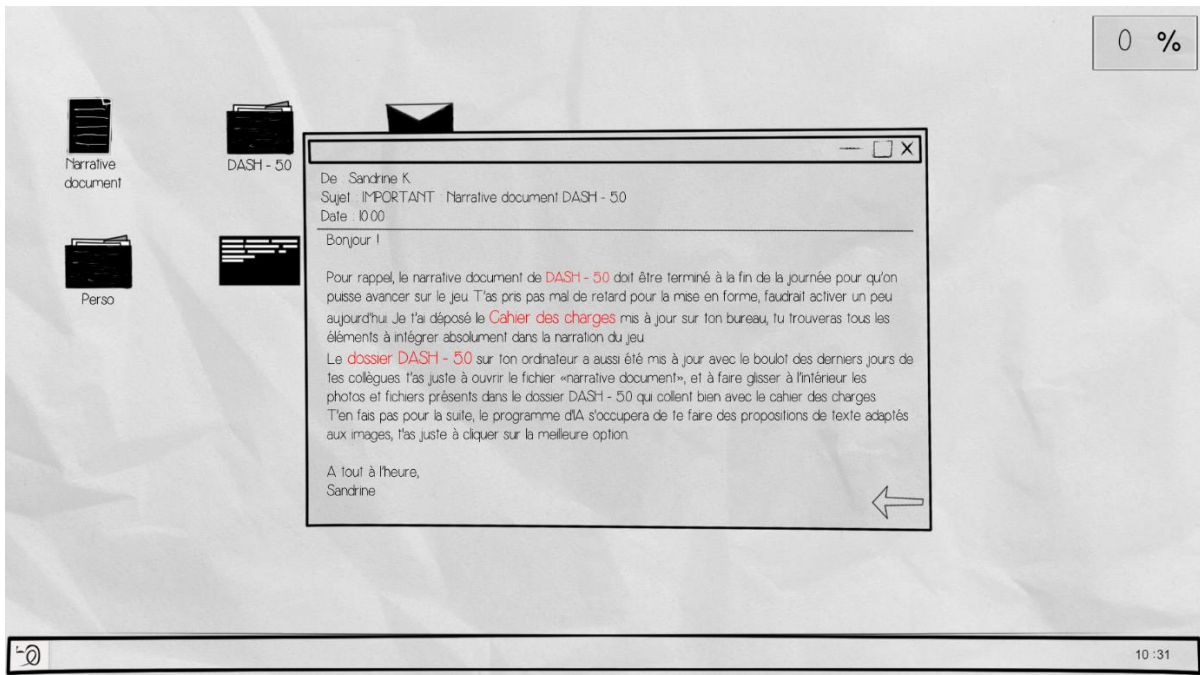


Figure 3. 9 Capture d'écran du premier mail reçu par les joueurs et joueuses : il donne les informations nécessaires à sa prise en main de l'environnement de travail physique et numérique. Réalisation Olivia Levot

Cette première interaction entre le journal de bord et l'interface informatique permet d'accompagner les joueurs et joueuses dans la compréhension progressive des différentes mécaniques de jeu, dans une logique propre au *level design*. L'objectif est de les amener à se familiariser au fil de l'expérience avec le fonctionnement global du système de jeu physique et numérique, mais également à comprendre le rôle qu'ils et elles vont occuper.

1.2 Les influences du jeu de rôle : le fantasme de la « bête mythologique hypothétique de l'informatique »

Le théâtre immersif, qui puise à la fois dans un héritage d'œuvres théâtrales brisant la séparation entre la scène et le public, et à la fois dans des procédés issus du jeu vidéo, consolide l'histoire commune entre les deux domaines, exposée dans les premiers chapitres. Cette affiliation, plus ou moins assumée par les compagnies de théâtre, permet d'affirmer l'inscription de cette forme contemporaine dans l'histoire du jeu vidéo et du récit multilinéaire informatique. Là, où l'arrivée des graphismes, en deux puis trois dimensions, apporte dans l'histoire du jeu vidéo de nouvelles possibilités narratives et interactives, comme la narration environnementale, le théâtre immersif incarne la dernière étape de l'évolution du récit multilinéaire vers une immersion parfaite au sein de la fiction. Il s'inscrit dans la continuité des évolutions technologiques permettant, dans l'évolution du jeu vidéo, de proposer des jeux toujours plus immersifs et engageants. Ces pièces de théâtre prolongent les modalités des jeux vidéo à la première personne en explorant une dimension absente jusque-là : une immersion physique et vivante, par les sensations. Les procédés et outils du jeu

irriguent ces nouvelles expériences théâtrales immersives, qui apparaissent comme la possible matérialisation de la « créature hypothétique de la mythologie de l'informatique²⁶», à savoir le *récit interactif* parfait, évoqué par Brenda Laurel, dans sa recherche : un récit apte à répondre aux différents choix du public tout en garantissant la cohérence de l'histoire représentée. Le recours au théâtre et à des acteurs et actrices permet de mettre en scène des « Personnages Non Joueurs » vivants, capables d'improviser en direct aux propositions des joueurs et joueuses tout en garantissant une cohérence dramatique et un *script* à l'issue maîtrisée. Dans son travail de thèse *Toward the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System*²⁷, Brenda Laurel présente d'ailleurs une expérimentation proche du théâtre immersif dans le processus de recherche et de conception d'un IF system au sein du *Atari Systems Research Laboratory*, en 1983. Dans celle-ci, à l'aide de capteurs (micros, caméras, détecteurs de mouvements), l'utilisateur ou utilisatrice évolue en immersion dans une salle « équipée de fonds scéniques et d'images vidéo en direct des acteurs retransmises par de grands écrans de projection²⁸». Un metteur en scène dirige les évolutions narratives et les répliques des PNJ (des acteurs) en fonction des actions de l'utilisateur ou utilisatrice. Bien que le théâtre immersif abandonne le support informatique au profit d'une expérience vivante, il poursuit une vocation similaire : développer une structure multilinéaire et ludique pour offrir aux spectateurs-joueurs et spectatrices-joueuses la sensation d'explorer et de manipuler un monde fictif qui s'adapte en temps réel à leurs différentes actions, et dans un contact direct et sans frontière avec le corps. *Brèche* expérimente ces différentes manières de développer une narration multilinéaire, dans laquelle les actions des joueurs et joueuses participent au déroulé de la fiction. Si le *narrative document* puise dans la littérature interactive dans son fonctionnement, sa complétion dépend de l'exploration des joueurs et joueuses au sein de l'environnement physique de jeu, à savoir le studio de jeu vidéo. *Brèche* est pensé dans un aller-retour cohérent entre ces différents espaces ludiques, qui tous deux participent de manière complémentaire à la mise en place d'une simulation à grande échelle.

Dans le théâtre immersif, la scénographie et la présence d'acteurs et d'actrices rendent obsolète le recours à des dispositifs informatiques et technologiques lourds, propres à la réalité virtuelle ou en moindre mesure à l'*holodeck* : libre de ses mouvements et de ses

²⁶ (Je traduis) « The interactive story is a hypothetical beast in the mythology of computing, an elusive unicorn we can imagine but have yet to capture. », B. Laurel, *Utopian Entrepreneur*, Cambridge, The MIT Press, 2001, p. 72.

²⁷(Je traduis) B. Laurel, *Toward the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System*, Thèse de doctorat en Théâtre, sous la direction de Donald Glancy, The Ohio State University, 1986.

²⁸ (Je traduis) « with scenic backgrounds and live video images of the actors displayed on large projection screens », *ibid.*, p. 288.

actions, le spectateur ou la spectatrice se déleste de tout lien avec le monde « réel »²⁹ pour entrer sans obstacle dans la fiction. En supprimant l'avatar numérique, frontière entre le joueur ou la joueuse et le monde du jeu, le théâtre immersif rappelle une autre forme ludique parente du théâtre d'improvisation, mais également des jeux vidéo d'aventure : le jeu de rôle. Cette forme de jeu évoqué au chapitre précédent à travers l'exemple de *Dungeons & Dragons* met en place, de la même manière, un espace de jeu au sein duquel les joueurs et joueuses incarnent physiquement un personnage.

Certaines pièces s'inspirent d'ailleurs directement des outils du jeu de rôle papier mais également grandeur nature – ou *larp* (*live action role playing*) – pour amener le public à jouer un rôle actif au sein de la fiction, à l'image de l'expérience immersive *The Lost Generation*³⁰, conçue par Mélanie Dorey, Marion Félicité et Michael Freudenthal, qui travaille sur la partie ludique de l'expérience³¹. Le recours au jeu de rôle résonne avec un certain nombre de débats soulevés par l'esthétique des pièces de Punchdrunk. Dans la lignée de critiques adressées aux jeux de type *walking simulators*, dont le *gameplay* serait contraint et limité, les œuvres de Punchdrunk, en envisageant la participation du public comme une « promenade » au sein de la narration, réduiraient son influence sur le déroulé de l'œuvre, recréant dans le même temps une certaine frontalité, celle-là même que le théâtre immersif entendrait supprimer³².

L'implication de Michael Freudenthal dans la création de *The Lost Generation* est envisagée par le prisme du *play design* et non du *game design*³³, c'est-à-dire du point de vue de l'attitude ludique des joueurs et joueuses et de leur appropriation du système de règles. Ce

²⁹ La plupart des pièces de théâtre immersif contemporaines demandent aux spectateurs et spectatrices de laisser leur téléphone et leurs affaires personnelles au démarrage de l'expérience. Les groupes sont également séparés, pour favoriser une immersion solitaire au sein de la fiction.

³⁰ *The Lost Generation*, Madame Lupin, 2019 (en ligne, consulté le 6 juin 2022) <https://madamelupin.com/portfolio-item/the-lost-generation/>

³¹ Michael Freudenthal a travaillé au CRI - *Center of Research and Interdisciplinarity*, Université de Paris – et effectue actuellement une thèse au sein du laboratoire EXPERICE de l'Université Sorbonne Paris Nord, en partenariat avec le groupe Asmodee et le programme *Game in Lab*.

³² Ce « débat » rappelle celui des ludologues et narratologues et la critique de Gonzalo Frasca, portée notamment sur l'approche de Brenda Laurel, et exposée au chapitre 2 : en cherchant à maintenir le cadre aristotélicien comme source de plaisir, celle-ci ne tiendrait pas compte des capacités interactives du médium vidéoludique. Celia Pearce revient sur cette question à propos de Punchdrunk dans son article « Introduction : Building a plane in mid-air » : le théâtre immersif de Punchdrunk viserait à immerger le public dans des scénographies englobantes et sensorielles, pensées à 360 degrés, mais, en limitant l'interaction directe entre public et acteurs et actrices, réduirait la *jouabilité* et rétablirait ce 4^{ème} mur invisible entre le public et l'action scénique. C. Pearce, « Introduction : Building a plane in mid-air », in C. Pearce et N. Fortugno (dir.), *Well Played. A Journal on Video Games, Values, and Meaning*, vol. 10, n°2, 2021 (en ligne, consulté le 18 septembre 2023) <https://press.etc.cmu.edu/sites/default/files/articles/01.%20INTRODUCTION-%20BUILDING%20A%20PLANE%20IN%20MID-AIR.pdf>.

³³ Au sein des *game studies* et des sciences du jeu, on distingue deux tendances dans la manière d'analyser et de considérer le jeu : du point de vue du *game*, c'est-à-dire du système de jeu, des mécaniques mises en place par les concepteurs et conceptrices, ou du point de vue du *play*, à savoir l'attitude ludique, l'appropriation des règles par les joueurs et joueuses. Les recherches de Jacques Henriot, Mathieu Tricot, Sébastien Genvo ou Gilles Brougère tendent à conceptualiser, aux côtés du *game design*, une conception placée sous le signe du *play design*.

choix confirme une esthétique pensée autour du public et de leur déambulation au sein de l'espace de jeu. Les personnages et l'univers fictif de cette expérience immersive sont travaillés à partir du livret « Les Années folles » du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*³⁴, inspiré de l'univers de Lovecraft. L'écriture des personnages s'inspire directement du fonctionnement d'une *fiche de personnage*³⁵, de jeu de rôle grandeur nature, nourrie de l'expérience dans le domaine du jeu de rôle de Michael Freudenthal, afin de penser les relations entre les différents personnages, leur place dans la narration, mais également leurs centres d'intérêt ou leurs opinions politiques.

À l'achat de leur billet, les personnes du public choisissent un « degré d'interaction³⁶», indiquant si elles souhaitent prendre part activement ou de manière plus discrète à la fiction. À leur arrivée sur le lieu de représentation, une fiche ainsi qu'une plume de couleur leur sont également confiées, permettant de définir leur rôle et d'indiquer aux acteurs et actrices les personnes qui souhaitent influencer de manière significative la narration : elles pourront par exemple être amenées à discuter avec les différents personnages et à prendre des décisions sur le déroulé des événements³⁷.

Dans *Brèche*, les personnes participantes sont invitées à incarner les *narrative designers* d'un studio, où la directrice de production, en qualité de maître de jeu³⁸, rythme l'avancée des personnages, veille à l'application des règles et réagit à travers l'improvisation aux différentes propositions des joueurs et joueuses. Dans une orientation similaire à celle de *The Lost Generation*, qui a recours à des outils de conception issus du domaine du jeu dans l'élaboration de l'œuvre, les personnages sont travaillés grâce aux outils présentés par Ronan

³⁴ D. Balczesak, S. Barc (Rodriguez), J.-Y. Decottignies, J.-C. Rodriguez, Ph. Sallerin, *Les Années Folles*, Descartes Editeur, 1988.

³⁵ Dans un jeu de rôle, une fiche de personnage est une fiche dont chaque joueur ou joueuse dispose pour définir son personnage et son évolution au fil du scénario. Elle est généralement travaillée en dialogue avec le maître de jeu en amont de la partie, et contient à la fois les éléments narratifs et indications de jeu nécessaires à l'incarnation du personnage (nom, physique, histoire, famille, motivations, personnalité, etc.), mais également les caractéristiques nécessaires au système de jeu (force, points de vie, compétences, attributs, classe, inventaire, etc.). Ces deux aspects s'articulent afin de concevoir un personnage cohérent au sein du monde du jeu.

³⁶ Les degrés d'interaction proposés sont les suivants : « Furtif » (« vous choisissez d'assister discrètement à l'histoire »), « Jaseur » (« Vous choisissez de faire partie de l'histoire sans être au centre de l'attention ») et « Hardi » (« Vous choisissez d'avoir un impact sur l'histoire et d'être plus proche des personnages »), (en ligne, consulté le 6 juin 2022) <https://madamelupin.wixsite.com/thelostgeneration/l-experience>

³⁷ L'expérience immersive *The Lost Generation* est notamment étudiée dans l'article « Théâtre immersif et jeu vidéo : Éléments d'analyse sociocritique du processus de création participative » (O. Levet, « Théâtre immersif et jeu vidéo : Éléments d'analyse sociocritique du processus de création participative », « Poïétique du jeu vidéo : ce que le jeu vidéo fait à la création », *Appareil*, n°23, 2021 (en ligne, consulté le 22 août 2023) <https://doi.org/10.4000/appareil.3991>), à partir d'un entretien avec Mélanie Dorey et Michael Freudenthal réalisé le 7 mai 2020.

³⁸ Dans un jeu de rôle, le maître de jeu guide les joueurs et joueuses au cours de leur partie. Généralement, il conçoit ou prépare un scénario en amont, et rythme l'avancée du groupe dans celui-ci en incarnant les rencontres, ennemis, obstacles et dangers à travers un jeu d'improvisation. Il est également en charge de l'application des règles du jeu.

Le Breton dans le chapitre « Donner vie à ses personnages » de l'ouvrage *Design narratif, Scénario et expérience de jeu*³⁹. L'auteur invite à définir le personnage de fiction autour de cinq points principaux, qui reposent sur différents exemples issus du jeu de rôle, du cinéma et du jeu vidéo :

- Sa conscience : il s'agit de la vision du monde du personnage, sa ligne de conduite, les valeurs et principes qui l'animent et le guident. Elle doit être constante tout au long de la narration.
- Sa motivation : le but général du personnage. Il guide ses actions au fil de l'histoire : « La motivation est le moteur du personnage. Son objectif va l'obliger à mettre en place un plan d'action, une stratégie.⁴⁰»
- Ses caractéristiques : « Elles définissent la stature du personnage (grand ou trapu), ses attributs (intellectuel ou sportif), ses capacités⁴¹».
- Son apparence : les éléments visibles du personnage, qui sont pensés en lien direct avec sa conscience, ses caractéristiques, sa personnalité : « son costume, ses accessoires, sa gestuelle, son style. »
- Un gimmick : « gimmick » est un anglicisme, qui peut se traduire en français par « truc », « gadget ». Dans la construction d'un personnage, il s'agit d'un « petit détail (visuel ou sonore) en plus, qui ajoute encore à l'originalité du personnage. Le *gimmick* le rend mémorable et reconnaissable entre mille⁴²».

Le tableau suivant présente la fiche de personnage de Laura Deboire, la *designer* que les participants et participantes remplacent et, par extension, incarnent⁴³. D'autres éléments ont été ajoutés aux points présentés par Ronan Le Breton : ses nom et prénom, son âge, son parcours, la manière dont elle remplit le journal de bord, et ses identifiants :

³⁹ R. Le Breton, « Donner vie à ses personnages », *Design narratif, Scénario et expérience de jeu*, Avignon, Scénario 2.0, 2017, pp. 111-120.

⁴⁰ *ibid.*, p. 114.

⁴¹ *ibid.*

⁴² *ibid.*, p. 115.

⁴³ Toutes les personnes participantes incarnent le même personnage : la personne dont elles occupent le poste, qu'ils et elles remplacent.

Nom et prénom	Laura DEBOIRE
Age	25 ans
Parcours	Issue d'une école de jeux vidéo privée, elle a effectué un parcours spécialisé en <i>Game design</i> . Elle a participé à de nombreuses <i>game jams</i> ⁴⁴ . Elle est passionnée par le jeu vidéo depuis son enfance, et désire depuis toujours intégrer l'industrie du jeu vidéo. Elle est embauchée en Contrat à durée déterminée (CDD) au sein du studio, depuis environ trois mois.
Conscience	Elle déteste les injustices, et milite activement autour de la question des discriminations et des inégalités sociales. Elle idéalise le monde du jeu vidéo, mais prend progressivement conscience des problématiques internes au studio et à l'industrie dans son ensemble.
Motivation	Faire entendre sa voix au sein du studio et de <i>DASH-5.0</i> , le jeu sur lequel elle travaille, tout en gardant son emploi.
Caractéristiques	Laura est rêveuse, curieuse et idéaliste. Très attirée par le monde du jeu vidéo, elle lit également depuis son plus jeune âge de la poésie, des romans d'aventures et fantastiques, et a un goût prononcé pour l'écriture. Elle est fan de puzzles, d'énigmes, de jeux littéraires, et dessine durant son temps libre.
Apparence	Elle est très grande, a des lunettes, et un style marqué par la culture <i>geek</i> . Elle est très maladroite.
Gimmick	Elle boit beaucoup de café, toujours dans un <i>mug</i> à l'effigie de « The Office ⁴⁵ », sa série préférée, qu'elle emporte partout avec elle.
Journal de bord	Elle écrit dans le journal de bord d'une écriture très rapide, avec un stylo à bille noir. Elle ajoute souvent des croquis, dessins et collages pour compléter ses notes.

⁴⁴ Événement durant lequel les personnes participantes sont invitées à créer un jeu en un temps limité (pouvant aller d'une heure à plusieurs mois), en équipe. L'issue donne généralement lieu à une remise de prix par un jury invité.

⁴⁵ The Office (US) est une sitcom créée initialement par Ricky Gervais et Stephen Merchant, et adaptée pour la télévision américaine en 2005. Elle relate le quotidien des personnes employées par *Dunder Mifflin*, une entreprise de production de papier fictive basée à Scranton, en Pennsylvanie, sous la forme d'un documentaire.

Identifiants	Identifiant : <i>LauraD</i> Mot de passe : <i>Bees-Hal43</i> Le mot de passe fait référence à la série <i>The Office</i> , permettant d'intégrer au sein de son environnement de travail des indices sur son caractère et ses goûts.
--------------	--

Figure 3. 10 Fiche de personnage de Laura Deboire. Olivia Levet.

Les personnes participantes accéderont à ces caractéristiques et précisions au fur et à mesure de la découverte d'indices dispersés dans l'espace de jeu physique et numérique, à la manière de didascalies ou d'indications de jeu. À titre d'exemple, le journal de bord des *designers* est parsemé de dessins, notes et éléments personnels en lien direct avec sa personnalité, ses valeurs et sa vision du monde, et des éléments posés sur son bureau permettent également de faire écho à la fiche de personnage.

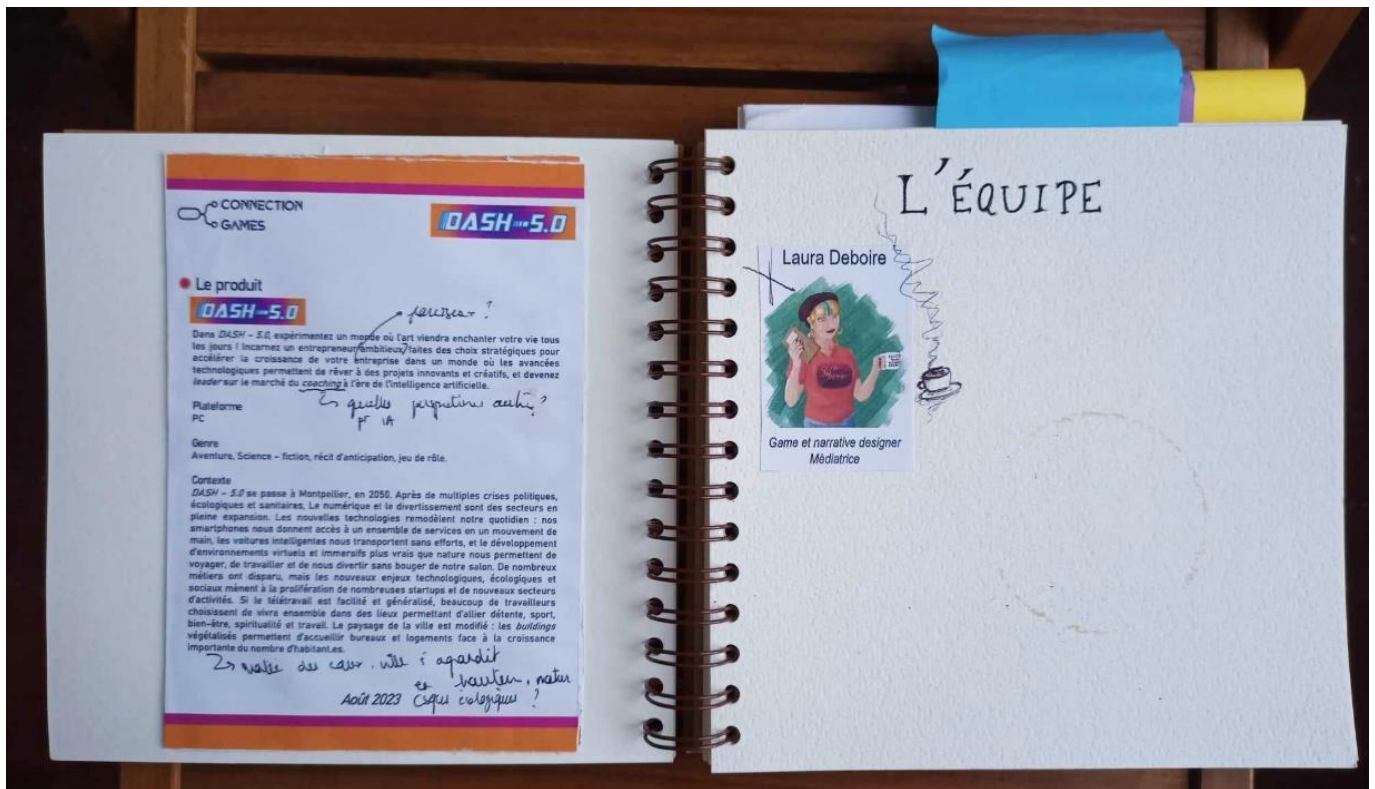


Figure 3. 11 La cinquième page du journal de bord est destinée à la présentation des membres du studio.
Illustration de Laura Deboire par Emmanuel Durand.

Comme un joueur ou une joueuse de jeu de rôle, qui construit son personnage au fil des parties et des interactions avec le groupe, la personne qui occupe le rôle de Laura la fait évoluer par l'improvisation et le jeu, en collaboration avec les autres participants et participantes, et sous l'autorité de la directrice de production du studio. Les procédés, issus du jeu de rôle, permettent, dans *Brèche*, d'atteindre l'équilibre difficile entre une structure narrative vectrice d'émotions, et une libre déambulation improvisée du public au sein de la

narration : un juste milieu permettant tout autant l'expression de l'auteur ou de l'auteurice que du joueur ou de la joueuse, sans que l'une ne vienne dévoyer l'autre. Si dans la première partie de *Brèche*, le système de jeu amène les participants et participantes à répondre consciencieusement aux consignes et à leur rôle, la deuxième partie et la fin du jeu les amènent à les remettre en question, à s'exprimer librement, à proposer des alternatives à la mise en scène et à bouleverser le cours de la narration. Ces procédés permettent d'expérimenter les enjeux communs entre le jeu vidéo et le théâtre immersif autour de l'interactivité et de son influence sur la structure narrative : Rose Biggin analyse également, à ce propos, les modalités immersives et interactives du théâtre immersif à travers le débat des ludologues et narratologues :

Ce modèle est parfaitement applicable à la performance immersive, qui s'intéresse à la relation entre les mécaniques de jeu, le système et les événements de l'histoire, et ce que signifie d'être immergé dans chacun de ces aspects⁴⁶.

Le recours aux théories du jeu et à des outils propres au *game*, *level* et *narrative design*, dans *Brèche*, permet de penser cette relation entre la liberté du joueur ou de la joueuse et la mise en place d'un système et de mécaniques porteuses de sens.

Un autre exemple illustre les enjeux communs entre le domaine du jeu vidéo et celui du théâtre immersif dans les questionnements liés à la narration : l'édition du texte de la pièce *Helsingør - château d'Hamlet*, déjà mentionnée plus haut, éditée à la manière d'un *Livre dont vous êtes le héros* ou d'une fiction hypertextuelle. Ce choix est motivé pour Léonard Matton – l'auteur de la pièce – par la volonté d'illustrer la déambulation du public entre les différents espaces de la mise en scène par une écriture multilinéaire en entonnoir⁴⁷. Cette structure, à la différence d'une structure en éventail qui nécessiterait d'écrire une infinité d'embranchements narratifs, permet au contraire de prévoir des points de passage obligatoires pour le public joueur, spectateur ou lecteur. Les embranchements se croisent et convergent tous vers un même point final : si plusieurs départs sont possibles pour le public, l'issue de l'histoire sera toujours la même, quels que soient les chemins empruntés.

⁴⁶ (Je traduis) « This model is highly applicable to immersive performance, looking as it does at the relationship between game mechanics, structure and story events, and what it means to be immersed in each of these aspects », R. Biggin, *Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk*, Cham, Palgrave Macmillan, 2017, p. 49.

⁴⁷ R. Le Breton, *Design narratif, Scénario et expérience de jeu*, Avignon, Scénario 2.0, 2017.

Indications de lecture :

Pour effectuer votre propre parcours de lecture d'Helsingør, il faut rompre avec la lecture linéaire habituelle d'un texte de théâtre.

- *Pour entrer dans le texte, vous pouvez opter pour le premier départ possible dans le Jardin du château page 19, le deuxième départ dans la Chambre d'Ophélie page 22 ou le troisième départ dans la Salle du trône page 35.*
- *À chaque fois que vous rencontrerez un encadré de couleur, vous serez renvoyé vers une autre page. N'essayez pas de passer outre, la succession des scènes n'aurait alors aucun sens : laissez-vous simplement guider par les indications, faites votre choix quand il y en a un, et tracez votre propre chemin dans le château d'Hamlet⁴⁸.*

Des indications de lecture placées au début de l'ouvrage indiquent les règles du jeu aux lecteurs et lectrices : la lecture brise la linéarité traditionnelle en proposant de suivre l'histoire au fil des renvois dans le texte. À la fin de chacun des paragraphes de l'histoire, les lecteurs et lectrices peuvent, en effet, poursuivre leur lecture en choisissant quels personnages ils ou elles souhaitent suivre, exactement comme proposé par l'expérience immersive physique :

Scène 3 | Chapelle

Polonius entre, suivi de Rosencrantz et de Guildenstern.

POLONIUS : Mon seigneur, il va dans la chambre de sa mère.

Je m'en vais me cacher derrière la tapisserie.

CLAUDIUS : Merci, mon cher seigneur.

Il se redresse et sort, suivi de Polonius, de Rosencrantz et de Guildenstern. Après un temps, Hamlet sort à son tour, toujours suivi de loin par Horatio.

*Suivre Claudius, Polonius, Rosencrantz et Guildenstern en page 59 (Partie III, Chambre royale, scène 2),
ou suivre Hamlet en page 55 (Partie III, Jardin du château, scène 1).*

La Chapelle demeure vide⁴⁹.

L'*Avant-scène théâtre* a choisi de construire la narration multilinéaire autour des différents espaces traversés par les spectateurs et spectatrices lors de la pièce : chacune des scènes porte comme titre le lieu où elle se déroule.

⁴⁸ L. Matton, *Helsingør, château d'Hamlet, L'avant-scène théâtre*, n° 1481, Paris, avril 2020, p. 18.

⁴⁹ *ibid.*, p. 55.

L'ensemble de ces exemples d'œuvres immersives affirme l'histoire commune et les débats communs entre le théâtre et le jeu à travers le jeu de rôle, une pratique à l'intersection de ces deux médiums artistiques. Le jeu de rôle ouvre la possibilité de penser l'interactivité dans une relation vivante entre les joueurs et joueuses et le système de jeu. Dans *Brèche*, il est sollicité pour allier l'improvisation des joueurs et joueuses à une structure porteuse de sens, à la manière des *canevas* de la *Commedia dell'arte*. Il est intéressant de noter ici qu'au-delà du théâtre d'improvisation, c'est bien l'influence du ludique qui irrigue ces nouvelles formes de théâtre. Dans la lignée de la narration environnementale, des *Livres dont vous êtes le héros* ou du jeu de rôle, une autre forme de jeu contemporaine semble influencer les œuvres de théâtre immersif : l'*escape game*, ou *jeu d'évasion*.

1.3 Le théâtre immersif comme pratique ludique : un *escape game* théâtralisé

Léonard Matton revient sur la conception de la pièce *Helsingør - château d'Hamlet* dans l'épisode « Qu'est-ce que le théâtre immersif ? » de l'émission *Signes des temps*, produite et présentée par Marc Weitzmann et réalisée par Véronique Vila sur la radio France Culture et diffusée le 30 décembre 2018. Le choix d'écrire une narration reposant sur un système ludique et interactif est en partie motivé par le constat d'une évolution des habitudes de consommation dans une société contemporaine définie par le numérique et le ludique :

Le ludique a infléchi des modes de compréhension de la narration ; [...] c'est à dire les années 70 avec le jeu de rôle, les années 80 avec le *Livre dont vous êtes le héros* [...] les années 90 avec le jeu vidéo, la façon de *zapper*, d'aller sur Youtube [...]. On a des gens de quinze ans [...] qui disent « je veux revenir » en ayant eu l'impression de voir un épisode de *Game of Thrones*⁵⁰.

Néanmoins, Léonard Matton revendique son éloignement du domaine du « jeu », et notamment celui de l'*escape-game*, ou « jeu d'évasion ». Cette forme de jeu, qui rencontre un succès croissant depuis 2013⁵¹, consiste, pour un groupe de participants et participantes, à tenter de s'échapper d'une succession de salles, en résolvant une suite d'énigmes. Ces énigmes demandent aux joueurs et joueuses d'explorer l'environnement à la recherche

⁵⁰ L'émission est disponible à ce lien (en ligne, consulté le 6 octobre 2021) : <https://www.franceculture.fr/emissions/signes-des-temps/quest-ce-que-le-theatre-immersif>. Elle réunit Léonard Matton, Christian Biet, Professeur d'histoire et esthétique du théâtre à l'Université Paris X, Florence Baillet, Professeure en études théâtrales et études visuelles à l'Université Paris III, et Roch-Antoine Albaladejo, comédien et co-directeur de la compagnie A2R à l'origine du lieu le Secret et de la pièce *Helsingør - château d'Hamlet*.

⁵¹ Le site <https://www.escapegame.fr/>, réalisé par Rémi Prieur, Benjamin Bouwyn, Mélanie Vives et Mélissa Faucher, recense dans l'étude « Statistiques : les Escape Games en France » une évolution croissante depuis l'ouverture des premières enseignes en 2013. On comptabilise aujourd'hui environ 880 enseignes en France, (en ligne, consulté le 6 juin 2022) <https://www.escapegame.fr/statistiques-escape-game-france/>

d'indices ou de codes, dans un temps limité, généralement une soixantaine de minutes. Pour Léonard Matton, *Helsingør – château d'Hamlet* ne doit pas être considéré comme un *escape-game* – et donc tomber, selon lui, dans le domaine du divertissement – mais bien comme une manière de renouer avec un théâtre populaire proche des ambitions du Théâtre du Soleil ou de l'œuvre de Shakespeare. Là où il rapproche le travail de la Compagnie Punchdrunk, et notamment la pièce *Sleep no More*, de celui de « designers, chorégraphes » et non de « metteurs en scène du texte », son approche du théâtre immersif considérerait plutôt le texte comme pilier central à la mise en scène, rappelant de nouveau ici le « débat » entre deux définitions du jeu *via* son architecture et son système ludiques, ou *via* sa cohérence narrative.

À la lumière des exemples et arguments explorés dans les premiers chapitres de cette recherche-crédation, qui inscrivent le théâtre immersif dans une histoire commune aux domaines du jeu vidéo et du théâtre, la volonté de Léonard Matton de s'éloigner de l'*escape-game* peut paraître paradoxale : elle fait écho aux difficultés rencontrées par le jeu pour légitimer son appartenance au champ de l'art et de la recherche. Pourtant, de nombreux mouvements et artistes y ont aujourd'hui recours dans une démarche artistique, politique et émancipatrice, dans laquelle les mécaniques de jeu deviennent porteuses d'un sens et d'un discours, à l'image du courant de l'*Artgame*, qui sera abordé plus longuement dans la partie III.

L'*escape game*, comme le théâtre immersif, porte dans un environnement physique les modalités propres aux jeux vidéo à la première personne, aux fictions interactives et à la narration à embranchements. Mais à la différence des exemples du théâtre immersif abordés dans ce chapitre, l'engagement des joueurs et joueuses ne repose pas majoritairement sur l'immersion au cœur de la fiction, mais également sur un système de jeu d'énigmes, qui requiert un esprit d'initiative et une capacité de déduction et de réflexion. Les salles des *escape games* sont scénographiées à la manière de jeux vidéo du type *point and click*⁵², ancêtres des jeux vidéo d'aventure en trois dimensions, ou *walking simulators*. En effet, ce genre de jeu *point and click* permet l'émergence de jeux appartenant à la catégorie « *escape the room* » (s'échapper de la salle), qui consistent à trouver puis combiner un ensemble d'objets dans une salle pour parvenir jusqu'à la sortie.

⁵² *Point and click* est une expression anglaise qui signifie « pointer et cliquer », en référence à l'utilisation d'une souris d'ordinateur, qui permet diriger le pointeur vers un élément, avant de l'activer *via* le clic de la souris. Les jeux vidéo *point and click* sont des jeux qui ne nécessitent aucun autre périphérique de contrôle que la souris d'ordinateur. Les premiers jeux *point and click* apparus dans les années 80 étaient généralement des jeux d'aventure en deux dimensions, dans lesquels le joueur ou la joueuse pouvait évoluer au sein d'un enchaînement de tableaux fixes en cliquant et en combinant les objets trouvés sur sa route.



Figure 3. 12 Capture d'écran du jeu *Crimson Room*, Toshimitsu Takagi, 2004.

Le jeu *Crimson Room*, développé par Toshimitsu Takagi en 2004, est souvent cité en exemple pour illustrer ce genre de jeux : le joueur ou la joueuse incarne un héros qui se réveille dans une salle sans savoir où il est, et doit trouver puis utiliser un ensemble d'objets afin de sortir d'une suite de salles.

Au-delà de l'origine commune à l'*escape game* et au théâtre immersif dans les jeux d'aventure à la 1^{ère} personne, l'historien Christian Biet propose une origine plus lointaine que celle du jeu vidéo au théâtre immersif : les *hell houses*. Lors de l'entretien mené aux côtés de Léonard Matton dans l'émission de France Culture « Qu'est-ce que le théâtre immersif ? », l'auteur revient sur ces « maisons de l'enfer » : il s'agit de maisons, dont la scénographie évoque le domaine de l'horreur et du macabre, dans lesquelles les enfants se rendent le soir d'Halloween, aux États-Unis. L'historien du théâtre retrace de manière critique la récupération de ces *hell houses* par des pasteurs aux États-Unis, depuis les années 70, dans son article « New York, 2006 et le théâtre de l'enfer. Hell House et Dynamic evangelism: la Vrai Foi fait recette » : ces maisons hantées deviennent un parcours pensé en termes de narration environnementale, interactif, immersif et viscéral, au sein de pièces organisées le long d'un corridor, métaphore d'un chemin purgatoire vers le Christ, où chaque pièce met en scène un péché et ses conséquences afin de prodiguer la bonne parole aux fidèles. Les *hell houses* rappellent l'architecture des cathédrales, dont le vaisseau central est supposé métaphoriser l'élévation des fidèles vers Dieu⁵³.

⁵³ La chercheuse Celia Pearce, dans son article « Narrative Environments » (in F. von Borries, S. P. Walz, M. Böttger (éd.), *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, Bâle, Birkhauser, 2007, pp .200-205), analyse le parcours des cathédrales comme une structure narrative, possible origine d'une narration environnementale telle qu'elle est appliquée dans les jeux vidéo.

CHAPITRE 3 : LE THEATRE IMMERSIF : UNE PLONGEE LUDIQUE DANS LA FICTION

Transformant la cérémonie d'Halloween en parcours chrétien de la rédemption, les pasteurs ont donc souhaité faire d'un jeu post-païen pour enfants une « expérience » : « une aventure spirituelle représentant l'enfer et la dévastation que Satan et son monde peuvent infliger à ceux qui ont choisi de ne pas servir Jésus-Christ »⁵⁴.

L'auteur revient particulièrement sur la démarche du pasteur Keenan Roberts, qui vend l'une de ces maisons en kit à destination des églises, les transformant en « une sorte de théâtre religieux et militant ». Le *Hell House Outreach Kit* se présente comme un guide avec le matériel indispensable à la mise en place de l'une de ces maisons pour la somme de 208,80\$. La compagnie de théâtre Les Frères Corbusiers met en place l'un de ces kits en 2006, au sein de la salle de spectacle *St. Ann's Warehouse*, à Brooklyn, dans le but de mettre en scène une parodie critique du dispositif. Cette démarche « mi-installation, mi-pièce de théâtre, mi-maison hantée⁵⁵ » participera, sous les conseils du pasteur Roberts, à la notoriété de cet *escape game* religieux.



Figure 3. 13 Scène de *Hell House*, mis en scène par Les Frères Corbusiers, 2006, photo de Sara Krunlwich, pour l'article de C. Robertson, « The Road to Hell (and Maybe Heaven) Detours Through Brooklyn », *The New York Times*, 6 octobre 2006 (en ligne, consulté le 6 octobre 2021) <https://www.nytimes.com/2006/10/06/theater/06hell.html>

Les *hells houses* et leur récupération artistique, sous la forme d'une installation théâtrale ludique et interactive par la compagnie des Frères Corbusier, trouvent une définition commune avec les *escape games*, mais également avec le *théâtre immersif* : le public joueur et spectateur déambule au sein d'une narration environnementale, au milieu des acteurs et actrices, dans une attraction divertissante et sensationnelle. Elles posent également un questionnement sur les frontières entre l'art, le divertissement, et le jeu.

Brèche, qui se situe à l'intersection de l'ensemble de ces pratiques, revendique l'influence des *escape games* et du théâtre immersif dans certaines de ses mécaniques. Ce travail de conception m'a amenée à mettre à l'épreuve les codes de l'*escape game* dans une

⁵⁴ Chr. Biet, « New York, 2006 et le théâtre de l'enfer. Hell House et Dynamic evangelism: la Vrai Foi fait recette », *Image [&] Narrative*, n° 17, 2007.

⁵⁵ *ibid.*

démarche artistique émancipatrice et libératrice, notamment dans la deuxième partie du jeu, qui démarre à la pause-café, vingt minutes après le début de l'expérience. À travers une mécanique empruntant au *jeu de piste*, cette deuxième partie vise à débloquent des alternatives narratives au *cahier des charges* de *DASH-5.0*, le jeu fictif travaillé par le studio. Ces nouveaux éléments narratifs sont débloquent en trouvant des codes dans l'espace de jeu, grâce à l'exploration, la fouille du lieu et un esprit de déduction.

Lorsque les joueurs et joueuses prennent leur pause, à l'initiative de la directrice de production du studio, ils et elles se rendent dans une salle annexe à la salle de travail, contenant divers éléments évoquant les loisirs ou le domaine de remise en forme, ainsi qu'un espace avec une bouilloire, une machine à café, une table et des chaises.

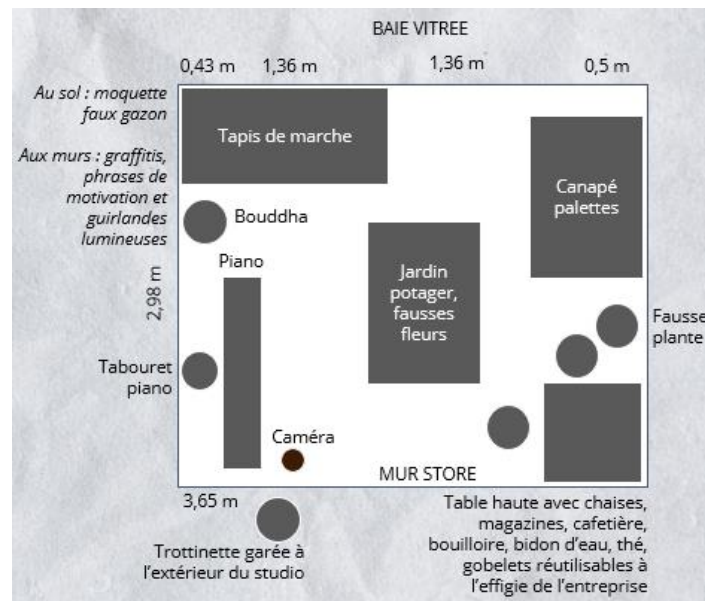


Figure 3. 14 Extrait du Game Design Document de *Brèche* : schéma de la salle de repos, dans la première version de la scénographie. Scénographie Jeanne et Olivia Levat.

Sur la table, un *post-it* est posé sur la machine à café : il contient des titres de journaux, dont certains mots sont surlignés. Ce sont les titres des articles « Récits de harcèlement et d'agressions sexuelles à Ubisoft : "Les jeux vidéo c'est fun, on peut tout faire, rien n'est grave"⁵⁶ », publié dans *Libération* le 1^{er} juillet 2020, et « "Une ambiance de boy's club horrible" : l'industrie française du jeu vidéo est toujours aussi sexiste⁵⁷ », publié dans *Numerama* le 24 juin 2020. Ces deux articles ont participé cette année-là à dénoncer des

⁵⁶ E. Cario et M. Chapuis, « Récits de harcèlement et d'agressions sexuelles à Ubisoft : "Les jeux vidéo c'est fun, on peut tout faire, rien n'est grave" », *Libération*, 1^{er} juillet 2020 (en ligne, consulté le 26 juin 2023) https://www.liberation.fr/images/2020/07/01/recits-de-harcelement-et-d-agressions-sexuelles-a-ubisoft-les-jeux-video-c-est-fun-on-peut-tout-fair_1793062/

⁵⁷ A. Gayte, « "Une ambiance de boy's club horrible" : l'industrie française du jeu vidéo est toujours aussi sexiste », *Numerama*, 24 juin 2020 (en ligne, consulté le 26 juin 2023) <https://www.numerama.com/politique/632123-une-ambiance-de-boys-club-horrible-lindustrie-francaise-du-jeu-video-est-toujours-aussi-sexiste.html>

affaires d'agressions et d'harcèlement dans l'industrie du jeu vidéo⁵⁸. Dans le contexte narratif du jeu, le *post-it* est laissé par Laura Deboire, la *designer* remplacée et incarnée par les joueurs et joueuses.



Figure 3. 15 À gauche : Photos d'un joueur trouvant le *post-it* de la machine à café lors de la session de test de *Brèche* le 13 août 2023. À droite : gros plan sur le *post-it* de la machine à café. Réalisation Olivia Levet

Lorsque les joueurs et joueuses retournent à leur poste de travail, le journal de bord est ouvert à une page qui contient un dessin représentant plusieurs personnes dans une salle de repos, en train de discuter.

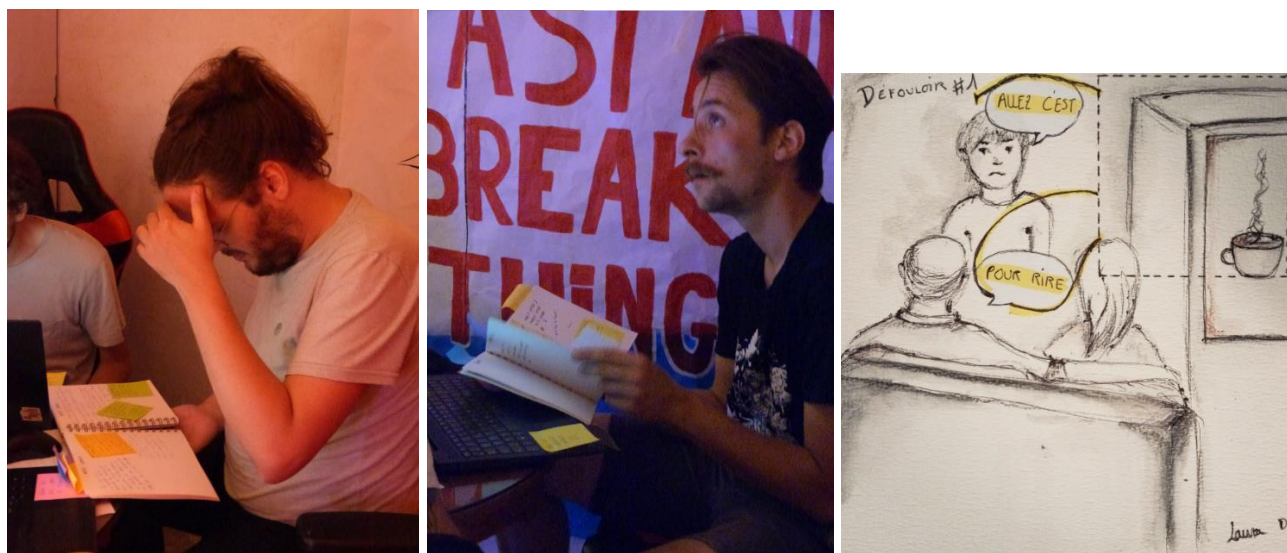


Figure 3. 16 À gauche : Photos des sessions de test de *Brèche*, le 13 août 2023. À droite : Extrait du journal de bord des joueurs et joueuses. Réalisation Olivia Levet.

C'est en réunissant les deux dessins que les joueurs et joueuses peuvent recomposer le code et résoudre cette première énigme.

⁵⁸ L'énigme liée à ces articles, ainsi que leur portée idéologique au sein de *Brèche*, sera analysée dans le chapitre 5, consacré à une analyse du monde du travail à l'ère technolibérale.

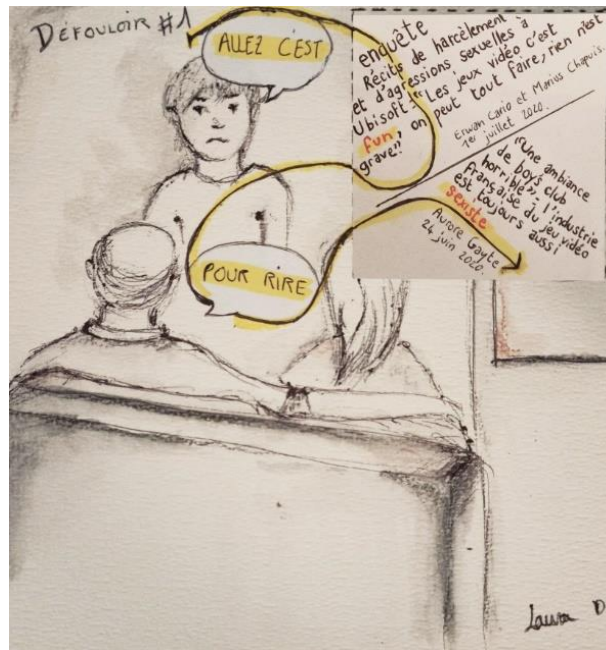


Figure 3. 17 Photo de la réunion de l'illustration du journal de bord et du *post-it*. Réalisation Olivia Levét.

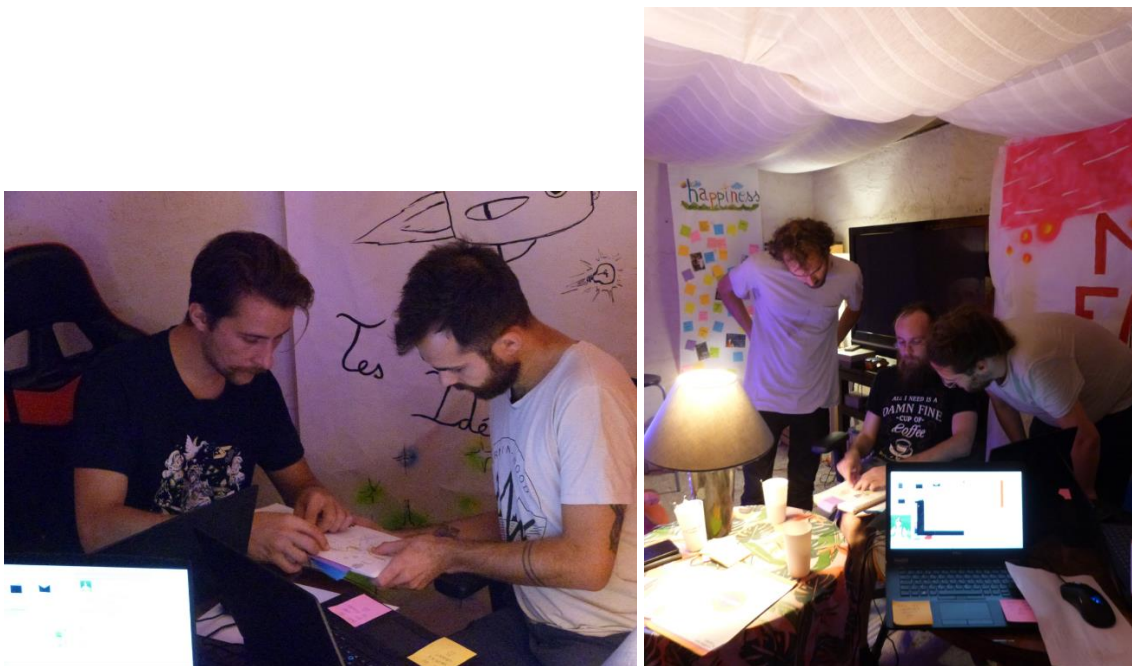


Figure 3. 18 Photo des sessions de test de *Brèche*, le 13 août 2023.

Le code est ici constitué d'une phrase, recomposée grâce à la superposition des deux dessins. Ce procédé trouve une influence dans les cadavres exquis des Surréalistes et les jeux littéraires abordés dans les premiers chapitres de cette recherche-création, affirmant le lien entre les pratiques artistiques, collaboratives et interactives propres aux arts plastiques et aux jeux vidéo. Le cadavre exquis, inventé par Jacques Prévert et Yves Tanguy en 1925, « jeu de papier plié qui consiste à faire composer une phrase ou un dessin par plusieurs personnes, sans qu'aucune d'elles ne puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations

CHAPITRE 3 : LE THEATRE IMMERSIF : UNE PLONGEE LUDIQUE DANS LA FICTION précédentes⁵⁹», est un exemple des expérimentations surréalistes ayant recours au hasard et à l'automatisme dans une recherche de lever les barrières de la raison pour atteindre le rêve et l'inconscient. « Le cadavre exquis boira le vin nouveau », phrase obtenue selon ce procédé par les surréalistes, donne son nom à ce jeu qui amène un groupe à construire collectivement une narration contre toute cohérence et continuité narrative. Le cadavre exquis trouvera également une place dans l'histoire des arts plastiques à travers la création collaborative de dessins : chaque personne participante crée une partie d'un personnage sans pouvoir visualiser les parties déjà existantes.

Lorsque le joueur ou la joueuse entre le code reconstitué à l'aide du *post-it* et du journal de bord dans la *console* présente sur son ordinateur, un message indique alors que des ajouts ont été faits aux dossiers : il ou elle peut maintenant accéder, au sein de son espace de travail, à un ensemble d'éléments narratifs qui étaient jusqu'alors inaccessibles, mais également à la possibilité d'écrire librement des passages narratifs.

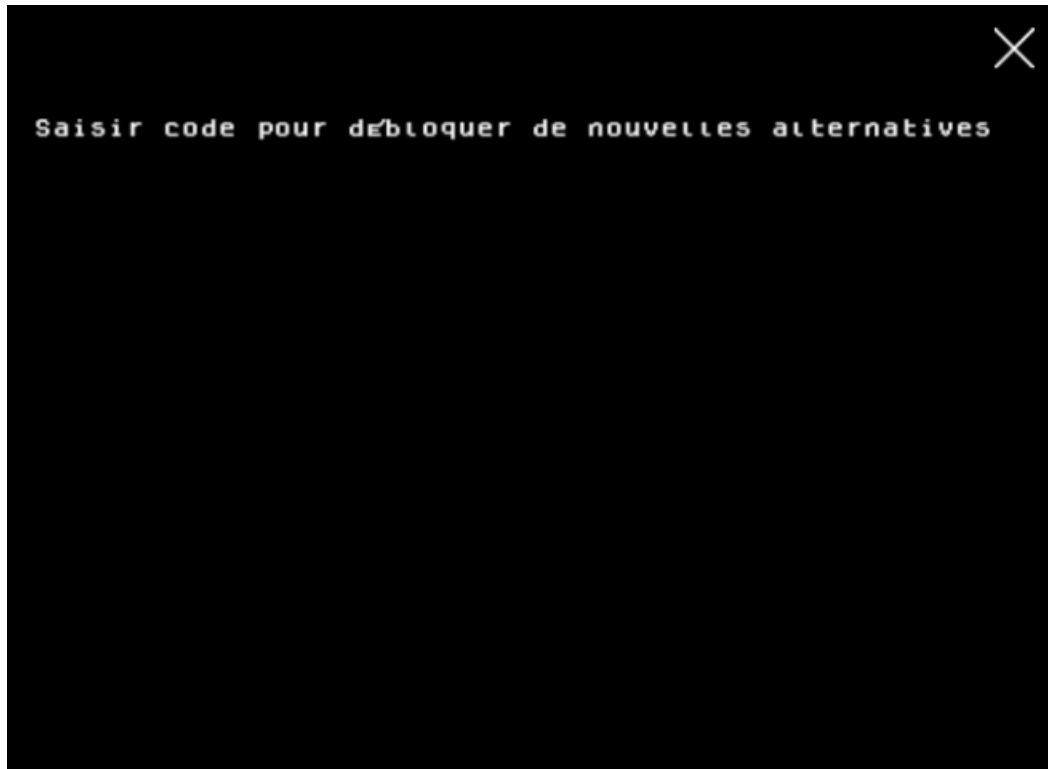


Figure 3. 19 Capture d'écran de la console de *Brèche* : La phrase « Saisir code pour débloquer de nouvelles alternatives » clignote, invitant le joueur ou la joueuse à entrer un code. Réalisation Olivia Levet.

⁵⁹ *Dictionnaire abrégé du surréalisme*, Paris, Galerie Beaux-Arts, 1938.



Figure 3. 20 Capture d'écran de la console de *Brèche* : Le joueur ou la joueuse peut taper la phrase de son choix sur son clavier, pour l'entrer automatiquement dans la console de son ordinateur. Si la phrase entrée par le joueur ou la joueuse correspond bien à l'un des codes mis en place par Laura Deboire, une indication lui précise les éléments débloqués au sein du jeu. Réalisation Olivia Levet.

Ces éléments narratifs permettent de faire évoluer la narration du *narrative document* vers des alternatives à l'idéologie déployée dans la narration du cahier des charges posée par le studio : le code trouvé sur la machine à café permet par exemple de débloquer des éléments en lien avec les personnages secondaires de *DASH-5.0*, ou de modifier le texte lié aux personnages déjà ajoutés au *narrative document*.

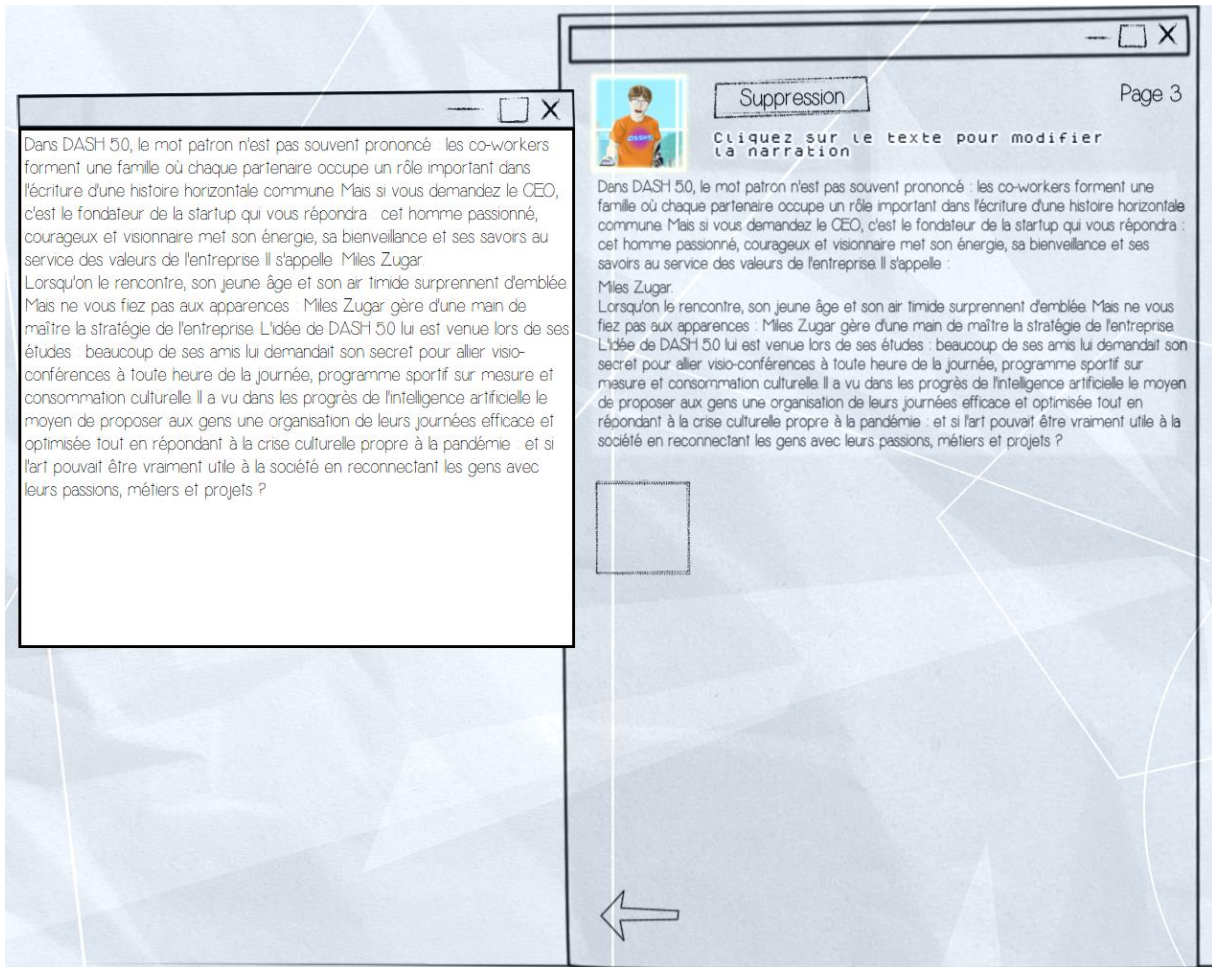


Figure 3. 21 Capture d'écran de *Brèche* : une fois un code entré dans la console, le joueur ou la joueuse peut cliquer sur un élément déjà ajouté au *narrative document*, et modifier en totalité ou en partie le texte, lui permettant d'aller au-delà du peu de possibilités narratives laissées par le logiciel. Réalisation Olivia Levet.

Ces nouveaux éléments apportent davantage de représentations culturelles et sociales au sein du jeu développé par le studio fictif, et supposent un environnement de travail plus diversifié⁶⁰. Cette mécanique vise à initier progressivement chez les joueurs et joueuses une posture de réflexion, dans un aller-retour entre leur ordinateur contenant le jeu *DASH-5.0* en construction et la recherche de codes dans l'espace de jeu physique : chaque code trouvé permet d'accéder à davantage d'éléments narratifs à intégrer au *narrative document*, et ainsi autorise à remettre en question le cahier des charges du studio. Cette première énigme fait office de tutoriel pour accompagner la progression du joueur ou de la joueuse en termes de *level design* vers le déblocage d'autres dossiers. Plusieurs éléments de la scénographie sont destinés à initier une curiosité chez les joueurs et joueuses et contiennent des indices pour faire évoluer la narration, dans la lignée des salles d'*escape game*, des jeux vidéo d'aventure ou des pièces immersives de la compagnie Punchdrunk : une *horloge*, des *livres et coupures*

⁶⁰ Les axes critiques autour du monde du travail et plus particulièrement de l'industrie du jeu vidéo explorés par *Brèche*, ainsi que leurs alternatives, seront détaillés dans les chapitres 5 et 7.

de presse, un tableau de *post-its* et de *graphiques*, un *tableau kanban de suivi de tâches*, le *bureau des joueurs et joueuses* ainsi que la *machine à café*.

À la différence d'une pièce de théâtre immersif, où les groupes de spectateurs et spectatrices sont brisés pour favoriser une immersion en solitaire dans la fiction, le système ludique permet aux joueurs et joueuses de collaborer ensemble, à la manière d'un *escape game*.

2. Quand simulation rime avec immersion : quelles ambitions derrière ces dispositifs théâtraux immersifs ?

2.1 Immersion viscérale : les sensations et le corps au premier plan

Les pièces de la compagnie Punchdrunk invitent à voir dans les mondes virtuels étendus autour des joueurs et joueuses la possibilité d'élargir leurs pratiques à de nouvelles expériences ludiques et immersives. L'exemple du jeu *Gone Home*, comme inspiration directe pour la mise en place d'une expérience de théâtre immersif, est loin d'être un cas anodin : les théoriciennes Josephine Machon et Rose Biggin étudient également le théâtre immersif à travers les théories du jeu vidéo :

Puisque le terme a été si étroitement associé aux progrès des technologies numériques et en raison des liens ludiques qui peuvent être établis entre les jeux et certaines expériences théâtrales immersives, [...] les définitions de l'immersion au sein des Games Studies peuvent être utiles pour approcher d'une définition de ce que pourrait être l'immersion au théâtre⁶¹.

Josephine Machon, dans son ouvrage *Immersive Theatre*, propose alors de se rapprocher de la recherche de Gordon Calleja, et notamment de son ouvrage *In-game : from immersion to incorporation*⁶², pour tenter de définir l'immersion spécifique au théâtre immersif. Dans la lignée de l'auteur, elle note la multiplicité de définitions admises du terme « immersion » au sein des médias, recherches et critiques. En reprenant la terminologie développée par Calleja, qui invite à distinguer différentes modalités d'engagement au sein d'un jeu – kinesthésique, spatiale, partagée, narrative, affective et ludique⁶³ – elle identifie l'expérience de théâtre immersif comme une « immersion totale » qui regrouperait « l'absorption » de l'individu dans

⁶¹ (Je traduis) « As the term has been so closely associated with advances in digital technologies and due to the playful connections that can be drawn between gaming and certain immersive theatre experiences, [...] it is useful to look to definitions of immersion in Games Studies to help come closer to a definition of what immersivity in theatre might be. », J. Machon, *Immersive theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2013, p. 58.

⁶² G. Calleja, *In-Game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge, The MIT Press, 2011.

⁶³ La liste des différentes modalités d'engagement est ici issue de la recherche d'Olivier Caïra, qui prolonge dans son article « Les dimensions multiples de l'engagement ludique » le modèle proposé par Gordon Calleja. O. Caïra, « Les dimensions multiples de l'engagement ludique », « A quoi nous engage le jeu ? », *Sciences du jeu*, n°10, 2018 (en ligne, consulté le 6 juin 2022) <https://journals.openedition.org/sdj/1149>

l'expérience de jeu – une concentration extrême qui annihile tout élément extérieur au jeu et absorbe l'individu, presque contre son gré – et son « transport » au sein du jeu ; sa capacité à évoluer physiquement dans l'environnement de jeu *via* l'incarnation d'un *avatar*. Cette dernière caractéristique prend un sens particulier dans le cas du théâtre immersif, puisqu'au-delà d'un espace virtuel numérique, comme cela est le cas dans le jeu vidéo, le public est transporté *physiquement* dans un espace de jeu, dans lequel son action et ses mouvements influencent directement l'environnement. L'immersion totale supposerait une alliance des deux orientations, c'est-à-dire une immersion physique *et* mentale dans un espace ludique : elle permet de rendre *présent* au sein de l'espace de jeu.

Cette expérience vivante et vécue [l'auteur utilise le terme « live(d) »] d'une *praesence* [*sic*] physique – le corps de la personne participante réagit physiquement dans un environnement imaginaire et sensoriel – est un fait tangible et l'élément central d'une expérience immersive⁶⁴.

L'immersion prend alors deux caractéristiques fondamentales : la présence et l'incorporation. Dans le premier cas, le théâtre immersif ajoute un caractère vivant aux environnements technologiques en trois dimensions mis en place par le jeu vidéo, et permet d'engager viscéralement et physiquement les corps des participants et participantes dans la fiction. Le terme de « présence », au-delà de l'immersion, vient ici insister sur le caractère physique et sensoriel de l'expérience⁶⁵. De la même manière, l'utilisation de « live(d) » affirme le caractère vivant, direct et immédiat du théâtre immersif, tout comme sa capacité à résonner au sein des corps des spectateurs et spectatrices en tant qu'une expérience vécue collectivement.

En utilisant des parenthèses avec "live(d)", j'ai l'intention d'attirer l'attention sur la façon dont, dans les expériences de performance immersive, les corps performants et les corps percevants – qui éprouvent l'expérience pendant la durée de l'événement – sont amplifiés par l'esthétique sensorielle et les énergies de la pièce dans un présent vivant et continu, autant que la performance elle-même communique des histoires vécues et des expériences partagées⁶⁶.

⁶⁴ (Je traduis) « This live(d) experience of physical *praesence*, the participant's physical body responding within an imaginative, sensual environment, is a tangible fact and a pivotal element of the immersive experience. », J. Machon, *Immersive theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2013, p. 61.

⁶⁵ L'auteur substitue au fil de son ouvrage au mot « présence » le terme de « praesence », dans la lignée de la recherche d'Elaine Scarry, qui retrace l'étymologie du mot à travers le terme *prae-sens*, qu'elle traduit par « avant » les « sens ». *Praesens*⁶⁵ est traduit par Josephine Machon par « being at hand », à savoir littéralement « être à portée de main », pour insister à la fois sur le caractère immédiat et physique d'une expérience théâtrale immersive.

⁶⁶ (Je traduis) « By employing parenthesis with 'live(d)' I intend to draw attention to the way in which, in immersive performance experiences, the performing bodies and perceiving bodies that undergo the experience within the duration of that event are charged by the sensual aesthetic and the specific energies of the piece in a live and ongoing present, as much as the performance itself communicates lived histories and shared experiences », J. Machon, *op. cit.*, p. 44.

Dans la deuxième caractéristique du théâtre immersif, le corps devient central et trouve des occurrences avec les théories de Brenda Laurel. Son approche pointe une des forces du théâtre, et plus particulièrement du théâtre immersif : en se déployant autour des corps des spectateurs et spectatrices, le dispositif scénique intègre directement le public au cœur de la fiction, et l'invite à partager des émotions et un propos amplifié par le caractère immédiat de la représentation. Cette analyse rejoint bien le concept d' « incorporation » utilisé par Gordon Calleja pour remplacer le terme d'immersion, que l'auteur juge flou par la multiplicité de concepts et de définitions à laquelle il fait référence, et qui désigne une relation viscérale entre l'individu-joueur et l'environnement du jeu.

L'incorporation fonctionne donc sur un double axe : le joueur incorpore (au sens d'intériorisation ou d'assimilation) l'environnement de jeu dans sa conscience tout en étant simultanément incorporé dans cet environnement à travers l'avatar. En d'autres termes, l'incorporation se produit lorsque le monde du jeu est présent au joueur et que celui-ci est simultanément présent, *via* l'avatar, à l'environnement virtuel⁶⁷.

L'incorporation renvoie à une relation viscérale et immédiate entre le joueur ou la joueuse et le jeu vidéo : la personne qui joue évolue, agit et réagit au sein du jeu sans aucun obstacle entre son esprit et l'environnement virtuel étendu autour de son avatar. Il évoque une modalité d'engagement proche du concept *d'incarnation* au théâtre. L'étymologie de l'« incarnation » insiste également sur une relation physique à l'espace de jeu. « Incarner⁶⁸ » un rôle signifie entrer dans le corps, dans la chair d'un personnage. L'*incorporation* et l'*incarnation* rappellent le caractère *vivant* du théâtre mais également du jeu vidéo, qui instaurent tous deux une relation particulière entre le *corps vivant* – celui qui ressent, à vif, les sensations et émotions extérieures – et le *corps vécu* – traversé des souvenirs, de la conscience et de la réflexion – des participants et participantes⁶⁹.

Si la deuxième partie de *Brèche* est pensée pour favoriser une distanciation critique, l'ambition du théâtre immersif d'immerger viscéralement le public au sein d'une expérience totale m'a influencée pour concevoir l'entrée des joueurs et joueuses dans l'expérience. Le contraste entre la scénographie immersive et les éléments appelant à une distanciation critique – les énigmes proposées, l'aspect caricatural de certains éléments de scénographie, la charte graphique très sobre de l'interface de jeu – permet d'insister sur le discours critique de

⁶⁷ (Je traduis) « Incorporation thus operates on a double axis: the player incorporates (in the sense of internalizing or assimilating) the game environment into consciousness while simultaneously being incorporated through the avatar into that environment. Put it another way, incorporation occurs when the game world is present to the player while the player is simultaneously present, via the avatar, to the virtual environment », G. Calleja, *op. cit.*, p. 169.

⁶⁸ L'étymologie latine du mot est *incarno*, composé de *in* (« dans ») et de *carnis* (« chair »).

⁶⁹ B. Andrieu et N. Burel, « La communication directe du corps vivant. Une émergiologie en première personne », *Hermès*, n° 68, 2014, pp. 46-52 (en ligne, consulté le 24 septembre 2023) <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2014-1-page-46.htm>

l'expérience, mais également de renouer avec les origines politiques et émancipatrices du théâtre immersif⁷⁰. La scénographie est pensée pour englober les joueurs et joueuses dans un environnement de travail total, qui s'étend au-delà de l'espace numérique de leurs ordinateurs. Un ensemble de détails placés dans l'environnement physique du jeu permet d'engager les participants et participantes au sein de la fiction. Cette immersion se joue également à un niveau plus physique et sensoriel : la directrice de production du studio les sollicite régulièrement, dans le but de les placer dans une situation de stress et de nervosité. Les objectifs à remplir, à savoir compléter le *narrative document* tout en respectant le cahier des charges du studio, sont inatteignables dans le temps imparti, et l'ensemble de l'expérience vise à faire ressentir viscéralement une accélération dans les tâches demandées, en écho à une critique des conditions de travail dans l'industrie du jeu vidéo, et plus globalement une critique du rapport au temps dans la société contemporaine. L'environnement sonore permet de souligner l'engagement sensoriel des joueurs et joueuses : chaque ordinateur diffuse un son reproduisant une minuterie, doublé du bruit mécanique du *pomodoro*. L'intention est ici de matérialiser dans la première partie de *Brèche* une expérience immersive et viscérale : le levier principal d'engagement des joueurs et joueuses se trouve dans la dimension physique et sensationnelle du dispositif. La frustration liée au caractère redondant et répétitif des tâches et la satire déployée au sein de la scénographie brisent peu à peu cette immersion sensationnelle.

2.2 La simulation entendue comme l'immersion totale dans la fiction ou l'expérimentation du réel

Les différents exemples d'œuvres empruntant au domaine du théâtre et à celui des jeux (vidéo, *escape game*, ou de rôle), ainsi que le travail mené sur *Brèche*, placent au cœur de leur démarche la volonté d'expérimenter autour d'une relation vivante entre un système ludique et scénique et les participants et participantes. Si la simulation est souvent associée au domaine de la technologie et du jeu vidéo (simulateurs de vol, réalité virtuelle, jeux de simulation), toutes ces œuvres, au-delà d'appréhender le théâtre ou le jeu vidéo comme des médiums permettant de représenter le réel, entendent simuler un système au sein duquel les joueurs et joueuses évoluent dans une relation dynamique à l'environnement. Catherine Bouko, dans l'ensemble de sa recherche, questionne la position du « théâtre immersif » entre le régime de la *représentation* et celui de la *simulation* : son approche vise à interroger l'ambivalence développée par ce type de théâtre entre son caractère interactif, c'est-à-dire nécessitant une action directe des individus, et son esthétique immersive, plongeant ces

⁷⁰ Les discours et enjeux critiques et rhétoriques de *Brèche* seront abordés plus en détail dans les parties II et III de ce travail de thèse.

derniers dans une passivité au sein d'environnements fictifs englobants et grisants. Dans son article « La Fabrication des images et le théâtre immersif, entre représentation et simulation⁷¹ », l'autrice s'appuie sur l'approche de Gonzalo Frasca et du Théâtre de l'Opprimé pour donner une première définition de la simulation, à savoir « modéliser un système (source) à travers un système différent qui maintient (pour quelqu'un) certains des comportements du système original⁷² ». Elle nuance cependant l'approche de Frasca visant à distinguer radicalement un régime qui serait de l'ordre de la représentation – propre à la *mimesis*, à l'imitation d'un réel cohérent, réglé et défini – et celui qui serait plutôt de l'ordre d'une simulation dynamique qui ouvre la voie à l'action, au changement et à l'expérimentation du réel⁷³.

Catherine Bouko va définir le théâtre immersif à la croisée de deux esthétiques : une esthétique des « *apparences* », où la simulation est entendue comme représentation, comme copie assumée du réel, et une esthétique de l'« *apparition* », où la simulation ne cherche plus à représenter le réel mais à le modéliser à travers un système dynamique de lois, rappelant la définition de Gonzalo Frasca. Ces différentes esthétiques vont constituer pour l'autrice un modèle en trois paliers permettant de jauger la dimension immersive d'une œuvre théâtrale. Sa définition, à l'instar de celle de Marcel Freydefont, ne réduit pas le genre du « théâtre immersif » à l'esthétique de Punchdrunk : elle prend également position dans les débats soulevés par les œuvres de Punchdrunk sur les modalités d'engagement des joueurs et joueuses au sein de la fiction : le port de masques par les spectateurs et spectatrices les maintiendrait hors de la fiction, en les plaçant dans une position de « voyeurs »⁷⁴. Là, où le premier palier de son modèle, qui correspond à une simple « rupture de la frontière *italienne* », ne peut prétendre seul pour l'autrice à la mise en place d'une immersion du public au sein de l'œuvre, il serait possible de parler d'« immersion » lorsque le deuxième palier, celui de l'esthétique des *apparences*, est atteint : « l'immersant est plongé dans un univers scénique soutenu par une représentation dynamique [...] [II] est sensoriellement et

⁷¹ C. Bouko, « La Fabrication des images et le théâtre immersif, entre représentation et simulation », *Degrés*, vol. 151, 2013, pp. 1-14 (en ligne, consulté le 31 mai 2023) <https://biblio.ugent.be/publication/8124044/file/8134213>

⁷² (Trad. De C. Bouko) G. Frasca, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », in M. J. P. Wolf et B. Perron (éd.), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, 2003, pp. 221-235 (en ligne, consulté le 8 août 2023) https://ludology.typepad.com/weblog/articles/VGT_final.pdf

⁷³ Comme vu au sein du chapitre précédent, Gonzalo Frasca définit le jeu et le théâtre d'Augusto Boal non comme « [...] la représentation de quelque chose, mais la simulation de la manière dont une situation se produirait, en fonction de plusieurs facteurs » dans sa recherche *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*, M.A. Thesis of Information Design and Technology, sous la direction de Janet H. Murray, Atlanta, Georgia Institute of Technology, 2001, p. 67.

⁷⁴ C. Bouko, « Le théâtre immersif est-il interactif ? L'engagement du spectateur entre immersion et interactivité », *Tangence*, n° 108, 2015, pp. 29-50 (en ligne, consulté le 31 mai 2023) <https://doi.org/10.7202/1036453ar>

dramaturgiquement plongé dans l'univers imaginaire⁷⁵». Le troisième palier correspondrait alors à l'esthétique de l'*apparition*, à une immersion totale jusqu'à une « confusion entre les univers réel et imaginaire », rapprochée par l'autrice du concept d'hyperréalité de Jean Baudrillard⁷⁶. Les paliers développés par Catherine Bouko correspondent à différents degrés d'une fusion entre un univers imaginaire et fictif – celui mis en scène par les concepteurs et conceptrices – et le réel – la réalité physique et sociale des immersants et immersantes. Ici, l'immersion n'est pas considérée comme un caractère intrinsèque du dispositif, mais plutôt comme un effet sur le public : pour l'autrice, la particularité du théâtre immersif serait d'amener les immersants et immersantes à effectuer un va-et-vient entre l'illusion mimétique du théâtre et un retour au réel. Cet aller-retour réflexif serait la condition nécessaire à un engagement progressif au sein de la fiction. Cette approche l'amène à nuancer la distinction nette, opérée par Gonzalo Frasca et Augusto Boal, entre une passivité induite par l'illusion mimétique du théâtre et une émancipation active rendue possible par la distanciation et le retour au réel.

Au-delà des différents enjeux et débats liés à l'immersion et à l'interactivité, exposés dans les premiers chapitres, l'objectif de cette recherche-crédation est d'analyser les stratégies mises en place par les œuvres de théâtre immersif en vue de parvenir à l'immersion totale d'un public-joueur. Celles-ci amènent à questionner les valeurs qu'elles véhiculent et les intentions et ambitions des concepteurs et conceptrices, remises en contexte dans notre monde contemporain. L'utilisation de plus en plus répandue du terme « théâtre immersif », ainsi que sa définition progressive en genre à part entière, avec ses caractéristiques, canons et compagnies affiliées, insiste sur l'argument central de l'immersion⁷⁷ comme seule finalité esthétique. La catégorisation contemporaine quasi-systématique sous l'étiquette « théâtre immersif » de toute forme de théâtre qui expérimente l'éclatement des frontières entre la scène et le public, la déambulation des spectateurs et spectatrices ou l'utilisation de procédés ludiques questionne, là où un ensemble de performances et mouvements d'avant-garde expérimentaient déjà autour de ces questions dans une perspective émancipatrice et politique. La multiplication progressive du vocabulaire de l'immersion, replacée dans une histoire de l'évolution du récit interactif vidéoludique, illustre la quête contemporaine d'univers de

⁷⁵ C. Bouko, « Le théâtre immersif : une définition en trois paliers », *Sociétés*, n° 134, 2016, pp. 55-65 (en ligne, consulté le 25 septembre 2023) <https://www.cairn.info/revue-societes-2016-4-page-55.htm>

⁷⁶ La relation entre le théâtre immersif et le concept d'hyperréalité de Jean Baudrillard sera étudiée et analysée plus en détail dans le chapitre 4 de ce travail de thèse.

⁷⁷ Le terme « théâtre immersif » apparaît dans les écrits théoriques à partir de 2004, et entre dans le lexique de la critique de théâtre en 2007, J. Machon, *Immersive theatres : intimacy and immediacy in contemporary performance*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2013.

réalités virtuelles et ludiques dans lesquels s'échapper⁷⁸. Le théâtre immersif s'inscrit dans la lignée des mondes vidéoludiques simulés et ultra-réalistes rendus possibles par les avancées techniques dans le milieu du jeu vidéo ; les pièces de Shakespeare, réadaptées par Léonard Matton ou Punchdrunk, au sein de mondes immersifs et spectaculaires, concrétisent le titre de l'ouvrage « Hamlet on the Holodeck⁷⁹ » de Janet Murray. Cette dernière, dans la réédition de son ouvrage en 2017, évoque d'ailleurs les pièces de Punchdrunk comme une « sorte d'expérience d'holodeck dans l'espace réel », portant les caractéristiques interactives des jeux d'aventure dans un espace physique, où les sens sont sollicités. Là, où les théoriciens Augusto Boal et Gonzalo Frasca envisagent la simulation comme une expérimentation et une remise en question du réel, initiant la distance critique brechtienne nécessaire à une émancipation, et à rebours d'une esthétique coercitive reposant sur la *mimesis*, le théâtre immersif vise bien souvent à une immersion totale et sans accroc du public au sein d'univers englobants.

Ces enjeux autour de l'immersion, de la distanciation et de l'engagement des individus au sein de la fiction m'ont accompagnée tout au long de la création de *Brèche* : ils m'ont amenée à remodeler le système au fil de mes recherches, pour mettre à l'épreuve de manière critique le dispositif et les valeurs qu'il véhicule. Le choix de mettre en place deux parties bien distinctes, s'il est d'abord motivé par l'influence du théâtre-forum sur mon travail – structuré autour de deux parties : présentation de l'antimodèle et de la situation, puis expérimentation et recherche d'alternatives par les participants et participantes – permet également d'expérimenter deux modalités d'engagement des joueurs et joueuses. La première partie vise à les immerger dans une simulation où les dérives néolibérales propres au monde du travail sont caricaturées et poussées à leur paroxysme, et la deuxième partie vise à briser l'identification aveugle au rôle qui leur est proposé pour le remettre en question et agir concrètement sur le système mis en place au sein du jeu et du studio. L'immersion et la fiction ne sont pas ici condamnées, mais au contraire participent à expérimenter pleinement le rôle de spect-acteur : à la différence d'une séance de théâtre forum, dans laquelle le public est d'abord spectateur de l'antimodèle, puis en devient acteur, il est amené à expérimenter de

⁷⁸ La question de la fuite du réel vers des mondes synthétiques, gamifiés et ludiques est travaillée par Claire Siegel dans l'ensemble de sa recherche, et notamment dans sa communication « La Gamification, promesse de réenchantement du monde ? ». Colloque « Homo Ludens du 21e siècle », RIRRA 21 et LIRMM, Montpellier, Novembre 2015, (en ligne, consulté le 6 juin 2022) <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01815477>. Cette approche sera étudiée et analysée plus en détail dans la partie II de ce travail de thèse, dans la lignée de la communication « L'"escape game", nouvel anti-échappatoire postmoderne. Critique de la déconstruction de la réalité malade de Jane McGonigal et de ses remèdes actuels » (C. Siegel et O. Levet, Journée d'étude « Déconstruction de la déconstruction », RIRRA 21, Université Montpellier III, 14 mars 2019).

⁷⁹ J. H. Murray, *Hamlet on the Holodeck, The Future of Narrative in Cyberspace* [1997], Cambridge, The MIT Press, 2017.

manière viscérale et vivante la situation représentée, avant d'initier un recul réflexif pour s'en échapper.

Si les ambitions des artistes du théâtre immersif rejoignent parfois l'objectif explicite de mettre en place un espace démocratique, au sein duquel les spectateurs et spectatrices ont leur mot à dire, la construction d'une esthétique orientée vers une immersion viscérale dans un univers virtuel sans remise en question des valeurs véhiculées amène à questionner l'adéquation des procédés utilisés avec ceux d'une société ultralibérale, où la fiction, la performance, la vitesse et la fluidité tendent à supplanter une réalité tangible, sociale et politique.

2.3 L'immersion comme métaphore liquide

Cette définition de l'immersion, qui insiste sur le caractère physique et viscéral d'un environnement qui solliciterait l'ensemble des sens des spectateurs et spectatrices, rejoint l'étymologie latine du mot (*immergo*, *in-* : « dans » et *mergo* : « plonger »). Être immergé, c'est passer d'un état à l'autre, être plongé dans un environnement englobant, duquel il serait difficile de sortir. Cette étymologie, qui renvoie au caractère *liquide* de l'immersion, amène à faire un parallèle avec la notion de *flow*, un concept de psychologie positive développé par le psychologue Mihály Csíkszentmihályi⁸⁰, très en vogue dans le milieu du jeu vidéo. Ce terme anglais peut être traduit en français par un « flux », un écoulement. Il désigne un état de concentration optimal, permettant d'atteindre un état de bonheur et de satisfaction lors de l'accomplissement d'une tâche. Il définit les conditions nécessaires pour atteindre cet état, dans lequel l'individu est totalement absorbé par une activité, jusqu'à perdre conscience de son environnement physique pour se consacrer entièrement et sans obstacle à la tâche effectuée. Le concept est adopté dans le milieu du jeu vidéo par le théoricien et concepteur de jeu Jenova Chen, dans son travail *Flow in Games*⁸¹. Il transpose les théories de Csíkszentmihályi au domaine du jeu vidéo, pour tenter de définir les ingrédients nécessaires à un état de concentration et d'immersion optimale chez les joueurs et joueuses.

⁸⁰ M. Csíkszentmihályi, *Flow : The Psychology of Optimal Experience*, New York, Harper & Row, 1990.

⁸¹ J. Chen, *Flow in Games*, MFA Thesis, 2006.

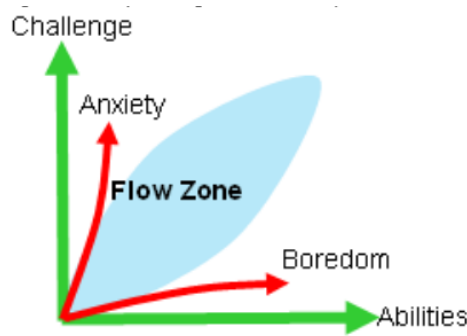


Figure 3 Player encounters psychic entropies

Figure 3. 22 Figure extraite de J. Chen, *Flow in Games*, MFA Thesis, 2006, illustrant la zone de flow.

La zone de *flow* correspond à un équilibre entre la difficulté d'une tâche – ou d'une situation de jeu – et les compétences de la personne effectuant cette tâche. Plus les compétences du joueur ou de la joueuse évoluent et s'améliorent – par exemple, en progressant dans une partie – plus les situations proposées doivent être complexes, pour éviter de tomber d'un côté dans l'anxiété, si la tâche est trop difficile, ou de l'autre côté dans l'ennui, si au contraire elle est trop facile. Jenova Chen explore ces notions en termes de *game* et de *level design*, au sein de son manuscrit mais également du jeu vidéo *FLOW*⁸², conçu afin d'expérimenter ses théories.

Si le *flow* est aujourd'hui une référence incontournable dans le milieu du jeu vidéo, tant du côté des studios, des joueurs et joueuses que des théoriciens et théoriciennes, des auteurs et autrices critiquent le recours systématique à cette notion pour évoquer les conditions d'immersion et d'engagement du jeu vidéo. Thierry Serdane, dans son travail de thèse *Le jeu vidéo, un art mécanique ? Se réappropriier la contre-culture*, analyse en parallèle la notion de *flow* telle qu'envisagée par Csíkszentmihályi, et sa réappropriation par Jenova Chen, et met ainsi en lumière les valeurs sous-jacentes à cette transposition du *flow* comme une recette équilibrée, permettant de faire d'un système de jeu une expérience *fun*, trouvant une place de choix sur le marché du jeu vidéo.

Le *flow*, selon Jenova Chen, est une version partielle de la théorie de Csíkszentmihályi. Comme souvent les notions issues d'une vision à priori humaniste de la cybernétique, se transforment en culte. Le culte de l'équilibre, de la moyenne, d'une homéostasie de l'activité, laisse peu de place au kaléidoscope des émotions⁸³.

Contre cette organisation bien huilée, l'auteur milite plutôt pour une « entropie des émotions », à l'encontre d'un impératif qui voudrait qu'une expérience de jeu plaisante repose seulement sur un curseur de difficulté qui s'adapte sans accrocs aux compétences des

⁸² *FLOW*, J. Chen, N. Clark, thatgamecompany, Sony Computer Entertainment, 2006.

⁸³ T. Serdane, *Le jeu vidéo, un art mécanique ? Se réappropriier la contre-culture*, Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault, Montpellier III, 2014, p. 263

joueurs et joueuses. Le chercheur Olivier Caïra, dans son article « Les dimensions multiples de l'engagement ludique », renoue également avec la recherche de Gordon Calleja, mentionnée plus tôt dans ce chapitre, pour développer un apport critique autour de la notion d'immersion et de *flow*, en développant plutôt le concept d'engagement ludique. Il rejoint la position de Catherine Bouko quant à la place de la « réflexivité » dans une expérience immersive :

Les manifestations de réflexivité peuvent, certes, diminuer le sentiment d'immersion dans une diégèse fictionnelle (Caïra, 2014), mais elles n'affectent pas le phénomène plus global d'engagement ludique. Pourquoi les concepteurs et éditeurs de jeux encourageraient-ils autant la réflexivité de leurs joueurs, par toutes sortes de références et de traits d'humour, si elle était synonyme de distanciation ?⁸⁴.

Il distingue ici la réflexivité et la distanciation, qui elle serait à abolir pour aboutir à une expérience immersive ou engageante : cet aller-retour entre l'environnement fictionnel du jeu et une prise de recul réflexive sur la partie en cours participe selon l'auteur à un engagement réussi au sein de la fiction. Le *flow* ne permet pas à son sens de prendre en compte cette dimension de l'engagement : l'immersion est envisagée par un seul prisme et laisse peu de place à la diversité des expériences de jeu, notamment les jeux de société, pris en exemple par Olivier Caïra. En effet, comment qualifier l'immersion et l'engagement dans une expérience de jeu collective, qui nécessite donc d'analyser ses actions et de partager avec les autres personnes autour de la table ? La seconde partie de *Brèche*, qui propose aux joueurs et joueuses d'agir collectivement dans la recherche d'indices, tend également à explorer cette nuance entre l'engagement au sein d'une expérience de jeu et une immersion totale dans un monde fictionnel. Mais si les notions de *flow* et d'*immersion* sont critiquées dans le milieu des *games studies* et des sciences du jeu, leur utilisation récurrente au sein du monde de la recherche et de la critique interroge néanmoins le développement d'un vocabulaire empruntant au champ lexical du concept de « liquide » pour définir l'engagement d'un public au sein d'une œuvre. En effet, ces expressions ne sont pas sans rappeler l'expression développée par Zygmunt Bauman dans son ouvrage *La vie liquide*⁸⁵. Le sociologue livre une critique de la société postmoderne qu'il qualifie de « liquide » : organisée autour du culte de la consommation, tout n'y est que *flow*, flux, sans repères, sans barrages ou ancrages. Au centre se trouvent la recherche de plaisir immédiat et le culte du jetable : chaque individu doit s'adapter en permanence à un monde en changement continu.

⁸⁴ O. Caïra, « Les dimensions multiples de l'engagement ludique », « A quoi nous engage le jeu ? », *Sciences du jeu*, n°10, 2018 (en ligne, consulté le 6 juin 2022) <https://journals.openedition.org/sdj/1149>

⁸⁵ Z. Bauman, *La vie liquide* [2006], Paris, Pluriel, 2013.

La vie de consommation évoque une sorte de jeu de l'oie ; les chemins menant de la base au sommet, et plus encore ceux suivant l'itinéraire inverse, sont abominablement courts – les essors et les chutes sont aussi rapides qu'un coup de dé, ils se produisent (presque) sans crier gare. La célébrité atteint son point d'ébullition très vite et se met aussitôt à s'évaporer ; les découvreurs de talent au regard acéré savent repérer une beauté SDF couchant sous le premier pont venu, et l'on ignore à quel point cette beauté est belle tant qu'ils n'ont dit un mot ; les « indispensables » à porter, ou dans lesquels il convient d'être vu, se transforment en vêtements « que l'on ne doit absolument pas » porter, en moins de temps qu'il n'en faut pour remanier le contenu d'une garde-robe, ou pour remplacer un tapis par du parquet⁸⁶.

Là, où le *flow* et l'immersion font recours à la métaphore liquide pour désigner une expérience qui emporte sans résistance joueurs et joueuses dans un environnement englobant, taisant les tracas du quotidien, l'analyse de Bauman permet d'entrevoir l'adéquation avec une société contemporaine reposant sur un idéal de fluidité, de flexibilité et d'accélération constante. Emmanuelle Jacques étudie la relation entre technologie et liquide dans sa recherche sur les interfaces gestuelles : à la suite de la métaphore du bureau, analysée dans la chapitre 1 de cette recherche-création, et de la « métaphore de la mimésis » mise en scène dans le travail de Brenda Laurel, la métaphore liquide constitue la nouvelle étape vers une intégration parfaite de la technologie dans notre quotidien, matérialisée par le développement d'interfaces tangibles et gestuelles telles que la console Wii⁸⁷.

Les technologies utilisées désirent apparaître ainsi transparentes à l'usage, en offrant des interactions fluides et sans jonctions visibles (*seamless*) avec les objets de notre quotidien. Les métaphores sont « liquides » et permettent de représenter le comportement des médias numériques abstraits (l'eau circule facilement mais comme le numérique, elle est difficilement saisissable avec les mains. Nous pouvons plonger dedans mais elle nécessite des outils pour pouvoir la transporter ou la contrôler)⁸⁸.

Dans la communication « La jouabilité des interfaces gestuelles⁸⁹ », donnée avec Claire Siegel, les chercheuses proposent de manière critique une passerelle directe entre *La vie liquide* de Zygmunt Bauman et cette évolution technologique et ludique marquée par une informatique *ubiquitaire*. Conceptualisée par Mark Weiser au sein du Xerox PARC dans les années 80, dans la lignée des recherches sur le *design* d'interface et notamment de la théorie des affordances de James Jerome Gibson et de la théorie de l'action de Donald Norman, l'informatique ubiquitaire ou « ubicomp » est une étape de plus vers l'intégration complète et invisible de l'informatique dans le monde physique. Elle consiste à envisager, au-delà de

⁸⁶ *ibid.*, p. 134.

⁸⁷ La console Wii est une console de salon développé par Nintendo. La première version de la console sort en 2006, et apporte avec elle un ensemble d'innovations en terme de *gameplay* : la manette prend la forme d'une télécommande équipée d'un accéléromètre, permettant d'interagir avec le jeu *via* les mouvements des joueurs et joueuses.

⁸⁸ E. Jacques, *Le plaisir de jouer ensemble : joueurs casuels et interfaces gestuelles de la Wii*, Paris, L'Harmattan, 2011, p. 20.

⁸⁹ E. Jacques et C. Siegel, « La jouabilité postmoderne des interfaces gestuelles », *Le corps dans les jeux vidéo ubiquitaires*, 20 novembre 2014, RIRRA 21, UM3, LIRMM, UM2, 2014 (en ligne, consulté le 24 juillet 2022) <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01636356v1/document>

l'ordinateur comme outil personnel, une multitude de dispositifs informatiques rythmant le quotidien des individus et s'adaptant à l'ensemble de leurs besoins et habitudes, au point de devenir indispensables :

[...] ces centaines d'ordinateurs finiront par être invisibles pour le commun des mortels. Les gens les utiliseront simplement de manière inconsciente pour accomplir des tâches quotidiennes.⁹⁰

Ces dispositifs informatiques, « tabs, pads » et « boards⁹¹ » fonctionnent en réseau, permettant d'anticiper chaque besoin et de partager des données et informations d'un espace à l'autre, sans effort et sans même que les utilisateurs et utilisatrices ne s'en rendent compte⁹². David Pucheu décrit ce phénomène ubiquitaire comme un « techno-animisme » où, « l'invisibilisation des interfaces tend à faire des données et de leur traitement automatique la nouvelle substance ou fluide traversant invisiblement la matière pour lui donner vie.⁹³ ». Le recours à l'animisme, qui désigne une croyance selon laquelle les objets et corps seraient animés par une force vitale s'apparentant au monde des âmes, des esprits, du sacré et de la magie, insiste sur le caractère invisible – et donc inconscient – de ce partage de données entre les utilisateurs et utilisatrices, les objets connectés et les propriétaires de réseaux. Cette comparaison n'est pas innocente : comme le montre l'auteur, de nombreux chercheurs et de nombreuses chercheuses dans le domaine de l'interaction homme-machine – et notamment Brenda Laurel – aspirent à une conception animiste et liquide de la technologie. Là, où la conceptrice s'appuie sur *La Poétique* d'Aristote pour envisager des interactions plaisantes et immersives à la première personne, dans des dispositifs qui laissent « l'utilisateur ou

⁹⁰ (Je traduis) « [...] these hundreds of computers will come to be invisible to common awareness. People will simply use them unconsciously to accomplish everyday tasks. », M. Weiser, « The Computer for the 21st Century », « Communications, Computers and Networks: How to Work, Play and Thrive in Cyberspace », *Scientific American*, vol. 265, n°3, 1991, pp. 94-105.

⁹¹ Vocabulaire utilisé par Mark Weiser pour décrire les dispositifs informatiques développés par le PARC en adéquation avec le concept d'informatique ubiquitaire, *ibid.*

⁹² Dans son article « The Computer for the 21st Century », Mark Weiser décrit une journée type au sein d'un monde ubiquitaire : une femme lit par exemple un journal chez elle avant de se rendre au travail, et peut en un geste extraire une citation envoyée direction à son bureau grâce à un style connecté. Il y décrit aussi un environnement de travail virtuel, rappelant les logiques actuelles propres au télétravail généralisé ou au développement d'un « métaverse » accueillant entreprises, bureaux et activités sportives.

⁹³ L'auteur analyse trois moments dans l'évolution informatique : « L'homme en miroir de la machine », qui consiste à penser l'homme par le prisme de la machine afin de concevoir une interface prenant en compte ses capacités, puis « la machine en miroir de l'homme », qui, à l'inverse, vise à penser des « dispositifs mimant les capacités cognitives des êtres humains » afin de penser l'interactivité comme un dialogue entre collègues, avec une interaction la plus fluide et naturelle possible. Ce projet ubiquitaire de Mark Weiser correspond à un troisième moment qui vise à une invisibilisation complète des interfaces, D. Pucheu, « Effacer l'interface. Une trajectoire du design de l'interaction homme-machine », *Interfaces numériques*, vol. 5, n° 2, 2016 (en ligne, consulté le 6 juin 2022) <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/3044>

l'utilisatrice libre de jouir de l'illusion de devenir acteur dans un monde fictionnel⁹⁴», où toute distanciation est proscrite, l'informatique ubiquitaire et pervasive l'amène à approfondir cette recherche autour du développement d'un « design animiste ».

Comment concevoir de nouvelles sources d'expériences plaisantes grâce aux nouvelles affordances de l'informatique ubiquitaire ou ambiante ? La pensée des stoïciens et des épicuriens sur l'utilisation du plaisir peut être actualisée à la lumière des avancées en termes d'affordances – en lien avec le développement de nouvelles conversations avec les mitochondries, les forêts tropicales et notre propre personne⁹⁵.

Les possibilités amenées par l'informatique ubiquitaire ouvrent de nouvelles voies pour la mise en place d'interactions qui s'inspireraient directement des mécanismes, comportements et systèmes observés dans la nature, dans la lignée de l'approche de l'autrice de la *mimesis*. Les capteurs, senseurs et réseaux informatiques sont envisagés par Brenda Laurel comme le moyen de comprendre et représenter les phénomènes naturels et les systèmes dynamiques propres au vivant, transformés en flux de données accessibles pour l'humain. La technologie permettrait ici de rendre visibles et de matérialiser les formes et schémas présents dans la nature pour faire émerger des œuvres plaisantes et sources de bonheur. Au-delà de seulement imiter la nature, la conclusion de l'article de Brenda Laurel dessine un monde où toute frontière entre l'humain, la nature et la technologie n'existe plus : les objets connectés ubiquitaires deviennent des « fées », des entités magiques qui permettent de communiquer directement, de manière viscérale, physique et nerveuse, avec la nature.

Nous voyons des fées, ou nous les inventons, mais maintenant nous pouvons aussi les *fabriquer*. Nous avons, pour la première fois la capacité de créer des entités capables de sentir et d'agir de manière autonome, entre elles, ou avec des êtres vivants. Elles peuvent apprendre et évoluer. Elles peuvent mettre en lumière de nouveaux modèles, étendre nos sens, améliorer nos capacités d'action et changer notre esprit⁹⁶.

La technologie devient ici le moyen de se reconnecter avec le monde et la nature lors de rituels empruntant au domaine du magique ou du sacré : Brenda Laurel propose ici de devenir des « jardiniers gâiens », en référence à Gaïa, divinité grecque associée à la Terre. L'« énergie

⁹⁴ (Je traduis) « [...] leaving the user free to enjoy the illusion of becoming an agent in a fantasy world », B. Laurel, *Toward the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System*, Thèse de doctorat en Théâtre, sous la direction de Donald Glancy, The Ohio State University, 1986, p. 294.

⁹⁵ (Je traduis) « How might we design new sources of pleasurable experience with the new affordances of ubiquitous or ambient computing? The Stoics and the Epicureans had some thoughts on the use of pleasure that can be revisited in light of modern affordances – and in the context of new conversations with mitochondria, rain forests, and our own selves. », B. Laurel, « Designed animism », in Thomas Binder, Jonas Löwgren et Lone Malmberg, *Re(searching) the Digital Bauhaus*, Londres, Springer, 2008, p. 254

⁹⁶ (Je traduis) « We see faeries, or make them up, but now we can also make them. We have, for the first time, the capacity to create entities that can sense and act autonomously, or with one another, or with living beings. They can learn and evolve. They can reveal new patterns, extend our senses, enhance our agency and change our minds. », *ibid*, p. 272.

vitale » des éléments est transformée en flux de données pour aboutir à un monde où la déconnexion entre l'humain et la nature est résolue par un solutionnisme technologique⁹⁷, qui ignore l'impact social et écologique d'un monde ultra connecté. En effet, là où l'analyse de Brenda Laurel permet de renouveler le regard sur l'informatique et le médium du jeu vidéo, elle suggère le développement de dispositifs immergeant les utilisateurs et utilisatrices dans des univers augmentés technologiquement, sans questionner en profondeur les dérives liées à une technologie pervasive, s'insinuant et irriguant chaque strate de la vie humaine. Si les évolutions informatiques visant à penser le *design* d'interface en termes d'ergonomie, de facilité d'accès et de manipulation naturelle sont pensées pour améliorer le quotidien des individus, la recherche d'une invisibilisation complète de la technologie porte en effet avec elle plusieurs problématiques, notamment liées à la protection des données des utilisateurs et utilisatrices et à la liberté individuelle.

Mark Weiser et Brenda Laurel évoquent cette question mais l'évacuent rapidement, et elle reste centrale 20 ans après, dans un monde devenu ultra-technologique. La métaphore liquide retrouvée dans l'immersion, l'ubiquitaire ou encore le *flow* porte avec elle les idéaux d'un monde contemporain reposant sur la l'efficacité, la vitesse et la flexibilité, d'autant plus dans un contexte marqué par la pandémie du Covid-19, où les outils technologiques permettent de communiquer facilement dans un monde où les rapports physiques sont proscrits. Que ce soit dans le cas du théâtre immersif, du développement de la convivialité des interfaces vers l'ubiquitaire ou l'étude d'une courbe parfaite pour immerger les utilisateurs et utilisatrices dans une tâche avec le *flow*, le but affiché est d'atteindre le développement d'environnements au sein desquels les individus entrent sans accrocs et en toute fluidité, perdent la notion du temps et de l'espace, mais également leur capacité à analyser l'impact de cette technologie dans le monde réel.

⁹⁷ Courant de pensée issu de la *Silicon Valley*, qui vise à entrevoir les nouvelles technologies comme le moyen de résoudre l'ensemble des problématiques contemporaines.

PARTIE II

De l'engagement du joueur à la
mobilisation de l'employé

CHAPITRE 4

L'ENLACEMENT DU JEU ET DU QUOTIDIEN : LA REALISATION DE L'HYPERREALITE

La remise en question de la place de l'art et du théâtre dans la Cité, à travers l'ouverture des lieux artistiques et l'abolition de toute frontière et hiérarchie entre l'œuvre et le public, propre à l'approche du Théâtre de l'opprimé, n'est pas anodine : là, où des artistes comme Augusto Boal l'entrevoient comme un outil politique de lutte et d'émancipation, elle mène également à la mise en place de dispositifs qui laissent de côté ces premières ambitions révolutionnaires, à l'instar de certaines œuvres de théâtre immersif.

Ces œuvres vidéoludiques ou théâtrales, qui sollicitent les théories du jeu et les outils technologiques à travers des dispositifs immersifs et englobants orientés vers la seule recherche de plaisir, de *fun* et d'excitation sensorielle semblent porter les idéaux d'une société marchande, pensée sous le prisme d'un divertissement à grande échelle.

Mais à l'heure d'un néo-libéralisme opportuniste, ce qui était hier des activités subversives tels les premiers dispositifs où les corps dansaient avec des technologies diffuses offrant une expérience immersive novatrice ont été récupérées par la culture dominante enserrant ces expériences dans une logique marchande¹.

Cette culture dominante, évoquée ici par Emmanuelle Jacques et Claire Siegel, mène progressivement à la récupération de ces procédés émancipateurs au sein d'œuvres dans lesquelles l'art et le jeu ne sont plus le moyen de questionner le rapport à un réel politique et social, mais participent plutôt à son « amélioration » susceptible de diffuser insensiblement les valeurs néolibérales dominantes, au sein d'une « société de la fluidité et du spectacle² ». Les idéaux qu'elle porte sont ceux d'une société spectaculaire, telle qu'envisagée par Guy Debord, et, à plus grande échelle, d'un monde pensé à travers le prisme de l'hyperréalité, analysée par Jean Baudrillard dans les années 80. Ces questions seront abordées en lien avec le concept de « cercle magique » de Johan Huizinga, largement sollicité dans les sciences du

¹ E. Jacques et C. Siegel, « La jouabilité postmoderne des interfaces gestuelles », *Le corps dans les jeux vidéo ubiquitaires*, 20 novembre 2014, RIRRA 21, UM3, LIRMM, UM2, 2014, p. 3 (en ligne, consulté le 24 juillet 2022) <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01636356v1/document>

² *ibid.*, p. 18.

jeu (*game studies*), et à travers l'analyse croisée de *Brèche* et de l'œuvre pluridisciplinaire *DAU*, d'Ilya Khrzhanovsky.

1. La porosité de la frontière entre le jeu et le quotidien

1.1 Les jeux pervasifs : l'extension du « cercle magique » de jeu

L'immersion comme métaphore liquide, abordée au chapitre précédent, à travers la notion de *flow* ou de flux, permet de comprendre une double dynamique dans la constitution d'environnements immersifs : tandis que d'une part, le public joueur ou spectateur est plongé dans un milieu au sein duquel la réalité quotidienne, sociale et politique s'éloigne pour favoriser l'engagement dans la fiction, d'autre part, l'étanchéité du cadre fictionnel semble parfois remise en cause dans une fuite de la fiction vers le quotidien. Un détour par les études sur le jeu amène à penser ce cadre à la manière d'un « cercle magique », tel que théorisé à partir de la pensée de Johan Huizinga dans son ouvrage *Essai sur la fonction sociale du jeu*³ :

L'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée⁴.

L'auteur tente de définir les caractéristiques essentielles à la mise en place du jeu : il prend place dans un espace défini et un temps donné, un terrain de jeu qui permet la mise en place d'un système de règles consacrées, hors du « monde habituel », de la vie quotidienne. Depuis Johan Huizinga, beaucoup de théoriciens et théoriciennes des sciences du jeu ont prolongé, approfondi ou remis en question cette frontière qui tracerait des limites infranchissables entre l'espace du jeu et l'espace du quotidien. Katie Salen et Eric Zimmerman, dans leur ouvrage *Rules of Play: Game Design Fundamentals*⁵, s'appuient sur cette première définition et démocratisent le concept au sein des *game studies* pour le penser comme une frontière conceptuelle, traversée par les joueurs et joueuses lors de l'entrée dans le jeu. Bien qu'il soit difficile d'envisager une limite infranchissable entre le quotidien et le jeu – à la manière de toute pratique artistique, le jeu tend à influencer le quotidien des joueurs et joueuses – le cercle magique est utile pour comprendre l'engagement et l'immersion propres au jeu, qu'il soit théâtral ou ludique. À travers le cercle magique, l'espace de jeu n'est plus seulement un environnement tangible mais conceptualise plutôt la création d'un monde œuvrant selon ses

³ J. Huizinga, *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951.

⁴ *ibid.*, p. 17

⁵ K. Salen et E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press, 2003.

propres règles, au sein duquel les joueurs et joueuses agissent en laissant leur quotidien de côté. En entrant dans le monde du jeu, ils et elles acceptent les règles mises en place par le dispositif et laissent de côté tout élément du « monde habituel » pouvant briser l'immersion au sein de la fiction.

Le jeu est une action qui se déroule dans certaines limites, de lieu, de temps et de volonté, dans un ordre apparent, suivant des règles librement consenties, et hors de la sphère de l'utilité et de la nécessité matérielles. L'ambiance du jeu est celle du ravissement et de l'enthousiasme, qu'il s'agisse d'un jeu sacré, ou d'une simple fête, d'un mystère ou d'un divertissement. L'action s'accompagne de sentiments de transport et de tension et entraîne avec elle joie et détente.⁶

La définition du jeu, entendu comme un « cercle magique », rejoint bien la théorisation du *flow* : il est ce qui permet d'engager, de transporter les joueurs et joueuses dans une action accompagnée de tension et de plaisir. Il rappelle le contrat tacite de « suspension volontaire de l'incrédulité » auquel se soumettent les spectateurs et spectatrices d'une pièce de théâtre : les participants et participantes acceptent de « jouer le jeu », ils et elles consentent aux règles définies par le contrat ludique, le temps du jeu. Une expérimentation artistique menée le 5 avril 2012 à la Chartreuse de Villeneuve-lez-Avignon, par le collectif Orbe, autour des enjeux communs entre le théâtre, le numérique et le jeu vidéo, permet d'illustrer la manière dont ce cercle magique peut prendre place. L'article « Le spectateur-joueur : une mutation du spectateur par le code. Regards sur la Sonde 04#12 », d'Emmanuel Guez, Christian Giriat et Xavier Boissarie revient sur cette expérimentation intitulée *Si loin si proche*⁷. Cette œuvre entre théâtre et jeu propose aux joueurs et joueuses de dériver dans l'espace public, selon des règles transmises à travers un *smartphone* équipé d'un casque audio.

Le laboratoire utilise un dispositif destiné aux smartphones intitulé « Médias-situés ». Inspiré par la situation du metteur en scène ou réalisateur qui souffle des instructions à ses acteurs en temps réel, comme Jean-Luc Godard dans certains de ses films, « Médias-situés » diffuse des sons via un terminal mobile en tenant compte d'éléments contextuels : le lieu, l'heure, les sons déjà entendus...⁸

Après l'accueil des participants et participantes sur le lieu du jeu, la déambulation débute à travers une première consigne : « Bienvenue dans le laboratoire de la Dérive Protocolaire, vous êtes ici sur le territoire de la Chartreuse, veuillez rejoindre un endroit calme, accueillant et passer à la consigne suivante ». La suite de l'expérience amène le participant ou la

⁶ J. Huizinga, *op. cit.*, p. 187.

⁷ Des comptes-rendus vidéo sont accessibles sur le site du collectif Orbe : (en ligne, consulté le 19 juillet 2022) <http://orbe-sonde.blogspot.com/>

⁸ E. Guez, Chr. Giriat et X. Boissarie, « Le spectateur-joueur : une mutation du spectateur par le code. Regards sur la Sonde 04#12 », in Isabelle Moindrot et Sangkyu Shin (dir.), *Transhumanités : Fictions, formes et usages de l'humain dans les arts contemporains*, Paris, L'Harmattan, 2013.

participante à « produire des actions éloignées de son comportement habituel⁹», pouvant aller de serrer la main de la personne la plus proche en lui souriant, jusqu'à s'allonger au milieu d'une allée bondée pendant 20 minutes. Les organisateurs et organisatrices de l'expérience notent que toutes les consignes données dans le cadre de l'expérience – ce « cercle magique » propre au jeu – sont suivies à la lettre : « normalement je ne l'aurais pas fait [...] le regard des autres ne m'a pas du tout gêné, la consigne m'a permis de le faire en ayant une excuse¹⁰ ».

La particularité du terrain ou du cercle magique de jeu instauré par la *Sonde 04#12* est qu'il est étendu à un espace public : le territoire de la Chartreuse sur lequel l'expérience prend place. Les chercheurs définissent l'œuvre à travers l'angle du jeu « pervasif », « une forme ludique qui combine l'espace numérique (réseaux) et l'espace tangible (en général, l'espace urbain), généralement avec une dimension sociale¹¹». L'espace numérique, ici représenté par des *smartphones* et des casques audios, s'associe à l'espace tangible du territoire de la Chartreuse dans la mise en place d'un jeu étendu.

Le domaine des jeux pervasifs est étudié en détail dans l'ouvrage *Pervasive games theory and design, Experiences on the boundary between Life and Play* de Marcus Montola, Jaakko Stenros et Annika Waern. L'ouvrage retrace l'origine du terme en 2001, lors de la sortie de trois jeux : *The Beast*, *Majestic* et *BotFighters*, et les définit de la manière suivante :

Un jeu pervasif est un jeu qui possède une ou plusieurs caractéristiques significatives qui étendent le cercle magique contractuel du jeu spatialement, temporellement ou socialement [sic] [...] Dans les jeux pervasifs, le cercle magique est étendu [sic] d'une ou plusieurs façons : Le jeu ne se déroule plus à certains moments ou dans certains lieux, et les participants et participantes ne sont plus identifiables avec certitude. Les jeux pervasifs pénètrent, tordent et brouillent les frontières traditionnelles du jeu, et passent du domaine du jeu au domaine de l'ordinaire¹².

Les jeux pervasifs ne sont plus restreints à un cercle magique aux frontières nettes et définitives ; elles deviennent poreuses, et l'espace de jeu se superpose et se confond avec le quotidien, autour des trois axes définis à partir de Johan Huizinga : l'espace, le temps, et le social. Si ce cercle n'est jamais totalement étanche, le jeu pervasif s'amuse à le tordre, à jouer avec la frontière entre la fiction ludique et la réalité physique et sociale qui entoure les joueurs et joueuses. Les jeux pervasifs s'inscrivent dans la lignée d'une informatique

⁹ *Ibid.*

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ *Ibid.*

¹² (Je traduis) « **A pervasive game is a game that has one or more salient features that expand the contractual magic circle of play spatially, temporally, or socially. [sic] [...] In pervasive games, the magic circle is expanded [sic] in one or more ways: The game no longer takes place in certain times or certain places, and the participants are no longer certain. Pervasive games pervade, bend, and blur the traditional boundaries of game, bleeding from the domain of the game to the domain of the ordinary.**», M. Montola, J. Stenros et A. Waern, *Pervasive games. Theory and design. Experiences on the boundary between Life and Play*, Burlington, Morgan Kaufmann, 2009, p. 12.

ubiquitaire et liquide : l'étymologie latine du mot, « pervadere » et l'utilisation du terme pervasif renvoie à une technologie qui se propage, s'insinue et se répand dans un ensemble d'objets du quotidien, capables de fonctionner en réseau dans des environnements augmentés, fluides et conviviaux.

Un exemple évoqué dans l'ouvrage de Montola, Stenros et Waern, qui permet d'illustrer cette fuite du jeu au-delà d'un cadre défini, est le passage du jeu de rôle sur table, dans lequel il est aisé d'identifier les limites spatiales – la table de jeu –, temporelles – la durée de la session –, et sociales – le groupe de joueurs et joueuses autour de la table –, au jeu de rôle grandeur nature. Dans le jeu de rôle grandeur nature, ou le *larp*, les joueurs et joueuses incarnent un rôle en continu, parfois 24h/24 et 7 jours/7, dans un lieu étendu et sur des périodes pouvant aller jusqu'à plusieurs semaines. Les caractéristiques étendues du jeu rendent la frontière entre la fiction et le quotidien difficile à tracer pour les participants et participantes ; dans les communautés de larpistes – les joueurs et joueuses de jeu de rôle grandeur nature – un terme permet de définir cette friction entre les émotions ressenties réellement par les participants et participantes et celles, fictives, du personnage incarné. Il s'agit du *bleed*, terme également convoqué dans l'ouvrage de Montola, Stenros et Waern, repris par Axelle Cazeneuve :

[...] le jeu de rôle grandeur nature peut mener à une forme de vertige psychologique qui ne réside pas dans le rapport à l'environnement mais dans le rapport à soi-même et à son personnage, désigné par le terme émique *bleed*¹³.

Le *bleed*, qui fait une nouvelle fois référence au domaine du liquide, de l'écoulement – *bleed* signifie littéralement « saignement » – est un symptôme de l'engagement total dans un environnement immersif étendu, dans lequel le cercle de jeu se superpose au réel.

Dans les jeux pervasifs, les termes du contrat ludique propre au cercle magique évoluent : les règles du jeu s'articulent aux règles de la vie courante, et font émerger de nouvelles possibilités, de nouvelles significations.

¹³ A. Cazeneuve, *Éthique et politique du jeu. Jeu de rôle grandeur nature et engagement politique en Finlande*, Mémoire en Anthropologie sociale et historique, Toulouse II, sous la direction de Laurent Gabail, 2019, p. 30.

Les contrats des jeux pervasifs sont différents des contrats des jeux traditionnels et non étendus. Le cercle magique n'est pas une frontière qui sépare et différencie le ludique de l'ordinaire, mais un accord secret qui distingue certaines actions comme séparées du monde ordinaire. Si toutes les actions humaines sont bien réelles, celles qui se déroulent dans le cadre du contrat ludique portent une dimension sociale particulière¹⁴.

L'exemple de l'expérience réalisée dans le programme des *Sondes* de la Chartreuse illustre bien les propos de Montola, Stenros et Waern : les participants et participantes agissent dans l'espace public d'une manière qui diffère de leurs habitudes à travers l'« excuse » – telle que l'exprime l'un des participants à la *Sonde 04#12* – donnée par les règles du jeu.

À l'instar du théâtre immersif, mais également du théâtre-forum, ou du genre de jeu dans lequel se situe *Brèche*, il est difficile de délimiter précisément le domaine du « jeu pervasif ». L'ouvrage *Pervasive games* identifie quatre genres principaux : les « chasses aux trésors », les « jeux d'assassinat », les « jeux de rôle grandeur nature pervasifs », ou les « jeux en réalité alternée »¹⁵. Cette typologie illustre les multiples influences et origines des jeux pervasifs, qui puisent autant dans les jeux d'enfants que dans les technologies mobiles, la littérature ludique ou les jeux vidéo de type RPG. Aux côtés de ces genres établis, d'autres types de dispositifs tendent à établir des sous-catégories, à l'instar des « performances publiques ludiques ». Elles empruntent à un théâtre politique – et notamment au théâtre invisible, une pratique issue du Théâtre de l'opprimé – mais « laissent généralement de côté le contenu politique du théâtre de confrontation [...] » pour « créer du fun pour les participants et participantes et une expérience plaisante pour le public¹⁶ ». Cette orientation rappelle l'analyse d'Emmanuelle Jacques et de Claire Siegel : dans la continuité d'une technologie ubiquitaire, pensée pour améliorer le quotidien des individus tout en déniait les dérives liées à une technologie invisible, les ambitions et enjeux politiques sont parfois laissés de côté pour conserver seulement les procédés permettant d'engager activement le public dans des dispositifs plaisants et accessibles.

¹⁴ (Je traduis) « The contracts of pervasive games are different from the contracts of traditional, nonexpanded games. The magic circle is not an isolating barrier distinguishing the ludic from the ordinary, but a secret agreement marking some actions as separate from the ordinary world. While all human actions are real, those that happen within the contract of a game are given a special social meaning. », M. Montola, J. Stenros et A. Waern, *op. cit.*, p. 21.

¹⁵ (Je traduis) « Treasure Hunts », « Assassination Games », « Pervasive Larps » et « Alternate Reality Games », *ibid.*, p. 31-37.

¹⁶ (Je traduis) « Playful public performances usually drop the political content of confrontational theater [...]; instead they are out to create fun for the participants and an enjoyable experience for the audience. », *ibid.*

1.2 Contre une dilution du jeu dans le réel, l'irruption du réel dans le jeu

Brèche, le jeu réalisé dans le cadre de cette recherche-crédation, sollicite ces théories autour des différents espaces de jeu dans la conception de son système ludique. Bien qu'il ne prenne pas place dans l'espace public, à l'image du théâtre invisible, ou de certains jeux pervasifs, il questionne la porosité de la frontière entre l'espace du jeu et celui du quotidien. Le « cercle magique », et le contrat ludique qui l'accompagne, portent un sens symbolique sur la place accordée aux joueurs et joueuses. Tandis que le lieu de l'expérience est facilement identifiable – le jeu prend place dans un garage, scénographié à la manière d'un studio de jeu vidéo – et que l'expérience sur place se déroule dans un temps limité, le moment de l'entrée dans le jeu et dans la peau du personnage incarné n'est pas pour autant évident. Avant le début de l'expérience, chaque personne participante reçoit un mail, qui prend la forme d'un *courrier indésirable* : suite à un tirage au sort, elles ont été sélectionnées pour participer à un projet de création de jeux vidéo, et gagnent ainsi un emploi dans une *start-up* en développement¹⁷. Le mail s'apparente au billet reçu suite à la réservation d'une place de spectacle, mais son but est d'instaurer, avant même le début de l'expérience sur place, une première irruption de la fiction dans le quotidien des joueurs et joueuses, et de les placer dans la peau du personnage incarné.

¹⁷ Le chapitre 5 « L'utopie d'un monde technologique, agile et participatif centré sur le travail » permettra de revenir sur la portée critique de cette première entrée dans la fiction.

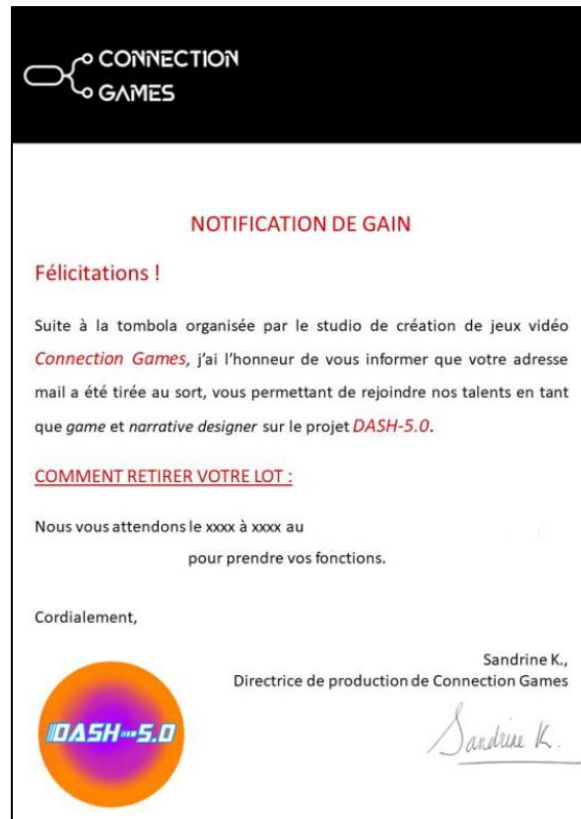


Figure 4. 1 Mail envoyé aux participants et participantes quelques jours avant leur arrivée sur le lieu du jeu.
Réalisation Olivia Levet.

Cette pratique est courante dans le domaine du théâtre immersif ou du jeu de rôle grandeur nature, souvent envisagée à travers le concept d'*onboarding*. Ce terme issu du domaine de l'*UX* – ou « expérience utilisateur¹⁸ » – peut se traduire en français par « embarquement », et confirme la métaphore liquide communément appliquée à l'immersion et à l'engagement dans une fiction : il consiste à penser l'embarquement des joueurs et joueuses dans le monde du jeu, à accompagner leur entrée dans la fiction mais également à la diluer dans le temps en irriguant le quotidien des joueurs et joueuses d'indices scénaristiques sur l'expérience à venir. Ici, le cercle magique est brouillé pour agrémenter le quotidien des joueurs et joueuses de jeu, et pour accentuer leur immersion dans la fiction lors de leur arrivée sur place. La plongée dans le contexte narratif de *Brèche* se fait ensuite par étape, au fil des différents environnements composant le studio de jeu vidéo mis en scène, constitué de trois parties :

¹⁸ « *UX* » est un acronyme pour désigner le domaine de l'*User Experience*, ou « Expérience utilisateur » en français. L'*UX* est une notion très présente dans la conception d'interfaces numériques et dans le jeu vidéo : elle renvoie à la qualité de l'expérience vécue et ressentie par l'utilisateur ou l'utilisatrice d'un dispositif.

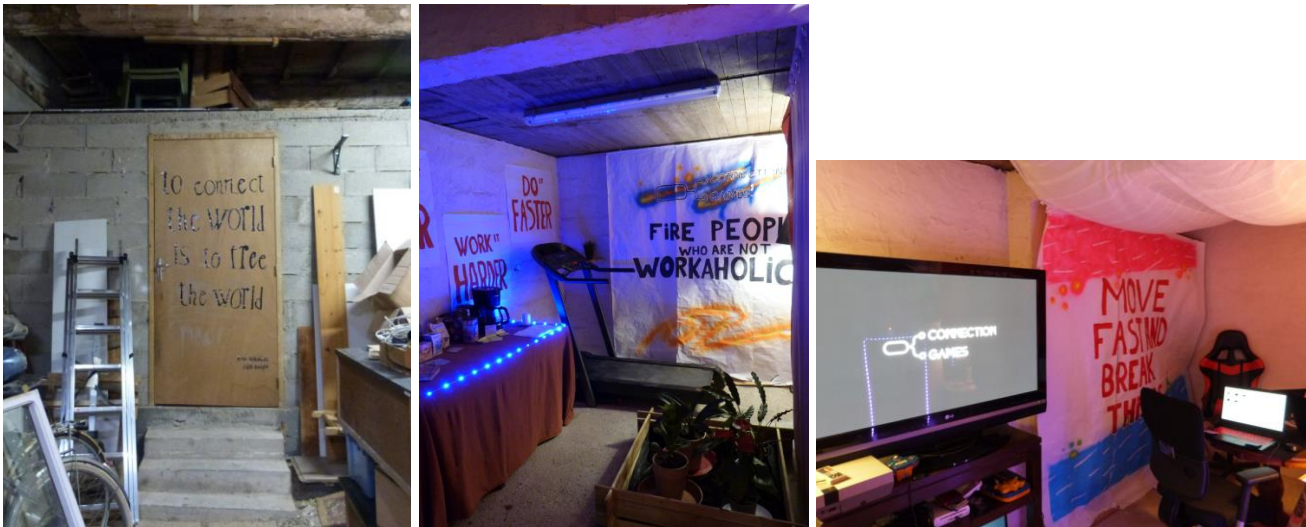


Figure 4. 2 Les différents espaces de jeu, dans la seconde version de la scénographie, et dans l'ordre dans lequel ils sont découverts par les joueurs et joueuses. Scénographie Jeanne et Olivia Levet.

La directrice de production demande d'abord aux joueurs et joueuses d'attendre à l'entrée du studio, dans un garage encombré. Puis, elle les invite à entrer dans une salle sans fenêtre, dans laquelle l'ambiance lumineuse tamisée les plonge dans ce qui constitue l'espace de pause. Elle les amène à le traverser, pour s'enfoncer dans le studio – et dans la fiction – vers la salle de travail. Cependant, lors de la première partie de l'expérience, leur espace de jeu sera principalement numérique, représenté par l'ordinateur permettant de concevoir le jeu fictif du studio, *DASH-5.0*. Cette mise en abyme du jeu amène à repenser le rapport au lieu et au contrat ludique : la sortie du jeu numérique et de l'ordinateur ne ramène plus le joueur ou la joueuse à l'espace intime de son salon, de son quotidien, mais plutôt à une nouvelle couche ludique et fictionnelle : le studio de jeu vidéo. Elle invite à se rapprocher de la recherche de Mathieu Triclot, développée dans son article : « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo », dans lequel il analyse les différents espaces qui s'articulent dans la pratique du jeu vidéo :

À « l'espace dans le jeu », il faut ajouter « l'espace autour du jeu », « l'espace de la pratique », celui dans lequel les actes de jeu se déploient concrètement. Celui-ci exige une forme de micro-géographie de l'usage, attentive aux assemblages de machines, aux positions des corps dans l'espace, à la distance réglementaire entre le canapé et la télévision ou à l'alignement des bornes d'arcade ; en bref, à tout ce qui fait la qualité distincte d'un lieu et qui explique que l'on ne joue pas de la même manière dans un laboratoire universitaire ou dans un centre commercial, chez soi ou au cybercafé, dans le salon ou dans la chambre...¹⁹

Dans *Brèche*, « l'espace de la pratique » est empreint de ludique, de mise en scène, et participe à l'immersion et à l'engagement des joueurs et joueuses dans un jeu duquel il

¹⁹ M. Triclot, « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo », in Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian et Samuel Coavoux, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, 2012, p. 209.

devient difficile de sortir. Le jeu fictif sur lequel les joueurs et joueuses travaillent insiste sur cette mise en abyme, puisque les éléments narratifs manipulés entrent en dialogue avec l'espace scénographié du studio, comme développé dans la partie I de cette recherche-création : le jeu s'échappe de l'écran pour englober et irriguer l'ensemble du lieu.

Les réflexions autour du dialogue entre le réel et la fiction, soulevées par le théâtre immersif, les jeux pervasifs, mais également les démarches théâtrales politiques telles que le Théâtre de l'opprimé, amènent dans *Brèche* à investir ces stratégies immersives et engageantes pour transmettre un discours et une critique orientée vers le monde du travail contemporain. Dans un premier temps, comme précisé dans les premiers chapitres, la vocation de *Brèche* est d'amener joueurs et joueuses à se soumettre aux différentes règles du studio, à sa culture et ses processus, au contrat ludique instauré par le cercle magique. Le second temps du jeu, qui constitue le but de l'expérience, est quant à lui d'amener joueurs et joueuses à progressivement réinvestir cet espace ludique d'un sens politique, et à s'émanciper des règles et lois mises en place dans la remise en question de leurs rôles au sein du jeu. Ceux-ci sont volontairement laissés flous : si le mail envoyé en amont de la session de jeu leur est bien adressé, leurs outils de travail – de la boîte mail jusqu'aux documents de conception – sont tous ceux de Laura Deboire, l'employée qu'ils et elles remplacent. Le but est de questionner les joueurs et joueuses tout au long de *Brèche* sur leur place dans la fiction, et d'instaurer un parallèle entre le contrat ludique proposé et leur propre expérience du monde du travail. Les mécaniques de jeu les invitent à décaler leur regard sur le studio de jeu vidéo, et à analyser de manière critique l'organisation de son espace et du système qu'il met en place. La scénographie tente d'initier cette prise de distance à travers la *caricature* et l'humour : les murs sont ornés de citations d'entrepreneurs, à la manière de préceptes ou de proverbes, dictant une ligne de conduite et venant accentuer la critique.



Figure 4. 3 Photo de la baie vitrée séparant les deux espaces de *Brèche*. Première version de la mise en scène, juin 2023. Scénographie Jeanne et Olivia Levet.

Le cercle magique dans *Brèche* est progressivement brisé : loin de proposer la mise en place d'un monde fictif où le quotidien serait mis de côté, et remplacé par les règles du jeu, le réel et la fiction s'articulent pour créer du sens. La porosité du cercle magique n'a pas vocation à laisser le jeu s'échapper dans l'espace « réel », mais instaure plutôt un mouvement contraire : le quotidien des joueurs et joueuses surgit au sein de l'espace rassurant du jeu, dont les mécaniques se parent d'un sens politique sur l'organisation du travail.

Ce mouvement, cet aller-retour effectué entre l'espace du jeu et l'espace du quotidien, du « réel », rappelle l'analyse de Mathieu Triclot sur les espaces du jeu *Spacewar!*, l'un des premiers jeux vidéo conçu au sein du MIT sur l'ordinateur PDP-1, au début des années 60 :

On ne peut pas comprendre la production de l'espace de *Spacewar!*, et donc in fine des jeux vidéo, sans réintroduire les allers-retours concrets entre la communauté des *hackers* au MIT, le jeune laboratoire d'Intelligence artificielle qui abrite le PDP-1 et la firme BBN où officie Licklider. Les valeurs de ces différents espaces se projettent et se replient dans le monde clos de *Spacewar!*.²⁰

Le chercheur identifie l'ensemble des paramètres, valeurs et discours qui s'imbriquent dans cet espace de jeu a priori anodin, en retraçant son contexte de création, mais également en interrogeant l'origine de son matériel : l'ordinateur PDP-1 trouve une continuité avec le SAGE (le *Semi-Automatic Ground Environment*), un dispositif de défense américain développé dans les années 50.

²⁰ *Ibid.*, p. 230.

L'espace de *Spacewar!* est un produit que l'on ne peut isoler des autres artefacts de la guerre froide. Les propriétés de *Spacewar!* qui nous apparaissent comme un code normal, neutre, pour les espaces du jeu sont en même temps intégralement tissées dans l'histoire de la Computer Science comme segment du complexe militaro-académique américain²¹.

Dans le cas de *Spacewar!*, ces influences irriguent directement le *gameplay* du jeu, dont le but est de détruire le vaisseau adverse dans un univers spatial. Cet aller-retour entre le contexte de création et les discours véhiculés par l'œuvre s'inscrit dans une approche proche de la méthodologie sociocritique²², appliquée dans cette recherche-crédation. Elle amène à poser un regard critique sur les valeurs sous-jacentes à la création artistique, ancrée dans un contexte de création social et politique qui n'est jamais neutre. Dans *Brèche*, les différents « cercles », et les règles qui leurs sont propres, s'articulent et se superposent pour déployer un discours critique autour du monde du travail.

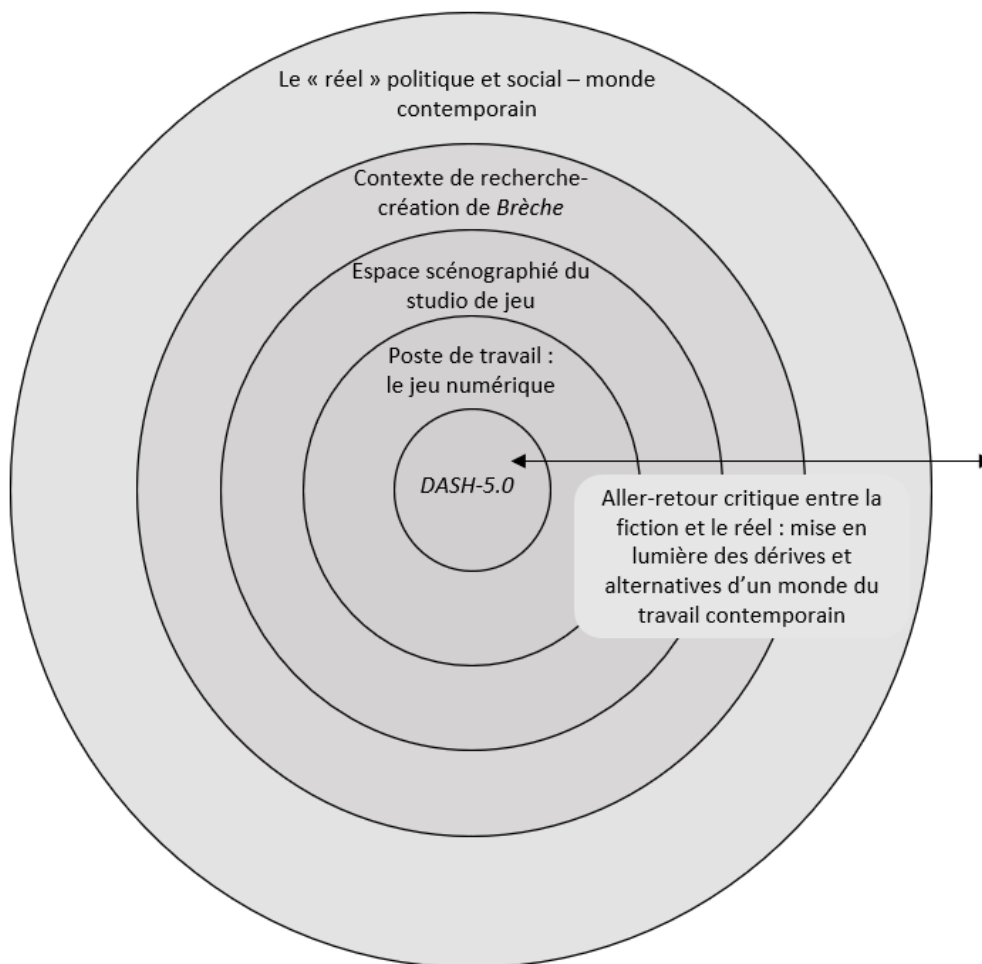


Figure 4. 4 Schéma illustrant les différents cercles de jeu mis en place au sein de *Brèche* et leur articulation vers la mise en place d'un aller-retour critique entre réel et fiction²³. Olivia Levet.

²¹ *Ibid.*, p. 229.

²² E. Cros, *La sociocritique*, Paris, L'Harmattan, 2003.

²³ Ce schéma des différents espaces et cercles de jeu de *Brèche* et le dialogue qu'ils instaurent entre le réel et la fiction puise également dans la « boussole rhétorique », un outil de conception et d'analyse mis au point

Le concept de « cercle magique » est envisagé dans *Brèche* dans sa capacité à plonger les joueurs et joueuses dans l'expérimentation d'une situation dystopique, où le système de règles est souverain et l'issue déterminée. Dans une structure propre au théâtre-forum – simulation et expérimentation d'un antimodèle, puis modification en vue de l'amélioration de la situation – les procédés de distanciation mis en place affirment progressivement le contexte de création du jeu et invitent à le questionner de manière critique.

Si *Brèche* appelle à briser la frontière entre la fiction et le réel dans une perspective critique, la conception d'une œuvre qui place les joueurs et joueuses dans une mise en abyme ludique à travers des couches successives de fiction invite à se rapprocher de la recherche de Jean Baudrillard autour de l'analyse critique d'une société contemporaine *hyperréelle*, dans laquelle le réel et la fiction se mélangent dans la mise en place de simulations et de *simulacres* à grande échelle. L'analyse de certaines œuvres pervasives, qui puisent dans les procédés issus du Théâtre de l'opprimé, tout en développant une esthétique coercitive, est nécessaire pour affirmer la mise en place de procédés ludiques poursuivant la vocation d'initier une prise de distance et un retour au réel critique.

2. L'exemple de *DAU* : un monde spectaculaire et hyperréel

2.1 La simulation hyperréelle de *DAU*

Jean Baudrillard décrit, dans son ouvrage *Simulacres et Simulations*, un monde envisagé sous le règne de la *simulation* et du *simulacre*. Dans une société entendue par le prisme de l'hyperréalité, la simulation n'est plus seulement le moyen d'expérimenter le réel dans une démarche d'émancipation, comme cela est le cas dans *Brèche*, l'œuvre d'Augusto Boal ou de Gonzalo Frasca, mais vise à s'étendre jusqu'à l'effacement total du réel, de son origine.

Il ne s'agit plus d'imitation, ni de redoublement, ni même de parodie. Il s'agit d'une substitution au réel des signes du réel, c'est-à-dire d'une opération de dissuasion de tout processus réel par son double opératoire [...] Plus jamais le réel n'aura l'occasion de se produire.²⁴

La simulation est sollicitée et envisagée dans sa capacité à mettre en place des fictions à grande échelle, dans lesquelles toute réalité sociale ou politique s'efface au profit d'une expérience plaisante, sensationnelle et totale. Cette analyse de la simulation rappelle ainsi

par Claire Siegel, et exposé dans le chapitre 7 (C. Siegel, *L'Artgame, un jeu utopique à l'ère de la gamification ?*, Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault, Montpellier III, 2015, pp. 446-447).

²⁴ J. Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 11.

l'approche de Catherine Bouko du théâtre immersif exposée au sein du chapitre 3 de cette recherche-crédation. Son modèle d'analyse en trois paliers, qui correspondent chacun à un stade d'immersion au sein du dispositif, trouve dans ce qu'elle nomme « l'esthétique des apparences²⁵ » et le concept d'hyperréalité son apogée : le réel et l'imaginaire se confondent dans une esthétique où la fiction domine. L'œuvre pluridisciplinaire *DAU*, conçue par Ilya Khrzhanovsky, semble illustrer ces dérives d'un éclatement des frontières entre la fiction et le réel et laisse entrevoir un futur dystopique, où le réel peine à trouver sa place, où « plus jamais le réel n'aura l'occasion de se produire²⁶ ».

DAU, comme les performances théâtrales politiques et avant-gardistes telles que le Théâtre de l'opprimé, s'inscrit dans plusieurs champs artistiques et culturels et remet en question les catégorisations et conventions artistiques. À la manière d'une œuvre d'art totale, elle emprunte tant au domaine du jeu perversif, du cinéma, du théâtre immersif, de la performance ou de l'installation. Elle tend à dépasser et repousser les limites de chacune de ces pratiques artistiques dans une surenchère du médium : le chercheuse Eugénie Zvonkine l'inscrit ainsi dans l'ère du « post-cinéma²⁷ », qui interroge la place du cinéma face aux évolutions d'une société ultra-technologique. Elle prend la forme d'une expérimentation artistique inscrite dans la durée et pensée en deux moments forts : un tournage de 2009 à 2012 en Ukraine, et la projection des films²⁸ et des *rushs*, issus du tournage dans trois villes ; Londres, Berlin et Paris.

La vocation de *DAU* est de retracer la vie du scientifique Lev Landau, en Union Soviétique, dans une démarche proche du documentaire. Lev Landau (1908-1968) est un physicien, prix Nobel de physique en 1962, qui a travaillé à l'institut physico-technique d'Ukraine, à Kharkiv. Sa vie est marquée par le régime totalitaire stalinien : il est condamné à une peine de dix ans d'enfermement en 1938, et est finalement libéré en avril 1939, mais marqué par son séjour en prison, durant lequel il subit tortures physiques et psychologiques.

Ilya Khrzhanovsky se base sur un premier scénario écrit par Vladimir Sorokine, à partir de la biographie de Lev Landau, rédigée par sa femme, Kora Landau-Drobantseva, en

²⁵ L'expression est empruntée à Jean Baudrillard.

²⁶ J. Baudrillard, *op. cit.*, p. 11.

²⁷ E. Zvonkine, « Per aspera ad astra, or Through Post-cinema Toward Cinema, the Reverse Journey of Ilya Khrzhanovsky's *DAU* », in Dominique Chateau et José Moure, *Post-Cinema: Cinema in the Post-Art Era*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2020, pp. 311-239 (en ligne, consulté le 17 juillet 2022) <https://www.jstor.org/stable/j.ctv1b0fvtp.21>

²⁸ Treize films issus du tournage sont maintenant disponibles en ligne sur le site officiel de *DAU* : (en ligne, consulté le 20 juillet 2022) <https://www.dau.com/en>. Ils ne seront pas analysés dans cette recherche-crédation, qui se concentre sur l'analyse de la communication officielle de *DAU*, ainsi que d'un corpus d'articles universitaires et journalistiques afin d'interroger la réception de l'œuvre par le public et la critique, les intentions du concepteur, et les conditions de tournage et de l'exposition de l'œuvre à Paris.

1999 : *The Academician Landau : How we lived*. Il obtient par l'intermédiaire du producteur Philippe Bober un soutien financier d'Arte, mais également du Conseil de l'Europe et du ministère de la culture russe. Il décide finalement de donner une autre envergure à son projet suite au financement de Sergeï Adoniev, un oligarque russe proche de Vladimir Poutine, qui le soutiendra tout au long du tournage²⁹. Le projet devient alors une expérimentation sociale, psychologique et artistique. Les décors de cinéma sont remplacés par une copie grandeur nature de l'institut soviétique de Lev Landau, reconstitué sur le lieu d'une piscine désaffectée, dans lequel une centaine de personnes devront vivre, évoluer et incarner leur personnage 24h/24 et 7jours/7, à la manière d'un jeu de rôle grandeur nature.



Figure 4. 5 L'institut bâti en Ukraine, à Kharkov, Phenomen IP, 2019.

Le *bleed*, évoqué plus haut dans ce chapitre, prend alors un sens particulier : à la manière de *Brèche*, *DAU* a vocation à créer une friction entre le personnage incarné et le quotidien des participants et participantes :

Khrzhanovsky a insisté pour ne pas les appeler des acteurs, mais des participants : la plupart d'entre eux incarnaient des personnages qui étaient souvent nommés exactement comme eux, avec des biographies inspirées de leurs vies réelles, mais transposées dans le passé. Pendant ces trois ans, ces participants ont vécu différentes époques de l'institut : les années 30, les années 40 et les années 60³⁰.

En effet, chaque personne participante – des acteurs et actrices mais également des artistes, serveurs et serveuses, philosophes, scientifiques, spirituels, politiques, travailleuses du sexe,

²⁹ B. Salino et A. Tonet, « A Paris, « DAU » sème le trouble et les roubles », *Le Monde*, 19 Janvier 2019 (en ligne, consulté le 26 juillet 2022) https://www.lemonde.fr/culture/article/2019/01/19/dau-le-projet-artistique-fou-qui-seme-le-trouble-et-les-roubles-a-paris_5411699_3246.html

³⁰ (Je traduis) « Khrzhanovsky insisted on not calling them actors, but participants: most of them embodied characters who were often called exactly as they were in real life with biographies inspired by their real life-stories, but transposed in the past. During these three years, these participants lived through different epochs of the Institute: the 1930s, the 1940s, and the 1960s. », E. Zvonkine, *op. cit.*, p. 313.

etc.³¹ – incarnent au sein de l'institut un rôle proche du leur. L'ambition n'est pas, à l'instar de *Brèche*, de progressivement réinvestir le réel au sein de la fiction, mais davantage de tordre la réalité quotidienne des participants et participantes pour l'inscrire dans la temporalité de l'institut, couvrant une période allant de 1938 à 1968 :

Plusieurs centaines de personnes ont quitté leur vie quotidienne pour remonter le temps jusqu'à l'Union Soviétique, s'installant à l'Institut dans un univers spatialement et temporellement parallèle. C'était une simulation historique méticuleuse où tout, des uniformes aux appareils de cuisine, en passant par la nourriture, l'argent et le vocabulaire, correspondait aux objets et habitudes de l'époque. L'institut avait son propre journal (avec des bulletins quotidiens informant les participants des événements historiques de l'époque) et la monnaie utilisée était le rouble³².

L'analogie effectuée dans *Brèche* entre le contrat ludique – celui mis en place par les cercles successifs de jeu – et le contrat de travail – celui qui lie les personnes participantes au studio fictif de jeux vidéo – prend dans *DAU* une tout autre tournure : les personnes participantes viennent de milieux et de professions diverses et sont invitées à poursuivre leurs activités sur place. Elles sont rémunérées en rouble, et le non-respect des différentes *règles* de jeu, comme l'utilisation d'un vocabulaire anachronique, se traduit en retenues sur leurs salaires³³. L'institut vise, dans ce cadre, à recréer un monde fonctionnant selon ses propres règles, et remplaçant progressivement la réalité quotidienne des participants et participantes.

L'ensemble de la vie à l'intérieur de l'institut est alors capturée par un réseau de caméras mis en place par l'équipe technique. Le « tournage » donne lieu à 700 heures de *rush*, qui seront ensuite triés et montés pour produire les films de *DAU*.

³¹ L'article du monde « A Paris, « DAU » sème le trouble et les roubles » de B. Salino et A. Tonet (19 janvier 2019) note la présence du chef d'orchestre Teodor Currentzis, d'artistes dont Marina Abramovic, de politiciens, du rabbin Adin Steinsaltz, de l'higoumène Danil Ichmatov ou encore du chaman Guillermo Arévalo.

³² (Je traduis) « Several hundred people left their everyday lives to go back in time to the Soviet Union, taking up residence at the Institute in a spatially and temporally parallel universe. It was a meticulous historical simulation where everything, from uniforms to kitchen appliances, food, money, and vocabulary, matched the objects and habits of the time. The Institute had its own newspaper (with daily bulletins informing the participants of historical events from the time) and the currency used was the rouble. », site officiel de *DAU* (en ligne, consulté le 20 juillet 2022) <https://www.dau.com/en/about-us>

³³ B. Salino et A. Tonet, *op. cit.*



Figure 4. 6 Image de présentation du film *String Theory*, Ilya Khrzhanovsky, site officiel de DAU (en ligne, consulté le 26 juillet 2022) <https://www.dau.com/en/dau-string-theory>

Le monde conçu par Ilya Khrzhanovsky revêt bien les caractéristiques d'une simulation hyperréelle : sous prétexte d'une authenticité à toute épreuve, le cinéaste tente de simuler à la perfection la vie soviétique de l'institut de 1938 à 1968, pour capter avec véracité toute interaction sur le vif entre les personnes enfermées à l'intérieur, qui agissent et jouent en grande partie en improvisation. À la manière de *Brèche*, le réel vient s'immiscer dans le cercle magique de jeu ; mais derrière cette simulation soigneusement mise en scène, reproduction factice orchestrée par le metteur en scène et donnée à voir à travers les caméras, l'ambition semble de le diluer dans un dispositif vertigineux, « un monde nouveau » sans racine, sans origine, sans repère.

Surenchère de mythes d'origine et des signes de réalité. Surenchère de vérité, d'objectivité et d'authenticités secondes. Escalade du vrai et du vécu, résurrection du figuratif là où l'objet et la substance ont disparu. Production affolée de réel et de référentiel [...]³⁴

Cette surenchère de référentiels, cette « escalade du vrai et du vécu », prend également forme dans la dernière partie de l'expérience, à savoir la projection des films dans trois capitales : Berlin, Paris et Londres.

Paris accueille le projet *DAU* du 24 janvier au 17 février 2019 dans trois lieux : le Théâtre du Châtelet, le Centre Pompidou et le Théâtre de la ville. Le metteur en scène inscrit cette projection dans la lignée directe de l'expérimentation artistique et psychologique réalisée en Ukraine : il met en place une installation qui reproduit en partie l'institut qui sert de décors aux films.

³⁴ J. Baudrillard, *op. cit.*, p. 17.

CHAPITRE 4 : L'ENLACEMENT DU JEU ET DU QUOTIDIEN : LA REALISATION DE L'HYPERREALITE

Les visiteurs n'étaient autorisés à entrer qu'après avoir demandé et obtenu un visa, et laissé leurs portables et leur connexion au monde extérieur au vestiaire. Le décor intérieur était à la fois contemporain et soviétique, et les expériences allaient du psychologique et de l'intellectuel au physiologique et spirituel. Au Centre Pompidou, un appartement soviétique a été recréé, où les scientifiques de l'Institut vivaient 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, pendant toute la durée de l'installation³⁵.

À la manière d'une pièce de théâtre immersif ou d'un jeu de rôle à la première personne, le public est invité à déambuler dans différentes salles, dans lesquelles certaines personnes qui apparaissent dans les films – scientifiques, artistes, chamans, prêtres, barmans – poursuivent leurs activités sur place. Force est de constater que le référentiel original de l'expérience artistique – la vie de Lev Landau en Union soviétique – est oublié, pour laisser place à une œuvre tentaculaire, dont il est difficile d'identifier l'ensemble des ramifications.

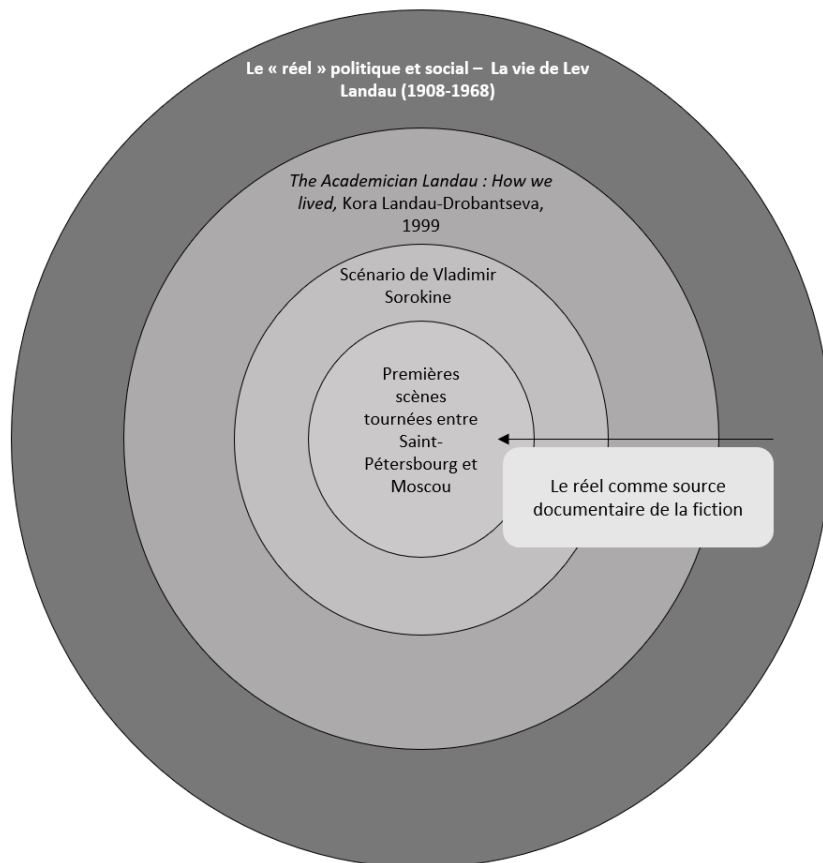


Figure 4. 7 Schéma illustrant les différents cercles de jeu mis en place au sein de *DAU*, dans sa première version (à partir de la biographie de Lev Landau). Olivia Levet.

³⁵ (Je traduis) « In January 2019, in Paris, the *DAU* project was presented at the Théâtre de la Ville and the Théâtre du Châtelet. Visitors were only permitted entry after they had requested and obtained a Visa, and had left their mobiles, and their connection to the outside world at the cloakroom. The setting inside was both contemporary and Soviet, and experiences ranged from the psychological and intellectual to the physiological and spiritual. At the Centre Pompidou, a Soviet apartment was recreated, where scientists from the Institute would live 24 hours a day, 7 days a week for the duration of the installation. », site officiel de *DAU* (en ligne, consulté le 20 juillet 2022) <https://www.dau.com/en/about-us>

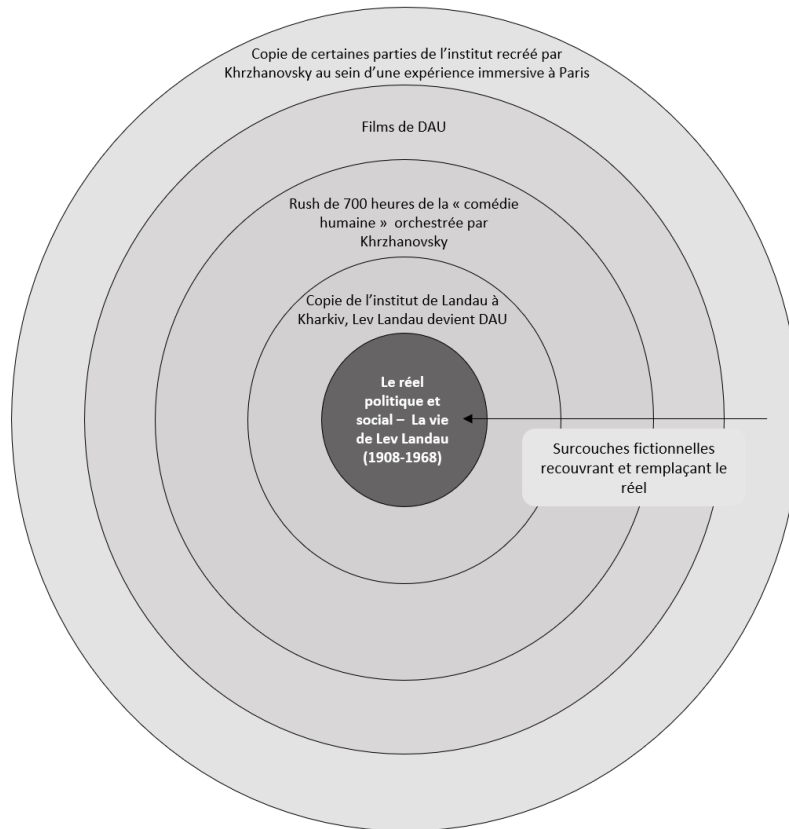


Figure 4. 8 Schéma illustrant les différents cercles de jeu mis en place au sein de *DAU*, dans sa première version (à partir de la biographie de Lev Landau), et dans sa deuxième version, présentée à Paris. Olivia Levet.

Dans la première version pensée par le metteur en scène, basée sur le scénario initial écrit par Vladimir Sorokine, les différents espaces fictionnels de *DAU* semblent s'organiser à partir d'un réel documenté : la vie de Lev Landau est retranscrite au sein du scénario, à partir de la biographie de Kora Landau-Drobantseva. Dans le tournant opéré par Ilya Khrzhanovsky, à la suite de la reproduction de l'institut en Ukraine, cet ancrage documentaire s'efface. La fiction recouvre progressivement le réel par couches successives : la reproduction de l'institut de Lev Landau, les 700 heures de captation vidéo qui en découlent, le montage des films par le réalisateur, puis la reproduction de la copie de l'institut à Paris pour englober la projection des films et la présentation au public. La vie de Lev Landau semble loin³⁶ : ce n'est plus le réel qui est pris comme origine, comme modèle et source, mais bien la « comédie humaine » qui s'est déroulée au sein de l'institut factice. Si l'intention du réalisateur de filmer en toute discrétion l'expérience sociologique qui se déroule au sein de l'institut, sans scénario ou implication directe de l'équipe technique, peut sembler propice à la captation d'un réel le plus brut, sans filtre ou artifice, le résultat est autre : le monde « autonome » créé de toute

³⁶ Le titre de l'œuvre, *DAU*, est une contraction du nom de Lev Landau, et illustre cet éloignement avec l'ambition documentaire.

pièce par le metteur en scène éclipse le monde « ordinaire », celui du quotidien, pour le remplacer par la fiction. Le réel s'efface au profit de la reproduction fictive du metteur en scène : l'aller-retour concret au réel devient difficile, rappelant bien l'ère de la simulation de Baudrillard, définie par une « liquidation de tous les référentiels³⁷», une « mise à mort de toute référence³⁸». L'espace produit par DAU fait écho à l'analyse de Mathieu Triclot sur les espaces particuliers du jeu vidéo, medium de prédilection de l'art de la simulation :

[...] ses logiques peuvent être éloignées de celles de l'espace ordinaire. Tout semble s'y produire à front renversé. D'abord parce que la représentation y précède en un sens la pratique. [...] tout se passe comme si la carte précédait le territoire, comme si l'inscription était première. Le monde est d'abord symboles, ceux que manipule l'ordinateur, avant d'être monde. De la même manière, par un mouvement inverse, ce n'est pas l'artificiel qui sort du naturel et y impose peu à peu sa marque, mais bien plutôt l'artificiel qui est premier [...] S'il y a réellement espace dans les jeux vidéo, il faut donc dire qu'en lui la représentation précède la pratique, l'artifice la nature, l'abstrait le concret³⁹.

Bien que Baudrillard ne soit pas mentionné par Mathieu Triclot, il n'en reste pas moins que dans ce rapport inversé entre le réel et la fiction, l'affiliation opérée entre l'espace particulier du jeu vidéo et la définition de la simulation de Jean Baudrillard semble toute tracée :

Aujourd'hui l'abstraction n'est plus celle de la carte, du double, du miroir ou du concept. La simulation n'est plus celle d'un territoire, d'un être référentiel, d'une substance. Elle est la génération par les modèles d'un réel sans origine ni réalité : hyperréel. Le territoire ne précède plus la carte, ni ne lui survit. C'est désormais la carte qui précède le territoire – précession des simulacres -, c'est elle qui engendre le territoire [...]⁴⁰

Si l'intention d'Ilya Khrzhanovsky est de reproduire dans *DAU* le contexte totalitaire de la vie de Lev Landau, en reconstituant au plus près le monde soviétique et les dérives qui lui sont propres, le monde de *DAU* rend difficile le retour à un réel critique. Là, où dans *Brèche*, la surenchère, l'exagération et les couches successives de fiction sont envisagées sous l'angle de la satire, de la caricature et de la parodie d'un monde du travail contemporain, dans *DAU*, la reconstitution d'un monde totalitaire n'est plus de l'ordre de la critique mais de la reproduction des dérives : les conditions de tournage ont été dénoncées à de nombreuses reprises et seront analysées en détail dans la suite de ce chapitre. Ilya Khrzhanovsky met en place un *simulacre*, dont la nature hyperréelle rend difficile la prise de distance sur les règles mises en place.

³⁷ J. Baudrillard, *op. cit.*, p. 11.

³⁸ *Ibid.*, p. 16.

³⁹ M. Triclot, « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo », in Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian et Samuel Coavoux, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, 2012, p. 222-223.

⁴⁰ J. Baudrillard, *op. cit.*, p. 10.

2.2 L'immersion dans un simulacre : l'exposition à Paris

Le monde hyperréel dessiné par *DAU* brouille les frontières entre la réalité et la fiction, et rend difficile la distinction entre le *vrai* et le *faux* : l'œuvre dépasse toute catégorisation connue, et il est difficile d'analyser l'ensemble de ses ramifications. Ilya Khrzhanovsky entretient d'ailleurs lui-même le mystère autour de *DAU* :

Voilà un homme aux joues rondes, qui sourit derrière ses lunettes arty et se coiffe comme un adolescent bien né qui jouerait au punk : ras derrière, touffu sur le haut. « *Un enfant démesuré* », dit Emmanuel Demarcy-Mota, directeur du Théâtre de la Ville. Le cinéaste n'aime pas les interviews, mais parle volontiers, à condition qu'on « oublie » de prendre des notes. Il ne refuse pas le débat, mais peut se montrer cinglant. Et il sait séduire et imposer sa loi.⁴¹

Les recherches autour de l'œuvre confirment cette orientation : difficile de tracer la ligne entre ce qui est anticipé et prévu, ce qui est de l'ordre du réel, ou ce qui relève du mythe et du fantasme autour de cette œuvre tentaculaire. À titre d'exemple, la mise en place de la projection des films à Paris est parlante : de nombreux soucis techniques sont rapportés dans la presse, et des polémiques accompagnent l'arrivée de *DAU* dans la capitale française. Les ambitions d'Ilya Khrzhanovsky pour la projection des films sont à la hauteur de la démesure du tournage : la première, prévue initialement à Berlin, en 2019, est annulée à la suite d'une polémique née de la volonté du cinéaste de reproduire une réplique du mur de Berlin en parallèle de l'installation. Pour la première à Paris, l'installation de *DAU* s'avère également titanesque :

Tous les Parisiens devraient, eux, voir dans le ciel nocturne un triangle rouge lumineux réunissant les deux théâtres et le Centre Pompidou, de la tombée de la nuit à l'aube. À condition que la Préfecture valide cet hommage à une figure géométrique chère aux Avant-gardes russes. Car elle a déjà opposé un nœud catégorique au projet de Khrzhanovsky d'édifier une passerelle pour relier les Théâtres de la Ville et du Châtelet, de part et d'autre de la place du même nom. Et la RATP n'a toujours pas donné suite à la privatisation d'un tunnel qui traverse la place et que pourraient emprunter les spectateurs de *DAU*⁴².

Il ne s'agit pas seulement de restituer l'œuvre, mais de faire des projections un événement qui rythme la ville durant la durée de l'installation. À Paris, la première est également reportée au dernier moment, en raison de l'absence d'autorisation de la Commission de sécurité de la Préfecture, comme le rapporte l'article du *Monde* « Ouverture décousue pour le projet

⁴¹ B. Salino et A. Tonet, « A Paris, « *DAU* » sème le trouble et les roubles », *Le Monde*, 19 Janvier 2019 (en ligne, consulté le 26 juillet 2022) https://www.lemonde.fr/culture/article/2019/01/19/dau-le-projet-artistique-fou-qui-seme-le-trouble-et-les-roubles-a-paris_5411699_3246.html

⁴² *Ibid.* Le triangle rouge est un symbole renvoyant au signe distinctif des déportés pendant le régime nazi.

artistique " DAU " à Paris⁴³». Un mail est envoyé dans la foulée aux participants et participantes leur indiquant les conditions d'échange et de remboursement, avec une nouvelle erreur technique : le mail reçu laisse voir l'ensemble des adresses des destinataires. Phenomen Films, la société de production de *DAU*, s'est excusée par la suite.

Le dispositif en lui-même fait également émerger de nombreuses critiques : les participants et participantes rapportent de nombreux problèmes d'organisation, de longues attentes, des parties de l'œuvre inaccessibles, des films longs, sans queue ni tête et incompréhensibles, et un labyrinthe à l'intérieur des théâtres dans lequel il est difficile de s'orienter. Au-delà de ce qui aboutit à un échec critique, et compte tenu des ambitions démesurées d'Ilya Khrzhanovsky et des intentions autour du dispositif, il est légitime de questionner la part intentionnelle de ces problèmes techniques. Dans la lecture des récits de spectateurs et spectatrices de l'œuvre *DAU*, il est difficile de se départir de la sensation que tout ceci n'est qu'une étape de plus dans l'expérience psychologique mise en place par Ilya Khrzhanovsky pendant le tournage de *DAU*. Le physicien Joël Chevrier résume cela dans un entretien avec le site *The Conversation*, à propos de sa visite de l'œuvre :

Je garde le souvenir d'avoir déambulé sans fin dans des escaliers vides à la recherche d'un événement annoncé sur des panneaux semblables à ceux qui annoncent les départs et les arrivées des trains dans les gares. On a beaucoup marché dans *DAU*. Ces dédales absurdes dans les tréfonds des deux théâtres m'ont fait pester par moments... j'ai finalement compris que je me faisais balader, au sens propre et au sens figuré⁴⁴.

Le trouble autour de la nature de l'expérience et des intentions du dispositif est entretenu par la mise en place de l'exposition : loin de ne proposer que la seule projection des films *DAU*, les lieux qui accueillent l'œuvre proposent diverses activités et événements au rythme de la Russie Stalinienne. À la manière des billets de loterie remplaçant les billets de *Brèche* et proposant une première entrée dans la fiction au public, *DAU* propose aux participants et participantes d'acheter un *visa*, qui sera vérifié à leur arrivée sur le lieu.

⁴³ B. Salino et A. Tonet, « Ouverture décousue pour le projet artistique « DAU » à Paris », *Le Monde*, 25 janvier 2019 (en ligne, consulté le 8 août 2023) https://www.lemonde.fr/culture/article/2019/01/25/ouverture-repoussee-pour-le-projet-dau-a-paris_5414288_3246.html

⁴⁴ J. Chevrier, « Quand un chercheur vit l'expérience « DAU » : conversation avec Joël Chevrier, physicien », *The Conversation*, 7 mars 2019 (en ligne, consulté le 26 juillet 2022) <https://theconversation.com/quand-un-chercheur-vit-l'experience-dau-conversation-avec-joel-chevrier-physicien-113059>



Figure 4. 9 Exemple d'un visa de DAU, pour une durée de 24h.

Ces visas proposent plusieurs durées sur place : 6h, 24h ou illimitée, et les prix vont de 35 euros à 150 euros. Dès leur arrivée, les participants et participantes sont contrôlés, et les téléphones portables récupérés et gardés par l'équipe technique le temps de l'expérience, comme cela est couramment le cas dans les pièces de théâtre immersif de la compagnie Punchdrunk. À la place, des « DAU-phone » sont remis : ce dispositif a vocation à proposer un parcours personnalisé au sein des différentes salles.

L'appareil commence par lui proposer de voir un des quinze films dans une cabine. Puis, selon ses réponses au questionnaire, le Dau-phone peut lui proposer de s'entretenir avec un prêtre, un pope, un rabbin, un imam ou un chaman. Il peut tout aussi bien l'inviter à suivre une conférence. Ou à participer à une expérimentation scientifique – par exemple, se munir d'un casque délivrant des stimuli psychiques ou sexuels. Ou encore à découvrir une performance inopinée du metteur en scène Romeo Castellucci, de l'artiste Marina Abramovic, du plasticien Philippe Parreno, du chef d'orchestre Teodor Currentzis... Entre-temps, le Dau-phone l'aura sûrement incité à boire et à se restaurer dans l'un des bars, sur un fond sonore signé Brian Eno. Partout, ce spectateur sera filmé.⁴⁵

L'ensemble du lieu permet alors de déambuler librement au sein de différents espaces : il est possible de se restaurer sur place, d'assister à des conférences ou des performances artistiques, mais également de visionner les films DAU.



Figure 4. 10 Salle de projection de DAU, 23 janvier 2019, Philippe Lopez, AFP.

⁴⁵ B. Salino et A. Tonet, *op. cit.*

Les films sont donnés à voir de deux manières : dans des cabines individuelles, permettant de visionner des passages des 700 heures de *rushs*, filmés au cœur de l'institut en Ukraine, ou dans des salles de projections plus « classiques », où les films montés défilent sur les écrans.

Sur l'écran de notre cabine, on peut choisir dans une mosaïque de vidéos le bout de film que l'on veut regarder. On prend les histoires en cours : au hasard, je choisis une scène qui montre deux femmes en train de s'enivrer sérieusement dans l'arrière-salle d'une épicerie. Puis je suis une conversation entre Lev Landau, son beau-frère et sa femme qui parlent d'amour (« Il y a forcément quelqu'un que l'on peut aimer chaque jour comme si c'était la première fois », dit Lev). Enfin, je tombe sur quatre hommes qui égorgent un cochon au couteau sur le sol d'un salon⁴⁶

À la manière d'une pièce de théâtre immersif, ou d'un jeu vidéo à la première personne, la déambulation à l'intérieur des lieux parisiens est envisagée à travers le choix de la narration environnementale : articulés aux indications du DAU-phone, des mots-clés en lettre capitales sont notés sur les murs, donnant des indices progressifs aux participants et participantes sur les intentions derrière le dispositif⁴⁷.



Figure 4. 11 L'une des salles de DAU, Christophe Airaud, « DAU : la Russie soviétique en plein Paris, en image et en exclusivité », *France Info*, 4 février 2019 (en ligne, consulté le 26 juillet 2022) https://www.francetvinfo.fr/culture/arts-expos/dau-la-russie-sovietique-en-plein-paris-en-image-et-en-exclusivite_3383805.html

Il est également possible de s'entretenir avec des Personnages Non Joueurs : dans des appartements et lieux scénographiés à partir de l'époque soviétique, des personnages poursuivent leurs activités.

⁴⁶ T. Bécard, « J'ai visité le projet DAU et j'en suis ressorti un poil confus », *Télérama*, 8 février 2019 (en ligne, consulté le 12 juillet 2022) <https://www.telerama.fr/scenes/jai-visite-le-projet-dau-et-jen-suis-ressorti-un-poil-confus.n6124348.php>

⁴⁷ Les mots clés sont les suivants : « HÉRITAGE. FUTURE. BODY. COMMUNISME. BRAIN. SCIENCE. HISTORY. AMBITION. UTOPIA. ANIMAL. ADDICTION. TRAHISON. PERFORMANCE. RÉVOLUTION. REJET. LUXURE. GUERRE. PEUR. ANXIÉTÉ. MORALE. SEX. PRIVATION. SUCCESS. INTIMITY. [sic] », X. Faltot, « 38h47 dans le monde parallèle de DAU », *Beaux Arts Magazine*, 2 mars 2019 (en ligne, consulté le 12 juillet 2022) <https://www.beauxarts.com/grand-format/38-h-47-dans-le-monde-parallele-de-dau/>



Figure 4. 12 La reconstitution d'un appartement communautaire, à Paris, Olivier Corsan, *Le Parisien*, février 2019.

J'avance et croise, dans sa cuisine, Christian. Autour de la table, un joueur de guitare, une chanteuse, quelques amis de tous âges. Sur la table, de la nourriture, des tartines beurre-sardines, de la macédoine, des patates et de la viande blanche dans un plat en porcelaine.

Il me regarde et m'offre un verre de vodka. Il cache sa petite bouteille sous la table. « T'es pas capitaliste au moins ? » Christian est grand, large, sa voix est pleine de basses. Bruit de métal qui tombe au sol ! Christian se contracte. Un homme debout, qui regardait au loin par la fenêtre ouverte, a percuté une tasse en se retournant. « Ça, tu vois, c'est capitaliste ! » remarque-t-il, l'œil amusé. Il toise le perturbateur. Un laser rouge traverse le ciel. Il lance : « C'est capitaliste de faire ce genre de mouvement brusque ! T'es stressé ? Assieds-toi. » Silence et mouvement. « Tu penses quoi du COMMUNISME, toi ? » [sic]⁴⁸

Ce récit, issu de l'article des *Beaux Arts Magazine* « 38h47 dans le monde parallèle de DAU », rappelle l'édition du texte d'*Helsingør Château d'Hamlet*⁴⁹, abordé au chapitre 3 de cette recherche-création. Il vise à rendre compte à l'écrit de la déambulation au sein de l'œuvre DAU : il est organisé autour des mots-clés inscrits sur les murs, notés en lettres capitales dans le texte.

Noir. Un homme en sodomise un autre, appuyé sur un lit superposé. Noir. Une femme et un homme font l'amour. Noir. Alexeï avance avec une impressionnante veste blanche à la Star Trek, suivi par des gens hyper-sérieux. Noir profond. Alexeï me secoue. « Ne me piège pas ! Ne t'endors pas. On continue. » Rave on. L'image saute. Je me lève de mon fauteuil de cobaye. ANIMAL. J'emprunte le couloir. Entend Christian. « Ça, c'est capitaliste tu vois. T'es capitaliste toi, non ? Assieds-toi ! » M'en colle deux, direct. ADDICTION. Elle est pure. Je trinque. Les barbus me saluent. Un shaman me fait un clin d'œil. Dans le salon, des jeunes se demandent où est le point névralgique de l'expérience. Ils se demandent s'ils sont au bon endroit. Ils me demandent si je suis payé pour être là. TRAHISON. « Je rêve, c'est tout ! C'est ici que ça se passe ! Tu connais les théories quantiques ? » Je me sens superfluide. Libre, en sécurité, je rêve lucide. Je sais que je sais. Je sais que je suis extérieur, de passage. Je sais que je vis une expérience. [sic]⁵⁰

⁴⁸ *Ibid.*

⁴⁹ L. Matton, *Helsingør, château d'Hamlet*, L'avant-scène théâtre, n° 1481, Paris, avril 2020.

⁵⁰ X. Faltot, *op. cit.*

En découle un texte décousu, permettant d'illustrer le vertige, le trouble et l'immersion viscérale au sein du dispositif, au fil de la découverte des différentes salles de l'institut reconstitué. *DAU*, au-delà de seulement tracer un cercle magique dans lequel le « monde ordinaire » est mis de côté pour s'engager dans la fiction – l'auteur du texte note le retour difficile à son quotidien – amène à s'immerger corps et âme dans l'univers démiurgique du metteur en scène, qui s'apparente à un « récit halluciné, entre rêve et cauchemar⁵¹».

L'expérience correspond bien à la mise en place d'un *simulacre* hyperréel, au sein duquel il devient difficile de distinguer le *vrai* du *faux*, le « réel » de « l'imaginaire », le « rêve » du « cauchemar ». Dans le parcours proposé à Paris, tout se mélange : au milieu des PNJ vivants, des mannequins en silicone hyper-réalistes, à l'effigie des acteurs et actrices des films, trônent dans les différents lieux mis en scène.



Figure 4. 13 La reconstitution d'un appartement communautaire, à Paris, Olivier Corsan, *Le Parisien*, février 2019.

2.3 Une simulation ludique, *kitsch* et postmoderne

L'esthétique de *DAU* s'apparente alors à une esthétique *kitsch*, telle qu'envisagée de manière critique par Valérie Arrault dans son ouvrage *L'empire du kitsch* : « Utilisé partout, il est une sorte de masque qui dissimule le vrai. Plus vrai que le vrai, il est le faux absolu⁵²». Le *kitsch*, dans sa propension à produire des objets artificiels qui récupèrent, digèrent et liquident toute portée culturelle, politique ou symbolique, mène à identifier l'espace de *DAU* comme un espace synthétique, faux, sans racine, sans valeur. L'accumulation et la surenchère au sein de l'espace de représentation aboutissent à une esthétique où il devient ardu de déceler l'origine et la portée idéologique de l'œuvre. Au milieu des chamans, des scientifiques et des artistes, les spectateurs et spectatrices déambulent dans un lieu qui n'a plus de temporalité

⁵¹ *Ibid.*

⁵² V. Arrault, *L'empire du kitsch*, Paris, Klincksieck, 2010, p. 10.

propre, une bulle confectionnée de toute pièce par le cinéaste. L'article « 38h47 dans le monde parallèle de DAU » est parlant à ce propos : l'auteur notera au début de son témoignage « Je suis invité par Alexeï Blinov à l'institut DAU, place du Châtelet, URSS⁵³ ». Le cœur du projet – raconter la vie d'un scientifique dans un monde marqué par la guerre froide – semble se perdre, noyé dans une accumulation de couches artificielles. Le parcours des joueurs et joueuses, organisé à l'aide du DAU-phone, fait écho à la critique d'une « hyperculture », symptôme de « l'effet Beaubourg⁵⁴ » théorisé par Jean Baudrillard, en référence directe au Centre Pompidou.

Ici s'élabore la *masse critique* [sic] au-delà de laquelle la marchandise devient hypermarchandise, et la culture hyperculture – c'est-à-dire non plus liée à des échanges distincts ou à des besoins déterminés, mais à une sorte d'univers signalétique total, ou de circuit intégré qu'une impulsion parcourt de part en part, transit incessant de choix, de lectures, de références, de marques, de décodage. [...] C'est cela qu'on vient apprendre dans un hypermarché : l'hyperréalité de la marchandise – c'est cela qu'on vient apprendre à Beaubourg : l'hyperréalité de la culture⁵⁵.

Dans un monde hyperréel, dont *DAU* est l'une des manifestations, l'art et la culture sont entendus à la manière de marchandises, vidés de toute portée significative, de toute complexité politique, dans des espaces qui ne sont « plus de l'ordre de la représentation, ni de la distance, ni de la réflexion », mais où domine « un monde panique⁵⁶ ».

L'analogie effectuée dans ce chapitre entre l'espace simulé de *DAU* et l'espace des jeux vidéo, à travers le concept du cercle magique, prend son sens dans l'analyse de Mathieu Triclot déjà évoquée : il rapproche la production de l'espace vidéoludique avec celle des *shopping mall* ou des *parcs d'attractions*, « deux formes par excellence de l'espace factice où tout a été déjà pré-agencé dans un trajet qui vise à maximiser la consommation et le plaisir⁵⁷ ». Dans ces espaces immersifs, organisés autour du parcours des spectateurs et spectatrices, le ludique est envisagé dans sa seule capacité à produire des expériences à vivre orientées vers le plaisir.

⁵³ X. Faltot, « 38h47 dans le monde parallèle de DAU », *Beaux Arts Magazine*, 2 mars 2019 (en ligne, consulté le 12 juillet 2022) <https://www.beauxarts.com/grand-format/38-h-47-dans-le-monde-parallele-de-dau/>

⁵⁴ J. Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 93.

⁵⁵ *Ibid.*, p. 103.

⁵⁶ *Ibid.*, p. 107.

⁵⁷ M. Triclot, « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo », in Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian et Samuel Coavoux, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, 2012, p. 224.

Si le parc de loisirs est une expérience pensée, vendue et consommée comme marchandise, le *mall* un étalage de marchandises pensé, vendu et consommé comme une expérience, alors on peut concevoir que les jeux vidéo puissent représenter une certaine forme idéale de l'espace contemporain, où domine le fun et d'où sont exclues *a priori* [sic] toutes les dialectiques⁵⁸.

Le concept d'hyperréalité amène à envisager l'éclatement du cercle magique de jeu vers des expériences à grande échelle, où la fiction inonde le quotidien et aboutit à une « société du jeu total », dénoncée par Claire Siegel dans l'ensemble de sa recherche et mise en relation avec le concept d'hyperréalité dans la communication « L'"escape game", nouvelle anti-échappatoire postmoderne. Critique de la déconstruction de la réalité malade de Jane McGonigal et de ses remèdes actuels ».

Leurs mécanismes ludiques traduisent une définition empreinte des idéaux du néolibéralisme où, au cœur d'une société en crise, les « simulations » (Baudrillard, 1981), ici se parant d'habits ludiques, deviennent les tissus technologiques et politiques d'un ensemble de comportements et d'habitudes. Derrière cet ensemble, c'est tout un système idéologique qui se révèle, visant à rendre fonctionnels les individus contemporains dans une société qui ne leur convient pas ; visant à instrumentaliser les individus contemporains au service d'architectes ludiques, prisonniers d'une conception du monde et du jeu. Ce processus est au fondement de la *gamification*⁵⁹.

La *société du jeu total* correspond à une société pensée sous le règne de la *gamification* : les mécanismes de jeu irriguent l'ensemble des activités humaines dans le but d'améliorer le monde vers cette « forme idéale de l'espace contemporain » néolibérale, à travers la mise en place de processus motivationnels, de récompenses, de *challenges*, notamment dans le domaine du travail. Le ludique n'est pas ici sollicité pour penser le monde, mais vient plutôt le vider de tout ancrage politique dans un simulacre généralisé.

Mais si la mise en place d'esthétiques immersives, abolissant les frontières entre le jeu et l'ordinaire, entre le réel et la fiction, et remettant en question toute hiérarchie entre l'art et la vie, semble correspondre aux idéaux d'un monde hyperréel, *kitsch* et néolibéral, comment alors aborder aujourd'hui la mise en place d'espaces utopiques à la manière du Théâtre de l'opprimé ?

Le choix de positionner *Brèche* dans le contexte narratif, politique et idéologique du monde du travail contemporain est progressivement apparu dans mon travail de recherche-création comme le moyen de prendre à rebrousse-poil l'ensemble de ces questions dans une démarche critique assumée et affichée. Les couches narratives – l'espace physique du studio, le jeu numérique reprenant l'interface d'un ordinateur, et le jeu fictif travaillé par les

⁵⁸ *Ibid.*

⁵⁹ C. Siegel et O. Levet, « L'"escape game", nouvel anti-échappatoire postmoderne. Critique de la déconstruction de la réalité malade de Jane McGonigal et de ses remèdes actuels », Journée d'étude « Déconstruction de la déconstruction », RIRRA 21, Université Montpellier III, 14 mars 2019.

participants et participantes, *DASH-5.0* – s'articulent dans la mise en place d'une satire à grande échelle, qui souligne de manière ironique et critique les procédés de *gamification* et l'esthétique *kitsch* et *artificielle* des nouveaux modèles d'entreprises contemporaines postmodernes : les *start-ups*. À la manière du Théâtre de l'opprimé, l'ambition est d'assumer l'orientation critique et émancipatrice de la démarche en instaurant pour les joueurs et les joueuses la possibilité de créer une faille dans les cercles de jeu successifs, jusqu'à un retour au quotidien. Au-delà de la première fuite du jeu vers le réel suite à l'envoi des billets de loterie aux participants et participantes, le système de *Brèche* vise à penser le modèle de la *start-up* comme le symptôme d'une société ludique, avec sa porosité voulue des frontières entre les différents espaces du quotidien : les joueurs et joueuses évoluent dans une scénographie qui mélange sans distinction le milieu du travail, de la vie privée et du jeu. L'expérience prend place sur mon lieu de vie, dans un garage réaménagé. L'espace du studio fictif s'inscrit dans une esthétique *kitsch*. Au centre de l'espace de pause est placé un jardin potager composé de fleurs en plastique, accompagné de l'inénarrable *Bouddha* trônant sur le côté ; à la manière de *DAU*, qui propose de s'entretenir avec un prêtre, un pope, un rabbin, un chaman ou un imam.



Figure 4. 14 La statue de Bouddha, à l'extérieur du studio, trônant sur un faux gazon. Première version de la scénographie, juin 2023. Scénographie Jeanne et Olivia Levet.

La statue de Bouddha renvoie de manière critique à la récupération contemporaine de cette figure religieuse comme objet de décoration, vidé de son sens et de sa symbolique première. L'avancée dans l'espace de travail, la deuxième salle de *Brèche*, réinvestit les codes

gamifiés de la *start-up* : la majeure partie de la pièce est occupée par un espace de jeu et de divertissement, symbolisé par un fauteuil massif, et une télé connectée en permanence à une console.



Figure 4. 15 Photo de la salle de travail du studio fictif de *Brèche*. Scénographie Jeanne et Olivia Levet.

Les outils de travail se mélangent sans distinction avec les éléments de jeu, de divertissement, de sport ou de remise en forme, dans un espace ouvert, en référence directe aux *open spaces*. Cette critique s'insère jusque dans les éléments manipulés par les joueurs et joueuses, puisque le journal de bord de l'équipe mélange sans distinction les comptes rendus de réunions, les *to-do* listes personnelles et professionnelles, et des pensées intimes du personnage incarné.

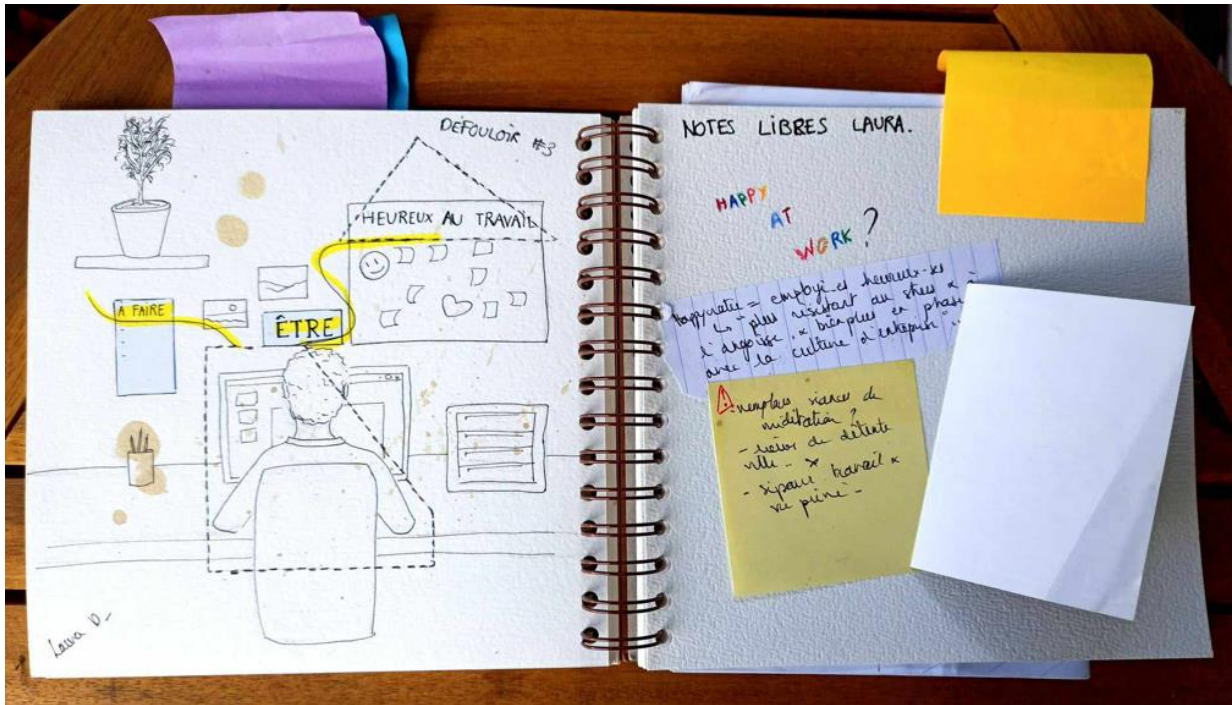


Figure 4. 16 Extrait du journal de bord de *Brèche*. Réalisation Olivia Levet.

Il permet également d'insister sur l'enchevêtrement des différents cercles de jeu : l'illustration de Laura Deboire, la *designer* remplacée par les joueurs et joueuses, suit une charte graphique similaire aux illustrations du jeu *DASH-5.0*, travaillé par le studio. La narration du jeu fait d'ailleurs écho à la scénographie du studio : elle dépeint un monde où l'art devient le moyen d'améliorer la vie des individus à travers des intelligences artificielles, qui s'apparentent à des *coachs* sportifs.

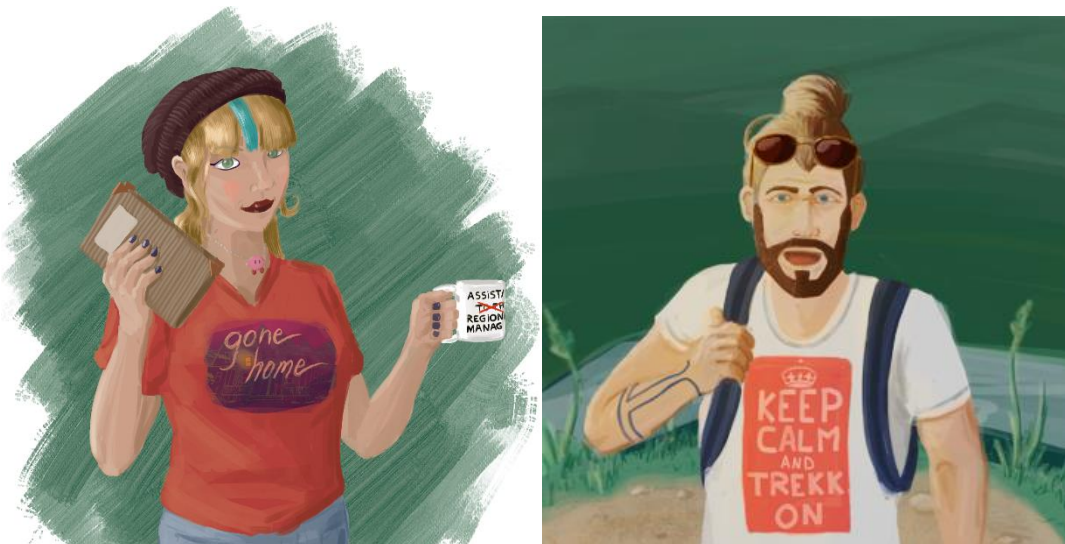


Figure 4. 17 Comparaison d'une illustration représentant l'une des personnes employées au sein du journal de bord et l'illustration d'un personnage du jeu fictif *DASH-5.0* conçu par le studio. Illustrations Emmanuel Durand.

Rappelant la critique de Jean Baudrillard de Beaubourg comme « machine à faire le vide », ou l'analyse critique d'une esthétique postmoderne *kitsch*, l'art et la culture deviennent dans la narration manipulée par les joueurs et joueuses de simples mécanismes d'une société contemporaine orientée vers le travail et l'efficacité.

[...] il s'agit de s'ajuster de manière de plus en plus rapide et ouverte aux exigences ultra-mobiles des marchés et des événements, tout en renforçant l'adhésion idéologique de ses agents à une mobilité des emplois et une flexibilité des tâches.⁶⁰

Une bibliothèque, dans un coin du studio, renvoie à cette esthétique superficielle et *gamifiée* : au milieu des ouvrages de *game design* et d'art, certains livres sont vidés de leur contenu, seules les couvertures restent. La mise en abyme opérée dans *Brèche* trouve dans les ouvrages disponibles un nouvel exemple : certaines des références principales de ce travail de recherche sont consultables par les joueurs et joueuses, posant à la fois une réflexion sur le théâtre, le médium du jeu vidéo, et une critique du monde du travail contemporain.



Figure 4. 18 La bibliothèque présente dans le studio, première version de la scénographie, le 24 juin 2023.
Scénographie Jeanne et Olivia Levet.

⁶⁰ V. Arrault, *L'empire du kitsch*, Paris, Klincksieck, 2010., p. 31.

Au sein de *Brèche*, La *gamification* est envisagée à la fois de manière critique comme manifestation d'un monde néolibéral hyperréel et postmoderne, mais également comme une porte de sortie : c'est à travers le système de jeu que les participants et participantes pourront progressivement faire évoluer la narration vers des alternatives. Le but n'est pas de créer une simple expérience « fun » et « plaisante », à l'image du *flow*, des espaces contemporains tels que les « shopping mall » et parcs d'attraction ou des « performances publiques jouables » citées par Montola, Stenros et Waern, mais de plutôt investir le jeu comme moyen de questionner le contrat ludique instauré par ces nouvelles expériences qui font du monde un cercle magique de jeu.

2.4 La soumission « volontaire » aux règles de jeu ultralibérales ?

La mise en place d'un monde régi par ses propres règles amène à questionner, avec l'analyse de *DAU* et en application du concept de cercle magique, la capacité de la fiction et du jeu à faire accepter le contrat ludique proposé, sans distance critique. Ce contrat ignore et met de côté, à l'instar de la « suspension volontaire de l'incrédulité », tout élément qui pourrait entraver l'engagement total dans la fiction. Or, ce contrat tacite devrait être tenu pour inquiétant, dès lors qu'il participe à la mise en place d'œuvres ou de dispositifs aliénants ou coercitifs.

DAU, comme *Brèche*, est bâtie sur la capacité de l'immersion et du jeu à placer les participants et participantes dans un rôle menant à l'acceptation des règles mises en place par le système. Dans les deux œuvres, ils et elles deviennent des mécanismes de ce système, sous la surveillance d'un personnage qui s'assure du maintien de leur rôle et du respect des règles. Dans *Brèche*, la directrice de production personnifie le pouvoir et le fonctionnement du studio : dans la continuité d'une critique des *open space*, elle est présente en permanence dans l'espace de jeu. Elle n'a pas de bureau, comme les personnages employés du studio, mais siège sur une chaise surélevée, en position de domination, pour surveiller le rythme et l'avancée des tâches.



Figure 4. 19 Photos des sessions de test de *Brèche*, le 13 août 2023. Scénographie Jeanne et Olivia Levet.

L'ensemble est filmé par des caméras, placées dans des coins de la pièce, qui prolongent cette surveillance par celle de la technologie. Elles sont visibles par les participants et participantes, et permettent à la fois de garder une trace de l'expérience, mais également de porter un discours critique sur la surveillance des employés au travail.



Figure 4. 20 Photos des sessions de test de *Brèche*, mettant en valeur les deux caméras. À gauche : un smartphone, braqué sur le bureau des joueurs et joueuses. À droite : une caméra, posée en hauteur dans un coin du studio. Scénographie Jeanne et Olivia Levet.

Dans l'œuvre *DAU*, le réseau de caméras mis en place au sein de l'institut en Ukraine, qui a permis de capturer les 700 heures de *rushs* nécessaires au montage des films, participe également au maintien d'un pouvoir en place, mais celui-ci est autre : la surveillance n'est pas

fictive, incarnée par un personnage de la pièce, et porteuse d'un sens critique – comme cela est le cas dans *Brèche* – elle est menée par Ilya Khrzhanovsky lui-même. Celui-ci n'est pas visible par les participants et participantes : à la manière d'un ou d'une *game master* d'*escape game*⁶¹, le cinéaste orchestre l'expérience et la vie de l'institut depuis une cabine de contrôle :

Pendant le tournage, le réalisateur quittait rarement sa cabine de contrôle. La maquilleuse russe Jekaterina Oertel, qui fut de l'aventure à Kharkiv et a monté une demi-douzaine de films, assure que le moniteur de Khrzhanovsky était éteint à chaque rapport sexuel. Et que les participants, libres de quitter l'institut à tout moment, disposaient de garde-fous en toutes circonstances : s'extraire du champ de la caméra, la regarder pour interrompre la scène, se confier à ceux que la jeune femme appelle des « amis »⁶².

Il refusera d'ailleurs l'appellation de « director », ou de « réalisateur », préférant se décrire à la manière d'un « manager⁶³ » d'une expérience totale.

Les conditions de tournage, oscillant entre documentaire, jeu, fiction et improvisation des participants et participantes, peuvent rappeler une forme de télé réalité. À la manière de *DAU*, la télé réalité suscite le voyeurisme, donnant à voir le quotidien mis en scène de personnes enfermées plusieurs jours dans un monde parallèle, et dont chacun des mouvements est capté, monté et retransmis. La cabine de contrôle d'Ilya Khrzhanovsky s'apparente au « panoptique », permettant de voir sans être vu, évoqué par Jean Baudrillard à propos de la TV-vérité *An American Family*, qui, en 1971, suit les aventures de la famille Loud : « Le triomphe du réalisateur était de dire : « Ils ont vécu comme si nous n'étions pas là. » Formule absurde, paradoxale – ni vraie, ni fausse : utopique⁶⁴ ». La description de l'émission faite par Jean Baudrillard (« sept mois de tournage ininterrompu, trois cents heures de prise directe, sans script ni scénario⁶⁵») pourrait d'ailleurs aisément s'appliquer au projet *DAU*. Luc Bigé, un astrologue français qui a participé au tournage de l'œuvre, relate dans l'article du *Monde* précédemment cité les méthodes de direction d'Ilya Khrzhanovsky : à la place du scénario servant habituellement de colonne vertébrale au film, ce dernier préfère « de subtiles orientations. Des mises en situation. Des pentes, sur lesquelles il nous

⁶¹ Dans un *escape game*, le ou la *game master* s'assure du bon déroulé de la partie. Depuis une salle de contrôle, son rôle est de surveiller l'avancée des joueurs et joueuses, de les guider au fil des énigmes en leur donnant des indices éventuels et de s'assurer de leur bonne compréhension de l'histoire et des règles.

⁶² B. Salino et A. Tonet, « A Paris, « DAU » sème le trouble et les roubles », *Le Monde*, 19 Janvier 2019 (en ligne, consulté le 26 juillet 2022) https://www.lemonde.fr/culture/article/2019/01/19/dau-le-projet-artistique-fou-qui-seme-le-trouble-et-les-roubles-a-paris_5411699_3246.html

⁶³ (Je traduis) « Je ne suis pas le réalisateur, je suis le manager de ce projet. » (« I am not the director, I am the manager of this project »), E. Zvonkine, « Per aspera ad astra, or Through Post-cinema Toward Cinema, the Reverse Journey of Ilya Khrzhanovsky's DAU », in Dominique Chateau et José Moure, *Post-Cinema: Cinema in the Post-Art Era*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2020, pp. 311-239 (en ligne, consulté le 17 juillet 2022) <https://www.jstor.org/stable/j.ctv1b0fvtp.21>, p. 313.

⁶⁴ J. Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 49.

⁶⁵ *Ibid.*, p. 48.

entraînait⁶⁶». La TV-vérité et *DAU*, sous le prétexte de représenter une vérité crue, presque documentaire, mettent plutôt en scène « une sorte de frisson du réel [...] frisson d'exactitude vertigineuse et truquée⁶⁷», commandée et dirigée par un œil extérieur, invisible et tout puissant.

La TV-vérité, dans l'analyse de Jean Baudrillard, instaure un régime de manipulation qu'il identifie comme un au-delà de l'aliénation instaurée par la société spectaculaire dénoncée par Guy Debord et les situationnistes. Guy Debord, avant la critique d'Augusto Boal du théâtre comme « système tragique coercitif », qui maintiendrait le public dans une passivité profitable au système en place, analyse dans *La Société du spectacle*⁶⁸ les rouages d'une société marchande capitaliste. Patrick Marcolini, lors de la conférence « La société du spectacle⁶⁹ » donnée à la BNF le 13 avril 2013, revient sur le parallèle effectué par Guy Debord entre la société contemporaine et le théâtre classique, renouant ainsi avec la position de Bertolt Brecht ou d'Augusto Boal : la société organisée comme spectacle, à travers l'art et les médias, place et maintient les individus dans une attitude de « non-intervention ». Le spectacle n'est plus restreint à la scène de théâtre, mais s'étend jusqu'à régir l'ensemble de nos activités et de nos rapports sociaux. Les loisirs, le divertissement, la culture et l'art, relégués au rang de marchandises, organisent la vie des individus autour du travail et de la consommation active, et les dépossèdent de leur capacité d'agir ou de décider de leurs conditions de vie. Baudrillard, à propos de « An American Family », énonce la différence fondamentale, pourtant germant sur le même terreau critique, qui le sépare des Situationnistes :

La télévision, par exemple dans le cas des Loud, n'est plus un medium spectaculaire. Nous ne sommes plus dans la société du spectacle, dont parlaient les situationnistes, ni dans le type d'aliénation et de répression spécifiques qu'elle impliquait. Le medium lui-même n'est plus saisissable en tant que tel, et la confusion du medium et du message (Mac Luhan) est la première grande formule de cette ère nouvelle. Il n'y a plus de medium au sens littéral : il est désormais insaisissable, diffus et diffracté dans le réel, et on ne peut même plus dire que celui-ci en soit altéré⁷⁰.

Reprenant les théories de Mac Luhan sur le médium pour représenter l'absence de distinction entre le médium et le message, entre le signe et le signifié, c'est l'abolition totale des limites propre à l'hyperréalité qui caractérise tout autant la TV-Vérité que *DAU*. En remettant en cause toute distinction possible entre le réel et la fiction, en anéantissant toute hiérarchie entre

⁶⁶ B. Salino et A. Tonet, *op. cit.*

⁶⁷ J. Baudrillard, *op. cit.*, p. 49.

⁶⁸ G. Debord, *La Société du spectacle* [1967], Paris, Gallimard, 1992.

⁶⁹ P. Marcolini, « La société du spectacle », conférence donnée à la BNF, 2013 (en ligne, consulté le 17 juillet 2022) <https://www.youtube.com/watch?v=LAibRpDB9qM&t=6s>

⁷⁰ J. Baudrillard, *op. cit.*, pp. 52-53.

la fiction et le monde ordinaire, l'*hyperréalité* supprime la possibilité même d'envisager la *relation* entre le régime médiatique et le réel.

Cette étendue sans limite d'une société spectaculaire, acceptée comme les nouvelles règles du jeu, ne se borne pas à des expérimentations et des dispositifs possédant un cadre spatio-temporel défini : elle rappelle également l'analyse de Valérie Arrault de Las Vegas, comme ville étendard de l'*american dream* – illustré par la famille Loud – symptôme d'une esthétique *kitsch* généralisée, une bulle au sein de laquelle toute distinction entre le *synthétique* et le réel est impossible, amalgame de « pastiches » sans origine, sans racine :

Dans cette ville, on circule dans un même espace certes, mais simultanément dans des époques différentes comme si le temps et l'espace s'étaient télescopés et se réunissaient dans une image travaillée par le rêve... Sur le strip, la réplique de la Tour Eiffel fait face à l'Empire State Building [...]⁷¹

Dans la TV-vérité, la télé-réalité contemporaine ou *DAU*, les individus sont enfermés dans un espace rappelant les casinos végasiens : ils sont immergés dans des environnements qui brouillent l'ensemble de leurs repères spatio-temporels – *DAU*, dans son exposition à Paris, met à disposition du public restaurants et bars leur permettant de boire et de se restaurer nuit et jour – et où le réel n'est plus discernable. Ces éléments contribuent à faciliter leur acceptation de des règles instaurées par ces dispositifs, sans jamais de remise en question des enjeux sous-jacents. Dans ces lieux, la consommation d'alcool participe souvent à favoriser cette dynamique et à instaurer une atmosphère vertigineuse pour les participants et participantes. L'article du *Monde* rapporte, à propos de l'expérience de Luc Bigé sur le tournage de *DAU* :

Une nuit de fête et d'ivresse, on le voit longuement faire l'amour avec Natasha : « Le lendemain, je me suis réveillé nu comme un vers, sans me souvenir de rien. Après coup, je me suis rendu compte qu'on m'avait incité à boire plus que de raison. C'est ainsi qu'Ilya opérait »⁷².

Plusieurs récits d'abus sont d'ailleurs rapportés à la suite du tournage de *DAU*, et mettent en cause les méthodes du cinéaste et les conditions de travail des différentes personnes impliquées. Certains témoignages iront jusqu'à qualifier le tournage d'« embrigadement psychologique », « pas si éloigné d'une secte⁷³ », dans lequel Ilya Khrzhanovsky, élevé en

⁷¹ V. Arrault, *L'empire du kitsch*, Paris, Klincksieck, 2010, p. 60.

⁷² B. Salino et A. Tonet, *op. cit.*

⁷³ *Ibid.*

« gourou », sélectionne avec attention des participants et participantes « engagés et dévoués au projet⁷⁴».

«Ce projet est une secte rassemblée autour du gourou Ilya qui leur lave le cerveau depuis dix ans à essayer de légitimer son despotisme par une pseudo-poétique de la mémoire. Il a essayé de réenclencher le processus avec l'équipe parisienne, mais sans succès. A défaut de trouver des fidèles, il a esclavagisé des autoentrepreneurs, les faisant travailler quinze heures par jour, sept jours sur sept, pour un salaire de misère», [sic] s'énerve Marie, qui est partie en claquant la porte.⁷⁵

Il ignore toute limite éthique, financière ou sociale, allant parfois jusqu'à favoriser des scènes de violence sur le tournage⁷⁶. Le tournage finira d'ailleurs par la destruction de l'institut par un groupe dirigé par Maxim Martsinkevich, un militant néo-nazi, condamné plusieurs fois notamment pour incitation à la haine raciale, agressions et torture. Un article de l'AFP « Projet " DAU " : l'Ukraine ouvre une enquête pour " tortures " d'orphelins », rapporte le 22 avril 2020 l'ouverture d'une enquête par le parquet ukrainien suite à plusieurs scènes des films impliquant des enfants⁷⁷. Sous le prétexte de mettre en scène un régime totalitaire, les conditions en sont reproduites jusque dans les méthodes d'Ilya Khrzhanovsky, qui n'hésite pas également à prolonger ses intentions, lors de l'exposition à Paris : en parallèle aux entretiens d'embauche réalisés pour le tournage en Ukraine, durant lequel les questions posées aux candidats et candidates pouvaient porter sur des sujets intimes, éthiques et personnels (« Est-ce que vous avez déjà touché un mort ?⁷⁸»), l'achat d'un billet pouvait amener le public de l'exposition de Paris à répondre à un questionnaire comportant des questions du même ordre :

⁷⁴ V. Dorman, « Projet «DAU» : la «secte» du temple soviétique », *Libération*, 21 janvier 2019 (en ligne, consulté le 18 juillet 2022) https://www.liberation.fr/arts/2019/01/21/projet-dau-la-secte-du-temple-soviet_1704460/

⁷⁵ *Ibid.*

⁷⁶ À ce propos, l'article de Brigitte Salino et Aureliano Tonet rapporte notamment une scène dans laquelle l'un des personnages, Natasha, interprétée par Natalia Berezhnaya, subit un interrogatoire particulièrement violent. Suite au refus d'une comédienne de doubler le personnage et de cautionner la scène, le réalisateur aurait répondu : « On s'en fout ! C'est une prostituée, je l'ai trouvée dans un bordel sadomasochiste ! ». Bien que l'équipe technique affirme que l'ensemble des personnes participantes étaient prévenues en amont du contenu des scènes, et consentantes, la présence d'alcool sur le tournage et la grande part d'improvisation questionnent sur le flou qui entoure ces scènes de violence. B. Salino et A. Tonet, *op. cit.*

⁷⁷ Projet « " DAU " : l'Ukraine ouvre une enquête pour " tortures " d'orphelins », *Agence France-Presse*, 22 avril 2020 (en ligne, consulté le 22 juillet 2022) <https://www.mediapart.fr/journal/fil-dactualites/220420/projet-dau-l-ukraine-ouvre-une-enquete-pour-tortures-d-orphelins?onglet=full>

⁷⁸ B. Salino et A. Tonet, *op. cit.*

- On ne doit pas limiter ses exigences envers un partenaire en termes d'amour, de soutien et d'engagement
- Des pratiques sexuelles illégales peuvent convenir à certaines personnes
- Dans une situation donnée, n'importe qui pourrait avoir la capacité de tuer⁷⁹

Pour chacune de ces affirmations, les participants et participantes pouvaient cocher des réponses allant de « Pas du tout d'accord » à « Entièrement d'accord ». Mis en parallèle avec le problème technique aboutissant au partage des adresses mails de l'ensemble des acheteurs et acheteuses de billet pour la première à Paris, ces questionnaires interrogent nos pratiques du numérique quotidiennes, quant à la question de la protection des données et libertés individuelles, face à la prédominance technologique contemporaine⁸⁰.

À ce propos, Sandra Lucbert analyse de manière croisée dans son article « Les pulsions destructrices du numérique. De la ligue du LOL à DAU, un nouveau régime de pouvoir » les logiques propres aux réseaux sociaux et l'œuvre *DAU* :

Ainsi, les réseaux massifiés centralisés, les expositions immersives – se déduisant des habitudes qu'ils ont créées –, n'ayant d'autre intention que de nous plonger dans une suspension arbitraire des régulations sociales, sont des espaces où *nous expérimentons, fascinés, collés, notre propre violence passionnelle*. Ils obéissent à *des logiques de domination et d'exploitation dissimulées [sic]*, d'autant plus dangereuses qu'elles s'appellent authenticité, transparence, horizontalité, sans filtre, LOL, troll.⁸¹

Sous l'argument de présenter une « authenticité », une « réalité », un « documentaire », ces nouveaux mondes hyperréels reproduisent de manière invisible, fluide et sans accroc les logiques de domination contemporaines, ou, dans le cas de *DAU*, l'idéologie totalitaire dénoncée⁸². Si le théâtre-forum ou *Brèche* s'inscrit également dans une logique de simulation visant à reproduire, à travers l'antimodèle, la situation problématique dénoncée, ils ont vocation non pas à les dissimuler, mais plutôt à les mettre en lumière, à les expérimenter pour mieux les combattre dans le monde quotidien.

Mon ambition s'inscrit dans la lignée de l'œuvre de Debord et de l'Internationale situationniste. Les Situationnistes, à travers la dérive – réinvestie par la *Sonde 04#12*, abordée au début de ce chapitre – le détournement artistique et la reconfiguration du quotidien dans la

⁷⁹ Extraits du questionnaire à remplir pour l'achat d'un visa DAU, rapporté par une participante de l'exposition à Paris.

⁸⁰ L'article de Brigitte Salino et Aureliano Tonet note également le lien entre la société de production de *DAU*, Phenomen Films, et la société Cambridge Analytica, mise en cause dans un scandale en 2018 sur l'exploitation politique des données d'utilisateurs et d'utilisatrices de Facebook, B. Salino et A. Tonet, *op. cit.*

⁸¹ S. Lucbert, « Les pulsions destructrices du numérique. De la ligue du LOL à DAU, un nouveau régime de pouvoir », *La Revue du Crieur*, n° 13, pp. 112-129 (en ligne, consulté le 31 juillet 2022) <https://www.cairn.info/revue-du-crieur-2019-2-page-112.htm>

⁸² « Dans DAU, tout ce monde cohabite avec les gardiens, cuisiniers, serveurs, balayeurs... Jusqu'à répliquer la hiérarchie sociale soviétique : en haut, la nomenklatura ; en bas, le prolétariat. », B. Salino et A. Tonet, *op. cit.*

mise en place de « situations », entendent enrailler le rapport de *contemplation passive* au sein d'une société centrée sur le travail, de repenser le rôle assigné par une société ultralibérale : « Nous devons tenter de construire des situations, c'est-à-dire des ambiances collectives, un ensemble d'impressions déterminant la qualité d'un moment⁸³. » Les *situations* sont entendues à travers une conception ludique de la vie : le jeu est investi par les situationnistes comme le moyen de reconfigurer notre rapport au monde, au quotidien et aux loisirs, récupérés par l'idéologie marchande dans ce qu'ils identifient comme un « instrument d'abrutissement du prolétariat⁸⁴ ». La filiation entre les situationnistes et le jeu est d'ailleurs explorée par l'ouvrage *Pervasive Games*, cité dans la première partie de ce chapitre, qui compare certains procédés des *jeux pervasifs* à ceux des jeux situationnistes⁸⁵. Sandra Lucbert note que *DAU* y fait également directement référence à travers une « citation visible dans une des images de présentation du projet⁸⁶ ». Les situationnistes dessinent en effet un horizon qui pourrait se rapprocher de la *société du jeu total* dénoncée par Claire Siegel, ou de l'analyse d'une société hyperréelle :

La distinction centrale qu'il faut dépasser, c'est celle que l'on établit entre le jeu et la vie courante, le jeu étant tenu pour une exception isolée et provisoire. « Il réalise, écrit Johan Huizinga, dans l'imperfection du monde et la confusion de la vie, une perfection temporaire et limitée ». La vie courante, conditionnée jusqu'ici par le problème des subsistances, peut être dominée rationnellement – cette possibilité est au cœur de tous les conflits de notre temps – et le jeu, rompant radicalement avec un temps et un espace ludiques bornés, doit envahir la vie entière.⁸⁷

En référence directe à Johan Huizinga et à l'éclatement de ce *cercle magique* – « un temps et un espace ludiques bornés », le jeu doit envahir l'ensemble de la société. Mais ce jeu, entendu comme « l'expérimentation permanente de nouveautés ludiques⁸⁸ », et la mise en place de *situations*, n'a pas vocation à vider la réalité de sa substance en la remplaçant par un voile fictionnel, mais plutôt à ancrer le quotidien dans une lutte : « lutte pour une vie à la mesure du désir, représentation concrète d'une telle vie⁸⁹ ». Rappelant le Théâtre de l'opprimé, le jeu et

⁸³ G. Debord, « Rapport sur la construction des situations et sur les conditions de l'organisation et de l'action de la tendance situationniste internationale », *Inter*, n°44, 1989, p. 10.

⁸⁴ *Ibid.*, p. 9.

⁸⁵ (Je traduis) « D'autres traditions et mouvements qui ont utilisé une forme similaire à celle des jeux pervasifs sont les Happenings, Fluxus, le Situationnisme, et les performances artistiques des années 80 », « Other traditions and movements that have used similar expression as pervasive games are Happenings, Fluxus, Situationism, and 1980s performance arts. », M. Montola, J. Stenros et A. Waern, *Pervasive games. Theory and design. Experiences on the boundary between Life and Play*, Burlington, Morgan Kaufmann, 2009, p. 59.

⁸⁶ S. Lucbert, *op. cit.*, p. 129.

⁸⁷ G. Debord, « Contribution à une définition situationniste du jeu », *Internationale Situationniste*, n°1, juin 1958, p. 10.

⁸⁸ *Ibid.*

⁸⁹ *Ibid.*

l'art sont entendus dans leur portée révolutionnaire, critique et émancipatrice. Si *DAU* fait référence aux procédés situationnistes, Sandra Lucbert note l'échec de son ambition émancipatrice :

DAU cite le Kriegspiel du « Projet pour un labyrinthe éducatif » de Debord. La référence ne vaut cependant qu'en approximation trompeuse. [...] dénoncer, *en les reconstituant à l'identique*, en 2009, la propagande soviétique, les orgies de la nomenklatura, les tortures du KGB de 1938, ce sont au mieux des remâchages éculés, au pire l'étalage des délectations sadiques de Khrzhanovsky, en tout cas, pas du situationnisme.⁹⁰

Dans *DAU*, l'esthétique hyperréelle rend difficile l'accès aux intentions du cinéaste : la copie semble tellement parfaite, jusque dans les dérives liées aux conditions de tournage, que la distance critique est mise en échec. Anselm Jappe, dans son article « Baudrillard, détournement par excès », revient sur l'affiliation souvent établie entre Jean Baudrillard et Guy Debord autour de la critique de la société marchande capitaliste. Bien que les deux contemporains trouvent des points d'accroches, l'auteur pointe le glissement nihiliste opéré par Baudrillard d'une *société du spectacle* à celle du *simulacre*, « sans ouverture sur une pratique possible. Le réel ne contient plus le germe de son dépassement ».

Ainsi, tout en ayant l'air d'aller encore plus loin que l'analyse de Debord et de suivre l'évolution rapide de la « société du spectacle », l'interprétation de Baudrillard procède à une espèce d'exagération parodique qui aboutit au contraire des intentions situationnistes. Chez Debord, la réalité et la valeur d'usage constituent toujours la limite contre laquelle se heurtent les délires du spectacle ; arriver à dire que la réalité et la valeur d'usage n'existent plus, n'est pas un pas en avant sur la même route, mais un « détournement par excès⁹¹ ».

Baudrillard déploie une approche dans laquelle l'*hyperréalité* annihile les concepts « d'authenticité », « d'essence » et de « réalité », jusqu'à rendre vaines, « timides et ingénument optimistes », toutes tentatives de dénoncer, critiquer ou combattre l'aliénation entretenue par le spectacle. *DAU* traduit bien la récupération contemporaine et libérale des ambitions critiques du jeu dans une absence de dialectique, encore présente chez Guy Debord, et absente de la théorie de Baudrillard. Mais sans dialectique, sans distance critique, c'est l'abolition d'une réalité sociale, concrète, qui vaine. *Brèche*, à travers l'humour et la satire, poursuit la vocation de déplacer le regard sur les logiques invisibles d'un monde du travail ultra-technologique, pour progressivement initier une prise de distance, pour réintroduire une dialectique dans le jeu et la délimitation du cercle magique de l'expérience proposée.

⁹⁰ S. Lucbert, *op. cit.*, p. 116.

⁹¹ A. Jappe, « Baudrillard, détournement par excès », *Lignes*, n° 31, pp. 67-78 (en ligne, consulté le 31 juillet 2022) <https://www.cairn.info/revue-lignes-2010-1-page-67.htm>

Quand les dispositifs analysés par Sandra Lucbert créent des « bulles », des *cercles magiques*, « pensés comme un dehors (ou un au-delà ?) de la politique, où harcèlement et sadisme sont érigés en art de la subversion⁹²», *Brèche* tente d'établir la subversion vers la critique directe des modèles de travail portés par le temple des nouvelles technologies et d'une société pensée sous le prisme du spectacle : la *Silicon Valley*⁹³. Dans une orientation situationniste et émancipatrice, son but n'est pas de reproduire à l'identique les dérives et les rapports de pouvoirs dénoncés, mais plutôt de mettre en évidence la *gamification* de ces espaces, pour dégager des pistes ludiques vers des alternatives critiques.

⁹² S. Lucbert, *op. cit.*, p. 113.

⁹³ L'exploration des enjeux portés par la *Silicon Valley* et leur critique au sein de *Brèche* seront explorées dans le chapitre 5 de ce travail de thèse à partir notamment de la recherche de Fred Turner.

CHAPITRE 5

L'UTOPIE D'UN MONDE TECHNOLOGIQUE ET PARTICIPATIF CENTRE SUR LE TRAVAIL

L'hyperréalité, amorcée par l'éclatement du cercle magique de jeu, et concrétisée par l'œuvre *DAU*, configure un monde dans lequel il devient difficile d'ériger des espaces de résistance à une idéologie ultralibérale, déployée à grande échelle. Celle-ci trouve aujourd'hui, avec le développement toujours plus rapide des nouvelles technologies, de nouveaux espaces à investir. L'analyse de Sandra Lucbert¹, évoquée dans le chapitre précédent, invite à interroger les enjeux sous-jacents à des espaces de représentation qui proclament une liberté à toute épreuve, un fonctionnement démocratique et une organisation horizontale, reproduisant en cela les dominations contemporaines capitalistes. Les réseaux sociaux, loin de la techno-utopie proclamée, aboutissent dans son analyse à des espaces favorisant une violence exacerbée et pulsionnelle. Elle trouve dans les origines contre-culturelles d'Internet une piste d'analyse de ces nouveaux espaces, dans la lignée de la recherche de Fred Turner. Le théoricien, dans son ouvrage *Aux sources de l'utopie numérique*², retrace le rôle de la contre-culture américaine dans la construction de communautés numériques et cybernétiques, en parallèle de l'essor d'Internet et d'une « Nouvelle Économie » dans le secteur de la technologie aux États-Unis, qui constitueront les piliers de l'ultralibéralisme contemporain ; un « technolibéralisme³ », symbole du « nouvel esprit du capitalisme⁴ ».

Ce chapitre vise à explorer les enjeux paradoxaux qui se cachent en creux des idéaux de participation, d'horizontalité, de liberté, à l'heure d'une société ultra-technologique : une approche critique du théâtre immersif et des réappropriations contemporaines du Théâtre de l'opprimé illustre la difficulté de mettre en place des expériences participatives et ludiques, à

¹ S. Lucbert, « Les pulsions destructrices du numérique. De la ligue du LOL à DAU, un nouveau régime de pouvoir », *La Revue du Crieur*, n° 13, pp. 112-129 (en ligne, consulté le 31 juillet 2022) <https://www.cairn.info/revue-du-crieur-2019-2-page-112.htm>

² F. Turner, *Aux sources de l'utopie numérique : De la contre-culture à la cyberculture*, Stewart Brand, un homme d'influence [2006], trad. Laurent Vannini, Caen, C&F éditions, 2021.

³ E. Sadin, *La silicolonisation du monde. L'irrésistible expansion du libéralisme numérique*, Paris, l'Échappée, 2016.

⁴ L. Boltanski et E. Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme* [1999], Paris, Gallimard, 2011.

l'heure de l'*ubérisation*. La *Silicon Valley*⁵, terreau des *GAFAM*⁶ et symbole de la récupération contre-culturelle analysée par Fred Turner, amènera à investir l'ensemble de ces questions en lien avec l'économie du monde du travail contemporain et la démocratisation des *start-ups* ou de l'*auto-entrepreneuriat*. Ces éléments sont mis en scène au sein de *Brèche* à travers la narration de *DASH-5.0*, le jeu développé par les joueurs et joueuses, et l'image de marque de *Connection Games*, le studio fictif dans lequel l'expérience prend place, qui seront analysés et exposés en détail au sein de ce chapitre.

1. La résistance difficile à la domination de la *Silicon Valley*

1.1 La constitution d'une « utopie numérique »

Fred Turner, dans l'ouvrage *Aux sources de l'utopie numérique*, retrace les origines et l'essor des premières communautés virtuelles, de la fin des années 60 jusqu'à la fin des années 90, dans un contexte politique et économique américain marqué par l'après-guerre et la Guerre Froide. Le parcours de Stewart Brand, un écrivain, éditeur et entrepreneur américain, permet de retracer cette histoire et ses étapes clés : la naissance d'une contre-culture américaine, et notamment des *nouveaux communalistes*, la fondation du *Whole Earth Catalog* en 1968, puis du *WELL* – « Whole Earth 'Lectronic Link », et enfin du magazine *Wired*, dont le premier numéro paraît en mars 93. Chacun de ces moments permet de comprendre les liens étroits entre les idéaux émancipateurs d'une certaine contre-culture américaine, l'évolution rapide du secteur des nouvelles technologies, et la domination d'une Nouvelle économie, marquée par une grande flexibilité du travail et une organisation par projets, une dérégulation du marché, la prédominance du réseau et une absence de hiérarchie dans des structures horizontales. Le modèle de la *start-up*, mis en scène dans *Brèche*, repose sur ces piliers technologiques et économiques.

À la fin des années 60, de nombreux américains et américaines ne se reconnaissent pas dans une société marquée par le contexte économique, social et politique propre à la Guerre Froide. Des contestations naissent en opposition à l'ordre établi, une production et une consommation de masse propres au système capitaliste, une grande standardisation des produits, et un mode de vie illustré par l'« *American Way of life* ». Sur la côte ouest des États-

⁵ Cette expression désigne un territoire économique de la baie de San Francisco qui connaît une croissance très importante dans les années 60. Elle se construit dans les relations étroites entre les entrepreneurs, industriels et technophiles de la baie de San Francisco et l'activité des laboratoires de recherche durant la Guerre Froide, notamment de l'Université de Stanford.

⁶ *GAFAM* est un acronyme qui désigne les entreprises du secteur du numérique les plus puissantes : Google, Apple, Facebook, Amazon et Microsoft. Aux côtés de ces entreprises, de nouveaux acteurs, les *NATU* (Netflix, Airbnb, Tesla et Uber), évoluent rapidement en exploitant les logiques du *web* et en s'adressant aux nouvelles générations.

Unis, dans le sillage d'artistes issus de la *Beat Generation*, des *happenings*, d'un art psychédélique et de la démocratisation de drogues comme le LSD, des personnes se réunissent autour des valeurs portées par le mouvement hippie⁷. À la différence de la Nouvelle gauche, dont les actions s'inscrivent pour Fred Turner dans une réelle lutte de pouvoir politique, sociale et économique, et dans une méfiance affichée de la technologie, les nouveaux communalistes se réunissent dans des communautés en marge de la société de consommation, et placent au premier plan une libération des mœurs et une harmonie spirituelle dans un « en-dehors » de la politique, de l'état et des institutions. Dans ces communautés utopiques, la science et la technologie apparaissent comme le moyen de développer une connaissance étendue du monde dans une recherche d'autonomie et d'harmonie globalisée. Les méthodes d'organisation et la découverte de la cybernétique et des théories de l'information viennent irriguer ces communautés dans la recherche de structures horizontales, sans hiérarchie et collaboratives :

Dans les laboratoires de recherche de la Seconde Guerre mondiale comme dans ceux de la guerre froide, pour faire aboutir leurs projets d'ingénierie militaire à grande échelle, les scientifiques, soldats, techniciens et administrateurs firent voler en éclats les barrières invisibles de la bureaucratie et collaborèrent par-delà les disciplines comme jamais auparavant. Dans le même temps, ils s'approprièrent à la fois les ordinateurs et la toute nouvelle rhétorique cybernétique construite autour des systèmes et de l'information. Ils ne tardèrent pas à se représenter les institutions comme des organismes vivants, à visualiser les réseaux sociaux sous la forme de toiles d'araignée informationnelles, et à considérer que regroupement et interprétation de l'information sont des éléments clés de compréhension de notre monde, dans sa dimension technique mais également culturelle et sociale⁸.

Les méthodes de travail collaboratives, flexibles et horizontales des laboratoires de recherche liés à la Défense américaine, qui s'organisent hors de toute bureaucratie ou hiérarchie pour favoriser la créativité et l'innovation, résonnent avec la vision utopique hippie de la contre-culture. Le lien entre ces communautés de chercheurs, d'entrepreneurs, d'artistes et d'hippies est cristallisé à la fin des années 60 au sein du *Whole Earth Catalog*⁹. Ce catalogue, qui a vocation à réunir outils, objets, méthodes et astuces à destination de « ceux-qui-[retournent]-

⁷ F. Turner, *Aux sources de l'utopie numérique : De la contre-culture à la cyberculture*, Stewart Brand, un homme d'influence [2006], trad. Laurent Vannini, Caen, C&F éditions, 2021, p. 76.

⁸ *Ibid.*, p. 39.

⁹ Des archives du *Whole Earth Catalog* sont disponibles en ligne sur la bibliothèque « *Internet Archive* », notamment l'édition d'automne 1968 (<https://archive.org/details/1stWEC-complete/page/n17/mode/2up>) d'automne 1970 (https://archive.org/details/wholeearthcatalo00unse_0/page/70/mode/2up), *The Last Whole Earth Catalog* de 1971 (<https://archive.org/details/B-001-013-719/page/n291/mode/2up>) et l'édition de printemps 1986 (<https://archive.org/details/WholeEarthCatalogVolume07Issue011986Spring/page/n143/mode/2up>) (en ligne, consultés le 5 août 2022).

à-la-terre¹⁰», propose aux côtés des « guides de conseil de vie, almanachs de toutes les religiosités, répertoires de techniques de bricolage, manuel environnementaliste et recettes végétariennes¹¹» des présentations de livres et de théories scientifiques¹², dans un état d'esprit « *Do it Yourself*¹³ ». Le catalogue n'est pas seulement un média d'information et un guide pratique, mais s'apparente également à un moteur de recherche encyclopédique avant l'heure. Il invite les lecteurs et lectrices à participer directement à son contenu ; il est possible de contacter les éditeurs pour ajouter un détail manquant ou une évaluation à un élément présenté, mais également de contribuer en suggérant un ajout, ou en rédigeant un article pour le prochain numéro. Le but est de mettre en place un média ouvert et libre, de rendre accessible au plus grand nombre connaissances scientifiques et technologiques de pointe, dans une quête d'autonomie et d'émancipation. Le catalogue s'organise autour de valeurs et thématiques en lien avec les idéaux contre-culturels des nouveaux communalistes : conscience écologique, retour à la conscience, drogues psychédéliques, médecines traditionnelles, bricolage, connaissance de la terre, de l'environnement, intérêt pour le bouddhisme, le yoga et la spiritualité, émancipation sexuelle, foi en la technologie et les sciences.

¹⁰ F. Turner, *op. cit.*, p. 219.

¹¹ D. Cardon, « Les origines hippies de la révolution numérique », in Fred Turner, *Aux sources de l'utopie numérique : De la contre-culture à la cyberculture*, Stewart Brand, un homme d'influence, Caen, C&F éditions, 2021, p. 19.

¹² Le *Whole Earth Catalog* est divisé et organisé par thématiques, réunies en grands domaines. À titre d'exemple, pour l'édition d'automne 1968, les catégories sont les suivantes : « Comprendre les systèmes d'ensemble » (Je traduis : « Understanding Whole Systems »), « Abris et utilisation du sol » (« Shelter and Land Use »), « Industrie et Artisanat » (« Industry and Craft »), « Communications » (« Communications »), « Communautés » (« Community »), « Nomades » (« Nomadics »), et « Apprentissage » (« Learnings »). Au sein de ces catégories, chacune des pages ou double-pages est consacrée à une thématique précise.

¹³ « Do it yourself » signifie littéralement « Faites-le vous-mêmes ». Il s'agit d'un mouvement qui valorise le fait de créer ou réparer des objets par ses propres moyens, souvent dans une orientation à l'encontre d'une conception industrielle.

Cybernetic Serendipity

This book started life as an exhibit at the Institute of Contemporary Arts in London last year. Simultaneously it was an issue of Studio International magazine. It must have been an Event. Certainly it is the best collection of computer art yet, the only one not dismissible as engineers kidding themselves. There's been talk for years (e.g. The New Landscape, 1956) of how art and science are gonna come together, and indeed communications have improved. But there was no direct avenue, no real mutual domain. Not until computers got common enough for funky hands to lay hold of them to do tricks for funky heads. That's happening now, and this book is good evidence. Ahead, deep space

(Art, if you want a definition of it, is criminal action. It conforms to no rules. Not even its own. Anyone who experiences a work of art is as guilty as the artist. It is not a question of sharing the guilt. Each one of us gets all of it.)

Desk-top Calculators

The Hewlett-Packard 9100A is now \$4400. If you have to deal with problems which require a considerable capacity then the Wang 700 should be a great deal better than the HP since its total memory under program control (core plus tape) will be about 70 times as much as HP's. For people that order a 700 before it is being produced Wang loans a 370 with two card readers, a system which in some ways is already better than the HP. Such a 370 system costs \$4700. Deficiencies of 370 compared with HP:

Much slower
Does not have wired in programs for trig functions and some other functions (but programs can be fed in on cards)
Can not handle as wide a range of numbers (only from about 10^{-10} to 10^{99} instead of nearly 10^{-100} to 10^{100})
Much less convenient to write and correct programs
Results of a computation cannot be read out onto a magnetic card or tape for later use (this can be done on the HP, although the salesman may not realize it)
Not as good a display

Advantages of 370 compared with HP:
Greater capacity (28 registers compared to 19 for HP with no program, with 180 step program 370 still has 28 registers but HP has only 7 - 160 steps is maximum size program for 370 with two card readers without feeding cards in manually, compared to 196 for HP but another card reader would bring it up to 240)
Ability to use subroutines (but not subroutines within subroutines) - with HP a subroutine must be rewritten every place it is used in the main program thus using up precious capacity.

The 700 should be as good or better in all these respects, except the display, as well as having some other big programming advantages - particularly indirect addressing of registers in which the computer decides which register to go to thus saving much capacity as well as making programs easier to write.

[Reviewed by Craig Schonsted, 1969]

322 Computers Communications

Cybernetic Serendipity

1969; 100 pp.; 260 illustrations
\$9.95 postpaid
from: Frederick A. Praeger, Publisher
111 Fourth Avenue
New York, N. Y. 10003

or WHOLE EARTH CATALOG

1 Poem
eons deep in the ice
I paint all time in a whorl
bang the sludge has cracked

2 Poem
eons deep in the ice
I see gilled time in a whorl
pffftt the sludge has cracked

3 Poem
all green in the leaves
I smell dark pools in the trees
crash the moon has fled

3 Poem
all white in the buds
I flash snow peaks in the spring
bing the sun has fogged

To co-operate or even to orient themselves and to engage their programmes, the mobiles must communicate. They do so in a simple but many-levelled language of light flashes and sounds. You may engage in this discourse if you wish to, though your goals may be alien to the goals of the mobiles; for example, you might be trying to achieve a configuration that you regard as pleasing.

Running coils is Africa

A sustained image of the visual world around us is maintained by the brain's continual coordination of a great flux of varying sensory input. Much of this co-ordination is achieved by the series of voluntary and involuntary eye-movements which serve to scan the image of the pattern across the retina. When these eye-movements are eliminated or controlled, a remarkable collapse of the perceptual process occurs in which visual patterns disintegrate—but in non-random fashion, and according to "rules" which appear to be common to all humans. The device, which we have called the CYBERNETIC INTROSPECTIVE PATTERN—CLASSIFIER—because that is as good a description as any—is not really the exhibit itself: it is by means of this device that the human brain can be turned into its own exhibit. People looking into the CIPC will be given a brief, bright flash of a pattern which plants an image on the retina in such a way that it can be seen, with eyes closed, for one or two minutes. Since the image is fixed on the retina, eye movements are irrelevant, and the perceptual system collapses as described above. The pattern can be seen to fragment and change its form, and these forms are probably the basic perceptual units used by the brain in recognising the pattern. This exhibit therefore allows people to watch their own cerebral processes actually in action.

Data Study

Information that isn't organized isn't signal in your life, it's noise. You waste yourself searching the full length of a file for something, feeling as stupid as a driver in cross-town New York, and for the same reason: your access is brute linear and laborious. This book can help you if not New York. It presents theory and practice on how to keep stuff straight, at least in terms of organization. Display is another matter, however, in which the information sciences are still poor.

Data Study
J. L. Jolley
1968; 254 pp.
\$2.45 postpaid

from: McGraw-Hill Book Company
Princeton Road
Hightstown, N. J. 08520
Manchester Road
Manchester, Missouri 63062
8171 Redwood Highway
Novato, California 94947

or WHOLE EARTH CATALOG

The decimal system of numerals begins with 0, if its ten characters are arranged in ascending order. Binary, octal, and other systems also begin with 0, for 0 is the origin, zero, the place we start from before some change in the situation gives us some information.

Information, whose handling is the topic of this book, is generated by change, and whatever is our unit of change is our unit of information.

a mutually exclusive set	an overlapping set	a cumulative set	an equivalent (identical) set
hotel is: in France in Spain in the United States in Germany in Switzerland	hotel possesses: a ballroom tennis courts a swimming pool a bowling green a skittle alley a golf course	hotel is: more than 50 years old more than 100 years old more than 200 years old	hotel has: first class food excellent cuisine top quality refreshments

Intelligent Computers

I've been bumming around the country lately, trying to see where I would lead me. And of course one of the places I eventually would up was inside my own head, the primary content of which is a lot of scientific information that I'd never really sorted through before.

My latest flash was about computers, which I do know a little about already. Specifically about intelligent computers, which nobody knows anything about. It involved assembling what I know about neurochemistry (my main field of scientific interest) with a lot of stuff about animal behavioral psychology and the history of the development of mathematics and a dash of Zen. The result was that I scared the shit out of myself and quit before I had translated it all into machine language, which I don't know anyway.

The point is that it is too valuable to lose and too powerful to let IBM or the Pentagon come up with it on their own, especially since it looks like the only way an intelligent computer could remain sane would be if it believed itself to BE the planet earth.

I would like to sit down with a bona fide computer genius with an island psychology and a bit of stock in the human race and try to work this thing through with him.

Ken Colstad
Hardin, Montana

I know just the man. Ken Colstad, — S.B.

Hewlett-Packard Model 9100A Calculator keyboard and display. Hyperbolic, trigonometric, and coordinate transformation functions of left programming functions right. Display is divided.

Hewlett-Packard information from:
P. O. Box 301
Loveland, Colorado 80537

Wang information from:
Wang Laboratories, Inc.
836 North Street
Tewksbury, Mass. 01876

Figure 5. 1 Extrait de *The Last Whole Earth Catalog : Access to Tools*, The Portola Institute, Random House, 1971, p. 322, archive disponible en ligne : (en ligne, consulté le 4 août 2022) <https://archive.org/details/B-001-013-719/page/n1/mode/2up?view=theater>

Psychedelic Guide to the Preparation of the Eucharist

This is a thoroughly unusual as well as an unusually thorough collection of details concerning the preparation of a number of hallucinogenic substances. There are an initial few pages that editorialize on the legal and ethical aspects of psychedelic drug usage (and some argument might be taken with the proposed dose schedules) but little fault can be found with the detailed recipes and techniques that constitute the bulk of the book. There is provided the do-it-yourself details for everything from organic gardening to organic synthesis.

On the botanical side of things, a number of comments are given concerning the growing of marijuana and its conversion to hashish or red oil. Far more unusual and interesting however are the procedures for the setting up of appropriate fungal culture media for the surface growth of *Panicum mycelia* (for the production of psilocybin) and *Claviceps* in submerged systems (for the production of the lysergic acid precursor to LSD). Also along the nature line, the isolation of miscaine and other alkaloids from *Peyote* is described in extreme detail.

Within the synthetic preparation of various substances, there is some unevenness. The preparation directions for tetrahydrocannabinol (THC) are sketchy; the details for the formation of precursors such as oil of vetiver are clear, but the final steps are presented in outline only. It is doubtful that anyone without some chemical sophistication could successfully follow the procedures, and such a person would certainly have access to the original literature. The synthesis of miscaine, however, is described in adequate detail and several alternate processes are offered. The various indoles (psilocin, DMT and DET) are covered in good detail. Special note must be made of the section on LSD. The conversion of lysergic acid into LSD, and the final purification of the product, is given in exquisite detail. It is doubtful that such a thoroughly exacting account has ever previously been published.

A number of references are made to the scientific literature that will certainly help in filling out the missing fine points. Directions are at hand for the construction of a number of laboratory utensils, but these fall short of sufficient. The suggested modification of a refrigerator will probably not lead to a vacuum pump adequate for the described preparation of red oil from crude marijuana extract.

Finally there are warnings and admonitions advanced to the reader such as the naming of chemicals that are on the federal restricted list. Of course, these chemicals to be avoided are to a large measure those that are required for the successful pursuit of the projects described in the book. This paradox is recognized by the editor, who states:

"It must be clearly pointed out that many things throughout this manual have recently become unlawful and no one should ever break the law. Therefore, anyone attempting to pursue the course outlined herein (in countries where prohibited) must be willing to shoulder the burden of prosecution which may fall upon him. Since the religious user and chemist are unfortunately not immune to legal retribution, the editors sincerely hope that no one will be forced to martyr himself for his incorrect use of this guide-book"

All in all this is a charming book, pleasantly illustrated, that should serve at least as an engaging conversation piece in most households.

Metaculus

Psychedelic Guide to Preparation of the Eucharist

Robert E. Brown
1968, 60 pp.

\$4.95 postpaid

from:
Lunga Sharira Incense Co.
Box 4374
Austin, Texas 78761

or WHOLE EARTH CATALOG



Preparation 2

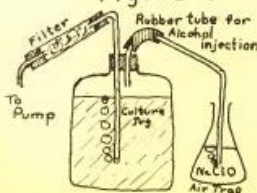
Step I—Use Yellow Light

5.36 g of dihydroxy acid are suspended in 125 ml of acetonitrile and the suspension cooled to about -20 degrees C in a bath of acetone cooled with dry ice. To the suspension is added a cold (-20 degrees) solution of 8.82 g of trifluoroacetic anhydride in 70ml of acetonitrile. The mixture is allowed to stand at -20 degrees for about 1 1/2 hours during which time the suspended material dissolves, and the dihydroxy acid is converted to the mixed anhydride of lysergic and trifluoroacetic acids. The mixed anhydride can be separated in the form of an oil by evaporating the solvent in vacuo at a temperature below about 0 degrees. Everything must be kept anhydrous.

Step II—Use Red Light

The solution of mixed anhydrides in acetonitrile from Step I is added to 150ml of acetonitrile containing 7.6 g of diethylamine. The mixture is held in the dark at room temperature for about 2 hours. The acetonitrile is evaporated in vacuo, leaving a residue of LSD-25 plus other impurities. The residue is dissolved in 150ml of chloroform and 20ml of ice water. The chloroform layer is removed and the aqueous portions are combined and in turn, washed with four 50ml portions of ice-cold water. The chloroform solution is then dried over anhydrous Na2SO4 and evaporated in vacuo.

Figure 1



More dope on p. 210 and p. 62.

Psychedelic Review

The Psychedelic Review is back. It had stopped publication for over a year but — like its godfather Tim Leary — it is alive and well in a new location. Once again it arises to fill the gap between the bio-chemical abstracts and the yellow journalism treatments of psychedelic experience.

The review has been the place to look if you were seriously interested in drug usage, drug effects, drug theories, and drug-oriented art and poetry. The word psychedelic, once limited to drug-induced experience, now has expanded to include other altered states. The review has expanded as well. The latest issue has articles on the world of spirits, the use of pot in curbing alcoholism, LSD as preparation for death, and a multi-faceted view of Tim Leary's present position. Leary, Baba Ram Dass, and Leary's lawyer contribute ideas and reflections.

The Psychedelic Review is the only journal to treat the literary, the scientific, and the spiritual aspects of psychedelic experience equally well. Its return is good news.

(Reviewed by James A. Fadiman)

The Psychedelic Review from:
Robert Mogas, ed. The Psychedelic Review
\$7.50/year (quarterly) 4034 20th Street
San Francisco, California 94114

By an extraordinary series of circumstances a confirmation appears to have been found for one of Emanuel Swedenborg's more unusual doctrines — that man's life depends on his relationship to a hierarchy of spirits. Out of my professional role as a clinical psychologist in a state mental hospital and my own personal interest, I set out to describe as faithfully as possible mental patients' experiences of hallucinations. A discovery four years ago helped me to get a relatively rich and consistent picture of the patients' experience. Though I noticed similarities with Swedenborg's description of the relationships of man to spirits it was only three years after all the major findings on hallucinations had been made that the striking similarity between what I twentieth-

Hemp

Hard work, but we must get there too. Also we must stop being such heads and learn the art of the follow-through. "Where were you? Why weren't you there? Why were you so late? Why didn't you finish it? Why don't you remember?" Hemp is a tool, not a separate universe.

RG-non-so-te

Marijuana Review

Good current information on pot, especially towards its legalization. I don't have a copy to show you. —SB

Marijuana Review from:
Michael Aldrich, ed. Memphis
\$2 /yr Box 74
Mill Valley, CA 94941

STASH

Means Students Association for the Study of Hallucinogens. Very thorough, sometimes academic, information on drugs. —SB

STASH Press
638 Pleasant St.
Beloit, Wisconsin 53511

When the British government was investigating the effects of marijuana on the Indian populace in the 1890's, they conducted a series of biological experiments with monkeys. One animal was trained to smoke a combination of marijuana and *Datura* and was allowed to continue this practice for a number of months. The monkey was then sacrificed and the autopsy revealed abnormally soft cerebral matter, while the other parts of the brain were in various stages of decomposition. None of these effects were seen in those monkeys trained to smoke only marijuana, and the doctors concluded that *Datura*, when used over a prolonged period of time, can directly cause organic brain damage.

It seems a sad commentary on the state of the present "psychedelic subculture" that the very practices of the establishment which are criticized as hypocritical lack of "truth in packaging" and the slick merchandizing techniques of Madison Avenue are the same practices employed by the purveyors of our chemical sacraments. When television sells Middle America an electric toothbrush, it does not sell the toothbrush, but an entire way of living (of which the toothbrush is but one small component). In much the same manner the dealer who offers his clientele a plethora of "mind-altering goodies" (from 4-way "sunshiners" to speckled psilocybin "pumpkin seeds") performs as much a disservice to the "counterculture." Unwary and inexperienced buyers are being led to believe that if they haven't been "stoned" by Dealer X's acid, then they've never been "stoned." A mind washed in one dealer's mesaline is purported to be "whiter than white" while the head of the unfortunate user of brand X seems to display the same old discouraging collar stains. "New" and "improved" preparations are being hawked with all the fervor of the quack who sells us Anacin® on the tube.

Scores of underground chemists who have discovered that the *Life* magazine claim that anyone who received a B in high school chemistry can make good, pure LSD is a myth, have compensated by spiking their concoctions with everything from amphetamines to belladonna alkaloids. The powerful financial incentives associated with the manufacture and sale of illicit psychedelics here, unfortunately, attracted the same types of unscrupulous merchandizers who have grown rich convincing us to buy cars that are unsafe, diet drinks that cause cancer and a frightening variety of status symbols that are of no human use. As a result, many of the "freaks" who have gotten involved with the psychedelic scene in the past few years may have never had a real LSD experience. It is not difficult to comprehend the increasing cynicism of the "flower children" as they are manipulated and possibly even poisoned by people taking advantage of their implicit trust in others.



Century patients describe and Swedenborg's Eighteenth-Century accounts become apparent to me. I then collected as many details as possible of his description. I found that Swedenborg's system not only is an almost perfect fit with patients' experiences, but even more impressively, accounts for otherwise quite puzzling aspects of hallucinations. I will first describe how I worked and my findings, and then relate this to Swedenborg's work.

It would appear that for selected alcoholics the substitution of smoked cannabis for alcohol may be of marked rehabilitative value. The drug effect of cannabis, as compared with alcohol, while having a sense of euphoria and detachment in common, lacks any other similarity except the intent for which it is taken. Excessive alcohol use produces a predictable weakening and dissolution of various superego and ego functions, whereas cannabis does not seem to have this attribute, providing, if anything, an increase in ego strength. Because cannabis does not facilitate ego alien behavior as seen with alcoholic excess, a great burden of guilt if removed, thus freeing the individual for more constructive pursuits.

The fact that cannabis did not produce symptoms of irritability upon withdrawal, nor effects on the gastrointestinal tract, as compared with alcohol, also assists in the rehabilitation of the individual. Since he is not physically sick any more, he is thus free to begin resocialization with the expansion of his consciousness to perceive the subtleties of the world beyond his need for immediate gratification or succor. Certainly cannabis is not a panacea, but it warrants further clinical trial in selected cases of alcoholism.

DOSEAGE BY WEIGHT

Drug	Light User	High Experienced User	Normal User	First Psychedelic	Maximum safe dose
LSD	20-50 µg	100-200 µg	300 µg	400-800 µg	1000-3000 µg
THC	1 mg	2.5 mg	5 mg	10 mg	20 mg
STP	5 mg	10 mg	22 mg	35 mg	50 mg
DMT	5-10 mg	20-30 mg	40 mg	50-60 mg	100 mg
Psilocyn	5-10 mg	20-30 mg	35 mg	40-60 mg	150 mg
Mescaline	50-200 mg	300-600 mg	400 mg	600-800 mg	1000 mg

The very light doses only give a feeling of well-being and seldom cause much hallucination. The experienced user can achieve the psychedelic effect with less of a dose, grading off to no drug at all. A person trying to experience the full psychedelic effect for the first time needs to be disconnected much more fully, therefore the larger dose. The largest doses cause a complete break with reality that few can handle pleasantly. The slight toxic side effects are not a major factor in considering the dosage because the hallucinogenic effects are so much more overwhelming at those high doses that other factors are minimized. The crude natural substances are not listed here because the amount of drug available does not follow any reliable weight percentage as the quality of these substances is not at all constant.



SUNDAY: THE MINE

Walking, body jolting, downhill. It's Sunday morning now and D.R. is on his way to explore the old abandoned coal mine he'd freaked out in his first day back at Trace Fork. It's been on his mind for several days to do it, to crawl back in with a light of some kind and get a real look at that place. He has passed the ruins of the tangle every time he has gone in or out of the hollow; but until this morning he has always been on some specific errand or other, and there has been no chance to stop and look around.

But it's Sunday now, his day of rest and leisure. D.R. slept till almost ten, fixed himself some eggs and fried a slice of green tomato for breakfast, and now at about the hour the other people of the community are gathering for Sunday worship at the church, D.R. has set out from the house with this very special destination in mind.

There were other things in D.R.'s mind too as he jolted down the hill, but they were bouncing around in such a chaos of broken images he wasn't paying them much attention. Pictures of the day before with Leonard, working, were vivid, and entirely pleasant to see: Leonard wiping sweat off his face, and grinning; the way the long one-by-sixes formed angles with the upright posts; and then an image of the finished pen itself, a space enclosed; all of those were pleasant scenes to see. But they flashed and flickered and jumped around so fast D.R. couldn't hold to any single one long enough to bring it into focus.

Shots from further in the past than yesterday were mixed in too. He caught a glimpse of himself walking out of Trace Fork years ago, a child among a group of people on their way to church on Sunday morning.

And then he saw Estelle lying on her back on that big rock where they'd made love that time, by the river.

He heard the sound that cars make when they pass real fast, that sudden whooshing of the wind, and he caught a glimpse of cactus by the roadside on some desert he had travelled in a car.

Dope Learning **413**

Figure 5. 2 Extrait de *The Last Whole Earth Catalog: Access to Tools*, *ibid.*, p. 413

Le *Whole Earth Catalog* développe une vision psychédélique de l'informatique : les évolutions technologiques, dans la lignée des psychotropes et du LSD, deviennent le moyen d'explorer sa conscience et de dépasser les limites corporelles dans des expériences artistiques et spirituelles. Fred Turner, dans son ouvrage *Le cercle démocratique : Le design multimédia, de la Seconde Guerre mondiale aux années psychédéliques*, revient sur cette vision psychédélique de la technologie : elle mène à la conception d'environnements englobants qui, en plaçant l'agentivité du public au premier plan, constituent des espaces qui favoriseraient l'émergence d'une « personnalité démocratique¹⁴», entendue au sein de cette contre-culture américaine du point de vue de « l'épanouissement personnel¹⁵». L'influence de l'artiste John Cage¹⁶, puis des *happenings* d'Allan Kaprow¹⁷, en brouillant « [toutes] les lignes – entre le spectateur et l'interprète, entre l'art et le quotidien, entre l'objet ordinaire et le beau¹⁸», irriguent dans les années 60 la multiplication de « *surrounds* », de « dispositifs d'encerclement » immersifs, qui envisagent la question de l'émancipation du point de vue de la liberté individuelle et de l'éveil des sens du public, rappelant les ambitions du théâtre immersif, analysé au chapitre précédent.

Si diverses que soient ces productions, leurs créateurs sont tous convaincus que les médias doivent être utilisés pour créer des environnements, que de tels espaces peuvent produire des changements psychologiques chez les individus et que les spectateurs ainsi transformés auront à terme la capacité de changer le monde¹⁹.

Dans la lignée des mouvements hippies et *a contrario* de la « Nouvelle gauche », ces dispositifs semblent s'éloigner des luttes politiques et sociales de leur époque, pour favoriser l'épanouissement des individus du point de vue de la conscience comme libération de tout contrôle.

¹⁴ Turner retrace analyse dans son ouvrage le contexte politique et social de la montée du fascisme aux États-Unis qui, dans les années 40, mène à la constitution du *Committee for National Morale* (« Comité pour le moral national ») et à l'émergence, au travers des travaux du comité composé de journalistes et scientifiques, de la « personnalité démocratique », « un état d'esprit fortement individualisé, empathique et rationnel, favorable à la diversité raciale et religieuse, et donc capable de collaborer avec les autres tout en conservant son individualité » (p. 23), comme alternative à l'autoritarisme. Cette utopie irriguera des œuvres vivantes, immersives et englobantes, qualifiées par l'auteur de « dispositifs d'encerclement », des années 40 jusqu'aux pratiques artistiques de la contre-culture américaine (F. Turner, *Le cercle démocratique : Le design multimédia, de la Seconde Guerre mondiale aux années psychédéliques* [2013], trad. Anne Lemoine, Caen, C&F éditions, 2016).

¹⁵ L. Dryansky, « Avant les hippies. L'émergence du multimédia et la fabrique de la démocratie aux États-Unis », in F. Turner, *Le cercle démocratique : Le design multimédia, de la Seconde Guerre mondiale aux années psychédéliques* [2013], trad. Anne Lemoine, Caen, C&F éditions, 2016, p. 19.

¹⁶ John Cage (1912-1992) est un compositeur, auteur et artiste plasticien américain, qui a influencé notamment le mouvement Fluxus et les avant-gardes artistiques.

¹⁷ Les *happenings* et leur influence dans la constitution d'une histoire commune entre le théâtre et le jeu vidéo, à travers la remise en question des frontières des lieux de représentation et la mise en place d'environnements ludiques et interactifs, sont abordés dans le chapitre 1.

¹⁸ F. Turner, *op. cit.*, p. 322.

¹⁹ *Ibid.*, p. 333.

Dans la politique de la conscience, la raison individuelle et les institutions gouvernantes de l'État se reflètent l'une l'autre : chacune cherche à restreindre la croissance des zones sous son contrôle, qui serait sans cela naturelle, organique et agréable. Pour saboter ce contrôle, les individus se tournent vers les médias, et en particulier vers la musique, les images sur écrans multiples et les jeux de lumières, qui endorment l'esprit analytique, réveillent l'inconscient et permettent aux individus de se rassembler dans des communautés organisées autour d'un état de conscience partagé²⁰.

Cette vision de la technologie comme expérience mystique, libératrice et spirituelle rappelle la conception animiste de la technologie de Brenda Laurel²¹ évoquée dans le chapitre 3 de cette recherche-création. En lien avec la philosophie d'une informatique ubiquitaire et pervasive, les avancées technologiques sont sollicitées dans l'exploration de nouvelles relations avec le monde qui nous entoure, et favorisent l'émergence de formes théâtrales immersives contemporaines. Dorien Zandbergen analyse dans son article « Silicon Valley New Age. The Co-Constitution of the Digital and Sacred » cette rencontre entre une culture *high-tech*, liée à l'essor des technologies informatiques dans la baie de San Francisco, et les mouvements contre-culturels psychédéliques et hippies, constitutifs d'une culture qu'elle nomme « *New Edge* ». Elle qualifie Brenda Laurel de « techno-hippie », et établit un parallèle entre l'histoire du *Whole Earth* et son analyse de l'informatique comme le moyen de « générer des expériences et des états de conscience supérieurs²² », de renouer avec le sacré, une harmonie globalisée et une symbiose entre l'homme et la nature :

Cela ne concerne pas seulement les plantes, la nature sauvage et les animaux ; cela concerne également la manière dont nous envisageons les pouvoirs des technologies que nous intégrons dans l'environnement. [...] Nous pouvons utiliser nos outils (ou en inventer de nouveaux) pour étendre notre capacité à voir l'invisible ou à agir dans la polis. Nous pouvons utiliser notre technologie d'une façon qui contribue à maintenir une relation juste avec Gaïa²³.

Laurel argumente la part sacrée, magique et spirituelle de l'informatique en puisant dans la Grèce Antique, mais aussi en référence à la « théorie Gaïa » de James Lovelock²⁴, qui décrit la Terre comme un système harmonieux dans lequel la technologie trouve une place de

²⁰ *Ibid.*, p. 315.

²¹ B. Laurel, « Designed animism », in Thomas Binder, Jonas Löwgren et Lone Malmborg, *Re(searching) the Digital Bauhauss*, Londres, Springer, 2008

²² (Je traduis) « restoring awareness of the authentic mind, and of generating higher experiences and states of consciousness. », D. Zandbergen, « Silicon Valley New Age. The Co-Constitution of the Digital and the Sacred », in Stef Aupers et Dick Houtman (ed.), *Religions of Modernity: Relocating the Sacred to the Self and the Digital*, Leiden, Brill, 2010, p. 22.

²³ (Je traduis) « This does not speak only to plants and wilderness and animals; it also speaks to how we frame the powers of the technologies we bring into being. [...] We can use our tools (or invent new ones) to extend our ability to see the unseen, or to take action in the polis. We can use our technology in ways that support being in right relationship with Gaia. », B. Laurel, *Computers as Theatre* [1991], 2nde édition, Upper Saddle River, NJ, Addison-Wesley, 2014, pp. 217-218.

²⁴ Brenda Laurel fait référence dans son ouvrage *Computers as theatre* (2nde édition, Upper Saddle River, NJ, Addison-Wesley, 2014) le livre de James Lovelock *Gaia: A New Look at Life on Earth*, publié en 1979.

choix : l'informatique ubiquitaire permet de fantasmer un partage d'informations et de données invisibles entre les organismes vivants, reliés en réseau.

La création, à la suite du *Whole Earth Catalog* du *Whole Earth 'Lectronic Link*, le WELL, en 1985, par Stewart Brand et Larry Brilliant, rejoint ce « rêve néo-communaliste d'une communauté de conscience partagée²⁵ », 20 ans après les communautés hippies. Le WELL est un « système de téléconférence au sein duquel les abonnés peuvent se connecter à un ordinateur central et échanger des messages, soit sur un mode conversationnel en temps réel, soit de manière asynchrone²⁶. » Il s'apparente à un forum et fonctionne à la manière des plateformes de discussion contemporaines : au sein de grandes catégories appelées des « conférences », les utilisateurs et utilisatrices peuvent ouvrir un fil de discussion et interagir avec les autres personnes contributrices, dans une structure arborescente. La plateforme se veut libre, ouverte, auto-gérée, et organisée de manière horizontale et collective, dans une absence de hiérarchie.

À la manière du *Whole Earth Catalog*, les thématiques sont diverses et font le lien entre des communautés hétéroclites : journalistes, technophiles, entrepreneurs et scientifiques s'y côtoient. Le WELL concrétise le rapprochement entre la contre-culture hippie, les théories cybernétiques et la communauté de *hackers* et d'entrepreneurs de la baie de San Francisco, la *Silicon Valley*. Le *hacker*, technophile passionné d'informatique, devient cet « aventurier culturel désireux de vivre en zone hors la loi²⁷ », partageant les valeurs héritées de la contre-culture américaine : il milite pour une information libre, accessible et étendue, l'absence d'autorité et de hiérarchie, et la foi en la technologie et la science²⁸. Ceux-là même qui deviendront les dirigeants des entreprises les plus puissantes de la *Silicon Valley*, à l'image de Steve Jobs et Steve Wozniak²⁹, apparaissent alors comme la relève de la contestation contre les institutions, l'ordre établi et les structures rigides. Ils sont érigés au rang de « prophètes émancipateurs », comme analysé par Éric Sadin dans son ouvrage *La siliconisation du monde* :

²⁵ F. Turner, *Aux sources de l'utopie numérique : De la contre-culture à la cyberculture*, Stewart Brand, un homme d'influence [2006], trad. Laurent Vannini, Caen, C&F éditions, 2021, p. 234.

²⁶ *Ibid.*, p. 227.

²⁷ F. Turner, *op.cit.*, p. 225.

²⁸ Voir à ce propos « l'éthique hacker » de Steven Levy, qui résume les valeurs communes des *hackers* autour de six principes : « L'accès aux ordinateurs – et toute chose qui vous enseigne un tant soit peu la façon dont le monde fonctionne – devrait être illimité et total. Remettez-vous-en toujours à la nécessité d'y mettre le nez ! / L'information doit être libre... / Méfiez-vous de l'autorité – prônez la décentralisation... / Les hackers devraient être évalués au regard de leurs actions, et non pas en fonction de critères factices comme les diplômes, l'âge, l'origine ethnique ou la situation sociale... / Vous pouvez générer de l'art et de la beauté avec un ordinateur... / Les ordinateurs changeront votre vie pour le meilleur. », S. Levy, *hackers*, Sebastopol, O'Reilly Media, 2010, cité par Fred Turner, *ibid.*, p. 218.

²⁹ Steve Jobs et Steve Wozniak créent l'entreprise Apple en 1976.

C'est sur cette même terre de Californie du Nord qu'émergèrent presque aussitôt quelques figures pleines d'« audace », décidées à inventer, coûte que coûte, le futur, et qui par la grâce de leur « clairvoyance visionnaire » et de leurs machines sommaires, sidérèrent les foules qui venaient d'ôter les fleurs de leurs chevelures, et allaient les élever au rang de « prophètes émancipateurs.³⁰»

Les idéaux émancipateurs des mouvements contre-culturels irriguent la création des entreprises du numérique qui se multiplient dans la *Silicon Valley*, et qui s'établissent en opposition avec des organisations bureaucratiques et hiérarchiques, pour plutôt favoriser la figure de l'entrepreneur, dans des structures flexibles et horizontales. Fred Turner, pour illustrer les racines contre-culturelles de ces entreprises, prend en exemple le film publicitaire d'Apple « 1984 »³¹, à l'occasion de la sortie du premier ordinateur Macintosh, la même année. On peut y voir, en référence au livre *1984* de George Orwell, une foule d'hommes quasiment identiques, en train d'écouter le discours d'un *Big Brother* diffusé sur un grand écran. Une femme court vers l'écran et le brise à l'aide d'un marteau, et la publicité se termine avec le message suivant : « Le 24 janvier, Apple Computer va lancer le Macintosh. Et vous verrez pourquoi 1984 ne sera pas comme "1984" ».



Figure 5. 3 Extraits du film publicitaire « 1984 » d'Apple pour le lancement du 128K Macintosh au Super Bowl, 1984. R. Scott (réalisateur), L. Clow (directeur de création), S. Hayden (concepteur-rédacteur), B. Thomas (directeur artistique), *1984*, Super Bowl Commercial, avec Anya Major et David Graham, TBWA\Chiat\Day, RSA Films, version disponible sur le site RSA Films, 1984 (en ligne, consulté le 21 juillet 2023) <https://rsafilms.com/us/directors/ridley-scott/apple-1984-319>

Le message véhiculé vise à présenter la technologie d'Apple comme une rupture avec la conception de l'informatique des années 80, dans laquelle l'ordinateur est principalement utilisé dans le contexte du travail, et souffre d'une mauvaise réputation. Le Macintosh est alors présenté comme un outil accessible à tous et à toutes, mis en scène dans ce film publicitaire comme garant d'une émancipation et libération de la bureaucratie et de son contrôle autoritaire. Près de quarante ans plus tard, la communication d'Apple se positionne toujours dans une orientation contestataire et contre-culturelle (à l'image du slogan « Think

³⁰ E. Sadin, *La silicolonisation du monde. L'irrésistible expansion du libéralisme numérique*, Paris, l'Échappée, 2016, p. 18.

³¹ F. Turner, *op.cit.*, pp. 224-225.

Different³²», créé en 1997), bien que les dérives liées à la prédominance technologique des géants du numérique, notamment en termes de protection des libertés individuelles, semblent bien faire écho au monde totalitaire dépeint par *1984* et mis en scène dans ce spot publicitaire.

Brèche, dans la scénographie déployée autour des joueurs et joueuses, met en scène dans les décors du studio des affiches qui reprennent des éléments de communication de ces entreprises, et font référence à leur héritage contre-culturel. Cette démarche est inspirée de l'analyse de Fred Turner en ce qui concerne l'usage de l'art dans la *Silicon Valley*, et notamment dans les locaux de Facebook : « [les] peintures qui ornent les murs viennent suggérer que les bureaux [...] sont une ville couverte de graffitis ; pas seulement un simulacre du monde au-delà du campus de l'entreprise³³ ». Tout en poursuivant la vocation de faire du lieu de travail un lieu de vie contre-culturel, ces peintures visent à motiver les individus au travail et à inculquer les valeurs de l'entreprise. L'un des murs du studio reprend une des affiches représentées dans l'ouvrage de Turner et conçue par l'*Analog Research Lab*, structure interne à l'entreprise :



Figure 5. 4 Photo de l'un des murs du studio fictif dans lequel les joueurs et joueuses évoluent, reprenant la communication de Facebook « *Move fast and break things* ». Peinture Tristan Itier, Scénographie Jeanne et Olivia Levet.

Le slogan « *Move fast and break things*³⁴ », utilisé par Facebook jusqu'en 2014, illustre parfaitement cette vision dans laquelle l'entrepreneur-*hacker* devient le symbole d'une

³² (Je traduis) « Pensez différemment ».

³³ F. Turner, *L'usage de l'art, de Burning Man à Facebook, art, technologie et management dans la Silicon Valley*, trad. Jay Demazière, Sophie Harris, Marine Kennerknecht et Hervé Le Crosnier, Caen, C&F éditions, 2020, p. 19.

³⁴ Le slogan pourrait se traduire de manière littérale par « Agissez vite et brisez des choses », mais la formule possède plusieurs sens en anglais. La première partie suppose à la fois la vitesse, la rapidité « Avancez vite », « évoluez rapidement », tandis que la deuxième partie suppose le fait de « briser les codes », de créer une rupture, de ne pas avoir peur de jeter pour expérimenter.

rupture avec l'idéologie en vigueur, tandis que « *break things* » fait référence à l'idée de briser les codes et les logiques en place. Au-delà de ces éléments, l'ensemble de la reproduction du studio fictif a vocation à prolonger ces influences et illustrer les racines d'une « utopie numérique », portée par les entreprises de la *Silicon Valley*. Le nom du jeu travaillé par le studio, *DASH-5.0*, joue sur une double traduction de « *dash* » : le terme peut à la fois se comprendre comme le tiret, lien entre deux choses, et à la fois comme l'élan, la course, évoquant un impératif de vitesse et la course à l'innovation. Le chiffre 5.0 fait référence à la tendance industrielle à fidéliser un public à l'aide de franchises, en déclinant un jeu en de multiples versions³⁵, mais il s'agit surtout d'un clin d'œil aux différentes évolutions du web³⁶. La composition du logo du jeu travaillé par le studio, *DASH-5.0*, joue sur l'articulation entre les innovations technologiques, les valeurs d'un monde ultra technologique et les idéaux contre-culturels :



Figure 5. 5. Le logo du jeu travaillé par le studio, *DASH-5.0*. Illustration Emmanuel Durand.

³⁵ L'exemple le plus connu de cette tendance industrielle est la franchise *Mario* de Nintendo, déclinant l'univers au fil des générations de consoles dans plus de 250 jeux aujourd'hui.

³⁶ Depuis son apparition et première définition en 1989 par Tim Berners-Lee, les différentes évolutions du *web* donnent lieu à une nouvelle génération : le *web* 1.0 correspond à sa première période, une toile permettant aux utilisateurs et utilisatrices de simplement accéder à un ensemble d'informations « statiques », se limitant majoritairement à la lecture de contenu. Le *web* 2.0, est défini par Dale Dougherty en 2004, et évolue vers des systèmes collaboratifs, participatifs et plus flexibles, permettant un dialogue dynamique avec l'utilisateur ou l'utilisatrice et la création de contenu en ligne ; les réseaux sociaux, *blogs*, *wikis* correspondent à cette génération. Le *web* 3.0, le « *web* sémantique » donne lieu à une définition floue, mais témoigne de la domination des données et des algorithmes, vers une conception de machines « intelligentes » capables de reconnaître, traiter et automatiser un ensemble d'informations. Le *web* 4.0 projette une évolution du *web* vers une technologie ubiquitaire, intégrée au quotidien de manière invisible à travers un ensemble d'objets connectés et autonomes (N. Choudhury, « World Wide Web and Its Journey from Web 1.0 to Web 4.0 », *International Journal of Computer Science and Information Technologies*, vol. 5, n°6, 2014 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) <https://ijcsit.com/docs/Volume%205/vol5issue06/ijcsit20140506265.pdf>) Le nom du jeu *DASH-5.0* insiste sur l'idée d'un futur où le *web* et la technologie sont au premier plan dans l'ensemble de nos activités et relations.

La charte colorimétrique fait référence à un art psychédélique qui se développe en parallèle du mouvement hippie dans les années 60 à San Francisco, et qui s'exprime par la communication visuelle des groupes de musique par des couleurs vives, des formes courbes, des références aux thèmes hippies et aux drogues hallucinogènes.



Figure 5. 6 « The Love Conspiracy Commune Presents Psychedelic Happenings, Peanut butter Conspiracy, The Doors, Feb 4-18, Whiskey A Go-Go in San Francisco », impression lithographique, papier, 68 x 41,8 cm, 1967. Don de la collection Donald R. Muller / Ross R. Scott, *American Friends of the Art Galley of Ontario*, 2013, Musée des Beaux-Arts de l'Ontario, Toronto.

Le contraste de l'inscription « *DASH-5.0* », dont la police est inspirée des canons du genre de la science-fiction cinématographique, avec les couleurs douces et chaudes de l'arrière-plan, rappelle la rencontre entre ces deux influences. Le nom du studio fictif *Connection Games* repose également sur cette histoire de la technologie : il fait référence au réseau internet, mais également à l'hypothèse Gaïa de James Lovelock, au fantasme d'une technologie permettant de relier les individus dans une communauté à grande échelle. La forme du logo évoque les systèmes hypertextuels mentionnés au chapitre 2 :



Figure 5. 7 Le logo du studio fictif de jeu vidéo, *Connection Games*, en deux versions. Illustrations Emmanuel Durand.

Le logo est également inspiré de l'iconographie des entreprises du secteur numérique, et notamment de celui de Figure Eight, entreprise spécialisée dans le *machine learning* et l'intelligence artificielle, et fondée en 2007 par Lukas Biewald. Le « 8 » symbolise l'idée d'un monde idyllique où les individus et les machines vivent en symbiose, apprennent et évoluent ensemble dans une boucle infinie, cachant les conditions précaires des « travailleurs du clic³⁷», œuvrant derrière les intelligences artificielles :



Figure 5. 8 Le logo de *Figure Eight*

Pour finir, le slogan du studio *Connection Games*, « *To connect the world is to free the world* », (qui peut se traduire par : « Connecter le monde, c'est libérer le monde ») inscrit sur la porte à l'entrée du studio, soutient l'argument d'un solutionnisme propre à la philosophie de la *Silicon Valley* : la technologie apparaît comme la solution à l'ensemble des problématiques sociales, écologiques, politiques, comme le moyen de changer le monde.

³⁷ Les « travailleurs du clic » sont des personnes qui travaillent de chez elles pour entraîner les intelligences artificielles *via* des sites qui les rémunèrent à la tâche, pour des revenus excessivement bas. Les tâches sont très courtes et répétitives, consistant par exemple à identifier parmi une proposition d'images celles correspondantes à un mot-clé, en vue d'optimiser les moteurs de recherche. Ces éléments sont analysés dans l'enquête de S. Rigaud, « Au secours, mon patron est un algorithme », dans l'émission *Cash Investigation*, présentée par Élise Lucet et diffusée le 24 septembre 2019 sur France 2 (en ligne, consulté le 28 juin 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=pFoU-cBCPMk>



Figure 5. 9 Photo de la porte d'entrée du studio fictif *Connection Games*. Deuxième version de la scénographie. Scénographie Jeanne et Olivia Levet.

La phrase est tirée du discours d'Éric Schmidt, alors président exécutif du conseil d'administration de Google, lors de la cérémonie de remise de diplômes de l'Université de Boston, le 20 mai 2012 :

Mais en ce siècle - votre siècle, pas le mien - il y a une chance de changement à l'horizon. La diffusion des téléphones mobiles, les nouvelles formes de connectivité, ouvrent la possibilité de connecter tout le monde. Et lorsque cela se produira, la connectivité révolutionnera tous les aspects de la société - politiquement, socialement, économiquement. Connecter le monde, c'est libérer le monde, croyez-moi. Et si nous y parvenons, nous pourrions résoudre tous les problèmes les plus urgents du monde [...] Vous avez ce pouvoir, dans vos poches ou vos carnets, dès maintenant³⁸.

³⁸ (Je traduis) « But in this century – your century, not mine — there is a chance for change on the horizon. The spread of mobile phones, the new forms of connectivity, offer the prospect of connecting everybody. And when that happens, connectivity will revolutionize every aspect of society — politically, socially, economically. To connect the world is to free the world, I say. And if we get this right, then we can fix all the world's most pressing problems [...] You have that power, right in your pockets or your pocketbooks, right now », E. Schmidt, discours lors de la cérémonie de remise de diplômes de l'Université de Boston, 20 mai 2012. Retranscription : « Transcript: Google's Eric Schmidt at 2012 Boston University Commencement Speech », *The Singju Post*, 30 juin 2016 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) <https://singjupost.com/transcript-googles-eric-schmidt-at-2012-boston-university-commencement-speech/?amp&singlepage=1>

Le discours s'adresse à de jeunes diplômés, qui, près de 15 ans après la création de Google, incarnent dans les mots de Schmidt la relève d'une révolution technologique, et constituent les « *managers* » et « *leaders* » de demain.

Cette vision de la technologie, et en particulier de sa capacité à mettre en réseau les individus, soutient ce que Luc Boltanski et Ève Chiapello nomment *Le nouvel esprit du capitalisme*. La notion d'esprit du capitalisme, définie comme l'« ensemble de croyances associées à l'ordre capitaliste qui contribuent à justifier cet ordre³⁹», les amène à développer une analyse des changements idéologiques accompagnant la domination d'une économie et politique capitaliste, depuis son émergence, jusqu'en 1999, date de publication. Elle permet d'illustrer la manière dont le capitalisme incorpore les différentes critiques et résistances qui lui sont opposées pour asseoir sa domination. La « critique artiste » du capitalisme, concrétisée notamment dans la révolte étudiante de mai 68, constitue ainsi l'un des socles d'un nouvel esprit du capitalisme, dans une dynamique qui mène à en faire le seul horizon souhaitable et envisageable :

[...] une critique de l'*aliénation* qui reprend les principaux thèmes de la critique artiste (déjà présents aux États-Unis, dans le mouvement hippie) : d'une part, le désenchantement, l'inauthenticité, la « misère de la vie quotidienne », la déshumanisation du monde sous l'emprise de la technicisation et de la technocratisation, et, d'autre part, la perte d'autonomie, l'absence de créativité, et les différentes formes d'oppression du monde moderne⁴⁰.

À travers l'étude comparative de la littérature de *management* des années 60, et celle des années 90, ils identifient alors ce qui correspond à un troisième esprit du capitalisme : le « *rejet de la hiérarchie*⁴¹», « l'adaptation », le « changement » et « la flexibilité⁴²» dans les entreprises, en opposition à une organisation bureaucratique « qui s'organise autour de la figure centrale du directeur [...] et des cadres⁴³ ».

[...] des entreprises *maigres* travaillant *en réseau* avec une multitude d'intervenants, une organisation du travail en équipe, ou par *projets*, orientée vers la satisfaction du client, et une mobilisation générale des travailleurs grâce aux *visions* de leurs leaders⁴⁴.

Cette vision repose sur une « métaphore du réseau⁴⁵» dans laquelle les frontières s'effacent. Les *managers*, grâce à la connectivité, peuvent travailler de n'importe où, n'importe quand, les équipes communiquer à distance, et le travailleur s'adapter à une économie pensée par

³⁹ L. Boltanski et E. Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme* [1999], Paris, Gallimard, 2011, p. 45.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 264.

⁴¹ *Ibid.*, p. 120.

⁴² *Ibid.*, p. 122.

⁴³ *Ibid.*, p. 58.

⁴⁴ *Ibid.*, p. 125.

⁴⁵ *Ibid.*, p. 141.

projets. Des réseaux comme le *Whole Earth 'Lectronic Link* jouent un rôle important dans ces mécanismes : la croissance très rapide des entreprises, mais également la transformation du modèle économique américain vers des logiques de flexibilité, amènent une forte instabilité de l'emploi dans la *Silicon Valley* des années 80. Les contrats sont courts, structurés autour de projets et très mobiles⁴⁶, et une plateforme comme le WELL permet de se constituer un réseau et de favoriser ses chances d'emploi. Dans le même temps, le modèle économique de la *Silicon Valley*, dans laquelle le travail s'adapte à l'évolution du marché pour placer au premier plan l'innovation hors de toute réglementation ou contrainte, creuse les inégalités sociales, culturelles et économiques dans l'accès à l'emploi, et semble loin des idéaux d'émancipation et de liberté propres à la contre-culture des années 60 :

Si les idéaux libertaires ont pu introduire un germe libéral dans le monde numérique, c'est en raison d'une sorte de processus de dépolitisation de la volonté d'émancipation que les pionniers de l'Internet avait [*sic*] initialement investi dans cet arrachement utopique à la vie ordinaire que représentait l'exil vers la communauté virtuelle⁴⁷.

Cet échec, symbolisé par le passage d'une utopie libertaire à des valeurs libérales, s'inscrit dans la dépolitisation des idéaux contre-culturels des Nouveaux Communistes. L'émancipation ne se fait pas dans une remise en question directe des systèmes en place, et dans un renversement des rapports de pouvoir, mais dans un « à-côté ».

Tandis que la rupture radicale avec la société américaine et ses codes, symbolisée par l'essor de communautés plaçant au premier temps la liberté individuelle, pouvait avoir valeur d'utopie à la fin des années 60, prolongée vers une utopie numérique à grande échelle, les valeurs d'autonomie, d'indépendance, de flexibilité, de liberté d'expression et la méfiance du contrôle de l'État sont aujourd'hui inscrites dans l'air du temps néolibéral.

1.2 *Brèche* : la représentation d'un monde postmoderne, technolibéral et ubérisé

Brèche, comme exploré dans les précédents chapitres, prend place au sein d'une *start-up* de jeu vidéo en développement. Le modèle de la *start-up* est très présent sur le marché du jeu vidéo, notamment dans le domaine de l'indépendant : en accord avec une « tournure technolibertarienne de l'entrepreneuriat qui abat les " barrières à l'entrée " du monde du

⁴⁶ Fred Turner note que « les ingénieurs et cadres dirigeants des entreprises de la *Silicon Valley* ne restaient pas plus de deux ou trois ans au même poste : et le turnover chez les techniciens et ouvriers étaient encore plus rapide. », F. Turner, *Aux sources de l'utopie numérique : De la contre-culture à la cyberculture, Stewart Brand, un homme d'influence* [2006], trad. Laurent Vannini, Caen, C&F éditions, 2021, p. 241.

⁴⁷ D. Cardon, « Les origines hippies de la révolution numérique », in Fred Turner, *Aux sources de l'utopie numérique : De la contre-culture à la cyberculture, Stewart Brand, un homme d'influence*, Caen, C&F éditions, 2021, pp. 27-28.

travail et du marché⁴⁸», beaucoup de jeunes entrepreneurs et entrepreneuses se lancent dans l'industrie du jeu en montant une structure autour d'un projet, espérant se faire une place sur le marché et auprès des joueurs et joueuses. La *start-up* fictive dans laquelle les joueurs et joueuses prennent place dans *Brèche* met en scène les principes technolibertariens : elle est présentée comme un jeune studio de jeu vidéo montpelliérain, créé en 2012, et composé de six personnes.

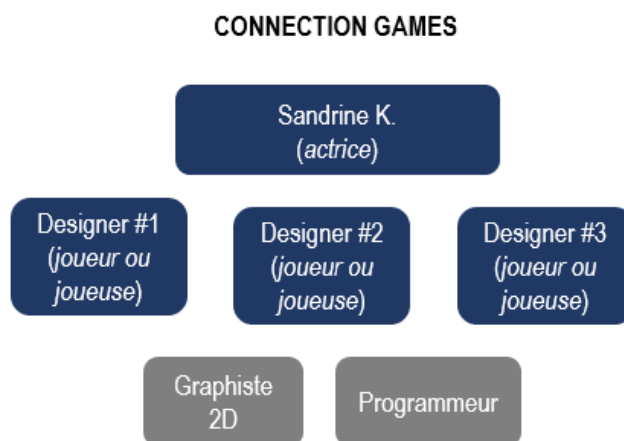


Figure 5. 10 Organigramme du studio fictif de *Brèche*. Olivia Levét.

L'expérience prend place dans un garage, et la scénographie est constituée avec peu de moyens, en référence à un mythe libéral hérité des *hackers* de la *Silicon Valley*, dans lequel la réussite est pensée sous le règne de la méritocratie : partis de rien, ces entrepreneurs figurent aujourd'hui parmi les premières richesses mondiales⁴⁹ :

La start-up représente la version contemporaine du garage, mais dans une dimension populaire. Chacun peut désormais, à partir de presque rien, espérer « devenir milliardaire ». Même depuis sa cuisine, en étant équipé d'un ordinateur et éventuellement soutenu par deux ou trois compagnons maîtrisant le code⁵⁰.

En écho à l'analyse de Boltanski et Chiapello, Éric Sadin analyse la start-up comme incarnant le « consensus idéologique social-libéral de notre temps⁵¹ ». En s'imposant comme alternative au modèle vieillissant d'une entreprise codifiée, hiérarchique, difficile d'accès, la *start-up* s'inscrit dans une « dynamique révolutionnaire⁵² », dans laquelle chaque individu peut prétendre au succès de manière égalitaire, en cohérence avec les racines de cette utopie

⁴⁸ E. Sadin, *La silicolonisation du monde. L'irrésistible expansion du libéralisme numérique*, Paris, l'Échappée, 2016, p. 133.

⁴⁹ La légende voudrait que les premiers ordinateurs Apple aient vu le jour dans le garage de la maison de famille de Steve Jobs à Los Altos dans la baie de San Francisco, créant autour des deux fondateurs ce mythe de l'entrepreneur de génie parvenant à gravir et dépasser tous les obstacles pour concrétiser son rêve.

⁵⁰ E. Sadin, *op. cit.*, p. 132.

⁵¹ *Ibid.*

⁵² *Ibid.*, p. 133.

numérique. Mais derrière cette promesse utopique, un modèle de « management cool » et de flexibilité, la *start-up* symbolise le passage de l'utopie libertaire contre-culturelle américaine à la domination du néo-libéralisme et de la postmodernité, analysé par Thierry Serdane :

Les heureux élus garderont un temps leurs idéaux, ils instaureront un modèle de management cool, prôneront la liberté, mais avec la maturité, ce sera davantage la voie libérale que la libertaire qui aura cours. Ils conserveront leurs idoles cybernéticiens, et leurs avatars, mais seront également prosélytes de leurs gourous économistes. Les nouveaux hommes d'affaires en jean et baskets seront les principaux passeurs du néo-libéralisme, et les principaux acteurs de la postmodernité⁵³.

Brèche propose d'explorer les manifestations de cette idéologie dominante dans le contexte narratif du jeu développé par le studio fictif, *DASH-5.0*.

⁵³ T. Serdane, *Le jeu vidéo, un art mécanique ? Se réappropriier la contre-culture*, Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault, Montpellier III, 2014, p. 149.



● Le produit



Dans *DASH - 5.0*, expérimentez un monde où l'art viendra enchanter votre vie tous les jours ! Incarne un entrepreneur ambitieux, faites des choix stratégiques pour accélérer la croissance de votre entreprise dans un monde où les avancées technologiques permettent de rêver à des projets innovants et créatifs, et devenez *leader* sur le marché du *coaching* à l'ère de l'intelligence artificielle.

Plateforme
PC

Genre
Aventure, Science - fiction, récit d'anticipation, jeu de rôle.

Contexte
DASH - 5.0 se passe à Montpellier, en 2050. Après de multiples crises politiques, écologiques et sanitaires, Le numérique et le divertissement sont des secteurs en pleine expansion. Les nouvelles technologies remodelent notre quotidien : nos smartphones nous donnent accès à un ensemble de services en un mouvement de main, les voitures intelligentes nous transportent sans effort, et le développement d'environnements virtuels et immersifs plus vrais que nature nous permettent de voyager, de travailler et de nous divertir sans bouger de notre salon. De nombreux métiers ont disparu, mais les nouveaux enjeux technologiques, écologiques et sociaux mènent à la prolifération de startups et de nouveaux secteurs d'activité. Si le télétravail est facilité et généralisé, beaucoup de travailleurs choisissent de vivre ensemble dans des lieux permettant d'allier détente, sport, bien-être, spiritualité et travail. Le paysage de la ville est modifié : les *buildings* végétalisés permettent d'accueillir bureaux et logements face à la croissance importante du nombre d'habitants et habitantes.

Août 2023

Figure 5. 11 Extrait du cahier des charges de *Brèche*, donné aux joueurs et joueuses au début du jeu pour les guider dans la narration à créer. Réalisation Olivia Levet.

Le cahier des charges donné aux joueurs et joueuses décrit un monde dystopique, marqué par « de multiples crises politiques, écologiques et sanitaires », comme prolongement de notre contexte politique et social. Face à ces enjeux, le numérique, la technologie et l'entrepreneuriat semblent être le seul horizon utopique. Le néo-libéralisme évoqué par Serdane devient un technolibéralisme, défini par Guillaume Carnino et Cédric Biagini :

[...] profonde intrication du déferlement technologique (promu par les idéaux de maîtrise et de toute-puissance) à l'idée libérale selon laquelle les sociétés ne peuvent choisir leur destinée hors de l'individu en tant que monade infiniment potentielle⁵⁴.

Par un processus qu'Éric Sadin nomme la « silicolonisation du monde », les modèles technologiques et surtout économiques propres aux GAFAM et à la *Silicon Valley* deviennent hégémoniques, et consolident une « économie de la donnée [qui] aspire à faire de tout geste, souffle, relation, une occasion de profit⁵⁵ ». Les héros de cette ère technolibérale sont « siliconiens », héritiers des *hackers* hippies de la *Silicon Valley* :

Et qui ne revêtent plus les atours d'inventeurs chevelus, mal rasés, portant des pulls en col V et voulant augmenter la « puissance d'agir » des personnes à l'aide de leurs appareils rudimentaires. Mais par des imberbes ou des super-héros équipés de *hoodies* et de Reebok, déclarant en boucle vouloir œuvrer au « bien de l'humanité » grâce à leurs applications miraculeuses destinées à « augmenter » chaque séquence de nos quotidiens⁵⁶.

Le héros de *DASH-5.0* apparaît comme un miroir de cet entrepreneur fantasmé par la *start-up nation* : « un jeune homme déterminé, ambitieux, animé par la volonté de participer activement aux innovations qui rythmeront le monde de demain⁵⁷ ».

⁵⁴ C. Biagini et G. Carnino, « On arrête parfois le progrès », in Cédric Biagini et Guillaume Carnino (dir.), *Les luddites en France*, Paris, L'échappée, 2011, p. 48.

⁵⁵ E. Sadin, *op. cit.*, p. 21.

⁵⁶ *Ibid.*, p. 18.

⁵⁷ Extrait de *Brèche*.



Notre héros est un jeune homme déterminé, ambitieux, animé par la volonté de participer activement aux innovations qui rythmeront le monde de demain. Il œuvre dans son quotidien pour une société plus juste et croit en ses acteurs : son but est le bonheur collectif, son moteur la conviction que la technologie peut nous y conduire. Son nom est : Jeff Artman. Il s'agit d'un jeune homme dynamique, bosseur invétéré. Il a 33 ans et est célibataire, son rythme de vie rendant difficile une relation stable. Il aime le sport, les voyages à la rencontre de cultures et valeurs diverses, et l'art : son vlog Road-trip et passion atteint 30 000 followers sur Instagram.

Figure 5. 12 Héros attendu par le cahier des charges pour la narration du jeu *DASH-5.0*, travaillée par les *narrative designers*, ainsi que le texte associé. Illustration Emmanuel Durand. Narration Olivia Levet.

Il ne porte pas des *hoodies* et des Reeboks, mais arbore un look *hipster*, expression qui devient populaire dans les années 2000. Ce mouvement, à l'instar des exemples explorés dans ce chapitre, symbolise le paradoxe d'une contre-culture : il est animé par la volonté de s'établir en marge d'une culture de masse dominante, mais s'inscrit également dans un phénomène de mode *kitsch*, et un air du temps postmoderne. Le *tee-shirt* qu'il porte arbore l'inscription « *Keep Calm and Trek on* », en référence au « *Keep Calm and Carry On* » (littéralement « Restez calme et continuez »⁵⁸). L'expression « *Trek on* » renvoie à la fois au « *trekking* », ce sport de randonnée sur de longues périodes, souvent dans des zones sauvages et difficiles d'accès, et à la fois à l'injonction d'avancer coûte que coûte. L'illustration et la description du personnage dressent le portrait paradoxal d'un entrepreneur sportif, fervent défenseur d'un solutionnisme technologique, mais également aventurier influenceur, affichant sur son profil Instagram des photos de voyages dans des lieux sauvages, symboles de déconnexion et de lien avec la nature.

L'« ubérisation » de tout secteur d'activité témoigne de ce technolibéralisme à grande échelle : la promesse de liberté, d'horizontalité, de flexibilité, d'indépendance et d'autonomie portée par le modèle de la *start-up* s'étend aujourd'hui à l'ensemble des secteurs économiques, dans un processus initié par les géants du numérique de la *Silicon Valley*. L'entreprise Uber, qui donne son nom à ce phénomène, s'inscrit pleinement dans le solutionnisme qui définit l'esprit de l'utopie numérique :

⁵⁸ Cette expression trouve son origine dans une campagne par affichage en 1939 au Royaume-Uni pour maintenir le moral de la population pendant la Seconde Guerre Mondiale, aujourd'hui détourné comme slogan de culture populaire inscrit sur de nombreux produits commerciaux.

Travis Kalanick, le fondateur d'Uber, a souvent raconté que, se trouvant un soir dans une rue de Paris, il recherchait vainement un taxi. Devant la difficulté d'en trouver un disponible, tout à coup, il s'est dit : « Tiens, on pourrait concevoir une plateforme qui mettrait en contact des individus avec des personnes offrant un service de voiturage. Il n'y a pas à cette heure suffisamment de taxis sur la zone, ce défaut peut et doit être rectifié. »⁵⁹

Loin de se cantonner à la réservation d'un taxi, les plateformes permettant d'accéder en un clic à tout un ensemble de services se multiplient, et sont maintenant ancrées dans le quotidien. Dans cette utopie, améliorer le monde pour le rendre plus fluide, flexible, efficace, rapide et optimisé est à la portée de tout le monde : dans le prolongement de la flexibilité permise par la *start-up*, chacun peut, en quelques clics, devenir « micro-entrepreneur ». La narration de *DASH-5.0* étend cette ubérisation au domaine de l'art : le héros du jeu travaille dans une *start-up* qui développe une application mettant en relation artistes indépendants et particuliers dans la mise en place de « routines artistiques », permettant aux utilisateurs et utilisatrices de se détendre à tout moment de leur journée, avant un « retour au travail optimisé ».

[...] une application novatrice qui mêle coaching et art. À travers des programmes personnalisés sur mesure grâce aux technologies d'intelligence artificielle, l'application propose aux utilisateurs et utilisatrices des routines adaptées à leurs besoins, en fonction de leurs déplacements, de leurs conversations, de leurs goûts et de leurs habitudes. Entre les conseils healthy, de sport, bien-être et spiritualité, elle leur propose de vivre des moments de déconnexion immersifs grâce aux dernières innovations dans le domaine de la réalité virtuelle, leur permettant de se détendre avant un retour au travail optimisé. Grâce aux nombreux artistes partenaires qui nourrissent l'IA, les client.es peuvent bénéficier de conseils et d'expériences virtuelles adaptées à leurs besoins et développer un lifestyle redynamisant leur quotidien⁶⁰.

La description de l'application, disponible dans le cahier des charges, présente un système qui mêle *coaching* (ou « accompagnement personnalisé ») et art, et dans lequel l'art est pensé comme un programme de remise en forme. L'orientation est critique ; l'application dépeint un monde où l'art est détourné et envisagé comme l'un des rouages d'un système technolibéral, centré sur le travail et la production de valeurs. Les artistes deviennent par l'intermédiaire de l'application des *coachs* : si ce rôle est souvent associé au domaine du sport, il trouve aujourd'hui sa place dans le domaine en expansion du développement personnel, de l'art-thérapie⁶¹ mais aussi du *management*⁶², dans l'analyse de Boltanski et Chiapello :

⁵⁹ E. Sadin, *op. cit.*, pp. 133-134.

⁶⁰ Extrait du cahier des charges de *Brèche*.

⁶¹ L'Art-thérapie est une pratique qui consiste à utiliser la pratique artistique comme outil ou méthode de psychothérapie ou de développement personnel.

⁶² La métaphore sportive à l'origine du cadre de travail agile Scrum est une illustration de ce glissement entre le domaine du sport et celui du *management* : « scrum » se traduit de l'anglais au français par « mêlée » et fait référence à la mêlée au rugby, supposant une équipe soudée qui progresse par itération jusqu'à

Outre le manager (« chef de projet », « coordinateur d'équipe » ou, selon une appellation plus ancienne, « responsable de centre de profit »), on a vu que certains auteurs identifiaient aussi un autre personnage, le « coach » (quand le manager n'est pas également chargé de cette fonction), dont la tâche est de développer les compétences et le potentiel des hommes de l'organisation⁶³.

Dans *Brèche*, le texte associé au patron de l'entreprise, inspiré des entrepreneurs à succès de la *Silicon Valley*, complète cette orientation : « Et si l'art pouvait-être vraiment utile à la société [...] ? » :

Lorsqu'on rencontre Miles Zugar, le fondateur de DASH 5.0, son jeune âge et son air timide surprennent d'emblée. Mais ne vous fiez pas aux apparences : Miles gère d'une main de maître la stratégie de l'entreprise. L'idée de DASH 5.0 lui est venue lors de ses études : beaucoup de ses amis lui demandaient son secret pour allier visio-conférences à toute heure de la journée, programme sportif sur mesure et consommation culturelle. Il a vu dans les progrès de l'intelligence artificielle le moyen de proposer aux gens une organisation de leurs journées efficace et optimisée, tout en répondant à la crise culturelle contemporaine : et si l'art pouvait être vraiment utile à la société en reconnectant les gens avec leurs passions, métiers et projets ?⁶⁴

Le choix de mettre en scène une application proposant des moments de pause grâce à une technologie immersive est particulièrement influencé par certaines formes de dispositifs immersifs contemporains, qui trouvent directement leur place au sein des entreprises, comme les « bulles de déconnexion » d'Onyo, un studio fondé en octobre 2020 par Yann Garreau et Charlotte-Amélie Veaux⁶⁵. Le point de départ d'Onyo est de proposer à des particuliers ou professionnels des « bulles de respiration », des expériences sonores disponibles sous plusieurs formes⁶⁶ :

- En ligne, « Je suis DRH, et j'offre une pause aux salariés de mon entreprise ».
- Sous la forme d'installations artistiques itinérantes, destinées à prendre place dans des lieux de passage comme les centres commerciaux, les gares, les salons, des festivals mais également les entreprises.
- Dans des *workshops* : « Je suis en charge du séminaire sur la transformation dans mon entreprise. »

l'objectif fixé. Les personnes formées aux méthodes agiles occupent alors le rôle de *coachs* agiles au sein des entreprises.

⁶³ L. Boltanski et E. Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme* [1999], Paris, Gallimard, 2011, pp. 132-133.

⁶⁴ Texte affiché dans le *narrative document* de *DASH-5.0* lorsque le joueur ou la joueuse ajoute et valide l'élément narratif correspondant au patron de l'entreprise.

⁶⁵ (En ligne, consulté le 6 juin 2022) <https://onyo.fr>. Yann Garreau et Charlotte-Amélie Veaux reviennent lors de la journée d'étude « Théâtre immersif sur les scènes contemporaines anglophones et francophones » qui s'est déroulée le 17 janvier 2020 au Théâtre Lepic à Paris, organisée par Emeline Jouve, Juliette Mézergues et Déborah Prudon, sur leur « Tour du monde de l'immersif » préalable à la création d'Onyo. Ils se définissent comme « explorateurs d'expériences immersives », et recensent leurs découvertes dans un média en ligne (*UXmmersive*) qui englobe tant des œuvres de théâtre immersif que des parcs d'attraction, des jeux de piste de type ARG ou des installations immersives.

⁶⁶ Informations recueillies sur la page de présentation d'Onyo lors de la campagne participative mise en place pour financer le projet, (en ligne, consulté le 6 juin 2022) <https://www.wedogood.co/onyo/>

Leur ambition, avec ces dispositifs numériques, immersifs et sonores, est de contrebalancer l'omniprésence technologique en proposant des « rituels », permettant de se reconnecter au vivant, dans une ambition proche de celle de Brenda Laurel : « Alors que la pandémie frappe, ils souhaitent utiliser la puissance des nouveaux récits et de l'immersion pour reconnecter les publics à la biodiversité⁶⁷. » Leur première création, *L'Arbre-Soleil*, « un rituel de régénération du vivant » d'une quinzaine de minutes, propose aux participants et participantes de s'immerger dans un univers inspiré de la mythologie japonaise. Le public prend place autour d'une sculpture lumineuse interactive en forme d'arbre, afin de participer à un rituel pour maintenir son énergie vitale. Les participants et participantes portent des casques audios, qui diffusent un son spatialisé dans la yourte itinérante qui accueille l'expérience⁶⁸. Si l'orientation poétique de l'œuvre, sa scénographie immersive, et le travail narratif et sonore, aboutissent à une expérience dépaysante, porteuse de valeurs écologiques, son installation au sein des entreprises entre en adéquation avec l'idéologie de la *Silicon Valley*.

Le cahier des charges de *Brèche* caricature l'injonction posée sur l'art de s'inscrire dans un « projet » utile à la marche libérale, en écho à l'analyse d'Olivier Neveux dans son ouvrage *Contre le théâtre politique*, dans lequel il argumente la difficulté pour un « théâtre politique » de résister à une instrumentalisation en faveur de la domination néolibérale : mission est donnée au théâtre de jouer un rôle en adéquation avec les politiques publiques, et de répondre aux maux contemporains :

Servir : tel sera le maître-mot d'une époque qui ne saurait penser autrement ce qu'elle promet. La valeur de toute chose est rapportée à son utilité quantifiable : elle doit s'intégrer utilitairement à la société en cours de création, soit qu'elle y contribue, soit qu'elle ait trouvé une place compatible avec les attendus néolibéraux⁶⁹.

Au-delà de la narration du jeu que les participants et participantes doivent développer, la fiction autour de leur rôle met également en scène un monde où l'art survit dans son intégration à une politique centrée sur l'innovation et la production de valeurs. Le studio dans lequel ils et elles prennent place les embauche dans le cadre d'un appel à projet qui vise à penser « Le Monde de demain », dans une mise en abyme avec le contexte narratif postmoderne de *DASH-5.0*.

⁶⁷ Propos issus du site officiel d'Onyo, à la rubrique « Qui sommes-nous », (en ligne, consulté le 13 juillet 2023) <https://onyo.fr/qui-sommes-nous/>

⁶⁸ Informations recueillies sur le site officiel d'Onyo, à la page de présentation de *L'Arbre-Soleil*, (en ligne, consulté le 6 juin 2022) <https://onyo.fr/larbre-soleil-2/>

⁶⁹ O. Neveux, *Contre le théâtre politique*, Paris, La Fabrique, 2019, p. 52.

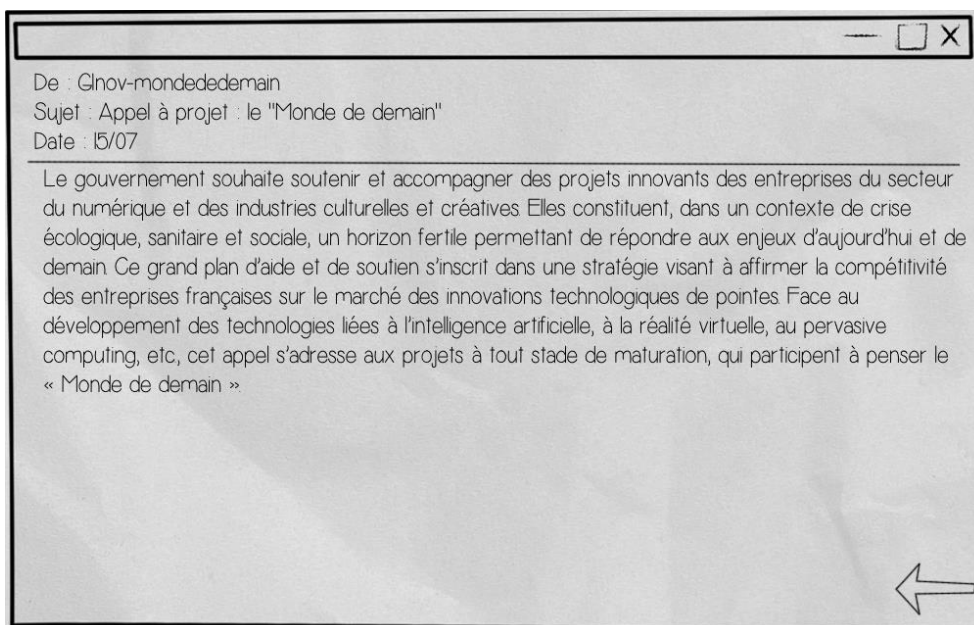


Figure 5. 13 Capture d'écran du mail « Appel à projet : le « Monde de demain » disponible dans *Brèche*. Réalisation Olivia Levet.

Le vocabulaire de l'appel à projet reprend les éléments de langage d'appels à projets gouvernementaux⁷⁰ et d'une idéologie solutionniste. Il critique la vocation contemporaine postmoderne et technolibérale à répondre à un « contexte de crise écologique, sanitaire et sociale » par le financement d'innovations technologiques de pointe, pour dessiner le « Monde de demain », reprenant une expression largement utilisée par les médias et la presse pendant la pandémie de Covid-19.

1.3 Du héros révolutionnaire au héros entrepreneur : l'art participatif comme rouage du néolibéralisme

L'exemple des « bulles » d'Onyo est une manifestation du lien exploré dans cette recherche-crédation entre l'immersion et la métaphore liquide d'un monde postmoderne, analysé dans le chapitre 3, et concrétisé à travers le concept du *flow*. Ce concept, développé par le psychologue Mihály Csíkszentmihályi, est issu du domaine de la psychologie positive et du développement personnel, et donne des clés pour penser l'immersion des joueurs et joueuses dans un jeu vidéo, mais également l'engagement des employés au travail. Il amène à renouer avec l'analyse d'Adam Alston des dispositifs immersifs⁷¹, et notamment du théâtre

⁷⁰ À titre d'exemple, le plan d'investissement « France 2030 », lancé par le gouvernement en 2021, qui entend répondre « aux grands défis de notre temps [...] à travers un plan d'investissement massif pour faire émerger les futurs champions technologiques de demain » (sur le site officiel de l'Élysée, en ligne, consulté le 22 juillet 2023 : <https://www.elysee.fr/emmanuel-macron/france2030>), et qui regroupe un ensemble d'appels à projet déposés par les structures référencées.

⁷¹ La relation entre le « flow », l'esthétique mise en place par le théâtre immersif contemporain et l'analyse d'Adam Alston exposée ici est le prolongement de l'article « Video Games, Flow and Immersive

immersif de la compagnie Punchdrunk. L'auteur argumente la manière dont le théâtre immersif véhicule « des valeurs communes avec le néolibéralisme, telles que l'esprit entrepreneurial, la valorisation du risque, de la capacité d'action et de la responsabilité⁷²», et s'ancre dans une industrie de l'expérience.

En écho à l'analyse de Fred Turner des expériences participatives « d'encerclement » immersives de la contre-culture américaine, qui échoueraient à développer une esthétique véritablement libératrice et émancipatrice⁷³, l'analyse d'Alston témoigne de la difficile résistance d'un théâtre contemporain à l'extension du technolibéralisme. En parallèle à la théorie du *flow*, dans lequel l'engagement provient d'un plaisir ressenti lors de la réalisation d'une tâche, dans un mouvement autotélique stimulant le « point G⁷⁴» des joueurs et joueuses, Alston analyse le théâtre immersif comme une forme d'hédonisme. La participation à la fiction poursuivrait le but de faire vivre une expérience émotionnelle, excitante et jouissive, sans autre fin en soi : l'« expérience agréable ou stimulante n'est pas seulement un heureux hasard résultant de l'événement théâtral, mais est, à bien des égards, la raison d'être du théâtre immersif⁷⁵». Cette recherche aboutit dans le théâtre immersif à déployer l'ensemble de l'œuvre autour et en fonction du public, vers une sorte de plaisir narcissique : « l'expérience est centrée sur vous, le participant⁷⁶». Au démarrage de la représentation, les groupes de participants et participantes sont séparés, et chaque personne déambule librement dans la scénographie et au milieu des acteurs et actrices, accédant à l'œuvre dans l'ordre qu'elle désire. Le fonctionnement de ce type de théâtre tend à donner l'impression à chaque

Theatre: Participatory Arts in the Ultraliberal Era » en cours de publication dans les actes du colloque international « Live Performance and Video Games » (« Video Games, Flow and Immersive Theatre: Participatory Arts in the Ultraliberal Era », in Réjane Dreifuss, Simon Hagemann et Izabella Pluta (éd.), *Live performance and video games*, Bielefeld, Transcript, 2024, article accepté pour publication.

⁷² (Je traduis) « how immersive theatre shares particular values with neoliberalism, such as entrepreneurialism, as well as the valorisation of risk, agency and responsibility », A. Alston, « Audience participation and neoliberal value : Risk, agency and responsibility in immersive theatre », *Performance Research*, vol. 18, n° 2, pp. 128-138, 2013, <https://doi.org/10.1080/13528165.2013.807177>

⁷³ Fred Turner analyse dans son ouvrage *Aux sources de l'utopie numérique* l'écart entre les ambitions de certains « dispositifs d'encerclement démocratique » et leurs mises en place, dans lesquelles les actions des participants et participantes sont dirigées par le dispositif : « Au début de la Seconde Guerre mondiale, les dispositifs d'encerclement démocratique présentaient une alternative puissante aux médias de masse et à la société totalitaire. Dans le même temps, ils constituaient également un virage vers un nouveau mode de contrôle directif aujourd'hui omniprésent dans notre culture. [...] Les écrans nous encerclent. Les sons nous parviennent de tous côtés. Lorsque nous utilisons nos ordinateurs ou nos téléphones, chacun de nous trace son propre chemin à travers un paysage d'images et de sons [...]. Mais nous le faisons dans des conditions qui ont été établies pour nous par des experts à distance » (F. Turner, *Le cercle démocratique : Le design multimédia, de la Seconde Guerre mondiale aux années psychédéliques* [2013], trad. Anne Lemoine, Caen, C&F éditions, 2016, p.32).

⁷⁴ O. Cañara, « Les dimensions multiples de l'engagement ludique », *Sciences du jeu*, n°10, 2018 (en ligne, consulté le 21 juillet 2023) <https://journals.openedition.org/sdj/1149>

⁷⁵ (Je traduis) « that a pleasurable or challenging experience is not just a fortunate by-product of the theatre event, but is, in many respects, immersive theatre's *raison d'être* [sic] », A. Alston, *op. cit.*

⁷⁶ (Je traduis) « the experience is all about you, the participant. », *ibid.*

individu qu'il est le moteur principal de la narration, le personnage principal. Il renforce un certain individualisme, rejoignant la tendance néolibérale faisant peser sur les individus la responsabilité de l'accès au bonheur et à la réussite. Alston définit cette relation entre le public et le théâtre immersif comme une « "participation entrepreneuriale" [...] une forme de participation basée sur la création de ses propres opportunités⁷⁷ » : tout en suggérant au public qu'il peut naviguer librement au sein de l'œuvre, ce type de théâtre valorise les personnes les plus entreprenantes, par un ensemble de règles implicites. L'exemple des « *one-on-one* » (« 1:1 », qui se traduit par « tête-à-tête ») est pris par Alston pour expliciter son propos : il s'agit de moments privilégiés, pendant lesquels l'une des personnes du public peut partager un moment en tête-à-tête avec l'un des personnages de la pièce, à l'écart des autres spectateurs et spectatrices. Ces moments apparaissent comme des récompenses pour les personnes les plus curieuses, qui auront su faire preuve d'initiative, ou retenir l'attention des acteurs et actrices. Ils ancrent le théâtre immersif implicitement dans un système gamifié, en mettant le public face à des objectifs, *challenges* et récompenses, comme analysé par Rose Biggin dans son ouvrage *Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk* :

L'idée qu'il n'y a pas de « mauvaise manière » de vivre une production devient problématique s'il y a également un besoin implicite d'approcher une expérience de « flow » en parvenant à relever un défi ou en cherchant à atteindre un objectif clairement défini. Les règles (tacites ou implicites) d'une production immersive peuvent devenir hypervisibles pour les membres du public qui ont le sentiment que ces règles doivent être découvertes et suivies pour une meilleure expérience, tandis que les spectateurs assidus deviennent des « experts » du théâtre immersif⁷⁸.

À la manière des guides en ligne accompagnant les joueurs et joueuses de jeux vidéo dans la résolution de quêtes, énigmes ou dans la découverte d'un jeu, des guides de spectateurs et spectatrices des pièces de Punchdrunk apparaissent sur la toile. Ils exposent l'ensemble de l'histoire, les personnages, et, surtout, la « meilleure manière » de parcourir les œuvres de Punchdrunk, à l'aide de conseils ou stratégies :

⁷⁷ (Je traduis) « 'entrepreneurial participation' [...] a kind of participation based on self-made opportunity », *ibid.*

⁷⁸ (Je traduis) « The idea that there is no "wrong way" to experience a production becomes problematic if there is also an implicit need to work towards experiencing aesthetic "flow" by being able to match a challenge or work towards a clearly defined goal. An immersive production's (unspoken or implied) rules might become hypervisible for audience members who sense these rules need to be discovered and followed to have the better experience, while frequent attendees become "experts" of immersive theatre. This has consequences for theatremakers and other audience members who by default must be missing out by lacking the time/ability/motivation to master the necessary "skills" to follow the rules of engagement. », R. Biggin, *Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk*, Cham, Palgrave Macmillan, 2017, pp. 29-30.

Les 1:1 correspondent aux moments où un acteur choisit une personne du public au hasard et l'emmène dans une pièce privée pour une scène TRÈS intime que seules ces deux personnes partagent. [...] Si vous êtes sélectionné, considérez-vous comme très chanceux. [...] Si vous êtes très timide, restez à l'arrière des groupes qui suivent les acteurs et actrices pour ne pas être choisi. Par contre, si vous voulez vivre une expérience plus intime, placez-vous à l'avant et approchez-vous [...] Ne poussez pas quelqu'un hors du passage juste pour passer devant, les acteurs le remarqueront, et ce n'est pas le genre d'attitude qui vous permettra d'obtenir un 1:1⁷⁹.

Derrière la liberté offerte au public, le théâtre immersif recrée finalement certains des paradoxes du monde du travail contemporain. Le spectateur est invité à correspondre à des valeurs pour bénéficier d'une « meilleure expérience », rappelant les « *soft skills* » ou compétences transversales recherchées à l'embauche : « le citoyen-participant idéal selon cet ethos est l'entrepreneur : qui fait preuve d'esprit d'initiative, le sujet libre, autonome, motivé, compétent, indépendant et consciencieux⁸⁰ ». Comme l'entrepreneur, ce spectateur idéal atteint le bonheur et ses objectifs grâce à sa motivation et ses efforts. Mais si pour Rose Biggin, la participation demandée par le théâtre immersif semble « totalement opposée à l'état d'esprit éveillé, distancié, critique et déterminé sous-jacent à l'engagement, par exemple, du spect-acteur du Théâtre de l'Opprimé⁸¹ », une analyse des procédés du Théâtre de l'opprimé, et notamment du théâtre-forum, recontextualisés dans notre contexte politique, social et économique, démontre qu'il peine également à s'instaurer en contre-pouvoir, et participe à véhiculer des valeurs en lien avec l'idéologie du technolibéralisme.

À l'instar des mouvements contre-culturels analysés dans ce chapitre, le Théâtre de l'opprimé résiste difficilement à la domination de l'« esprit du capitalisme ». Bien qu'il occupe une place centrale dans l'histoire du théâtre politique, et s'inscrive dans ses origines dans une lutte concrète, radicale et révolutionnaire avec une idéologie dominante, il est aujourd'hui largement sollicité dans le monde du travail, jusqu'à devenir « théâtre d'entreprise ». La participation propre au théâtre-forum y est envisagée comme stratégie de *management* et de *team-building*, ou « renforcement d'équipe », pour « régler des conflits dans les lieux de travail dans le but plus ou moins avoué de faire en sorte que la productivité

⁷⁹ (Je traduis) « The 1:1s are when an actor pulls a random audience member aside and brings them into a private room for a VERY intimate scene that only those two people share. [...] if you get selected, consider yourself very lucky indeed. [...] if you are super shy, stay in the back of the groups that follow the actors around so you won't get picked. On the other hand, if you want a more intimate experience, go to the front and get close up [...]. Don't push someone out of the way just to get ahead, the actors will notice, and that isn't the kind of attitude that will get you a 1:1. » L. Whelan, « The Ultimate Guide to Punchdrunk's the Burnt City, a Tale of Two Dystopian Cities », *The Creative Adventurer*, 13 mars 2023, (en ligne, consulté le 15 juillet 2023) <https://thecreativeadventurer.com/the-ultimate-guide-to-punchdrunks-the-burnt-city-a-tale-of-two-dystopian-cities/>

⁸⁰ (Je traduis) « The ideal citizen-participant according to this ethos is the entrepreneur: the self-starter, the independent, autonomous, motivated subject who is capable, self-reliant and conscientious », A. Alston, *Beyond Immersive Theatre: Aesthetics, Politics and Productive Participation*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2016, p. 130.

⁸¹ (Je traduis) « entirely oppositional to the aware, distanced, critical and decisive mindset behind the engagement of, for example, a Theatre of the Oppressed spect-actor. », R. Biggin, *op. cit.*, pp. 25-26.

augmente⁸²». Le rôle clé du *joker*, dans « l'accouchement de toutes les idées, de toutes les actions⁸³ » d'une séance de théâtre-forum, résonne alors avec l'analyse de Boltanski et Chiapello du *manager*, entendu comme « accoucheur de talents⁸⁴ » dans le nouvel esprit du capitalisme, et dont le rôle est d'améliorer l'attitude des personnes employées, en vue d'atteindre les objectifs de l'entreprise. Dans son ouvrage *Theatre of the Oppressed and its Time*, Julian Boal, à partir du constat d'une dépolitisation des racines révolutionnaires du Théâtre de l'opprimé dans un grand nombre de ses réappropriations contemporaines, questionne alors : « [...] pourquoi tant de jeux, d'exercices et de formes de TO [Théâtre de l'opprimé] ont été si facilement adoptés par d'innombrables services de ressources humaines⁸⁵ » ? Le praticien et théoricien suggère la chose suivante :

[...] le succès du TO [Théâtre de l'opprimé] n'est pas dû à sa position critique vis-à-vis du système dominant, mais plutôt au fait qu'il reproduit des traits caractéristiques de la subjectivité dominante⁸⁶.

Rappelant l'analyse d'Adam Alston du théâtre immersif, il met en lumière un ensemble de valeurs communes entre le néolibéralisme et le Théâtre de l'opprimé ; « individualisme », « évaluation de la performance », « compétition »⁸⁷ : dans la constitution d'un espace qui se voudrait horizontal, favorisant la prise d'initiative et la liberté d'agir pour les spectateurs et spectatrices, le Théâtre de l'opprimé correspondrait et participerait aujourd'hui aux piliers du néolibéralisme. Le titre de son article, « *Theatre of the Oppressed in Neoliberal Times: From Che Guevara to the Uber Driver* » (qui peut se traduire par : « Le théâtre de l'opprimé à l'ère néolibérale : De Che Guevara au chauffeur Uber »), illustre sa critique, et la recontextualise dans une société ubérisée. L'argument principal de Julian Boal est d'analyser la posture du spect-acteur ou de la spect-actrice comme celle du « héros révolutionnaire », devant faire preuve d'un certain sens du sacrifice, d'audace, d'initiative et de courage pour parvenir à une émancipation des oppressions. Cette approche prend racine dans la vie militante et politique d'Augusto Boal, membre de l'ALN (*Ação Libertadora Nacional* ou l'Action de Libération

⁸² J. Boal, « Origines et développement du Théâtre de l'Opprimé en France », in Christian Biet et Olivier Neveux (dir.), *Une histoire du spectacle militant : théâtre et cinéma militants 1966-1981*, Vic la Gardiole, l'Entretemps, 2007, p. 223.

⁸³ A. Boal, *Jeux pour acteurs et non-acteurs*, Paris, La Découverte, 2004, p. 266.

⁸⁴ L. Boltanski et E. Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme* [1999], Paris, Gallimard, 2011, p. 131.

⁸⁵ (Je traduis) « why so many games, exercises, and forms of TO have been so easily recruited by countless human resources services worldwide », J. Boal, « Theatre of the Oppressed in Neoliberal Times. From Che Guevara to the Uber Driver », in *Theatre of the Oppressed and its Times*, trad. Fabiana Comparato et Kelly Howe, Routledge (édition numérique), 2023 (en ligne, consulté le 18 juillet 2023) <https://doi.org/10.4324/9781003325048>

⁸⁶ (Je traduis) « [...] the success of TO is not due to its critical disposition in relation to the dominant way of life, but rather to the fact that TO reproduces significant traits of dominant subjectivity », *ibid.*

⁸⁷ (Je traduis) « individualism », « performance evaluation », « competition with others and oneself », J. Boal, « Introduction », *ibid.*

Nationale), groupe armé symbolique de la guérilla brésilienne. Elle tendrait à favoriser un certain individualisme ; pour combattre l'oppression simulée sur la scène de jeu, chacun doit, tout à tour, tenter de « résoudre le problème par lui-même⁸⁸», en surpassant les obstacles et en démontrant ses capacités à agir. Julian Boal renoue avec la critique de Bernard Dort : le fonctionnement du théâtre-forum, en invitant les spect-acteurs et spect-actrices à prendre place sur scène pour débloquent la situation présentée, installerait une compétition entre les personnes du public, rappelant les difficultés pour exister sur un marché de l'emploi flexible. Chaque intervention demande le courage d'affronter « l'attente d'un public d'autant plus exigeant que ceux qui le composent peuvent à tout moment vous " crocheter " et prendre votre place dans le jeu⁸⁹». La scène de jeu deviendrait alors un espace où chacun et chacune doit faire ses preuves, se glissant dans le rôle de l'acteur soumis au regard du public. Ce procédé, loin de la distanciation et réflexion recherchées, le rendrait au contraire « captif du jeu théâtral⁹⁰». Julian Boal recontextualise cette analyse face aux logiques sous-jacentes au néolibéralisme, dans lequel la flexibilité et la liberté mènent à une précarité de l'emploi et deviennent le moteur d'une économie, où la compétition est centrale, et où chaque travailleur doit être performant pour survivre sur le marché de l'emploi. Cette idéologie place au premier plan l'injonction à l'action, et, dans une orientation méritocratique, fait reposer sur les individus la pleine responsabilité de leur succès. Le théâtre-forum reproduirait cette injonction, en envisageant l'évolution de la situation simulée sur scène, ainsi que l'émancipation d'une oppression, comme dépendantes des seules actions des spect-acteurs et spect-actrice, dans une dynamique qui semble « gonfler exagérément les potentialités du sujet et sa capacité de décision, mais aussi réduire proportionnellement la force des systèmes d'oppression⁹¹». Cette critique rappelle celle d'Yves Guerre, qui théorise dans la lignée du théâtre-forum le « théâtre institutionnel » : l'opposition argumentée par Boal entre l'opresseur et l'opprimé réduirait également selon Guerre l'ensemble de la critique et des

⁸⁸ (Je traduis) « The interventions would only be demonstrations of the aptitudes of each intervener in solving the problem on their own », J. Boal, « Theatre of the Oppressed in Neoliberal Times. From Che Guevara to the Uber Driver », in Julian Boal, *Theatre of the Oppressed and its Times*, trad. Fabiana Comparato et Kelly Howe, Routledge (édition numérique), 2023 (en ligne, consulté le 18 juillet 2023) <https://doi.org/10.4324/9781003325048>

⁸⁹ B. Dort, *Le Spectateur en dialogue*, Paris, P.O.L. Éditeur, 1995, p. 95.

⁹⁰ *Ibid.*, p. 96.

⁹¹ (Je traduis) « to exaggeratedly inflate the potentialities of the subject and his decision-making capacity, but also to proportionately reduce the strength of systems of oppression. », J. Boal, *op. cit.* Cette critique est également celle exposée par Jamie Harper dans sa thèse *Play and Cultural Transformation: Designing for Reflexive Agency in Participatory Performance* : le théâtre-forum, en se concentrant sur le « récit d'un protagoniste » (je traduis : « the narrative of a protagonist ») échouerait à rendre compte d'une « complexité des systèmes sociaux » (je traduis : « the complexity of social systems ») (J. A., Harper, *Play and Cultural Transformation: Designing for Reflexive Agency in Participatory Performance*, Thèse de doctorat, School of English Literature, Language and Linguistics, sous la direction de Helen Freshwater et James Ash, Newcastle University, 2020, p. 26.)

conditions d'émancipation à un niveau individuel, en niant l'existence de problématiques à un niveau structurel et institutionnel, rappelant l'analyse de Fred Turner des expériences participatives et immersives des années 60. Il appelle à « sortir du psychologisme attaché à la conception d'un " oppressé magnifique, aliéné dans ses chaînes [sic] par un " oppresseur " irrémédiablement mauvais, mais intouchable⁹²», afin de plutôt penser les « marqueurs sociaux » et injonctions pesant sur chacun des « protagonistes »⁹³.

Transformer le spectateur en acteur s'est finalement aligné sur le mot d'ordre « libéral », l'individualisme triomphant s'emparant du spectacle pour conforter chacun dans ses opinions et ses certitudes et rejeter sur la psychologie de chacun des « opprimés », la faute de ne pas se révolter comme il faudrait. Nous devons « être acteurs de notre vie », manifeste iconoclaste à l'origine, passé depuis dans tous les discours. Comme si l'on pouvait faire autrement ! Si tout va mal, nous en sommes bien responsables, non ?⁹⁴

Le système du théâtre-forum mènerait à placer l'entière responsabilité de la situation et des moyens d'en sortir sur les spect-acteurs et spect-actrices⁹⁵. Julian Boal fait le lien entre l'héroïsme attendu des spectateurs et spectatrices et la figure de « micro-entrepreneurs aimant le risque⁹⁶», surpassant les défis pour aller toujours plus loin et améliorer ses performances :

⁹² Y. Guerre, « Ça commence aujourd'hui », in *Le théâtre institutionnel, Poétique d'écologie sociale*, Paris, L'Harmattan (édition numérique), 2023.

⁹³ Martial Poirson, dans son article « "Un taon au flanc de la société": le théâtre-forum en France aujourd'hui » (Bernard Faivre (dir.), « Théâtre populaire, actualité d'une utopie », *Études théâtrales*, 2008, pp. 75-91 (en ligne, consulté le 25 septembre 2023) <https://www.cairn.info/revue-etudes-theatrales-2007-3-page-75.htm>) revient par ailleurs sur ce changement de vocabulaire, faisant passer le rapport de force entre « oppresseur-opprimé » à un conflit « antagoniste-protagoniste », notamment dans le réseau de l'Arc en Ciel Théâtre, qui repose sur une pratique du théâtre institutionnel comme méthode d'éducation populaire. Il serait pour Poirson symptomatique d'un appauvrissement des ambitions révolutionnaires du théâtre-forum : « Le théâtre-forum n'est plus, dès lors, que le vecteur d'une "révolution tranquille" vécue sur le mode de la concertation consensuelle entre positions concurrentes et non le catalyseur d'une révolution fondée sur les affrontements symboliques, prolégomènes de l'action politique ».

⁹⁴ Y. Guerre, « Méthodes », *op. cit.*.

⁹⁵ À ce propos, Julian Boal revient sur un exemple de théâtre-forum pris par Augusto Boal, mettant en scène une femme abusée dans le métro. Les interventions proposées par Boal dans le forum se concentrent alors sur les actions qu'elle aurait pu faire pour éviter la situation dans laquelle elle se trouve : ne pas sortir seule, être équipée d'une bombe lacrymogène, ou bien rester chez son ami. Cette approche tend à donner à la victime une part de la responsabilité de son agression, et amène à « réduire la question de la lutte contre la violence à l'égard des femmes à une série d'astuces et de conseils » (je traduis : « to reduce the issue of combating violence against women to a series of tips and advice », là où il serait nécessaire de plutôt remettre en question les conditions qui permettent cette violence, à un niveau plus systémique. J. Boal, *op. cit.*

⁹⁶ (Je traduis) « risk-loving entrepreneurs », K. Howe, J. Boal et J. Soeiro, « Introduction. Theatre of the Oppressed and its time(s) », in Kelly Howe, Julian Boal et José Soeiro (éd.), *The Routledge Companion to the Theatre of the Oppressed*, Routledge (édition numérique), 2019 (en ligne, consulté le 21 juillet 2023) <https://play.google.com/store/books/details?id=fn6JDwAAQBAJ>

L'instabilité et le risque sont perçus comme les moteurs qui nous amènent à nous surpasser constamment et comme les éléments nécessaires à l'actualisation de nos capacités. Cette approche, qui conçoit chaque personne comme une petite entreprise s'exposant constamment à de nouveaux défis, est incorporée par le recours toujours plus systématique à des évaluations où les performances de chacun sont sans cesse mesurées et comparées⁹⁷.

Brèche met en scène et expérimente de manière critique et concrète ce dévoiement des procédés participatifs en entreprise. L'œuvre poursuit la vocation de questionner de manière frontale cette réappropriation et les enjeux sous-jacents à l'idéologie dominante, en la mettant en scène dans un environnement dans lequel elle s'exprime sans limite : le monde du travail, et notamment celui de l'industrie du jeu vidéo.

Dans *Brèche*, les différentes étapes du théâtre-forum sont remodelées, et intégrées directement à la fiction. Les spect-acteurs et spect-actrices ne remplacent pas successivement des acteurs et actrices sur la scène de jeu, mais jouent un rôle dès le début de la session, et expérimentent le *modèle* en groupe, jusqu'à la fin de l'expérience. Contrairement à l'approche du théâtre-forum, le système de règles ludiques et théâtrales contraint les joueurs et joueuses, et est pensé comme métaphore du système qui régit le monde du travail contemporain. Là, où Yves Guerre, dans le théâtre institutionnel, appelle à remplacer le *joker* par un « comédien-intervenant », dont le rôle se limiterait à celui de médiateur, dans le but d'éviter toute domination sur le terrain de jeu, *Brèche* expérimente le chemin inverse en lui offrant le rôle central de la représentation. La directrice de production s'apparente à la fois à « l'antagoniste » du théâtre-forum, et à la fois au *joker*. Cette approche permet d'affirmer le personnage comme métaphore de la domination du système : le rôle de « guide » du *joker* est assumé, et véhicule un sens en lien avec la fiction et la critique déployées dans l'œuvre. Son rôle d'antagoniste est pensé pour représenter sur scène le poids du système et d'une idéologie dominante : elle incarne la pression du temps et du cahier des charges sur les joueurs et joueuses, soumise elle aussi à un rythme de travail effréné. Dans *Brèche*, le but n'est pas de mettre à profit le théâtre-forum pour motiver les individus au travail, pour améliorer leur productivité dans un contexte d'entreprise, mais plutôt de mettre en place un espace pour expérimenter avec eux le dévoiement des valeurs de participation, d'horizontalité ou d'autonomie, et dessiner des pistes émancipatrices vers un système ludique et théâtral émancipateur.

⁹⁷ (Je traduis) « Instability and risk are perceived as the engines that lead us to constantly overcome ourselves and as the elements necessary to update our capabilities. This logic, which constructs each person as a small company always exposing itself to new challenges, is incorporated through the increasingly frequent use of evaluations where the performances of each person are always measured and compared », J. Boal, *op. cit.*

L'un des enjeux centraux de cette recherche est donc, à la lumière des contradictions et problématiques qui animent aujourd'hui les procédés participatifs, de questionner de manière sociocritique les idéologies, valeurs et messages qui s'expriment dans le processus de conception d'un système ludique, de manière consciente ou inconsciente :

Beaucoup d'entre nous oublient très souvent que ce qui rend l'art politique n'est pas le fait qu'il aborde certains thèmes ou utilise certaines procédures, mais plutôt la manière dont certaines formes, certains thèmes et certains modes de production artistique sont liés à une certaine conjoncture politique, sociale et économique⁹⁸.

Dans la lignée de Julian Boal, *Brèche* poursuit la vocation d'analyser les procédés et dynamiques sous-jacentes au théâtre-forum « à la lumière d'une intelligence spécifique – déterminée – du présent⁹⁹», pour reprendre la formule d'Olivier Neveux, afin de les articuler au sein d'une œuvre ludique porteuse d'une expression et d'un point de vue sur le monde contemporain. Les paradoxes et dérives de l'utopie numérique sont explorés dans *Brèche* autour de trois axes, qui permettent de mettre en lumière les objectifs à atteindre pour entrer dans la peau du héros entrepreneur, cet « employé idéal » : « Être motivé, autonome, flexible et rapide », « Adhérer à la culture d'entreprise dans une structure horizontale et libre », et, enfin « Être heureux, épanoui et immergé dans le travail ». Chacun de ces axes permet d'explorer de manière plus approfondie les manifestations de l'utopie numérique dans le domaine du travail, et donne lieu à une énigme permettant d'explorer des alternatives à ce monde technolibéral.

2. Le joueur de *Brèche* : dans la peau de l'employé idéal ?

2.1 Être motivé, autonome, flexible et rapide : *l'horloge*

Brèche, en simulant un studio de jeu vidéo, met en scène un monde du travail ludique, qui place les joueurs et joueuses dans ce mythe de l'employé héroïque, autonome et performant, véhiculé par le technolibéralisme et par la communication des entreprises de l'ubérisation. Les mécanismes du jeu permettent de mettre en lumière le fonctionnement de ces entreprises et leur inscription dans ce que Claire Siegel nomme une « société du jeu total », déjà abordée dans le chapitre précédent dans son articulation avec le concept d'hyperréalité de Jean Baudrillard. Claire Siegel analyse les ressorts et fondations d'une

⁹⁸ (Je traduis) « Many of us very often forget that what makes art political is not that it addresses certain themes or uses certain procedures, but, rather, how certain forms, themes, and modes of artistic production relate with a certain political, social, and economic conjuncture. », *ibid.*

⁹⁹ O. Neveux, *Contre le théâtre politique*, Paris, La Fabrique, 2019, p. 17.

société dans laquelle la fiction et le jeu inondent le quotidien et, au-delà, participent à insuffler chez chaque individu les logiques propres à un monde néolibéral.

Le masque du jeu s'y dévoile teinté par l'idéologie néolibérale puisque c'est l'appât du gain qu'il fait convoiter pour rendre fonctionnels les individus contemporains dans un monde réduit à un rapport marchand, viscéral, basé sur la jouissance et les sensations. Sa fonction est de simplifier, d'adoucir, de donner du plaisir, mais aussi de manière pernicieuse de rendre flou les différentes frontières et strates de la vie quotidienne. Le travail doit être un loisir. La citoyenneté doit être un jeu. La morale, aussi. La réalité, elle, doit être virtuelle ou augmentée de technologie, sans quoi elle ne vaut pas la peine d'être vécue¹⁰⁰.

En miroir à l'analyse d'une société technolibérale soutenue par une silicolonisation à grande échelle, elle identifie les piliers de cette société ludique : face à un monde désenchanté, le jeu, à travers un ensemble de dispositifs technologiques et applications¹⁰¹ (comme celle développée par le héros de *DASH-5.0*) se donne pour mission d'« augmenter le monde », de l'améliorer, rappelant le solutionnisme de la *Silicon Valley* et les logiques de l'ubérisation. Dans le même temps, il s'insinue dans chaque parcelle de la vie des individus pour en faire des « héros de l'hyperconsommation¹⁰² » : les rouages de la société de consommation et de l'« économie de la donnée », pour reprendre l'expression de Sadin. Cette société ludique repose sur un processus de *gamification* étendu à chacun des domaines de notre vie, notamment celui du travail. Les procédés du jeu, et particulièrement la boucle de *gameplay* Objectif – Challenge – Récompense, sollicitée dans le théâtre immersif, visent à faire du travail une activité plaisante, fluide, stimulante et motivante.

Le fonctionnement d'Uber illustre parfaitement cette approche, et renoue avec l'analyse de Claire Siegel des systèmes de scores, de points et de récompenses comme l'un des mécanismes centraux de la *gamification*. Le documentaire « Au secours mon patron est un algorithme » de l'émission *Cash Investigation* revient sur les procédés de *gamification* d'Uber Eats, plateforme de livraison de nourriture lancée par Uber. Le journaliste Grégoire Huet, pour les besoins de l'enquête, effectue des courses tout au long d'une soirée. Les différentes étapes de son parcours sont représentées à la manière d'un jeu vidéo – appelé ironiquement *Super Biker Challenge* – dans lequel les points dépendent des commandes livrées :

¹⁰⁰ C. Siegel, *L'Artgame, un jeu utopique à l'ère de la gamification ?*, Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault, Montpellier III, 2015, p. 169.

¹⁰¹ *Ibid.*, pp. 103-119.

¹⁰² *Ibid.*, p. 145.

S'il arrive à livrer 9 commandes entre 18h et 22h, il réussit son premier challenge uber, et c'est 25 euros supplémentaires. A 12 livraisons, le bonus passe à 35 euros. Mais pour décrocher le super bonus, Grégoire doit livrer 15 courses en 4 heures, là, c'est 50 euros¹⁰³.

Les objectifs maximums sont difficiles à atteindre, et demandent aux livreurs de se surpasser et d'effectuer leurs commandes le plus rapidement possible. Tandis que le documentaire présente ces procédés de manière sarcastique, en reprenant les codes du jeu vidéo, la dynamique reste la même : les objectifs servent à motiver les livreurs à effectuer des courses certains soirs où la demande est plus forte que le nombre de coursiers disponibles (les soirs de matchs, par exemple, de fortes pluies ou d'orage) en donnant lieu à des récompenses, ici monétaires, lorsque le défi est relevé.

Brèche met en scène ces logiques de *gamification* de manière critique dans la première partie de l'expérience, comme exploré dans le chapitre 2 de cette recherche-création. Elles s'expriment notamment par le pourcentage affiché sur les écrans des *narrative designers*, qui augmente lorsque l'objectif posé par le studio (suivre la demande exposée dans le cahier des charges) est rempli correctement par les joueurs et joueuses. Comme pour les objectifs posés par Uber, atteindre cent pour cent est impossible : le système est pensé pour ne pas permettre aux joueurs et joueuses d'arriver au score maximal, et ce, même si tous les attendus du studio sont remplis.

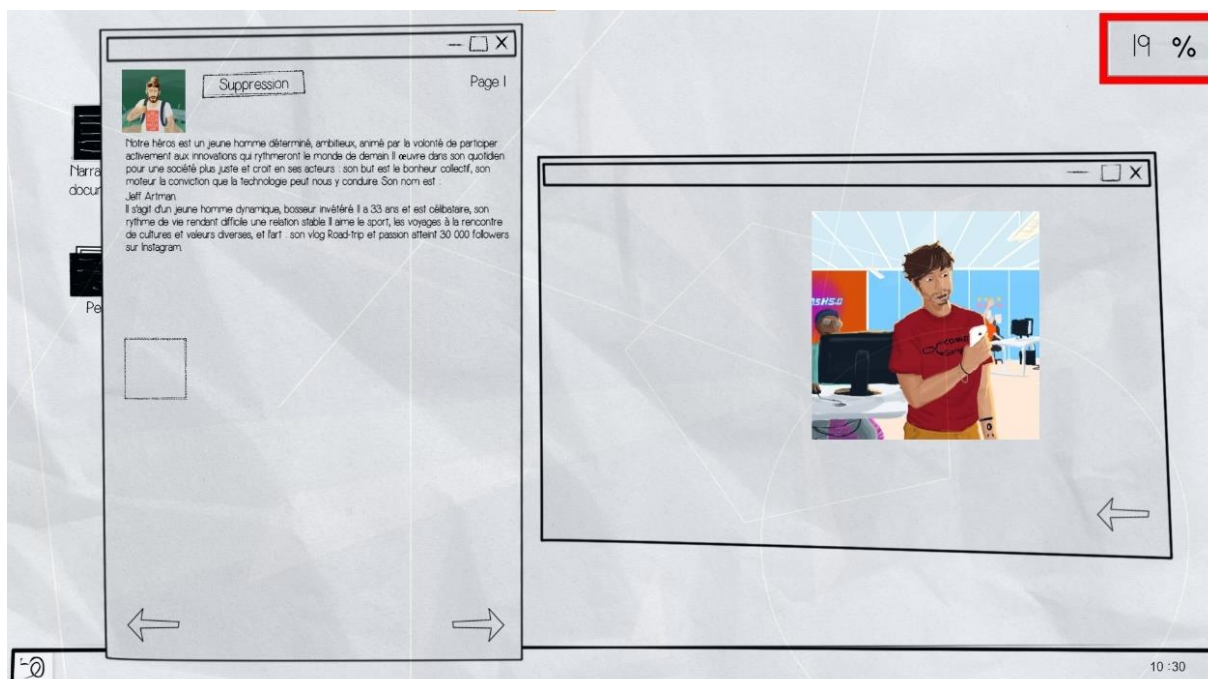


Figure 5. 14 Capture d'écran de l'interface de *Brèche*, avec mise en valeur du pourcentage, en haut à droite.

¹⁰³ Une enquête de S. Rigaud, « Au secours, mon patron est un algorithme », *Cash Investigation*, France 2, présentée par Élise Lucet, diffusée le 24 septembre 2019, de 12:20 à 12:45 (en ligne, consulté le 28 juin 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=pFoU-cBCPMk>

Ce pourcentage démarre à zéro pour cent, et évolue en fonction des éléments narratifs ajoutés au *narrative document* par les joueurs et joueuses, de la manière suivante :

- Il augmente lorsque le joueur ou la joueuse ajoute un élément narratif en accord total avec le cahier des charges qui lui est fourni, rappelant une logique de « bons points ». Dans le dossier « Héros », il ou elle a par exemple le choix entre deux éléments graphiques :

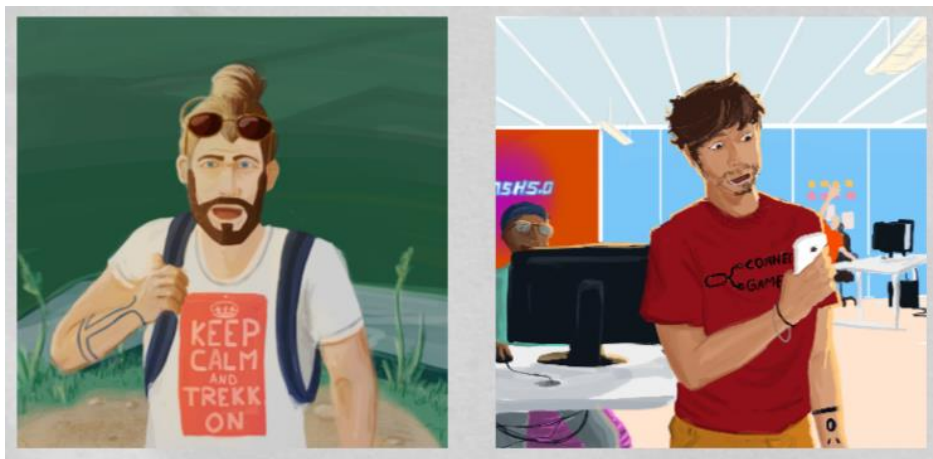


Figure 5. 15 Les deux héros disponibles dans l'arborescence de dossiers. Le joueur ou la joueuse doit en choisir un pour l'ajouter au *narrative document* et compléter la narration du jeu *DASH-5.0* travaillé par le studio. Illustrations Emmanuel Durand.

Le cahier des charges donne cette indication :

Personnage	Un entrepreneur jeune et dynamique. Son look « hipster » et détendu et sa passion du grand air cache un travailleur acharné, à la pointe de la technologie, amateur d'aventures en tout genre.
-------------------	--

Figure 5. 16 Extrait du cahier des charges de *DASH-5.0*. Réalisation Olivia Levet.

C'est en associant la description du personnage et les détails graphiques de la première des deux images que les joueurs et joueuses peuvent déduire l'élément graphique attendu par le studio, et tenter, s'ils ou elles le désirent, de respecter les consignes. L'image du premier cas donne alors lieu à une augmentation de quinze pour cent, tandis que le deuxième cas ne le fait augmenter seulement que de sept pour cent :

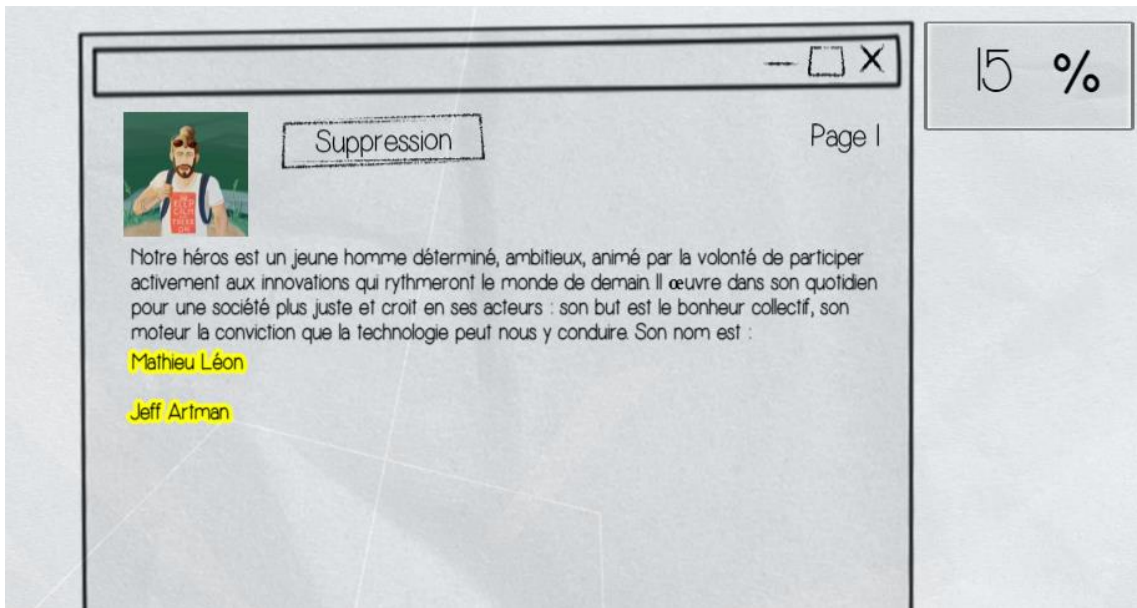


Figure 5. 17 Capture d'écran de *Brèche* dans le premier cas : le joueur ou la joueuse a ajouté au *narrative document* l'image attendue par le studio, donnant lieu à une augmentation de quinze pour cent du pourcentage.

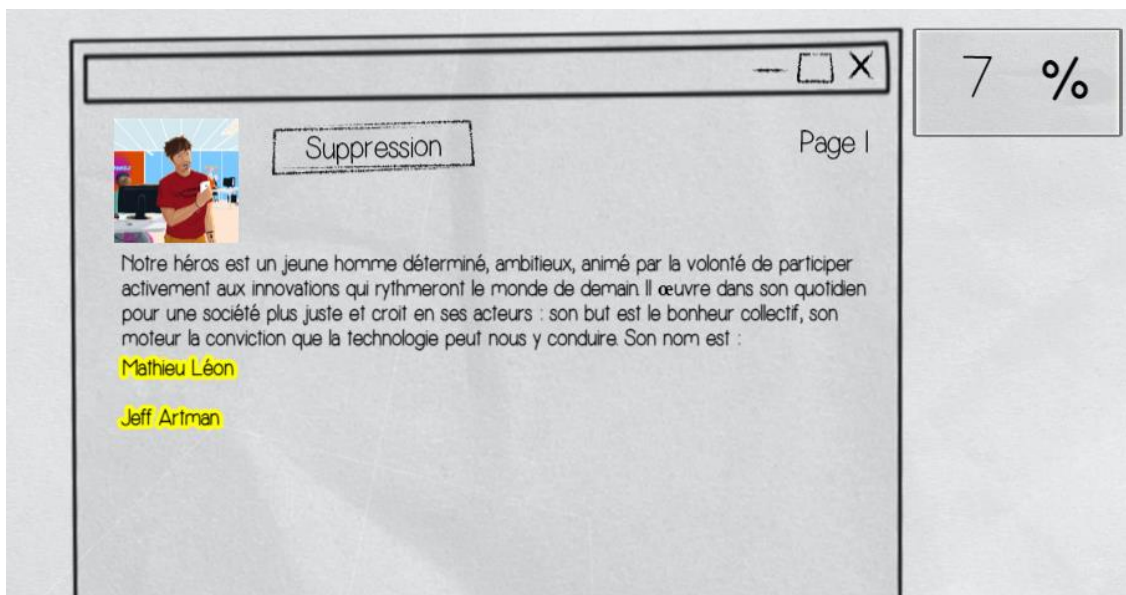


Figure 5. 18 Capture d'écran de *Brèche* dans second cas : le joueur ou la joueuse a ajouté au *narrative document* l'image qui n'était pas attendue par le studio, donnant lieu à une augmentation de seulement sept pour cent du pourcentage.

Le texte affiché est le même dans les deux cas : le choix ne s'effectue seulement qu'au niveau de l'habillage graphique de l'élément narratif.

- Le pourcentage évolue encore une fois lorsque le joueur ou la joueuse sélectionne l'une ou l'autre proposition de texte (« Mathieu Léon » ou « Jeff Artman ») pour compléter le paragraphe associé à l'image. Dans le cas du héros, il s'agit de choisir le nom du personnage. Si l'élément graphique précédemment ajouté au document était celui attendu par le studio (premier cas), et que le ou la *narrative designer* clique sur le bon nom (Jeff Artman), le pourcentage augmente encore de quatre pour cent. Si

c'est l'autre élément qui avait été ajouté (second cas), le pourcentage augmente de seulement deux pour cent lorsque la proposition de nom est correcte. Si le joueur ou la joueuse choisit l'autre nom (Matthieu Léon), le pourcentage ne bouge pas, dans les deux cas.

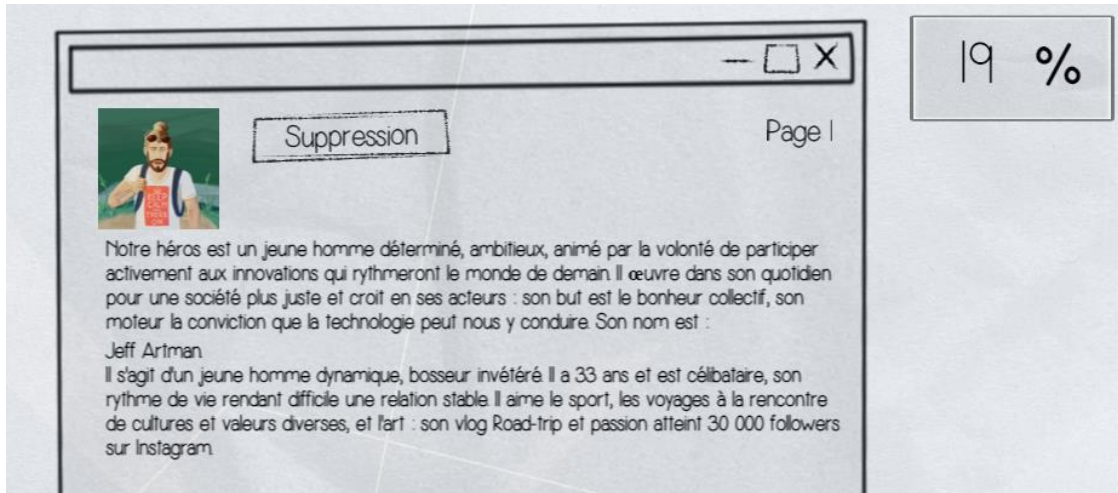


Figure 5. 19 Capture d'écran de *Brèche* dans le premier cas : le joueur ou la joueuse a sélectionné la bonne proposition de réponse, « Jeff Artman », donnant lieu à une augmentation de quatre pour cent.

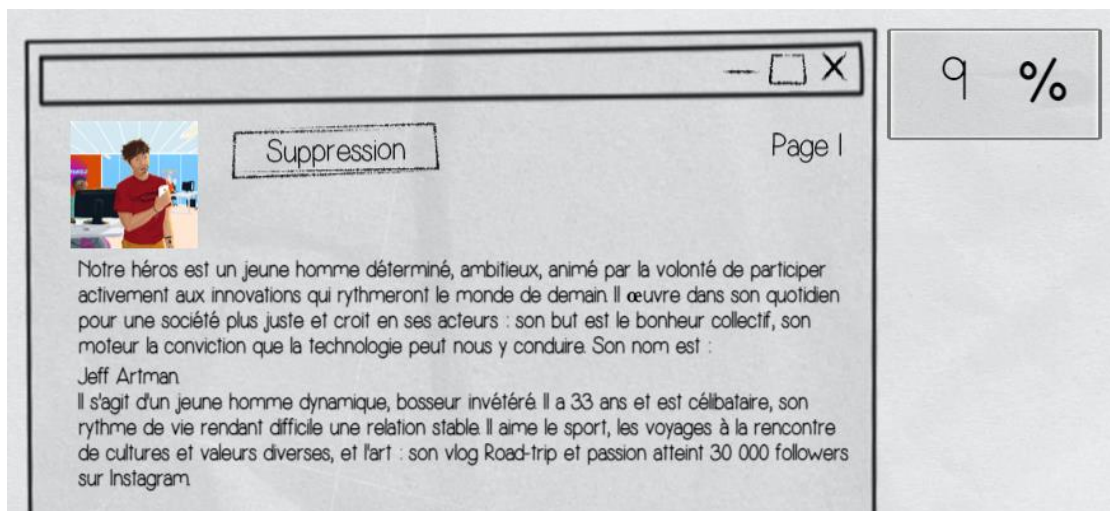


Figure 5. 20 Capture d'écran de *Brèche* dans le premier cas : le joueur ou la joueuse a sélectionné la bonne proposition de réponse, « Jeff Artman », donnant lieu à une augmentation de deux pour cent.

Sur cette mise en situation, dans le premier cas, le pourcentage a augmenté de quinze pour cent lors de l'ajout de l'image, puis de quatre pour cent, le joueur ou la joueuse ayant fait un choix de nom pour le personnage en cohérence avec la demande du cahier des charges. Dans le second cas, le pourcentage a augmenté de sept pour cent lors de l'ajout de l'image, puis encore de deux pour cent, le ou la *narrative designer* ayant également choisi le nom « Jeff Artman », celui attendu par le studio. Le jeu ne donne aucun indice avant l'affichage du texte suite au clic sur l'une ou l'autre proposition : c'est en lisant le texte qui s'affiche et en observant les différentes

évolutions du pourcentage que le joueur ou la joueuse peut progressivement déduire et suivre – ou non – les attentes du studio.

- Lorsque le joueur ou la joueuse ne suit pas le cahier des charges, et modifie le texte associé à l'un des éléments proposés par le logiciel de son ordinateur, le pourcentage baisse drastiquement : il diminue de trente pour cent, pouvant le faire passer dans des scores négatifs. Cette baisse de score est soulignée par un son qui correspond à celui qui accompagne les messages d'erreurs d'un système d'exploitation *Windows*, indiquant aux joueurs et joueuses une action non prévue par leur logiciel de travail.

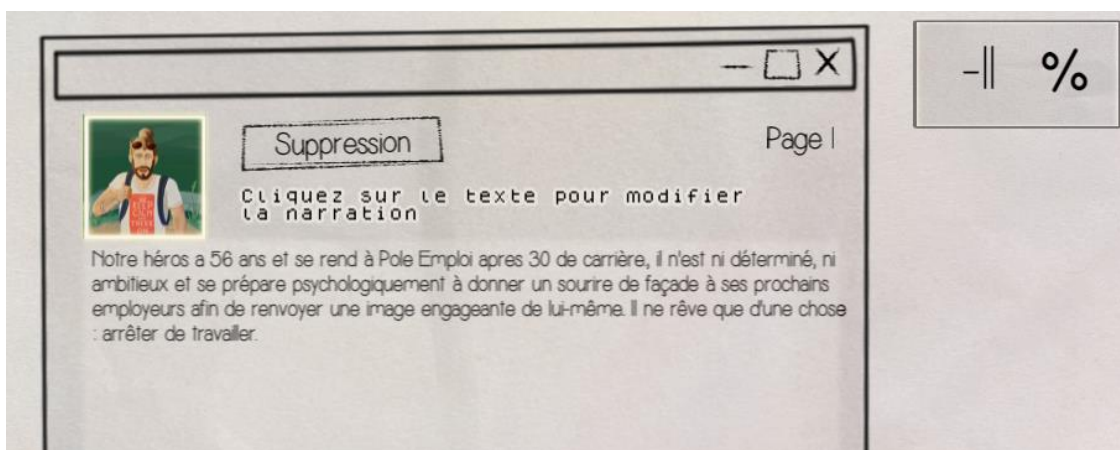


Figure 5. 21 Capture d'écran de *Brèche*, reprenant la modification du texte lié au héros du jeu effectuée par un joueur lors d'une session test du jeu, le 13 août 2023. Le pourcentage, initialement à dix-neuf pour cent, a baissé de trente pour cent, et est maintenant à onze pour cent.

Au contraire, l'augmentation du pourcentage est accompagnée par un signal sonore qui évoque l'obtention d'un bonus dans un jeu vidéo : ce son correspond à celui qui retentit lorsque le joueur ou la joueuse récolte une pièce dans le jeu *Super Mario Bros*¹⁰⁴. Il permet d'affirmer le fonctionnement gamifié du studio, et rappelle le sens monétaire du bonus dans un environnement de travail.

Dans une logique propre à l'ubérisation et à la *gamification* du travail, les personnes employées sont valorisées pour leur capacité à surmonter les différents obstacles, à parvenir à la réalisation de leurs objectifs, renforçant cet esprit d'initiative et d'abnégation siliconien, qui favorise l'« autogestion » et l'autonomie des travailleurs et travailleuses.

¹⁰⁴ *Super Mario Bros.*, Nintendo, 1985.

La promesse de l'engagement total porte en elle l'idée que plutôt que de superviser des employés, ceux-ci seraient capables de s'autogérer puisqu'ils sont impliqués comme dans un jeu vidéo. [...] Les dispositifs ludiques sont pensés comme des rétroactions à partir desquelles les employés seraient capables, de manière autonome, de s'améliorer, notamment par ce nouvel élan d'aspiration qui leur est insufflé, par la mesure et le jeu. Le travail, rendu ludique, cherche à éviter l'écueil de l'ennui en renouant avec la motivation intrinsèque des jeux¹⁰⁵.

Cette dynamique s'appuie, à travers l'analyse de Claire Siegel, sur la caractéristique autotélique des jeux : la motivation des joueurs et joueuses repose sur une satisfaction intrinsèque liée à la seule réalisation des différents objectifs, rappelant l'état de *flow*. Lorsqu'il est atteint, il procure une impression de contrôle total, une grande satisfaction, qui invite à l'action et au dépassement, notamment dans le milieu du travail. Cette approche renoue avec l'analyse de Boltanski et Chiapello à propos du *management* des années 90, où l'« autocontrôle » occupe une place centrale :

Cela explique l'importance accordée à des notions comme celles « d'implication du personnel » ou de « motivations intrinsèques » qui sont des motivations liées à l'envie de réaliser le travail et au plaisir de le faire et non à un quelconque système de sanctions-récompenses plaqué de façon externe et uniquement capable de générer des « motivations extrinsèques »¹⁰⁶.

La capacité d'autocontrôle du personnel, valeur qui n'est pas sans rappeler la recherche d'autonomie propre aux mouvements contre-culturels américains, est active dans les entreprises de l'ubérisation et dans cette nouvelle économie du numérique, à l'image de la multiplication des contrats d'indépendants : les coursiers, à leur inscription sur le site, ne sont pas directement employés par la plateforme, mais deviennent « partenaires », sous un statut d'auto-entrepreneur. En adéquation avec le changement de vocabulaire analysé dans les textes sur le *management* des années 90 par Boltanski et Chiapello (on ne parle pas de « motivation » des personnes employées, mais de « mobilisation »¹⁰⁷, le « cadre » devient « manager », le « management » remplace la « gestion »¹⁰⁸) les termes habituellement propres au salariat sont gommés¹⁰⁹, bien que le rapport hiérarchique entre l'entreprise et le coursier reste inchangé. Le témoignage de Sara, employée par Uber Eats, est relevé et analysé par

¹⁰⁵ C. Siegel, *op. cit.*, pp. 122-123.

¹⁰⁶ L. Boltanski et E. Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme* [1999], Paris, Gallimard, 2011, p. 135.

¹⁰⁷ *Ibid.*, p. 130-

¹⁰⁸ *Ibid.*

¹⁰⁹ Dans le monde de l'ubérisation, on ne dit pas un travail mais des « activités », une rémunération mais un « chiffre d'affaires », on ne « renvoie » pas quelqu'un, mais on met fin à une relation. Une enquête de S. Rigaud, « Au secours, mon patron est un algorithme », *Cash Investigation*, France 2, présentée par Élise Lucet, diffusée le 24 septembre 2019, de 12:20 à 12:45 (en ligne, consulté le 28 juin 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=pFoU-cBCPMk>

Chloé Lebas, dont la recherche porte sur une analyse croisée des mobilisations dans le secteur des livreurs à vélo et dans celui de l'industrie du jeu vidéo¹¹⁰, est parlant à ce propos :

C'est assez... beaucoup de frustrations en fait, et de désillusions sur ce boulot. Quand tu... je ne sais pas, quand tu vois des publicités qui te parlent du statut d'auto-entrepreneur, c'est assez idyllique, ils disent : « Ouah trop bien, tu es auto-entrepreneur, tu crées ton entreprise, c'est super, tu es vraiment à ton compte, c'est toi qui gères ta manière de travailler, ta manière de gérer ton argent », et voilà. Et au final, c'est un sacré piège¹¹¹.

La communication d'Uber Eats place en effet au premier plan cette promesse d'indépendance, mais surtout une gestion efficace de son temps, « denrée rare¹¹² » dans un monde technolibéral : « Pas de bureau, pas de patron : vous pouvez commencer et arrêter de travailler quand vous le souhaitez. Avec l'application Uber, c'est vous qui décidez¹¹³ ». Pourtant, observer les conditions de travail derrière ce vernis utopique permet de s'apercevoir que la situation est loin d'être aussi idyllique. Chloé Lebas résume le paradoxe du statut des coursiers en une formule : « Ces faux indépendants ne jouissent d'aucun des droits du salariat, tout en n'ayant ni l'autonomie ni les revenus que confère l'indépendance¹¹⁴. » La flexibilité offerte aux travailleurs et travailleuses s'accompagne de conditions de travail peu encadrées et réglementées, et parfois dangereuses :

[...] lorsque, par exemple, la plateforme promet des bonus à la productivité (plus dix euros pour dix commandes en une soirée, etc.) et négocie les « primes de pluie ». On voit dès lors se dessiner un sentiment de perte de sens du travail, toujours sur fond d'épuisement causé par les conditions climatiques éprouvantes et de revenus en baisse. L'activité peut d'ailleurs se révéler dangereuse, et les risques encourus ne paraissent pas à la hauteur des bénéfices retirés : « Il y a quand même un coursier qui s'est explosé la rate en livrant un sushi. Notre vie vaut-elle vraiment un sushi ? », soupire Sara¹¹⁵.

Les primes, bonus et la flexibilité de l'emploi tendent à encourager les travailleurs et travailleuses à se surpasser pour parvenir aux objectifs, et ainsi améliorer leur « chiffre d'affaires », malgré les risques pour leur santé.

¹¹⁰ C. Lebas « Capitalisme numérique et nouvelles formes d'action collective. Analyse comparée des mobilisations du travail de livreurs à deux roues et de développeurs de jeux vidéo », Thèse de doctorat en Science Politique, sous la direction de Jean-Gabriel Contamin, Université de Lille, en cours de préparation.

¹¹¹ C. Lebas, « Carrière d'auto-entrepreneur et rapports (critiques) au travail : comment les coursiers à vélo font émerger des contestations », *La Revue de l'Ires*, n° 99, 2019, pp. 37-61 (en ligne, consulté le 1^{er} juillet 2023) <https://www.cairn.info/revue-de-l-ires-2019-3-page-37.htm>

¹¹² H. Rosa, *Aliénation et Accélération : vers une théorie critique de la modernité tardive* [2010], trad. Thomas Chaumont, Paris, La Découverte, 2012, p. 26.

¹¹³ Page « Devenir chauffeur » du site Uber (en ligne, consulté le 29 juin 2023) <https://www.uber.com/fr/fr/citrus-qa-sdjoin-1/>

¹¹⁴ C. Lebas, « Comment le confinement a enfoncé les livreurs à vélo dans la précarité », *The Conversation*, 17 mai 2020 (en ligne, consulté le 1^{er} juillet 2023) <https://theconversation.com/comment-le-confinement-a-enfonce-les-livreurs-a-velo-dans-la-precarite-138617>

¹¹⁵ C. Lebas, « Carrière d'auto-entrepreneur et rapports (critiques) au travail : comment les coursiers à vélo font émerger des contestations », *La Revue de l'Ires*, n° 99, 2019, pp. 37-61 (en ligne, consulté le 1^{er} juillet 2023) <https://www.cairn.info/revue-de-l-ires-2019-3-page-37.htm>

Cette motivation est renforcée par la caractéristique de « métier passion » : « la majorité des coursiers déclarent être des " passionnés de vélo ", voire avoir été socialisés au vélo dans leur famille et adhérer à une " culture du vélo " ¹¹⁶ ». Cette orientation, à l'instar de la *gamification*, aide à faire du travail un plaisir et un épanouissement, et facilite la motivation pour la réalisation des différentes tâches liées à l'emploi, considéré comme une chance.

Ce glissement vers le « métier passion » est caractéristique de l'industrie du jeu vidéo : les joueurs et joueuses voient dans le fait d'intégrer l'industrie le moyen de prolonger leur passion et d'entrer dans un milieu qui rythme leurs loisirs. La concurrence est souvent rude, et il est nécessaire de faire ses preuves pour espérer concrétiser l'objectif de faire sa place sur le marché du jeu : la participation à des *game jams* ¹¹⁷, et la réalisation d'un grand nombre de projets de jeux vidéo dans le cadre des formations et sur son temps libre, sont des passages obligatoires pour illustrer ses compétences et augmenter son *portfolio*. Cela peut se traduire par un surinvestissement, qui, dans les formations puis dans l'industrie du jeu vidéo, est institutionnalisé : le *crunch*, qui désigne une période pendant laquelle les personnes employées dans les studios sont amenées à faire énormément d'heures supplémentaires pour mener à bien les objectifs de production, est monnaie courante ¹¹⁸.

Ce constat rejoint l'analyse de Sadin dans la manière dont la *start-up* reproduit finalement de manière paradoxale une production guidée par la vitesse, la productivité et le rendement, proche d'une « version contemporaine des *Temps modernes* ¹¹⁹ ». La flexibilité qu'elle prône, si elle permet en apparence d'adapter librement ses horaires de travail, ouvre également la voie, en l'absence de cadre, à une pression posée sur les personnes salariées : le *crunch* dans l'industrie du jeu vidéo est l'exemple d'une dérive plaçant la finalisation d'un projet en cours et la performance de l'entreprise avant le bien-être de ses employés. Il découle de cette image d'un travail-passion, où passer des nuits sur un projet serait synonyme d'épanouissement individuel. Que ce soit dans le cas des coursiers d'Uber Eats ou des travailleurs et travailleuses du jeu vidéo, la flexibilité s'étend aux horaires de travail, et

¹¹⁶ C. Lebas, *ibid.*

¹¹⁷ Une *game jam* est un événement durant lequel les participants et participantes se regroupent en équipe pour créer un jeu vidéo sur un temps très court (généralement entre 24 et 72 heures) à partir d'une thématique et de contraintes fixées par l'organisation. L'événement peut ensuite donner lieu à une présentation des jeux et un classement fixé par un jury.

¹¹⁸ À ce propos, voir l'enquête en trois parties de *Libération* « La face sombre des écoles de jeu vidéo » de Marius Chapuis et Erwan Cario, et notamment sa première partie : M. Chapuis et E. Cario, « Ecoles de jeu vidéo : "Je ne veux plus des humains, je veux des zombies" », *Libération*, 6 février 2021 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) https://www.liberation.fr/culture/jeux-video/ecoles-de-jeu-video-je-ne-veux-plus-des-humains-je-veux-des-zombies-20210406_I2QZDI5VC5BTDDAZXPRXOK3DNA/

¹¹⁹ E. Sadin, *La silicolonisation du monde. L'irrésistible expansion du libéralisme numérique*, Paris, l'Échappée, 2016, p. 138.

témoigne d'une « compression du présent¹²⁰», dans une accélération généralisée de nos modes de vie, analysée par Hartmut Rosa : la multiplication frénétique des tâches – livrer tant de commandes en une soirée, cocher tant d'objectifs de production avant la sortie d'un jeu – tend à compenser le sentiment de manque de temps et la recherche de performance, symptômes d'une ère technolibérale.

Dans la modernité, les acteurs sociaux ressentent de manière croissante qu'ils manquent de temps et qu'ils l'épuisent. C'est comme si le temps était perçu comme une matière première consommable telle que le pétrole et qu'il deviendrait, par conséquent, de plus en plus rare et cher¹²¹.

Les évolutions technologiques renforcent ce culte de l'instantané : l'ubérisation en est une illustration parfaite, et répond à ce besoin en permettant de réserver un taxi, un repas ou un logement en quelques clics. Dans l'industrie du jeu vidéo, l'accélération des tâches et le besoin de performance qu'elle entraîne s'insinuent dans les processus créatifs – le format de la *game jam* en est un bon exemple – comme aussi dans les pratiques des joueurs et joueuses. Les jeux vidéo, de plus en plus performants, mettent en place des mondes dans lesquels les possibilités d'actions paraissent infinies, et où l'attention des joueurs et joueuses est sollicitée en permanence. Les bibliothèques des plateformes de distribution dématérialisées comme Steam ou Gog sont souvent pleines de jeux non terminés ou jamais démarrés, les habitudes de consommations culturelles étant rythmées par un *zapping* permanent.

Les soucis les plus vifs et persistants qui hantent cette vie sont des peurs : être pris en flagrant délit de sieste, ne pas tenir le rythme des événements en mouvement constant, se faire distancer, laisser passer une date limite de consommation, avoir sur les bras des biens qui ne sont plus désirables, rater l'instant qui nécessite un changement de cap avant d'arriver au point de non-retour¹²².

Dans cette « vie liquide », analysée par Zygmunt Bauman, le temps – et notamment celui de la consommation – est à l'urgence ; pour rester à flots, l'individu doit s'adapter en permanence, se tenir à jour, être mobile, agile, flexible et efficace. Pour les jeunes *start-ups*, comme pour les concepteurs et conceptrices dans le domaine de l'indépendant, il s'agit d'être « compétitif » pour trouver une place auprès du public¹²³. L'affirmation que « le client est roi », omniprésente dans la littérature du *management* des années 90¹²⁴, devient un mantra pour pouvoir exister dans la multitude de studios, sorties et projets.

¹²⁰ H. Rosa, *op. cit.*, p. 21.

¹²¹ *Ibid.*, p. 25.

¹²² Z. Bauman, *La vie liquide* [2006], Paris, Pluriel, 2013, p. 8.

¹²³ Hartmut Rosa identifie l'accélération comme la « conséquence logique d'un système de marché capitaliste concurrentiel », qui excède dans une société moderne la sphère économique pour irriguer chacun des domaines de nos vies (H. Rosa, *op. cit.*, pp. 34-35).

¹²⁴ L. Boltanski et E. Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme* [1999], Paris, Gallimard, 2011, p. 136.

Le mail envoyé aux participants et participantes, avant leur arrivée sur le lieu de *Brèche*, qui prend la forme d'un billet de loterie, comme analysée dans le chapitre précédent, insiste sur cette difficulté d'accéder puis d'évoluer dans le monde de l'industrie. L'entretien d'embauche est réduit à une tombola, dont l'accès au monde du travail serait une récompense. L'une des citations présente sur les murs du studio de *Brèche*, « *Fire people who are not workaholics* » (« virez-les personnes qui ne sont pas des bourreaux du travail »), illustre cet aspect. Elle accueille les joueurs et joueuses dès leur arrivée dans l'espace de jeu, et est extraite des conseils postés par Jason Calacanis¹²⁵ en 2008 sur internet, à propos de la manière d'économiser de l'argent dans la gestion d'une *start-up*¹²⁶. Elle évoque la rotation du personnel – ou *turn-over* – fréquente dans l'industrie du jeu vidéo.

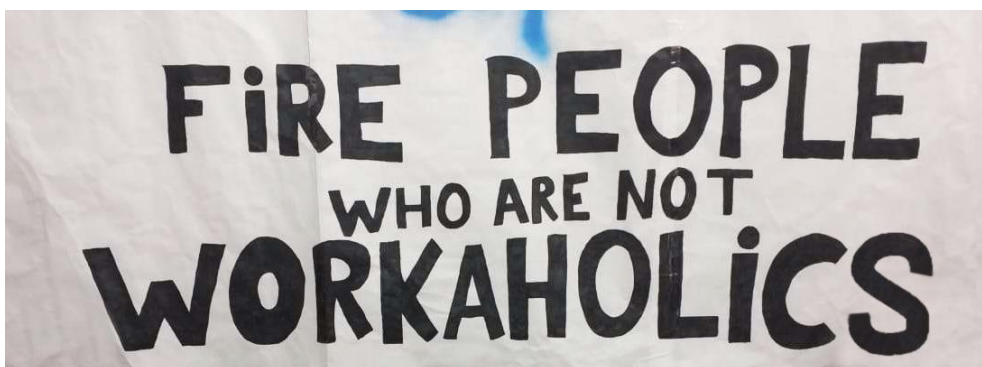


Figure 5. 22 Photo de l'une des affiches du studio. Peinture Jeanne Levet. Scénographie Jeanne et Olivia Levet.

Lors de leur arrivée dans le studio, le rôle des joueurs et joueuses est flou : si la directrice de production les informe qu'ils et elles sont là pour remplacer Laura Deboire, ils et elles utilisent tous et toutes sa boîte mail et son espace de travail¹²⁷. Le caractère remplaçable des personnes employées dans des structures flexibles est poussé à l'extrême, résumé dans les propos de Lukas Biewald, fondateur de Figure Eight, à propos des « travailleurs du clic » employés par son entreprise :

¹²⁵ Jason Calacanis est un entrepreneur américain et « *business angel* » (ce terme désigne une personne qui investit des fonds pour accompagner et accélérer le démarrage d'une entreprise) dans le domaine de la technologie et du *web*. Il fonde notamment en 2003 avec Brian Alvey *Weblogs, Inc*, un portail référençant des blogs sur des sujets divers. Il a fondé à la suite plusieurs entreprises toujours en activité (Launch, Inside.com), et anime aujourd'hui le *podcast This Week in Start-ups* (en ligne, consulté le 15 août 2023 : <https://www.youtube.com/c/thisweekin>), consacré au monde des affaires, de la technologie et de l'entrepreneuriat.

¹²⁶ L'article initial de Jason Calacanis n'est plus disponible en ligne, mais il est possible de retrouver des extraits sur des articles de blogs publiés la même année : « Calacanis Fires People Who Have A Life », *TechCrunch*, 7 mars 2008 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) <https://techcrunch.com/2008/03/07/calacanis-fires-people-who-have-a-life/>, « Fire the workaholics », *Signal v. Noise*, 7 mars 2008 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) <https://signalvnoise.com/posts/902-fire-the-workaholics>

¹²⁷ Lors d'une des sessions de test de *Brèche* le 13 août 2023, l'un des joueurs de la deuxième session de jeu s'est alors mis à interpeller ironiquement les deux autres participants « Laura 1 » et « Laura 2 », insistant sur cette déshumanisation des personnes employées.

Tout l'intérêt d'internet et des nouvelles technologies, c'est que vous pouvez embaucher quelqu'un très facilement, le faire bosser pendant dix minutes, le payer une misère, et le virer quand vous n'en avez plus besoin¹²⁸.

L'emploi du temps et les tâches à effectuer sont, dans *Brèche*, représentés et rappelés aux joueurs et joueuses par la scénographie du lieu : des horloges déréglées (celle de leur ordinateur, et celles accrochées au mur du studio) les entourent, et le tableau *kanban*, qui trône dans un coin du studio, est mis en valeur par l'une des seules sources de lumière de la pièce.



Figure 5. 23 Photo du tableau *kanban* et des horloges de *Brèche*. Scénographie Jeanne et Olivia Levet.

Le tableau *kanban* est un tableau permettant d'assurer le suivi de tâches dans un processus de production, utilisé dans les méthodes de *management* dites agiles¹²⁹, et notamment dans le

¹²⁸ Une enquête de S. Rigaud, « Au secours, mon patron est un algorithmme », *Cash Investigation*, France 2, présentée par Élise Lucet, diffusée le 24 septembre 2019, de 1 :20 :01 à 1 :20 :17 (en ligne, consulté le 28 juin 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=pFoU-cBCPMk>

¹²⁹ Le Manifeste agile (The Manifesto for Agile Software Development), rédigé en 2001 par des experts issus du milieu du développement de logiciel, milite pour une organisation agile à l'encontre des méthodes dites en cascades, jugées trop rigides. Les piliers sur lesquels reposent les méthodes agiles sont les suivants : favoriser la transparence, le changement, l'adaptabilité, le contact avec le client, la motivation et l'auto-organisation des équipes.

cadre de travail *Scrum*, couramment utilisé dans l'industrie du jeu vidéo, qui segmente le développement de jeu vidéo en itérations et objectifs progressifs à atteindre¹³⁰.

La directrice de production les accueille en les appelant à se mettre tout de suite au travail « Entrez, entrez, on n'a pas de temps à perdre ! », puis les incite à finaliser leur travail avant la fin de la minuterie, une vingtaine de minutes après leur arrivée dans la pièce. Elle complique leur avancée en leur demandant régulièrement d'effectuer des tâches parasites annexes, comme signer plusieurs fois de suite dans un carnet, noter leurs émotions sur le journal de bord qui se trouve au centre des bureaux, ou ajouter des *post-its* au tableau de tâches, en écho à l'injonction contemporaine d'être multitâche¹³¹.



Figure 5. 24 Photos des sessions de test de *Brèche* le 13 août 2023. L'une des tâches demandées aux joueurs et joueuses, qui consiste à signer plusieurs fois de suite dans un carnet vide.

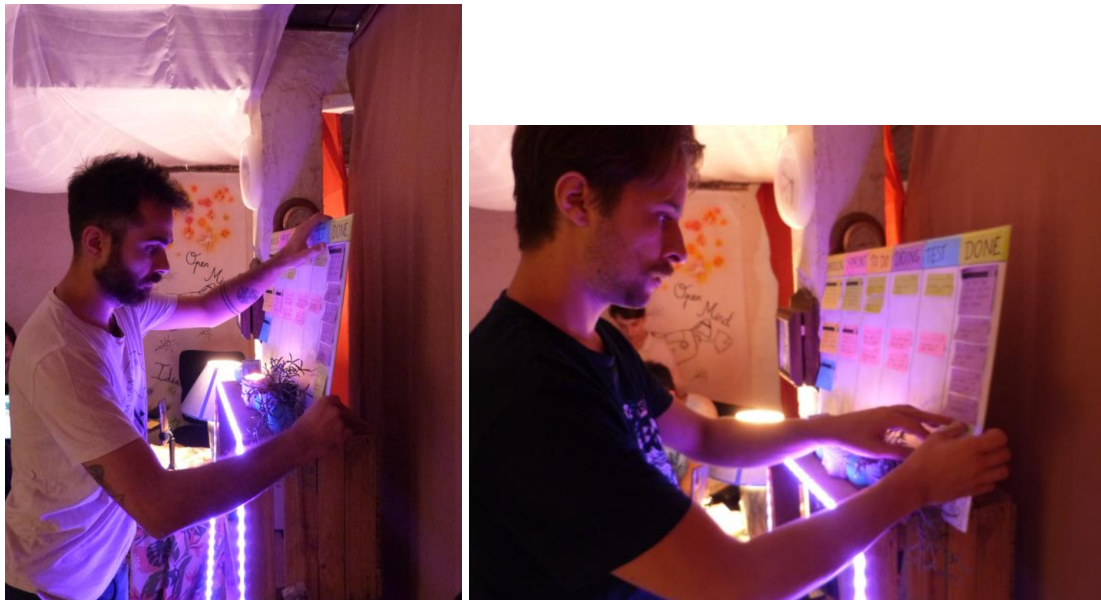


Figure 5. 25 Photos des sessions de test de *Brèche*, le 13 août 2023. Les joueurs ajoutent au tableau *kanban* les tâches effectuées.

¹³⁰ Les méthodologies agiles et leur réappropriation au sein de *Brèche* seront explorées plus en détail dans le chapitre 7.

¹³¹ H. Rosa, *Aliénation et Accélération : vers une théorie critique de la modernité tardive* [2010], trad. Thomas Chaumont, Paris, La Découverte, 2012, p. 28.

Les tâches à réaliser sont mécaniques, rythmées par la sonnerie du *pomodoro*, qui délimite les différents temps de l'expérience de jeu, et un tic-tac régulier qui sort des enceintes de chacun des ordinateurs, évoquant une minuterie. Des slogans affichés sur les murs du studio, « Make it Better » (« Fais-le mieux »), « Work it Harder » (« Travaille plus dur »), « Do it Faster » (« Fais-le plus vite ») insistent sur cette pression posée sur les travailleurs et travailleuses, dans un marché de l'emploi compétitif.



Figure 5. 26 Photo d'une session de test de *Brèche* le 13 août 2023. Les joueurs et joueuses devant les peintures reprenant les paroles du titre *Harder, Better, Faster, Stronger* des Daft Punk, placées ironiquement dans l'espace de pause. Scénographie Jeanne et Olivia Levet.

Ces slogans, comme le « Move Fast and Break Things », abordé dans la première partie de ce chapitre, sont issus de l'ouvrage *L'usage de l'art* de Fred Turner, et présents dans les locaux de Facebook. Ils sont tirés du refrain du morceau de musique *Harder, Better, Faster, Stronger*¹³² des Daft Punk. Il est intéressant de noter que le titre du morceau reprend le générique de la série de science-fiction *The Six Million Dollar Man*, créée par Richard Irving dans les années 70. Cette série relatait les péripéties de Steve Austin, un surhomme équipé de prothèses bioniques, dans le contexte de la Guerre Froide :

Steve Austin, astronaute : un homme à peine vivant. Messieurs, nous pouvons le remettre sur pied. Nous avons la technologie. Nous avons la capacité de fabriquer le premier homme bionique au monde. Steve Austin sera cet homme. Better [Meilleur], Stronger [Plus fort], Faster [Plus rapide]¹³³.

¹³² Daft Punk, « Harder, Better, Faster, Stronger », in *Discovery*, 2001.

¹³³ (Je traduis) « Steve Austin, astronaut: a man barely alive. Gentlemen we can rebuild him. We have the technology. We have the capability to make the world's first bionic man. Steve Austin will be that man. Better than he was before. Better, Stronger, Faster. »

Dans les locaux de Facebook, comme dans les entreprises ubérisées, les travailleurs incarnent ces hommes, dont la force de travail surpasse celle de la moyenne, capables de se consacrer corps et âmes à la réussite des projets de l'entreprise. Par extension, les participants et participantes de *Brèche* deviennent également l'un de ces héros, ces « êtres exceptionnels : compétents pour de nombreuses tâches, se formant en permanence, adaptables, capables de s'auto-organiser et de travailler avec des gens très différents¹³⁴», pour reprendre les mots de Boltanski et Chiapello.

L'énigme qui explore l'axe critique du monde du travail exposé dans cette sous-partie, l'injonction à être motivé, autonome, flexible et efficace, amène symboliquement les joueurs et joueuses à s'intéresser à l'horloge et au tableau des tâches. Sans revenir en détail sur le fonctionnement des énigmes, déjà exposé dans le chapitre 3, le *post-it* que le joueur ou la joueuse doit trouver pour la résoudre est coincé derrière l'horloge, et contient un croquis représentant un gros plan sur deux personnes tenant une tasse de café, avec les mots « bigarré est », puis « avec lenteur ».

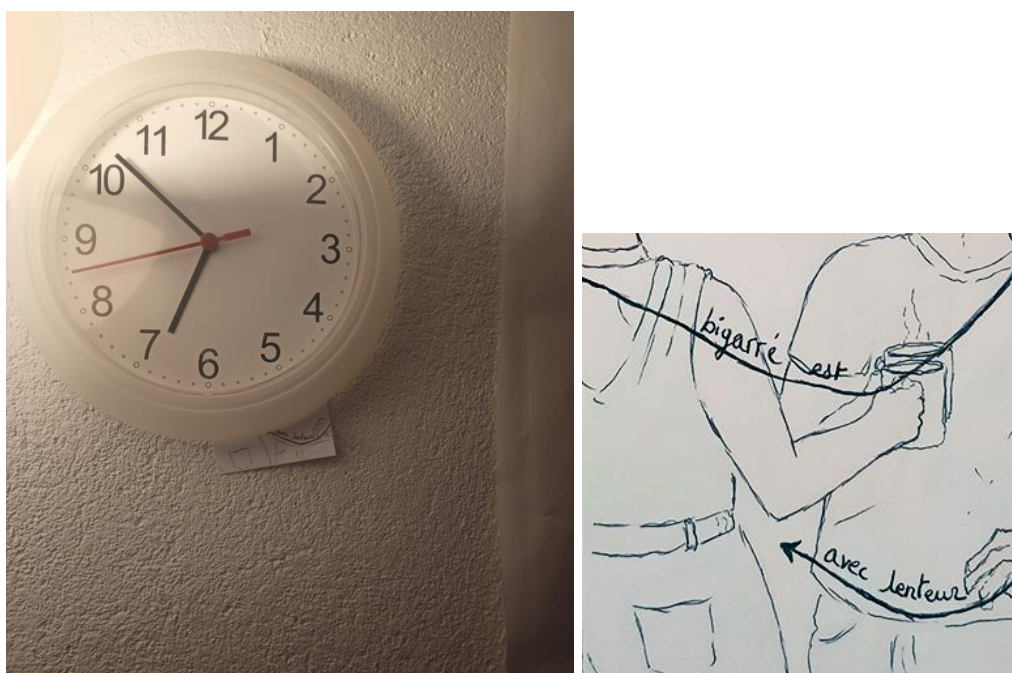


Figure 5. 27 Photo du *post-it* coincé derrière l'horloge dans la première version de la scénographie, et gros plan sur le *post-it*. Scénographie Jeanne et Olivia Levet. Dessin Emmanuel Durand

Le dessin du journal de bord associé au *post-it*, qui permet, une fois les deux rassemblés, d'accéder au code que le joueur ou la joueuse pourra entrer dans la console de son ordinateur, représente deux personnes s'échangeant un dossier. Les mots « Le dossier », puis « à boucler », sont inscrits, supposant des impératifs de production importants.

¹³⁴ L. Boltanski et E. Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme* [1999], Paris, Gallimard, 2011, p. 128.



Figure 5. 28 Photo de la réunion de l'illustration du journal de bord et du *post-it*. Dessins Emmanuel Durand.

C'est en superposant les deux dessins qu'une nouvelle signification apparaît, formant la phrase « Le dossier bigarré est à boucler avec lenteur », suggérant une décélération du rythme de travail, et le temps laissé à l'expérimentation dans une démarche créative. Entrer cette phrase dans la console de l'ordinateur permet de débloquer l'accès au dossier « Loisirs », et également d'ajouter des alternatives aux éléments narratifs liés au héros et au lieu de travail dans le *narrative document* du jeu *DASH-5.0*, développé par les *narrative designers*.

2.2 Adhérer à la culture d'entreprise dans une structure horizontale et libre : *la machine à café*

Ces différents procédés, de la *gamification* des lieux de travail à la promesse de liberté et de flexibilité des entreprises ubérisées, cachent avec ce vernis utopique un ensemble de dérives. Les *start-ups*, en adéquation avec les racines contre-culturelles de la *Silicon Valley*, fières de leur volonté d'une rupture avec le modèle d'entreprise hiérarchique, codifiée et rigide, alimentent une belle contradiction, du fait qu'elles s'enorgueillissent d'une ambiance « cool », détendue, jeune et conviviale. Cette ambiance caractérise une « culture d'entreprise » partagée par les personnes employées : un certain « esprit » qui lui est propre, auquel les personnes employées adhèrent, et doivent parfois correspondre dans les processus d'embauche.

Dans les dossiers de *DASH-5.0* manipulés par les joueurs et joueuses, la narration caricature ces codes : le texte lié au « patron » de l'entreprise met en avant une approche des membres de l'entreprise comme « une famille ». L'une des images liées au patron le représente habillé simplement, avec un *tee-shirt* sport portant le logo du jeu : dans les *start-*

ups, les « managers », dans la lignée des *hackers*, abandonnent le costard-cravate et les relations protocolaires avec les personnes employées.



Dans DASH 5.0, le mot "patron" n'est pas souvent prononcé : les *co-workers* forment une famille où chaque partenaire occupe un rôle important dans l'écriture d'une histoire horizontale commune. Mais si vous demandez le CEO, c'est le fondateur de la start-up qui vous répondra : cet homme passionné, courageux et visionnaire met son énergie, sa bienveillance et ses savoirs au service des valeurs de l'entreprise. Il s'appelle :

Figure 5. 29 L'une des deux illustrations proposées aux joueurs et joueuses pour le « patron » de l'entreprise de DASH-5.0, ainsi que le texte associé. Illustration Emmanuel Durand. Narration Olivia Levet.

Le changement de vocabulaire, avec la suppression du mot « patron », ou le remplacement de « collègues » par « co-workers » applique les codes du *management* contemporain, soulignés par Chiapello et Boltanski. La terminologie en langue anglaise fait preuve de la siliconisation du monde, et notamment des environnements de travail, éléments également présents dans les communautés de coursiers à vélo :

Se créent au sein de cette communauté un vocabulaire propre emprunté au monde anglo-saxon (*biker, shifts, no-show...*) mais aussi des références communes qui sont produites par les plateformes grâce à l'organisation de soirées conviviales ou à l'envoi de *newsletters* mensuelles. Lors de ces soirées sont partagées des anecdotes sur les clients, le chiffre d'affaires de la semaine ou des blagues sur les plateformes (« tu roules comme un Uber »)¹³⁵.

Les *start-ups* prolongent cette convivialité jusque dans l'organisation des lieux de travail : les *open spaces* supposent un environnement ouvert, où la collaboration entre les personnes employées est mise en avant, et intègrent des espaces de détente, de jeu, destinés à renforcer l'esprit d'équipe et à faire du lieu de travail un lieu de vie. La scénographie de *Brèche* met en scène cette *gamification* des lieux de travail : dans un coin du studio, une télé prend toute la place, accompagnée de plusieurs consoles, et dans l'espace de la pause-café, un tapis de marche est accessible, invitant à faire une séance de sport entre deux tâches.

¹³⁵ C. Lebas, « Carrière d'auto-entrepreneur et rapports (critiques) au travail : comment les coursiers à vélo font émerger des contestations », *La Revue de l'Ires*, n° 99, 2019, pp. 37-61 (en ligne, consulté le 1^{er} juillet 2023) <https://www.cairn.info/revue-de-l-ires-2019-3-page-37.htm>



Figure 5. 30 Photos du tapis de marche et de la télé de *Brèche*. Deuxième version de la mise en scène. Scénographie Jeanne et Olivia Levet.

Cette organisation de l'espace de travail participe à la création d'un esprit de groupe, de communauté, qui se prolonge dans des soirées organisées par les entreprises, et par un ensemble de codes sociaux, renforçant cette culture d'entreprise :

L'importance d'avoir du *fun* est capitale chez Ubisoft. Concerts sur la terrasse, ateliers de dégustation de cocktails et de vins, activités saisonnières pour la famille et les amis et les fameux 5 à 7 qui vous en feront voir de toutes les couleurs. Ah! Et nos partys d'été et de fin d'année... qui terminent souvent en karaoké géant¹³⁶.

Au sein des *start-ups*, et notamment dans l'industrie du jeu vidéo, cette culture d'entreprise est prolongée en dehors du lieu de travail ; les nombreux produits dérivés, marqués du logo de l'entreprise, permettent aux employés non seulement d'« être socialement reconnus, de s'identifier et d'être identifiés dans le champ du travail et de l'emploi¹³⁷», mais également de revendiquer une appartenance au groupe créé par l'entreprise, s'inscrivant ainsi dans une stratégie de communication *marketing*.

¹³⁶ Information recueillie sur le site d'Ubisoft Montréal, dans les catégories « La vie à Ubi » et « Votre carrière » : « Huit avantages incontournables de travailler chez Ubisoft Montréal », novembre 2022 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) <https://montreal.ubisoft.com/fr/huit-avantages-incontournables-de-travailler-chez-ubisoft-montreal/>

¹³⁷ C. Lebas, *op. cit.*



Figure 5. 31 Photos des gobelets réutilisables et des stylos donnés aux joueurs et joueuses de *Brèche*, au nom du studio fictif *Connection Games*. Scénographie Jeanne et Olivia Levet.



Figure 5. 32 Les photos disposées sur l'un des murs du studio, mettant en scène des employés fictifs portant des *tee-shirts* de l'entreprise. Photos libres de droits, site Pexels. Photographies de : 1) Pavel Danilyuk, 2) Nadin Sh, 3) Helena Lopes. Photomontages d'Olivia Levet.

L'importance donnée à l'esprit d'équipe, à la collaboration, et à la constitution d'un groupe soudé entre les personnes salariées, s'illustre aujourd'hui par la multiplication des pratiques de *team building*, et des structures de divertissements consacrées à ces activités. Si ces pratiques permettent de faciliter la création de liens entre les personnes employées, en suscitant un esprit de solidarité, elles rendent également difficile l'adoption d'une posture critique entre pairs et envers l'entreprise, qui devient une part importante de l'identité des personnes employées, comme analysé par Edgar Cabanas et Eva Illouz :

[...] la culture d'entreprise consolide le sentiment d'identification que le salarié doit éprouver à l'égard de l'entreprise, et elle le fait en rapprochant son environnement de travail de son foyer, brouillant ainsi la frontière entre le milieu professionnel et la sphère privée¹.

La narration du jeu développé par les *narrative designers* de *Brèche, DASH-5.0*, prend une grande part d'inspiration dans ces tendances, qui ont des affinités avec les racines *hippies* de la *Silicon Valley* dans la mise en place de communautés autonomes et idylliques, orientées vers le travail. Ces lieux symbolisent pleinement aujourd'hui l'éclatement des frontières entre les différents domaines de vie, et leur absorption par la sphère du travail : la réussite, l'innovation, le succès et l'entrepreneuriat deviennent l'utopie à atteindre.

[...] la critique [...] se porte sur le type d'organisation prôné dans la période antérieure pour assurer une séparation radicale entre d'une part le monde privé de la famille et des relations personnelles, et d'autre part celui des relations professionnelles et du travail. [...] Dans les années 90, les auteurs de management s'insurgent contre cette séparation, jugée mutilante au sens où elle sépare des aspects indissociables de la vie, inhumaine parce qu'elle ne laisse aucune place à l'affectivité, et en même temps inefficace parce qu'elle va à l'encontre de la flexibilité et inhibe les compétences multiples qu'il faut mettre en œuvre pour apprendre à « vivre en réseau »²

L'enjeu devient de faire des espaces de travail, et, au-delà, de l'entreprise, un foyer accueillant, dans lequel les personnes employées constituent une communauté avec sa propre culture, ses propres codes, habitudes et manières de voir le monde. Cette ambition trouve une justification dans la recherche de davantage de spontanéité, flexibilité et simplicité dans les rapports au travail. Mais l'accélération des rythmes de travail ou des pratiques institutionnalisées comme le *crunch* montrent que celle-ci peut mener à des dérives, que la loyauté envers l'entreprise tend à camoufler.

¹ E. Cabanas et E. Illouz, *Happycratie : comment l'industrie du bonheur a pris le contrôle de nos vies*, trad. Frédéric Joly, Paris, Premier Parallèle, 2018, p. 133.

² L. Boltanski et E. Chiapello, *op. cit.*, p. 142.

Dès qu'elle se développe, la start-up procède à une division du travail induisant inévitablement des formes de hiérarchisation, mais supposées dissoutes par les séances de brainstorming, le tutoiement généralisé, ou les parties de ping-pong jouées à l'improviste au milieu des rangées d'ordinateurs. Malgré son apparence joviale, la start-up reproduit les schémas à l'œuvre dans l'entreprise classique. Plus encore, elle ignore certains acquis sociaux ou règles élémentaires[...]»³

L'horizontalité affichée et l'ambiance de camaraderie propres à la *start-up* semblent également dissimuler d'autres rapports de pouvoir, qui conduisent à faire le lien, ici aussi, avec les origines contre-culturelles de la *Silicon Valley*. Fred Turner, dans son ouvrage *Aux sources de l'utopie numérique*, fait le constat d'une reproduction de dérives dans les communautés hippies, qui semblent d'autant plus dangereuses qu'elles se manifestent dans des espaces où la politique se retire de l'équation. La place des femmes ou des minorités est, pour l'auteur, une illustration de cet échec : Fred Turner note tout au long de son ouvrage la reproduction des « rapports de genre, de classe et d'origine ethnique typiques du conservatisme yankee de la guerre froide⁴ » au sein de ces espaces qui se veulent libérateurs, égalitaires et utopiques. Monique Dagnaud arrive au même constat dans l'analyse du « modèle californien », décrivant les initiateurs du *Whole Earth Catalog* comme « une élite essentiellement masculine [...] cultivée et californienne⁵ ». Que ce soit au sein du *Whole Earth Catalog*, ou, à la suite, dans les entreprises florissantes du secteur technologique, la majorité des personnes sont blanches, jeunes et de classe moyenne. Dans le catalogue, les minorités sont sous-représentées, ou de manière stéréotypée : sous le prétexte d'un « retour à la terre », la répartition des tâches reste genrée et les minorités ethniques sont fantasmées dans la représentation d'un mode de vie primitif.

[...] le Catalogue ne célébrait pas seulement la contre-culture, mais également la culture technocratique de masse dont il a émergé. Et il en reproduit les hiérarchies traditionnelles de discrimination sociale ; dans les pages du Catalogue, comme dans les couloirs des centres de pouvoirs gouvernementaux ou économiques de l'époque, les personnes de couleur, les femmes et les pauvres brillaient par leur absence⁶.

Sandra Lucbert, dans son article « Les pulsions destructrices du numérique. De la ligue du LOL à DAU, un nouveau régime de pouvoir⁷ », évoqué au chapitre précédent, parvient au même constat dans l'analyse des espaces faussement démocratiques, libres et ouverts que sont les réseaux sociaux, et notamment Twitter : en concevant des « bulles » qui se pensent en

³ E. Sadin, *La silicolonisation du monde. L'irrésistible expansion du libéralisme numérique*, Paris, l'Échappée, 2016, p. 137.

⁴ F. Turner, *Aux sources de l'utopie numérique : De la contre-culture à la cyberculture*, Stewart Brand, un homme d'influence [2006], trad. Laurent Vannini, Caen, C&F éditions, 2021, p. 137.

⁵ M. Dagnaud, *Le modèle californien*, Paris, Odile Jacob, 2016, p. 37.

⁶ F. Turner, *op. cit.*, p.170.

⁷ S. Lucbert, « Les pulsions destructrices du numérique. De la ligue du LOL à DAU, un nouveau régime de pouvoir », *La Revue du Crieur*, n° 13, pp. 112-129 (en ligne, consulté le 31 juillet 2022) <https://www.cairn.info/revue-du-crieur-2019-2-page-112.htm>

dehors de toute réglementation, les réseaux sociaux, les *start-ups* et les espaces contre-culturels analysés par Fred Turner prolongent les logiques ultralibérales contemporaines. L'industrie du jeu vidéo ne semble pas exempte de ces logiques. Cinq ans après le *Gamergate*⁸, la presse rapporte en 2020 des témoignages qui relatent au sein des studios une culture d'entreprise majoritairement masculine, dans un environnement décrit comme un « boy's club⁹ », terme qui désigne un « entre-soi » masculin, et qui fut largement utilisé pour décrire la « ligue du LOL » analysée par Lucbert. *Libération*¹⁰, dans un article publié le 1^{er} juillet 2020, revient sur ces témoignages qui visent notamment « une douzaine de managers très haut placés¹¹ » du studio Ubisoft, décrivant une ambiance toxique à laquelle il faudrait adhérer pour s'intégrer socialement dans l'entreprise, un « système d'impunité et de privilège¹² ».

Quitte à ce que ce champion du secteur en France sonde, lors d'entretiens d'embauche, le seuil de tolérance des candidats « à un environnement de blagues viriles, lourdes ou parfois un peu sexistes »¹³.

Ces témoignages vont jusqu'à dénoncer des cas de harcèlement et d'agressions sexuelles, qui donneront lieu à des enquêtes en interne et à des licenciements et remaniements dans les équipes¹⁴, mais aussi à un ensemble de mesures, notamment la nomination de Raashi Sikka au poste de Vice-Présidente Diversité et Inclusion¹⁵.

⁸ Le *Gamergate* désigne une campagne de harcèlement massive de journalistes, conceptrices et joueuses de jeu vidéo, en août 2014. Le harcèlement (recherche et diffusion d'informations personnelles, menaces de viol et de mort, vagues d'insultes ciblées par messages, entre autres) visait notamment Anita Sarkeesian, éditorialiste, et Zoë Quinn et Brianna Wu, conceptrices de jeux vidéo, pour leurs positions féministes et critiques de la place minoritaire des femmes dans l'industrie du jeu vidéo.

⁹ A. Gayte, « Une ambiance de boy's club horrible » : l'industrie française du jeu vidéo est toujours aussi sexiste », *Numerama*, 24 juin 2020 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) <https://www.numerama.com/politique/632123-une-ambiance-de-boys-club-horrible-lindustrie-francaise-du-jeu-video-est-toujours-aussi-sexiste.html>

¹⁰ E. Cario et M. Chapuis, « Récits de harcèlement et d'agressions sexuelles à Ubisoft : "Les jeux vidéo c'est fun, on peut tout faire, rien n'est grave" », *Libération*, 1^{er} juillet 2020 (en ligne, consulté le 26 juin 2023) https://www.liberation.fr/images/2020/07/01/recits-de-harcelement-et-d-agressions-sexuelles-a-ubisoft-les-jeux-video-c-est-fun-on-peut-tout-fair_1793062/

¹¹ *Ibid.*

¹² *Ibid.*

¹³ *Ibid.*

¹⁴ M. Turcan, « Accusé de harcèlement, l'ancien vice-président Tommy François a quitté Ubisoft », *Numerama*, 3 août 2020 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) <https://www.numerama.com/politique/640631-accuse-de-harcelement-lancien-vice-president-tommy-francois-a-quitte-ubisoft.html>.

¹⁵ Y. Maguid, « Présentation de Raashi Sikka, nouvelle Vice-présidente Diversité & Inclusion », site officiel Ubisoft, 17 mars 2021 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) <https://news.ubisoft.com/fr-fr/article/2YJPOZTYjTckHx4k5KBpv/getting-to-know-raashi-sikka-ubisofts-vp-global-diversity-inclusion>. Le département « Diversité & Inclusion » a vocation à mettre en place diverses actions pour promouvoir la diversité, en agissant à la fois sur le recrutement, la culture d'entreprise et le contenu des jeux développés par le studio (« Diversité et inclusion, le guide des candidates et candidats », *Ubisoft*, 2022 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) https://staticctf.akamaized.net/8aefmxkpxwl/3kqqo1s0JARn0FTDI4UHtR/8afdcc2fbbd9fbefa76919fba03bab6/Guide_D_I_destination_des_candidats.es.pdf

Si la proportion de femmes recrutées dans les formations et studios de jeux vidéo tend à augmenter (22% de femmes dans les studios en 2021¹⁶ et 26,7% de femmes dans les formations en 2022¹⁷, selon le SNJV), ces métiers restent majoritairement masculins, alors même que les femmes représentent la moitié des joueurs et joueuses¹⁸. Elles sont également très largement minoritaires à la direction des entreprises (11% en 2020¹⁹), dans la lignée de l'analyse de Fred Turner sur la sous-représentation des femmes aux « postes de pouvoirs gouvernementaux ou économiques », comme dans le *Whole Earth Catalog*²⁰. Bien que cela tende à évoluer, ce constat renforce – mais est également accentué par – un *marketing* et des représentations vidéoludiques qui, depuis les débuts de l'industrie, sont majoritairement orientés vers un profil de joueur jeune et masculin, en cohérence avec l'image du *hacker geek* et des entrepreneurs à succès de la *Silicon Valley*.

À partir de ce constat et de la multiplication des plaintes et condamnations pour des affaires d'agressions, de harcèlements ou d'abus sexuels au sein de l'industrie du jeu vidéo, l'une des énigmes de *Brèche* met en scène cette critique. Tandis que le jeu caricature un environnement de travail majoritairement masculin (les photos de soirées affichées ne représentent que des hommes, ainsi que la narration du jeu développé par le studio, *DASH-5.0*), le personnage que les joueurs et joueuses remplacent, Laura, est présenté comme quelqu'un qui « prend progressivement conscience des problématiques internes au studio et à l'industrie dans son ensemble », animé par la motivation de « faire entendre sa voix au sein du studio et de *DASH-5.0*, le jeu sur lequel elle travaille »²¹.

¹⁶ Syndicat National du Jeu Vidéo, « Baromètre annuel du Jeu vidéo en France, Édition 2021 », 2021 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) <http://snjv.org/wp-content/uploads/2021/09/Barometre-SNJV-2021.pdf>

¹⁷ Syndicat National du Jeu Vidéo, « Baromètre du réseau des formations aux métiers du Jeu vidéo, Édition 2022 », 2022 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) <http://snjv.org/wp-content/uploads/2023/06/BAROME%CC%80TRE-FORMATIONS-Edition-2022-SNJV.pdf>

¹⁸ Syndicat des Éditeurs des Logiciels de Loisirs, « L'Essentiel du Jeu vidéo, Les français et le Jeu vidéo », novembre 2022 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/lessentiel_du_jeu_video_nov_22.pdf

¹⁹ Syndicat National du Jeu Vidéo, « Baromètre annuel du Jeu vidéo en France, Édition 2021 », 2021 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) <http://snjv.org/wp-content/uploads/2021/09/Barometre-SNJV-2021.pdf>

²⁰ F. Turner, *op. cit.*, p. 170.

²¹ Extraits du *game design document* de *Brèche*.



Figure 5. 33 Photo de l'une des pages du journal de bord, contenant un ensemble de « notes libres » laissées par le personnage de Laura. Réalisation Olivia Levet.

Cette approche est traduite en jeu par des notes présentes dans le journal de bord, mais aussi par un *post-it* laissé dans le studio par la *designer*, déjà évoqué dans le chapitre 3, contenant le titre de deux articles revenant sur les affaires exposées un peu plus haut²², dont les mots « fun » et « sexiste » sont mis en valeur. Le premier article, par la citation « Les jeux vidéo c'est fun, on peut tout faire, rien n'est grave », revient sur la dépolitisation de ces espaces, en lien avec la critique de Fred Turner.

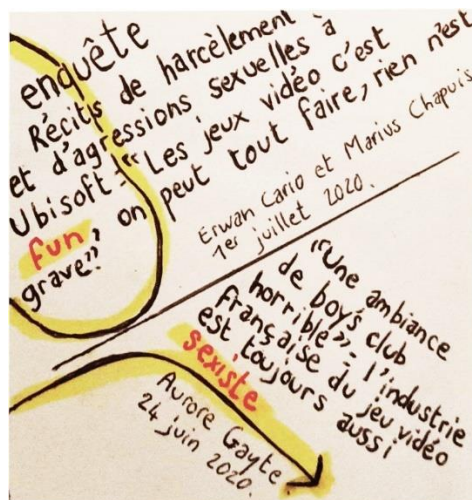


Figure 5. 34 Photo du *post-it* présent sur la table de la machine à café. Réalisation Olivia Levet.

²² L'article de Aurore Gayte « Une ambiance de boy's club horrible » publié chez Numerama le 24 juin 2020, et l'article d'Erwan Cario et Marius Chapuis « Récits de harcèlement et d'agressions sexuelles à Ubisoft : "Les jeux vidéo c'est fun, on peut tout faire, rien n'est grave" », publié chez Libération le 1^{er} juillet 2020.

Le *post-it* se trouve sur la machine à café, symbole des moments de pause, de détente et de socialisation au travail. Dans *Brèche*, la pause permet aux joueurs et joueuses d'échanger ensemble, à la suite de la première partie de l'expérience, où la rapidité d'exécution qui leur est demandée rend difficile toute communication. Le dessin associé au *post-it* représente des personnes – majoritairement des hommes – qui discutent dans l'espace de pause, en référence aux témoignages des phénomènes d'entre-soi de ces espaces horizontaux, flexibles et conviviaux. Le titre du deuxième article « Une ambiance de boy's club horrible » revient sur l'analyse de ces phénomènes comme favorisant la reproduction des rapports de pouvoir de Sandra Lucbert, mais aussi sur l'injonction à adhérer à la culture d'entreprise.

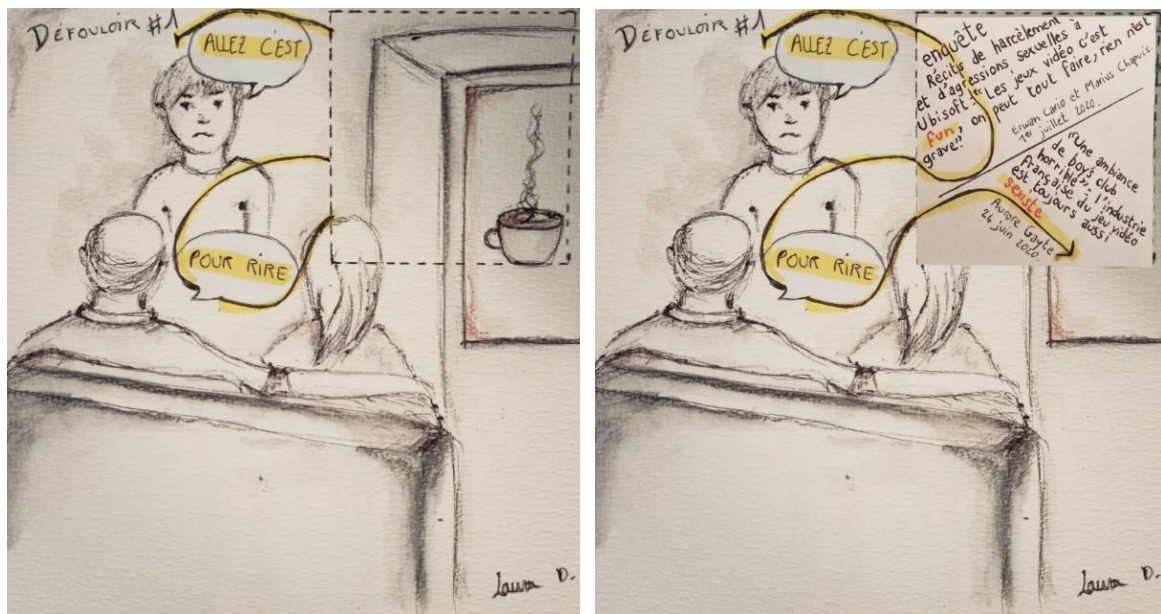


Figure 5.35 Photo de la réunion de l'illustration du journal de bord et du *post-it*. Réalisation Olivia Levet.

Une fois le *post-it* et le dessin du journal de bord rassemblés, la phrase que le joueur ou la joueuse peut entrer dans la console de l'ordinateur est la suivante : « Allez c'est fun pour rire sexiste ». Elle illustre le paradoxe d'environnements qui se targuent d'être décontractés, détendus et familiers, mais dans lesquels peuvent être perpétuées, avec d'autant plus de force, des dynamiques de pouvoir. Celles-ci peuvent reposer sur des discriminations, mais, également, comme examiné dans ce chapitre, participer à la reproduction de toute forme de hiérarchie au sein de l'entreprise. Cette énigme permet de modifier la narration du point de vue des collègues et du dirigeant de l'entreprise, et un nouveau dossier apparaît dans l'arborescence, permettant d'ajouter des éléments narratifs en lien avec l'entourage familial et amical du héros.

2.3 Être heureux, épanoui et immergé dans le travail : *le tableau* « *happiness* »

Le processus menant à considérer le lieu de travail comme un lieu de vie et de loisirs franchit une nouvelle étape dans des modèles d'entreprises qui abolissent radicalement les frontières entre le domaine de l'intime et celui du travail : les *hacker houses*, un type de structure importé des États-Unis. Les *hacker houses* sont des collectivités organisées autour de l'entrepreneuriat. Elles réunissent de jeunes entrepreneurs et entrepreneuses dans le domaine des nouvelles technologies, qui ne travaillent pas seulement ensemble, mais vivent ensemble en communauté, au rythme des « innovations » et projets, sans horaires fixes, dans une organisation où « flexibilité » est le maître-mot. Ce modèle d'entreprise s'inscrit dans la descendance directe de l'esprit des *hackers* de la *Silicon Valley*, et a vocation à créer une « rupture » avec le modèle d'entreprise hiérarchique et bureaucrate, emboîtant le pas des géants du numérique²³. La première *hacker house* créée en France, en 2015, Seed-Up, se présente sur leur site comme une « maison-atelier qui réunit des passionnés de nouvelles technologies sous le statut de salarié-entrepreneur [...] dans leur quête de rupture²⁴ ».

La narration de *DASH-5.0* s'appuie sur cette tendance, qui anéantit définitivement la frontière entre l'espace de vie et celui du travail. Les ordinateurs des *narrative designers* contiennent un dossier nommé « Locaux », qui permet de choisir un visuel graphique quant au lieu de travail du héros. L'élément graphique attendu par le studio, celui qui donne lieu à une augmentation importante du pourcentage, présente un *open space* lumineux, dans lequel se confondent espaces de travail et de détente : au premier plan se trouve une piscine, un espace avec une console et une zone de plage, avec serviette et parasol. En haut à gauche, on peut apercevoir un hamac, permettant de dormir et se reposer.

²³ Son fondateur, Paul Poupet, revient sur la création de la structure en réaction à une expérience dans le monde du travail décevante, dans laquelle créer « des projets d'avenir » est difficile en raison d'une organisation bureaucrate : « vous savez, les trucs [*sic*] sur le Taylora-Fordisme, avec la division des tâches, les process, les pointeuses ». Il revendique suivre le modèle des entrepreneurs de la *Silicon Valley*, en citant directement Mark Zuckerberg comme modèle. « Des Hacker houses pour repenser l'innovation | Paul Poupet | TEDxParis », TEDx Paris, 26 octobre 2016 (en ligne, consulté le 3 juillet 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=XDevJNMqJF4>

²⁴ Information recueillie sur le site de Seed-Up (en ligne, consulté le 24 septembre 2023) <https://www.seed-up.io/fr>



Les locaux de DASH 5.0 réunissent tous les ingrédients d'une start-up florissante : bien-être et outils à la pointe de la technologie. Afin de faciliter l'émergence collective de programmes uniques, novateurs et originaux, artistes et entrepreneurs vivent, travaillent et évoluent ensemble au sein d'un espace inspirant et flexible. Les meetings et conf call côtoient moments de méditation, cooking et afterworks, dans le respect des rythmes et besoins de la start-up. DASH évolue dans :

Figure 5. 36 L'une des deux illustrations proposées aux joueurs et joueuses pour les « locaux » de l'entreprise de DASH-5.0, ainsi que le texte associé. Illustration Emmanuel Durand. Narration Olivia Levet.

Le texte associé à l'image précise que les « entrepreneurs vivent, travaillent et évoluent ensemble », en toute harmonie. Les choix présentés aux joueurs et joueuses pour poursuivre la narration, et préciser le type de lieu dans lequel s'établit la *start-up*, sont les suivants : une « hacker house » ou un « incubateur ». Le choix de la *hacker house* augmente davantage le pourcentage, et précise les valeurs mises en avant par ces structures : « horizontalité, partage, bonheur et travail ».

La Station F, incubateur désigné comme le « plus grand campus de start-up du monde²⁵», fondé par Xavier Niel et inauguré en 2017 à Paris, regroupe des *start-ups* et entreprises comme Google, Microsoft, Facebook, Amazon ou Ubisoft, et propose également un service similaire :



Figure 5. 37 À gauche, les locaux d'Ubisoft à la Station F. Photo MaxPPP
À droite, le « Digital Workshop » de Google, espace dédié au programme « Start Grow Swale » qui accompagne les start-ups de la Station F, organisé autour du baby-foot, symbole d'une « esprit » start-up. Photo Magic Garden (en ligne, consulté le 4 juillet 2023) <https://www.magicgarden-agency.com/en/google-stationf>

« Flatmates » (littéralement : colocataires), permet aux entrepreneurs de séjourner à quelques pas du campus, et ce de manière « flexible », tant dans les conditions d'accès (pas de garant

²⁵ Site de Station F (en ligne, consulté le 4 juillet 2023) <https://stationf.co/>

ou de contrat de travail particulier demandé) que dans les espaces de vie et de travail. Flatmates met à disposition salle de sport, épicerie, restaurant, espace destiné à l'organisation d'événements ou de soirées. Whoomies, une application qui reprend le principe de l'application de rencontre Tinder, mais qui est destinée aux colocataires, permet aux entrepreneurs et entrepreneuses de se mettre en relation grâce à un système de tags, « pour regrouper les personnes qui partagent les mêmes intérêts. Les tags incluent "lève-tôt", "toujours en retard", "bourreau de travail", "amoureux des animaux" et bien plus encore²⁶ ». Ces espaces créent des « bulles », qui mettent en avant la promesse d'une immersion totale dans le travail, dans des lieux où tout est à disposition. L'un des arguments principaux mis en avant par Flatmates rejoint l'un des mythes des entrepreneurs à succès de la *Silicon Valley* : les préoccupations matérielles (choisir ses vêtements, se loger, se nourrir, etc.) ne devraient pas être une perte de temps et une inquiétude, pour permettre de se consacrer pleinement à son travail et à la concrétisation de ses projets²⁷ : « Le logement ne devrait pas être complexe, venez simplement avec vos affaires et nous nous occupons du reste²⁸ ». Dans les *hacker houses* ou dans ces logements, plus d'obstacle à un engagement total dans le travail, à la réussite professionnelle et au succès : ils dessinent un horizon où la culture de l'entreprise rythme chacun des aspects de la vie des entrepreneurs.

La narration de *DASH-5.0* étend cette ambition à l'échelle de la ville, dont l'entrepreneuriat et l'innovation deviennent le moteur principal : le cahier des charges place la narration dans la ville de Montpellier, en 2050, et prend son inspiration dans le quartier en construction appelé Cambacérès. Ce quartier illustre parfaitement la siliconisation et la multiplication de « valleys » analysée par Sadin : il se structure autour de la Halle de l'Innovation, destinée à accueillir les *start-ups* de la French Tech²⁹, et à représenter « la ville intelligente, la ville connectée, le nouveau Montpellier³⁰ ».

²⁶ (Je traduis) « to regroup people that share the same interests. Tags include “early wake-up”, “always late”, “workaholic”, “pets lover” and more », « STATION F opens Flatmates, the biggest co-living place in Europe, for 600 entrepreneurs », *Station F*, 27 juin 2019 (en ligne, consulté le 4 juillet 2023) <https://stationf.co/news/station-f-opens-flatmates-the-biggest-co-living-place-in-europe-for-600-entrepreneurs/>

²⁷ Le *tee-shirt* gris assorti d'un *jean* de Marc Zuckerberg ou le col roulé noir de Steve Jobs, portés lors de la plupart de leurs apparitions publiques, participent à construire l'image d'entrepreneurs dont les préoccupations quotidiennes – choisir une tenue – sont reléguées au second plan en faveur d'une pleine concentration sur la croissance de leurs entreprises et la concrétisation de leurs projets.

²⁸ Site de Station F (en ligne, consulté le 4 juillet 2023) <https://stationf.co/services/flatmates>

²⁹ Label visant à regrouper les *start-ups* françaises sous une marque commune pour favoriser leur croissance et multiplication et le « rayonnement » de la France comme *start-up nation* à l'international.

³⁰ Extrait de la présentation du quartier Cambacérès par Philippe Saurel, ancien maire de Montpellier, retranscrite dans le journal d'information du Conseil municipal (« Nouveau quartier Cambacérès », *Montpellier notre ville*, n°424, octobre 2017).

[...] depuis le milieu de la première décennie du XXI^e siècle, la fascination ne se veut plus passive, mais se manifeste par des actions concrètes, par l'édification de *valleys* sur les cinq continents, sous la forme de parcs industriels et d'« incubateurs », destinés à favoriser la création de start-up, à fédérer les acteurs et à se raccrocher sans attendre au train de l'économie de la donnée. [...] « La French Tech », qui entend rivaliser avec le puissant aigle de la *Silicon Valley*, exhibant comme logo un coq vermillon, apparemment généré par un logiciel d'images de synthèse qui daterait des années 1990, au regard perdu et dans une posture passablement figée et gauche³¹.



Figure 5. 38 Simulation de la Halle de l'innovation, « La halle de l'innovation sort de terre à Cambacères », *Montpellier3m*, 26 décembre 2019 (en ligne, consulté le 10 juillet 2023), <https://www.montpellier3m.fr/actualite/la-halle-de-linnovation-sort-de-terre-cambaceres>

Dans cet espace qui, jusqu'à il y a quelques temps, n'était qu'une zone de passage déserte s'étendant autour de la gare Montpellier Sud de France, le quartier est pensé comme un écosystème autonome et connecté axé sur l'entrepreneuriat, l'innovation et les nouvelles technologies : les bureaux côtoient des écoles du numérique et de commerce, des logements, des restaurants, des lieux de divertissement. La ville de *DASH-5.0* fait directement référence au quartier, et envisage un futur où il s'est étendu pour devenir le nouveau « point névralgique » de la ville.

Notre personnage travaille dans la ville de Montpellier. L'histoire se déroule en 2050, et bien que beaucoup d'éléments soient similaires à ce que nous connaissons aujourd'hui, une économie orientée vers l'innovation et l'accompagnement des entreprises du secteur digital et technologique a remodelé l'aménagement du territoire et les habitudes des populations. La ville s'est étendue, et englobe maintenant les villes et villages limitrophes. Suite au dérèglement climatique et à l'élévation du niveau de la mer, les habitants et habitantes peuvent profiter de plages ensoleillées toute l'année sur le front de mer, s'étendant sur des kilomètres. Dans le centre-ville, sur les vestiges de la vieille ville, se dressent fièrement des buildings entièrement végétalisés, regroupant logements et bureaux, tandis que le point névralgique de la ville, surnommé la *Silicon Valley* méditerranéenne, s'est déployé sur des plateformes flottantes, gagnant du terrain sur la mer³².

La description de la ville sur le *narrative document* de *DASH-5.0* caricature également la course technolibérale vers l'innovation, la production de richesse et l'expansion des secteurs

³¹ E. Sadin, *La silicolonisation du monde. L'irrésistible expansion du libéralisme numérique*, Paris, l'Échappée, 2016, p. 26.

³² O. Levet, Description de la ville affichée sur la page de garde du narrative document de *DASH-5.0* lors de l'ajout d'un élément narratif correspondant au cahier des charges.

des nouvelles technologies, du tourisme et du divertissement, qui ignorerait les problématiques écologiques et environnementales et les « multiples crises politiques, écologiques et sanitaires³³ ». Face à l'élévation du niveau de la mer, ce quartier, surnommé la « Silicon Valley Méditerranéenne », se développe sur des plateformes flottantes, permettant de gagner du terrain sur la mer dans une extension sans limites.



Une nouvelle économie florissante et novatrice, plaçant les algorithmes, l'intelligence artificielle et la réalité virtuelle au premier plan, a modifié l'organisation de la ville, ses commerces, entreprises et lieux publics. Si la réalité virtuelle permet à chacun et chacune de se détendre, de s'évader, ou même de se rencontrer depuis chez soi, les infrastructures et activités déployées au sein des campus technologiques et connectés de la ville attirent beaucoup de monde. Le long de la côte, un écosystème fertile réunit en harmonie pépinières d'entreprises, écoles de design, d'entrepreneuriat ou d'ingénieurs, immeubles de co-living, activités sportives, espaces artistiques immersifs et spirituels.

Figure 5. 39 L'une des deux illustrations proposées aux joueurs et joueuses pour la ville de DASH-5.0, ainsi que le texte associé. Illustration Emmanuel Durand. Narration Olivia Levet.

La ville est pensée, en prolongement des *hacker houses*, et dans la lignée de la siliconisation du monde, comme un campus à grande échelle, tourné vers les innovations technologiques.

Le Montpellier décrit dans *Brèche*, comme le quartier Cambacérès, illustre la concrétisation de l'hyperréalité analysée dans le chapitre précédent ; la vieille ville laisse place à une ville synthétique et *kitsch*, prolongée dans des « environnements virtuels et immersifs plus vrais que nature », qui « permettent de voyager, de travailler et de nous divertir sans bouger de notre salon »³⁴. Ceux-ci font écho au fantasme siliconien d'un monde virtuel, qui se substituerait progressivement au réel, à l'image du *metaverse*³⁵, étape supplémentaire dans la mise en place d'une utopie numérique à grande échelle, dans laquelle toute contrainte physique – de lieu, de temps, de mobilité – disparaissent.

L'illustration de la ville, qui présente un lieu entre divertissement, bar, restaurant, espace de travail et salle de sport, est inspirée des dynamiques qui animent les *tiers-lieux*. Ces

³³ O. Levet, extrait du cahier des charges de *Brèche*.

³⁴ *Ibid.*

³⁵ Le *metaverse* désigne un monde virtuel dans lequel n'importe qui peut entrer grâce aux technologies de réalité virtuelle, à l'image de *Horizon Worlds*, conçu par Meta (anciennement Facebook) en 2021, pensé pour l'Oculus Rift S et Oculus Quest 2. À l'intérieur de ces espaces virtuels, il est alors possible de se rencontrer, de créer son propre monde, de jouer, de faire du sport, d'acheter des vêtements (plusieurs marques comme Nike, Zara, ou Adidas ont créé leurs propres espaces au sein du *metaverse*), mais également de travailler : *Horizon Workrooms*, également créé par Meta, propose un espace dans lequel il est possible de télétravailler en réalité virtuelle.

espaces hybrides, entre l'espace de travail et celui du foyer³⁶, se multiplient depuis quelques années et symbolisent le tournant numérique, collaboratif et communautaire siliconien, mais également les contradictions qui l'accompagnent.

L'histoire des tiers-lieux se niche en effet à l'intersection de plusieurs mouvements solidaires de contre-culture par l'affranchissement du modèle dominant, en faveur de ce que l'on peut qualifier de « productions autonomes du social » : Les *makers* [...] Les *hackers* (branche des *makers*) de la *Silicon Valley* [...] L'éducation populaire [...] Les hippies [...] Le développement endogène [...] Les Systèmes d'Échanges Locaux [...] L'économie sociale et solidaire [...] La transition écologique et sociale [...] L'occupation de friches ou de squats [...] Les mouvements féministes [...] Les alternatives à l'exploitation salariale, proposant un idéal de contribution et de solidarité³⁷

Bien que certains de ces espaces s'inscrivent pleinement dans une dynamique d'alternative aux schémas dominants, à travers la mise en place d'espaces utopiques et solidaires d'expérimentation, de rencontre, de partage de connaissance et de savoirs, certains lieux détournent ces ambitions initiales pour en faire les symboles d'un tournant technolibéral, symbolisant la fine frontière entre l'utopie libertaire et libérale. Mickaël Correia, dans son article « L'envers des friches culturelles. Quand l'attelage public-privé fabrique la gentrification » analyse, à partir de l'exemple de tiers-lieux éphémères occupant des friches destinées à des projets de construction, les dessous de ces lieux culturels, créatifs et faussement *underground*. Derrière une récupération *kitsch* de « l'imaginaire « squat », via la scénographie récup' et DIY³⁸», ce sont des logiques marchandes qui animent ces lieux dans lesquels des « entrepreneurs culturels³⁹ » investissent pour produire de la valeur économique. Faisant valoir l'argument de revaloriser des quartiers, ces entrepreneurs culturels inscrivent finalement leurs projets dans un processus de gentrification, en les vidant de leurs habitants. Selon cette orientation libérale, ces lieux deviennent les espaces privilégiés de *coworking*, télétravail, événements et soirées d'entreprises, laissant de côté toute démarche sociale, solidaire, créative ou culturelle.

La scénographie de *Brèche* reprend ces codes : dans l'espace de la machine à café, aux côtés de la sculpture *kitsch* de Bouddha, trônant sur le gazon synthétique, des palettes de bois posées côte à côte font office de canapé, et la décoration du lieu est faite de papiers, cartons et

³⁶ L'origine du terme se trouve dans l'expression « third place », théorisée par Ray Oldenburg en 1989 dans son ouvrage *The great good place*, pour évoquer les lieux de sociabilité en dehors de l'espace de la maison et de celui du travail (les cafés, les bars, les centres communautaires).

³⁷ M. Dagonneau, « Les tiers-lieux en France, laboratoires de nouvelles solidarités socio-spatiales ? », *Géographie des solidarités*, vol. 99, n° 3, 2022, pp. 435-457 (en ligne, consulté le 21 juillet 2023) <https://doi.org/10.4000/bagf.9973>

³⁸ M. Correia, « L'envers des friches culturelles. Quand l'attelage public-privé fabrique la gentrification », *Revue du Crieur*, La Découverte, n° 11, 2018, p. 66 (en ligne, consulté le 12 juillet 2023) <https://www.cairn.info/revue-du-crieur-2018-3-page-52.htm>

³⁹ *Ibid.*, p. 60.

CHAPITRE 5 : L'UTOPIE D'UN MONDE TECHNOLOGIQUE ET PARTICIPATIF CENTRE SUR LE TRAVAIL de matériaux de récupération. Le logo du studio détourne les codes du *street-art* et d'une contre-culture aujourd'hui récupérés au sein des entreprises de la *Silicon Valley*.



Figure 5. 40 Photo du canapé de *Brèche*, fait de palettes de bois. Deuxième version de la mise en scène. Scénographie Jeanne et Olivia Levet.

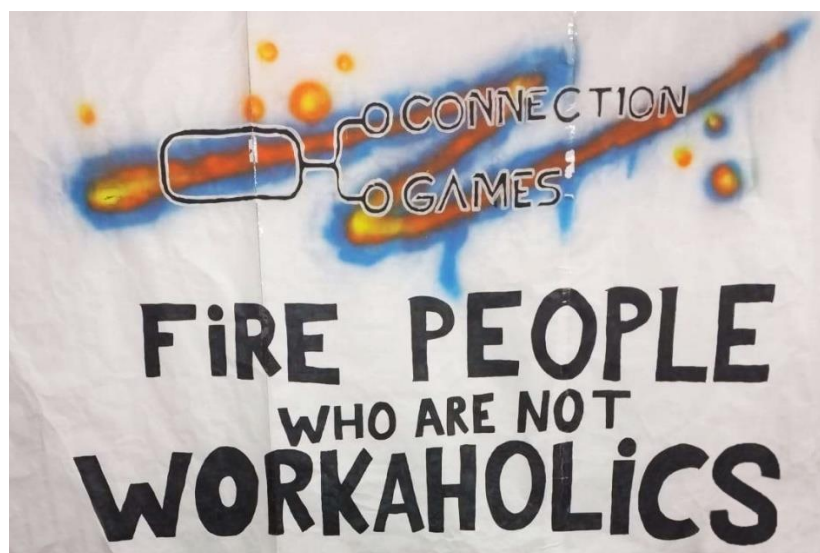


Figure 5. 41 Logo du studio reproduit sur l'un des murs, intégré dans une illustration qui reprend les codes du *street-art*, au-dessus de la citation de Jason Calacanis. Peinture d'Emmanuel Durand. Scénographie Jeanne et Olivia Levet.

La tendance de ces lieux à se présenter comme « engagés », « branchés », « créatifs » », « [...] à grand renfort de cours de yoga, déco industrielle et *fooding* bio »⁴⁰ est largement réinvestie dans des initiatives comme *Seed up*, et participe à renforcer une culture d'entreprise qui « encourage à considérer le lieu de travail comme un lieu privilégié, un lieu propice à l' " épanouissement personnel " »⁴¹. Cette réappropriation rejoint l'analyse d'Edgar Cabanas et d'Eva Illouz du néolibéralisme comme une *happycratie*, sévissant notamment dans le domaine du travail.

Les deux auteurs analysent la manière dont l'industrie du bonheur, et notamment les théories et idéologies propres à la psychologie positive et au développement personnel, renforcent les piliers du néolibéralisme sur lesquels reposent l'entreprise contemporaine, à savoir la flexibilité, l'autonomie, et un certain individualisme. La configuration de lieux de travail comme lieux de vie, dans lesquels il est possible de faire du sport, de prendre des cours de yoga, de dormir, ou de se détendre dans des dispositifs immersifs – à l'image des « bulles de respiration » d'Onyo – est pensée pour favoriser des méthodes de *management* permettant « d'augmenter la productivité, de réduire le stress au travail et d'encourager l'implication des salariés dans la culture d'entreprise⁴² » :

Être intéressé par son travail, adhérer aux valeurs de son entreprise, faire face efficacement à ses émotions et, surtout, utiliser sa force intérieure afin d'exploiter au mieux son potentiel... Tels sont, nous dit-on, les éléments clés pour développer un capital psychologique positif élevé. Les salariés pouvant se prévaloir d'un tel capital ne se contenteraient pas d'être plus productifs : ils auraient beaucoup plus d'énergie ; ils penseraient de façon bien plus créative ; ils se montreraient non seulement bien moins cyniques face aux changements mis en œuvre au sein de leur organisation, mais aussi plus résistants au stress et à l'angoisse, et bien plus en phase avec la culture d'entreprise⁴³.

Dans cette *happycratie*, le bonheur n'est pas un objectif à atteindre par la mise en place de conditions de travail bénéfiques pour les personnes employées, mais devient une injonction, le prérequis indispensable pour s'intégrer dans l'entreprise⁴⁴, et ainsi participer activement à son organisation efficace et performante. L'apparition dans les entreprises de la figure du *Chief Happiness Officer* (traduit en français par « responsable du bonheur »), dont la fonction consiste à « augmenter [le] bonheur [des salariés], à s'assurer qu'ils donnent le meilleur d'eux-mêmes, restent motivés, retirent du plaisir de ce qu'ils font⁴⁵ », illustre le paradoxe d'organisations qui, enrobées d'un voile qui semble idyllique, comblent le mal-être des employés au travail à l'aide de solutions superficielles. En lien avec la critique du théâtre-

⁴⁰ *Ibid.*, p. 53.

⁴¹ E. Cabanas et E. Illouz, *Happycratie : comment l'industrie du bonheur a pris le contrôle de nos vies*, trad. Frédéric Joly, Paris, Premier Parallèle, 2018, p. 135.

⁴² *Ibid.*, p. 33.

⁴³ *Ibid.*, pp. 130-131.

⁴⁴ *Ibid.*, p. 128.

⁴⁵ *Ibid.*, p. 33.

forum recontextualisée dans une société technolibérale, l'happycratie amène à « présenter sous l'angle de la psychologie et de la responsabilité individuelle les déficits structurels, les contradictions et les paradoxes⁴⁶ » d'une organisation, faisant reposer sur les individus – et non sur le collectif ou l'organisation – la responsabilité de l'accès au bonheur.

L'application développée par le héros de *DASH-5.0*, qui « propose de vivre des moments de déconnexion immersifs grâce aux dernières innovations en termes de réalité virtuelle » et « des conseils [...] de sport, bien-être et spiritualité » pour « se détendre avant un retour au travail optimisé »⁴⁷ rend compte de cette critique, en s'inspirant des applications disponibles sur le marché du bonheur et du développement personnel. Celles-ci se donnent pour mission d'accompagner les utilisateurs et utilisatrices au quotidien : que ce soit pour maintenir un rythme sportif⁴⁸, faire un régime⁴⁹, organiser ses journées et maintenir une routine saine⁵⁰, arrêter de fumer⁵¹, accéder à une « dose quotidienne d'art⁵² », ou atteindre le bonheur. Cabanas et Illouz prennent à ce propos l'exemple de Happify. L'ambition de l'application est la suivante :

[L'application] propose à son utilisateur de l'aider à réguler en temps réel son état émotionnel en lui expliquant – exemples à l'appui – comment travailler sur ses émotions et ses pensées positives, comment atteindre des objectifs plus ambitieux dans différentes sphères de son existence, en résumé, comment augmenter son niveau de bonheur⁵³.

L'application fonctionne selon un système de *gamification*, en octroyant un certain nombre de « points de bonheur », et en proposant aux utilisateurs et utilisatrices des tests et bilans réguliers, faisant du bonheur non pas le résultat d'un environnement de vie favorable, mais bien un objectif à atteindre.

La dernière énigme de *Brèche* se trouve sur un tableau baptisé « *Happiness* », accroché dans un coin du studio. Sur celui-ci, des citations évoquant l'univers du développement personnel sont notées sur des *post-its* : « croire en soi », « j'agis avec rapidité et résolution », « je suis prêt à voir où et comment j'ai besoin de changer », « je me libère de ma tendance à remettre les choses au lendemain »⁵⁴. Elles sont entourées des photos de soirées d'entreprise, et d'images évoquant la méditation. La directrice du studio invite

⁴⁶ *Ibid.*, p. 77.

⁴⁷ Extrait du cahier des charges de *Brèche*.

⁴⁸ Freeletics (en ligne, consulté le 21 juillet 2023) <https://www.freeletics.com/fr/>

⁴⁹ Mon Coach Minceur (en ligne, consulté le 21 juillet 2023) <https://www.moncoachminceur.org/>

⁵⁰ Habitify (en ligne, consulté le 21 juillet 2023) <https://www.habitify.me/>

⁵¹ Kwit (en ligne, consulté le 21 juillet 2023) <https://kwit.app/fr>

⁵² (Je traduis) « Your daily dose of art », Daily Art (en ligne, consulté le 21 juillet 2023) <https://www.getdailyart.com/>

⁵³ E. Cabanas et E. Illouz, *op. cit.*, pp. 160-161.

⁵⁴ La plupart des citations sont tirées du livre *Le moment présent. 365 affirmations quotidiennes*, paru en 2009 aux éditions Trédaniel et écrit par Louise L. Hay, une autrice spécialisée dans le domaine du développement personnel.



Figure 5. 43 Photos des sessions de test de *Brèche*, le 13 août 2023.

Au milieu de ces *post-its* colorés, deux bouts de papiers contiennent des dessins et écrits en noir et blanc : l'un représente une personne devant un écran d'ordinateur, sur lequel les mots « MANGER, BOIRE, RESPIRER » sont notés à la manière d'une liste de chose à faire. Sur l'autre est seulement noté le mot « HEUREUX », orné d'une flèche allant vers le haut.



Figure 5. 44 Photo des bouts de papiers de l'énigme collés sur le tableau « *Happiness* ». Dessins Olivia Levet.

Le dessin à relier avec ces *post-its*, présent dans le journal de bord de l'équipe, représente un homme travaillant à un bureau. En face de lui, plusieurs éléments sont affichés au mur : une liste de chose « À FAIRE », une carte avec noté le mot « ÊTRE », et un tableau du même type que celui affiché dans la scénographie de *Brèche*, orné des mots « HEUREUX AU TRAVAIL ». En plaçant les papiers dans les emplacements dédiés, un nouveau dessin apparaît :



Figure 5. 45 À gauche, le dessin sur le journal de bord des participants et participantes. À droite, la version complétée du dessin. Dessins Olivia Levet.

Sur ce dessin complété, l'homme semble avachi. La liste sur son écran d'ordinateur remplace les tâches liées au travail par des actions aussi simples que « manger », « boire » et « respirer ». La phrase créée, que les participants et participantes doivent entrer dans la console de leur ordinateur, est la suivante : « À faire : manger, boire, respirer, être heureux ». Elle évoque à la fois l'injonction au bonheur, mais également la difficulté à effectuer des tâches basiques telles que « manger », lorsque les heures de travail s'allongent pour respecter une date butoir, ou dans une situation de *burn-out*. Elle renvoie de manière cynique à l'image utopique d'un environnement de travail dans lequel une flexibilité poussée à l'extrême – menant chacun à être accessible n'importe où, n'importe quand – peut mener à l'épuisement, mais aussi dans lequel l'employé idéal se doit d'être disponible, efficace, engagé, rapide, optimiste, et, paradoxalement, heureux. L'énigme autorise l'accès au dossier « Lieu de vie », permettant de définir un lieu hors de l'entreprise. De nouveaux éléments narratifs en lien avec les objectifs de l'application et l'organisation de la ville apparaissent également dans les dossiers de *DASH-5.0*.

L'analyse de l'*happycratie* de Cabanas et Illouz illustre la tension derrière la domination de l'utopie numérique ; les injonctions posées sur les individus, et explorées dans *Brèche*, sont d'autant plus coercitives qu'elles sont ancrées dans l'idéologie dominante, et s'imposent dans chacun des aspects du quotidien, comme prérequis à une vie épanouissante. La capacité d'action, à prendre des initiatives, l'autonomie ou la nécessité d'entreprendre toujours davantage sont les qualités nécessaires pour se « maintenir à flot », pour reprendre la métaphore liquide de Zygmunt Bauman. Dans ce contexte, il paraît nécessaire, dans la conception d'œuvres artistiques participatives, immersives, interactives ou ludiques, de

questionner les valeurs camouflées derrière ce voile idyllique. *Brèche* tente de résister à cet « esprit du capitalisme », en mettant en scène et en lumière ses logiques et mécanismes. Elle s'inscrit pour cela dans le mouvement de l'*Artgame*, qui propose d'envisager le jeu vidéo, médium empreint des paradoxes technolibéraux, dans une démarche artistique, critique et émancipatrice.

PARTIE III

Vers un *Artgame-forum* : le
théâtre pour penser un jeu
vidéo plus *humain*

CHAPITRE 6 : L'ARTGAME COMME FORUM ; LE CONFLIT ENTRE AUTEUR ET JOUEUR

Dans un contexte technolibéral où la participation, la gamification et la valorisation de l'action semblent faire partie des rouages d'une idéologie dominante, les œuvres de spectacle vivant qui empruntent au jeu vidéo dans la création de dispositifs interactifs, immersifs ou participatifs peinent à se positionner en contre-pouvoir. À la suite de l'analyse de l'expression d'un « nouvel esprit du capitalisme¹ » dans certaines réappropriations et dynamiques du Théâtre de l'opprimé, notamment dans le domaine du travail, il apparaît indispensable de questionner la portée idéologique des mécanismes de jeu, resitués dans notre contexte politique, social et économique. Ce chapitre propose d'analyser ces questions depuis le mouvement de l'Artgame, qui revendique, loin d'univers virtuels immersifs déployés autour d'un joueur devenu héros surpuissant, la trace de l'auteur ou de l'autrice, dans une perspective artistique et critique. Envisager l'artgame, dans la lignée du Théâtre de l'opprimé, comme « forum », comme un lieu privilégié de débats, fournit des pistes pour penser une rencontre entre le jeu vidéo et le théâtre émancipatrice à l'ère contemporaine².

1. Penser la place de l'Auteur d'une œuvre interactive et participative

1.1 L'Artgame : à l'encontre de la « neutralité » des mécaniques ?

Pour poser une définition de l'Artgame, il est important de rappeler un ensemble d'analyses effectuées dans les précédents chapitres, sur la place du spectateur ou de la spectatrice d'une œuvre ludique et participative. Le Théâtre de l'opprimé, et particulièrement le théâtre-forum, comme analysé tout au long de cette recherche-crédation, place au premier plan la libération du public d'un dispositif théâtral fermé et classique, entendu comme symbole d'une domination sociale. En offrant aux spect-acteurs et spect-actrices la possibilité de se libérer d'une position de public « passif », pour prendre la parole sur la scène de jeu,

¹ L. Boltanski et E. Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme* [1999], Paris, Gallimard, 2011.

² Ce chapitre se concentre sur les enjeux soulevés par l'Artgame dans le paysage vidéoludique. Des exemples d'artgames seront explorés en détail dans la première partie du chapitre 7, à travers l'analyse de *Her Story* de Sam Barlow (2015), *Save The Date* de Chris Cornell (Paper Dino Software, 2013) et *The Stanley Parable*, de Davey Wreden et William Pugh (Galactic Cafe, 2013).

l'enjeu est alors d'atteindre une émancipation politique. Le chapitre 2 de cette recherche-crédation a permis de confronter cette ambition émancipatrice à des recherches qui, dans la lignée de Jacques Rancière, amènent à questionner la prétendue *passivité* associée à un public spectateur. Le Théâtre de l'opprimé mènerait alors à un paradoxe : en voulant supprimer toute hiérarchie, il reproduirait finalement une domination sur le public, en lui indiquant la voie à suivre vers une prise de conscience libératrice.

Ce constat mène Yves Guerre, lorsqu'il théorise le théâtre institutionnel, à repenser la place autoritaire du *joker* vers le rôle du *médiateur*, du *comédien-intervenant*, se tenant à l'écart de la représentation. Le « forum » est envisagé hors de « la responsabilité d'un comédien [...] qui [conduit] hors champ, le spectacle, attentif à son déroulement, sollicitant le public, donnant ou retirant la parole³», dans une recherche d'« abandonner les codes liés au spectacle⁴» : la confrontation entre la scène et le public est supprimée, la mise en scène est laissée de côté, et l'espace scénique a vocation à devenir un espace *neutre*, qui permettrait d'instaurer une égalité totale entre le spectateur et le comédien-intervenant. Les rôles incarnés sur scène sont entendus comme une métaphore des rôles sociaux, politiques et institutionnels d'un spectacle étendu à la société, en écho à l'analyse debordienne de *La Société du Spectacle*⁵, et le dispositif théâtral doit alors permettre aux participants et participantes de s'en émanciper librement, jusqu'à devenir *auteur* de la situation représentée sur scène :

Si c'est par et dans les rôles que le système institutionnel distribue et contrôle selon le ou des cahiers des charges déterminés, que celui-ci assoit sa pérennité, ce peut être aussi dans la possibilité de jouer avec ceux-là, que le sujet aura la capacité d'exercer sa liberté, de récupérer son pouvoir d'*auteur instituant*⁶.

À l'encontre d'un dispositif théâtral qui inciterait chaque participant ou participante à respecter passivement un « pacte social⁷ » induit par son rôle – et l'auteur de la pièce – pour se conformer aux rouages d'une société bien huilée, le théâtre institutionnel entend supprimer toute « partition⁸ », tout « cahier des charges⁹ » imposé aux spect-acteurs et spect-actrices. La réflexion d'Yves Guerre, comme celle d'Augusto Boal, porte sur la structure même du forum, qui devient un espace d'expression démocratique entre les personnes participantes, afin

³ Y. Guerre, « Méthodes », in *Le théâtre institutionnel, Poétique d'écologie sociale*, Paris, L'Harmattan (édition numérique), 2023.

⁴ Y. Guerre, « Le jeu des rôles », *ibid.*

⁵ *La Société du spectacle* de Guy Debord est abordée au chapitre 4, articulée au concept d'hyperréalité et à l'analyse de l'œuvre de Dau d'Ilya Khrzhanovsky.

⁶ Y. Guerre, *op. cit.*

⁷ *Ibid.*

⁸ *Ibid.*

⁹ *Ibid.*

d'expérimenter les rapports de domination institutionnels et systémiques d'une situation d'injustice.

Comme exploré tout au long de cette recherche-crédation, *Brèche*, qui poursuit également la vocation de simuler par le système ludique les rapports de force qui s'expriment dans le milieu du travail, ainsi que leur remise en question critique, au sein d'un espace démocratique, poursuit une voie différente. Le public est définitivement supprimé – à la différence du théâtre-forum, les joueurs et joueuses prennent place sur le terrain de jeu dès le début de la représentation – et le système, dans un premier temps, les restreint fortement, les incitant justement à se conforter à leur rôle, pour en souligner les paradoxes : celui d'employés d'un studio de jeu vidéo fictionnel. Le choix de développer une structure contraignant les possibilités d'action des joueurs et joueuses trouve son origine dans une démarche de recherche-crédation ancrée dans le mouvement de l'*Artgame*. Avant de revenir plus en détail sur ces enjeux du point de vue du processus créatif de *Brèche*, il convient d'exposer l'approche de l'*Artgame*, ainsi que sa portée dans le paysage théorique des *game studies* et des sciences du jeu, étudiée notamment par Claire Siegel.

Claire Siegel amorce en 2015 dans son travail de thèse¹⁰, puis dans l'ensemble de sa recherche, une analyse du jeu vidéo dans sa capacité émancipatrice, expressive et contre-culturelle, à l'heure d'une société ludique et gamifiée. Le mouvement de l'*Artgame* est investi par le parcours Jeux vidéo de l'Université Paul-Valéry Montpellier III dans la lignée des méthodologies sociocritiques¹¹ de recherche-crédation du département des Arts plastiques ; il amène à considérer le jeu vidéo comme un médium artistique dans l'ensemble de ces aspects, du *game design* au code, en passant par ses représentations sonores et graphiques, chacun permettant de véhiculer l'expression de l'auteur ou de l'autrice. La chercheuse note l'une des premières occurrences d'un « Art Game » chez Tiffany Holmes en 2003, dans « Arcade Classic Spawn Art ? Current Trends in the Art Game Genre », où le jeu est abordé dans sa capacité à déployer un point de vue critique, et à remettre en question les codes et schémas classiques dominants de l'industrie :

J'utilise le terme « art game » pour décrire une œuvre interactive, généralement humoristique, réalisé par un artiste plasticien [« visual artist »], qui présente une ou plusieurs des caractéristiques suivantes : elle remet en question des stéréotypes culturels, livre une importante critique sociale ou historique, ou raconte une histoire d'une manière inexplorée¹².

¹⁰ C. Siegel, *L'Artgame, un jeu utopique à l'ère de la gamification ?*, Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault, Montpellier III, 2015.

¹¹ E. Cros, *La sociocritique*, Paris, L'Harmattan, 2003.

¹² (Je traduis) « I apply the term “art game” to describe an interactive work, usually humorous, by a visual artist that does one or more of the following: challenges cultural stereotypes, offers meaningful social or historical critique, or tells a story in a novel manner. », T. Holmes, « Arcade Classic Spawn Art ?

Face à la multiplication d'expériences de jeux vidéo immersives, divertissantes et sensationnelles, faisant des joueurs et joueuses les héros d'aventures épiques et fantastiques, l'Artgame revendique une création expérimentale, à l'encontre des canons vidéoludiques :

(...) une matière capable d'être vectrice d'une critique, d'un réveil, allant à l'inverse des problématiques souvent au fondement de la création d'univers vidéoludiques, à savoir l'immersion, l'évasion, le divertissement dans son sens étymologique premier, comme détournement d'une condition humaine pesante et insatisfaisante¹³.

L'Artgame trouve également des racines dans l'art-jeu dont les premières traces peuvent se retrouver chez Dada, puis le mouvement surréaliste, et enfin Fluxus, analysés dans le chapitre 1 de cette recherche-crédation comme étapes menant, dans le domaine des arts plastiques et des arts vivants, à une remise en question du rapport classique entre l'œuvre et le public vers la mise en place d'expériences participatives, consolidant les liens entre le théâtre et le jeu vidéo.

L'Artgame permet de concevoir la portée artistique et expressive du jeu vidéo dans la mise en place de systèmes de règles dynamiques, cadrant les actions des joueurs et joueuses et leurs conséquences dans l'espace ludique. Il s'inscrit dans l'approche de Ian Bogost et de la *rhétorique procédurale* :

[...] ses arguments ne sont pas formulés par la construction de mots ou d'images, mais par la création de règles, la conception de modèles dynamiques. Dans l'informatique, ces règles sont écrites par le code, à travers la programmation¹⁴.

Bogost renoue avec une histoire de la rhétorique, et notamment avec l'approche aristotélicienne¹⁵, qu'il analyse depuis le champ de la philosophie et de la littérature comparée comme un art de l'argumentation, de la démonstration orale et du discours, dans sa « faculté de considérer, pour chaque question, ce qui peut être propre à persuader¹⁶ » et émouvoir un auditoire : « [...] une grande part de la théorie rhétorique d'Aristote traite du style, de la

Current Trends in the Art Game Genre », *Melbourne Digital Arts & Culture*, Melbourne, 2003, p. 46 (en ligne, consulté le 29 juillet 2023) <https://web.archive.org/web/20130420092835/http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Holmes.pdf>

¹³ C. Siegel, « Les origines socio-idéologiques de l'Artgame, enjeux de la gamification dans la création vidéoludique », in Patricia Signorile (dir.), « La création numérique ludique : une œuvre comme les autres? », *Les cahiers des rencontres Droit et Arts*, Aix-en-Provence, PUAM, 2020, pp.31-48.

¹⁴ (Je traduis) « [...] its arguments are made not through the construction of words or images, but through the authorship of rules of behavior, the construction of dynamic models. In computation, those rules are authored in code, through the practice of programming », I. Bogost, *Persuasive games: the expressive power of videogames*, Cambridge, The MIT Press, 2007, p. 29.

¹⁵ *Ibid*, pp. 15-19.

¹⁶ Aristote, « Définition de la rhétorique. La vraisemblance, le signe, l'exemple », in *Poétique et Rhétorique*, Livre premier, trad. Ch. Emile Ruelle, Paris, Librairie Garnier Frères, coll. « Chefs d'œuvres de la littérature grecque », 1922.

composition et de l'organisation du discours persuasif¹⁷». La rhétorique amène Bogost à envisager l'espace de jeu comme un « forum d'expression artistique et politique¹⁸», en référence au *forum* antique, cette place où les citoyens et citoyennes se réunissaient afin de traiter des affaires politiques et économiques de la Cité. La rhétorique procédurale, en accordant une importance au sens porté par les règles de jeu, offre des clés aux concepteurs et conceptrices afin de maîtriser le discours véhiculé par un système interactif, ainsi que sa résonance avec un contexte social, politique et culturel, dans une orientation socio-idéologique.

L'analyse de l'expressivité du jeu vidéo depuis la *rhétorique* cristallise deux approches dans l'analyse du médium vidéoludique, qui ne sont pas sans rappeler les débats explorés dans cette recherche-crédation sur le rôle et la portée émancipatrice d'un théâtre politique participatif. Claire Siegel, dans son travail de thèse, développe un point de vue qui vise à remettre en question une analyse de la portée significative du jeu vidéo plaçant l'« expérience-joueur » au premier plan. En d'autres termes, elle argumente, à l'encontre d'une analyse qui verrait la portée expressive d'un jeu dans sa seule appropriation par les joueurs et joueuses, la portée symbolique des règles, systèmes et structures ludiques. Elle répond en cela à la critique de Miguel Sicart à propos de la rhétorique procédurale. Dans son article « Against Procedurality », l'auteur argumente le fait que la rhétorique procédurale oublierait la place centrale du joueur dans une œuvre ludique : « sans le joueur, il n'y a pas d'éthique ou de politique, pas de valeurs ni de messages¹⁹». Dans une analyse proche de *La Mort de l'auteur* barthésienne, dans laquelle « la naissance du lecteur doit se payer de la mort de l'auteur²⁰», il assène alors : « Les joueurs n'ont pas besoin du concepteur - ils ont besoin d'un jeu, d'une excuse et d'un cadre pour jouer²¹», insistant sur la part d'imprécision, d'improvisation et d'imprévu propre à tout dispositif reposant sur l'action du public. S'il est illusoire de nier la liberté d'appropriation et d'interprétation des joueurs et joueuses dans une expérience de jeu vidéo – à l'instar d'une pièce de théâtre, jouée devant des spectateurs et spectatrices, le jeu vidéo est un médium qui intègre directement la présence des joueurs et

¹⁷ (Je traduis) « [...] a great deal of Aristotle's rhetorical theory addresses the style, arrangement, and organization of persuasive speech. », I. Bogost, *op. cit.*, p. 18.

¹⁸ (Je traduis) « forum for artistic expression and political expression », *ibid.*, p. 125.

¹⁹ (Je traduis) « « Without the player there are no ethics or politics, no values and no messages. », M. Sicart, « Against Procedurality », *Game Studies, the international journal of computer game research*, vol. 11, n° 3, décembre 2011 (en ligne, consulté le 29 juillet 2023) https://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap

²⁰ R. Barthes, « La mort de l'auteur », in *Le bruissement de la langue : Essais critiques IV*, Paris, Seuil, coll. « Points essais », 1984, p.69.

²¹ (Je traduis) « Players don't need the designer - they need a game, an excuse and a frame for play », M. Sicart, *op. cit.*

joueuses²² – l'analyse de Sicart, pour Claire Siegel, tendrait à ignorer la portée symbolique des règles, des structures ludiques :

Ainsi la dimension politique du jeu ne saurait effectivement s'attacher à la seule adaptation d'un thème de cet ordre dans un jeu préexistant. Elle passe nécessairement par un travail théorique et pratique portant sur le discours, les valeurs et les idéologies qui se traduisent tant dans les règles que dans leur activation par un joueur, que celle-ci soit libre, guidée ou contrainte²³.

En écho à l'analyse du Théâtre de l'opprimé dans le chapitre précédent, et à la portée idéologique de son système recontextualisé dans une idéologie ultralibérale, il apparaît en effet nécessaire de questionner les valeurs contenues au sein d'un dispositif, quand bien même celui-ci offrirait une grande liberté aux joueurs et joueuses. L'approche de Sicart rejoindrait également le fantasme d'un jeu neutre, qui laisserait les joueurs et joueuses totalement libres, symbolisé par la multiplication dans l'industrie du jeu vidéo de *mondes ouverts*, « où le joueur est roi²⁴ », et où le monde évolue et est rythmé par ses actions et décisions, flattant son ego et véhiculant un certain individualisme :

Sans règle, sans interdit, sans autorité, le jeu et le joueur ne se portent pas mieux que l'individu narcissique en confrontation avec le monde réel. L'absence de délimitation traduit la vision néolibérale de l'air du temps, d'un idéal de gouvernance entre les joueurs [...] ²⁵

Cette analyse rappelle celle d'Adam Alston à propos du théâtre immersif, et en particulier de son ambition à placer le public au cœur et au centre de l'expérience, déployée autour et en fonction de lui, dans une dynamique qui semble entrer en adéquation avec l'image fantasmée de l'entrepreneur²⁶ dans les valeurs qu'elles véhiculent.

²² Il est cependant intéressant de mentionner l'analyse de Staffan Björk et Jesper Juul des « Zero-Player Games », des exemples de « jeux » qui ne nécessiteraient pas de joueur ou de joueuse pour se dérouler (des jeux joués par intelligence artificielle, ou des jeux dans lesquels l'intervention des joueurs et joueuses est très limitée, comme l'exemple du jeu *Game of Life* créé par le mathématicien John Conway en 1970, qui simule une évolution cellulaire de manière automatique et procédurale à partir d'une configuration initiale). L'analyse de Björk et Juul vise à répondre et nuancer une approche du médium vidéoludique qui affirmerait « qu'il est impossible de considérer les jeux en tant qu'objets définis, puisque les jeux n'existent réellement que lorsqu'ils sont joués, ou en tant qu'ils sont joués », et qui serait donc centrée sur le joueur ou la joueuse. (Je traduis : « that it is impossible to discuss games as designed objects, since games only actually exist when played, or as played », S. Björk et J. Juul, « Zero-Player Games or: What We Talk about When We Talk about Players », *The Philosophy of Computer Games Conference*, Madrid, 2012 (en ligne, consulté le 17 août 2023) <https://www.jesperjuul.net/text/zeroplayergames/>)

²³ C. Siegel, *L'Artgame, un jeu utopique à l'ère de la gamification ?*, Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault, Montpellier III, 2015, p. 266.

²⁴ *Ibid.*, p. 267.

²⁵ *Ibid.*

²⁶ L'analyse d'Adam Alston est abordée dans le chapitre précédent, à partir notamment de son ouvrage *Beyond Immersive Theatre : Aesthetics, Politics and Productive Participation*, publié chez Palgrave Macmillan en 2016 et son article « Audience participation and neoliberal value : Risk, agency and responsibility in immersive theatre », publié dans la revue *Performance Research* (vol. 18, n° 2, pp. 128-138), en 2013 (en ligne, consulté le 31 juillet 2023) <https://doi.org/10.1080/13528165.2013.807177>

Le fantasme du jeu vidéo comme monde ouvert, neutre et libre, faisant des joueurs et joueuses les héros d'aventures qui s'adaptent à toutes leurs actions, rappelle également l'ambition de Brenda Laurel dans la recherche du récit interactif parfait, cette « créature hypothétique de la mythologie de l'informatique, une licorne insaisissable que nous pouvons imaginer mais que nous n'avons pas encore réussi à capturer²⁷ ». Les dernières avancées en matière d'intelligence artificielle et de technologies procédurales permettent aujourd'hui de rêver à des expériences de jeu proposant aux joueurs et joueuses des interactions naturelles, fluides et cohérentes, se renouvelant à chaque partie lancée. Mais l'ambition d'adapter les fictions aux attentes des joueurs et joueuses dans des mondes virtuels, effaçant grâce à une technologie « intelligente » toute contrainte liée à la machinerie informatique, participe également à invisibiliser progressivement le rôle de l'auteur, de l'artiste, au cœur-même de la conception.

1.2 Vers une invisibilisation de l'Auteur au cœur de la conception ?

Patrice Cervellin développe dans sa recherche doctorale, *Étude critique pour une création vidéoludique non formatée : du coffre à jouets au jeu vidéo*, une analyse d'un « déterminisme technique²⁸ » lié aux outils de créations de jeux vidéo qu'il analyse comme « usines à jeux » : à l'aide d'interfaces facilitant la création et de boutiques en ligne proposant « des modèles en 3D, des *sprites* en 2D, des environnements thématiques, des musiques, des effets sonores et des gabarits préprogrammés prêts à l'emploi²⁹ », ces « usines » tendraient à lisser la création, en faisant de la conception un « assemblage » de contenu. Ces méthodes de conception réduiraient la *trace* des concepteurs et conceptrices dans des jeux qui s'alignent sur les tendances du marché et les attentes des joueurs et joueuses, produisant « à la chaîne [*sic*] des produits normés, en capacité de combler rapidement un désir formaté partout dans le monde³⁰ » et de rencontrer un succès commercial. L'apparition et la démocratisation à grande échelle ces dernières années de programmes d'intelligence artificielle capables de générer des textes, comme *ChatGPT*³¹, ou des images, comme *DALL-E*³², poursuivent et concrétisent

²⁷ (Je traduis) « The interactive story is a hypothetical beast in the mythology of computing, an elusive unicorn we can imagine but have yet to capture. », B. Laurel, *Utopian Entrepreneur*, Cambridge, The MIT Press, 2001, p. 72. La recherche de Laurel à ce propos est abordée dans le chapitre 2; qui expose la question de l'interactivité envisagée à travers une approche aristotélicienne sous le prisme de la fluidité, de la cohérence et d'un joueur devenant héros tragique.

²⁸ P. Cervellin, *Étude critique pour une création vidéoludique non formatée : du coffre à jouets au jeu vidéo*, Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault, Montpellier III, 2019, p. 52.

²⁹ Patrice Cervellin prend ici en exemple le *Market Place* du logiciel *Unreal*, et l'*Asset Store* du logiciel *Unity 3D*, *ibid.*, pp. 305-306.

³⁰ *Ibid.*, p. 398.

³¹ ChatGPT est un *agent conversationnel* développé par OpenAI sorti en 2022 capable de tenir une conversation, de générer des textes – essais, articles, traductions, etc. – cohérents et structurés, sur n'importe quel sujet (en ligne, consulté le 30 juillet 2023) <https://chat.openai.com/auth/login>

l'analyse de Patrice Cervellin à propos des programmes ayant recours à l'intelligence artificielle dans la création artistique³³ :

Le programme génère alors des propositions en temps réel, lesquelles tiennent compte du profil numérique de l'utilisateur pour entretenir ses attentes narcissiques. À partir de modèles, les algorithmes peuvent générer un contenu littéraire, musical, pictural. En un mot : sont en mesure de réaliser un véritable travail de structure *artistique*. Que reste-t-il alors, à l'homme ? La possibilité de jouir de l'œuvre sans entrave, d'un divertissement d'autant plus pertinent qu'il analysera et tiendra compte des goûts et de la culture du créateur/joueur *via* son profil numérique³⁴.

Ces programmes questionnent la part de création des artistes dans des méthodes de conception de plus en plus automatisées, que ce soit par le plagiat de leurs travaux dans des images générées automatiquement, posant des questions de droits d'auteur³⁵, mais également par l'apparition d'outils de plus en plus performants, efficaces et alignés avec la pression d'une productivité sans faille, que ce soit dans le domaine de l'illustration³⁶, de la littérature, ou même de la recherche³⁷.

Brèche met en scène ces questions dans le rôle donné aux joueurs et joueuses. Les participants et participantes incarnent les *narrative designers* du studio, et deviennent *auteurs* du jeu *DASH-5.0* au sein de la fiction proposée. Ils et elles disposent cependant de très peu de liberté créative. L'écriture dans le *narrative document* est symbolisée par le fait de glisser des images à l'intérieur, dans des emplacements dédiés, comme exposé dans le chapitre 2. Lors de l'ajout d'un élément, le logiciel propose deux choix de réponse. Il suffit alors de cliquer

³² *DALL-E* est un programme d'intelligence artificielle également développé par OpenAI en 2021, qui génère automatiquement des images à partir d'une phrase ou d'une suite de mots.

³³ Patrice Cervellin prolonge ses analyses doctorales à propos de ces nouveaux outils d'intelligence artificielle lors de sa communication « La technique au secours de l'inspiration défaillante », donnée à l'occasion de l'Atelier#3 bis « Protocoles et approches procédurales des arts numériques et de l'art game », organisé par le RIRRA 21 à Montpellier, le 23 septembre 2022.

³⁴ P. Cervellin, *Étude critique pour une création vidéoludique non formatée : du coffre à jouets au jeu vidéo*, Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault, Montpellier III, 2019, p. 53.

³⁵ Des actions en justice sont menées par des artistes à l'encontre notamment de programmes de génération d'images par intelligence artificielle, comme la plainte posée par les illustratrices Sarah Andersen, Kelly McKernan et Karla Ortiz en janvier 2023, accusant les sociétés d'intelligence artificielle d'exploiter leurs œuvres (C. Mercier, « Les artistes contre l'intelligence artificielle : la bataille des droits d'auteur se judiciarise », *Libération*, 22 janvier 2023 (en ligne, consulté le 30 juillet 2023) https://www.liberation.fr/culture/arts/artistes-et-ia-la-bataille-des-droits-dauteur-se-judiciarise-20230122_XY7BUBOV2REYDDODVA5R64YZ3Y/?redirected=1)

³⁶ Adobe, dont la suite de logiciels graphiques (*Photoshop*, *Illustrator* ou *Indesign*) est largement utilisée au sein des métiers de la création numérique, annonce en mars 2023 Adobe Firefly, d'abord en version *bêta* en ligne, puis intégré directement au sein des logiciels. Adobe Firefly repose sur les technologies d'intelligence artificielle pour permettre par exemple de supprimer un élément d'une photo, de générer automatiquement du contenu à partir de texte, de colorer des images ou de créer des effets visuels rapidement. Face à la crainte de tels outils par les communautés d'artistes et entreprises du secteur du numérique, Adobe présente l'outil comme « responsable », développé en « collaboration étroite avec la communauté créative », et expose un ensemble de points éthiques sur l'origine des images générées et le respect des droits d'auteur (sur le site d'Adobe : en ligne, consulté le 30 juillet 2023. <https://www.adobe.com/fr/sensei/generative-ai/firefly.html>)

³⁷ De nombreux guides apparaissent sur la toile à destination de chercheurs et chercheuses afin d'intégrer un programme comme *ChatGPT* dans une méthodologie de recherche, de la construction d'un plan d'article jusqu'à la rédaction complète de passages.

sur l'une des propositions pour déployer un texte, pré-écrit par le programme. L'écriture peut alors s'apparenter ici à la génération d'un texte par un agent conversationnel comme *ChatGPT*, qui, à partir d'une proposition, complète l'écriture de manière automatique. Un test de conversation avec *ChatGPT*, à partir du texte lié au héros du jeu *DASH-5.0*, est parlant à ce propos :

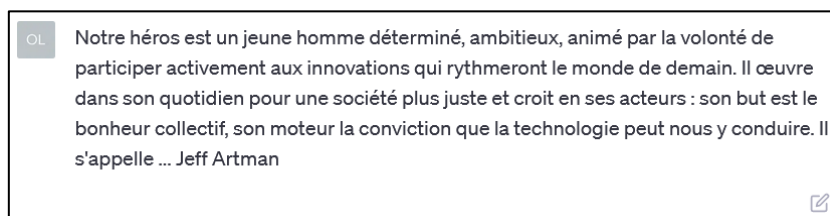


Figure 6. 1 Extrait d'une « conversation » avec *ChatGPT*, démarré par le texte lié à l'élément narratif du héros de *DASH-5.0*, complété de l'un des deux choix de réponse proposés aux joueurs et joueuses (« Jeff Artman » ou « Matthieu Léon ») (en ligne, test réalisé le 30 juillet 2023).

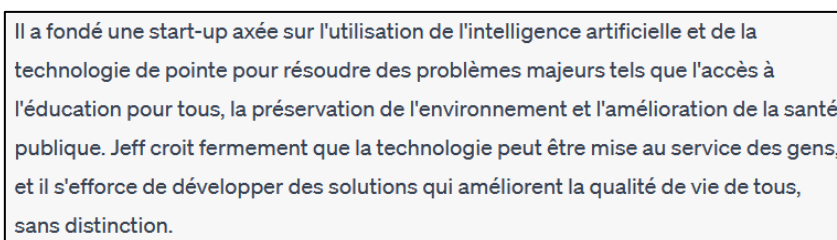


Figure 6. 2 Extrait de la réponse de *ChatGPT* (en ligne, test réalisé le 30 juillet 2023)

La proposition de *ChatGPT* fait écho à la narration proposée aux joueurs et joueuses. Celle-ci reprend de manière sarcastique les éléments de langage propres à une idéologie dominante technolibérale, et à l'omniprésence de l'intelligence artificielle. Le logiciel d'écriture de *Brèche* est par ailleurs présenté aux joueurs et joueuses comme un logiciel d'intelligence artificielle : il illustre de manière critique le besoin de correspondre au marché du jeu vidéo, rythmé par les attentes des joueurs et joueuses et les tendances, symbolisées dans le programme par la présence du pourcentage.

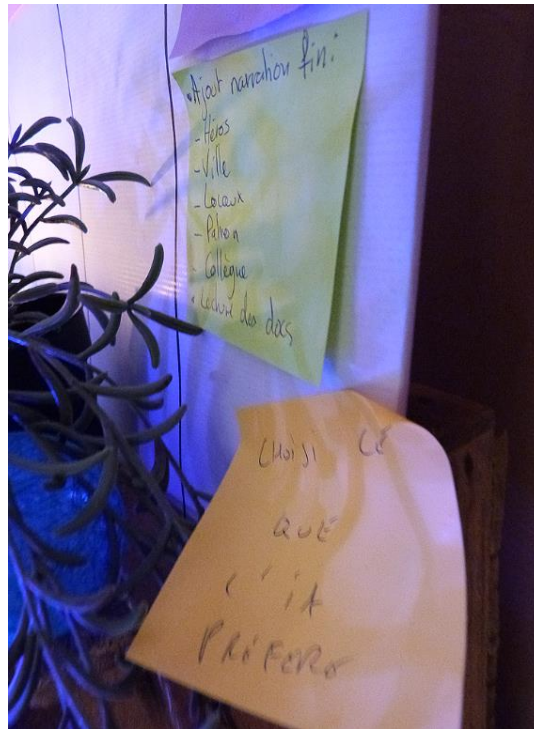


Figure 6. 3 Photo d'une session de test de *Brèche*, le 13 août 2023. L'un des *post-it* annotés et ajoutés par les joueurs et joueuses sur le tableau *kanban* de tâches indique : « Choisi ce que l'IA préfère ». Scénographie Jeanne et Olivia Levat

Les sessions de test du jeu ont permis d'illustrer cet aspect : les joueurs et joueuses ont fait de la montée du pourcentage un objectif à atteindre, aux dépens d'une réflexion sur le contenu de la narration déployée par le programme. Lors des tests du jeu menés le 13 août 2023, lorsqu'avant la pause-café, je leur demande de rendre compte de leurs avancées, leur réponse, quel que soit le groupe, ne concerne pas le contenu ajouté à la narration, mais bien le score affiché sur l'écran.

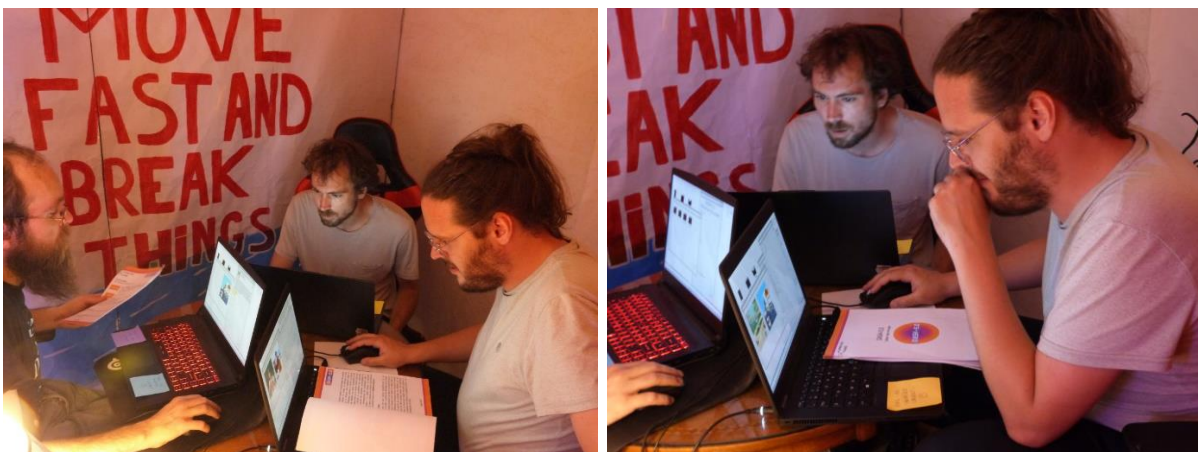


Figure 6. 4 Photos d'une session de test de *Brèche*, le 13 août 2023. Lors de la session de test, les trois joueurs ont collaboré tout au long de l'expérience pour tenter de parvenir au même pourcentage, comparant leurs résultats pour optimiser l'ajout des différents éléments.

L'objectif donné aux joueurs et joueuses de respecter le cahier des charges dans *Brèche*, avec comme récompense l'augmentation du pourcentage, censée les motiver, est une illustration

poussée à l'extrême d'un processus de création centré sur la réponse à une demande, dans lequel la créativité n'a que peu de place. Lorsque pendant la pause-café, l'un des joueurs demande aux autres « C'est dur hein ? », la réponse d'un autre joueur est la suivante : « C'est surtout inutile quoi, c'est pas nous qui décidons, c'est le pourcentage qui calcule [...]»³⁸. Le choix proposé est superficiel ; les paragraphes derrière chacune des images disponibles sont similaires, et proposent une seule et même perspective sur le *monde de demain* : un monde dystopique, rythmé par le travail, les innovations technologiques et une économie ultralibérale, en cohérence avec le récit véhiculé par la première partie de l'expérience. Les contraintes créatives pesant sur la conception de jeux vidéo sont également explorées de manière sarcastique par la description du studio *Connection Games*, disponible dans le cahier des charges. L'historique du studio fictif relate des projets qui se succèdent dans un mélange d'influences qui n'ont que peu de lien entre elles, et illustre le besoin de suivre les évolutions d'un marché qui fluctue au rythme des sorties et innovations technologiques :

Connection Games est une *start-up* montpelliéraine de six personnes, créée en 2012. Le premier jeu développé par le studio, *NBA manager fantasy*, proposait aux joueurs et joueuse de suivre l'épopée du *general manager* d'une équipe de basket dans un univers mêlant références contemporaines et *fantasy*. Ce second projet, *DASH-5.0*, permet de prolonger les éléments qui ont contribué au succès de *NBA manager fantasy* : une expérience riche, passionnante et immersive mêlant narration, gestion et simulation et permettant aux joueurs et joueuses de rêver aux innovations technologiques du futur³⁹.

Ces procédés visent à exagérer le cadre pesant sur les choix des joueurs et joueuses et à interroger les enjeux liés à la place de l'Auteur dans le jeu vidéo, notamment dans une dimension industrielle du médium, où le poids du marché et le budget des productions ne laissent que peu de liberté créative aux artistes participant à la conception. Dans *Brèche*, la fiction déployée a comme objectif de mettre en scène ces questionnements en parallèle des débats qui pèsent sur la place du public – que celui-ci soit joueur ou spectateur – pour investir ces problématiques directement au sein du processus créatif.

³⁸ Extrait d'une discussion des joueurs de *Brèche* lors de la session de test du jeu le 13 août 2023.

³⁹ O. Levet, extrait du cahier des charges de *Brèche*.

2. Les jeux de l'opprimé, la simulation d'un point de vue d'auteur ou d'autrice sur le monde⁴⁰

2.1 Les *Play My Oppression* : le débat au cœur des mécaniques

L'Artgame envisage le jeu vidéo, dans ses spécificités, comme un médium artistique permettant de véhiculer l'expression d'un auteur ou d'une autrice. Ce mouvement amène à analyser la portée esthétique et expressive des mécaniques de jeu, des règles et lois composant le système ludique, renouant avec les débats qui façonnent le paysage des *game studies* et sciences du jeu. Les enjeux autour d'un espace ludique neutre, favorisant la *liberté* des joueurs et joueuses au sein d'un système – d'agir, mais également de construire le sens au fil de son avancée – renvoient à la tension entre la ludologie et la narratologie, explorée dans le chapitre 2, à partir de la recherche de Gonzalo Frasca. Celui-ci revendique, dans la lignée de l'opposition d'Augusto Boal à un système tragique coercitif aristotélien⁴¹, le besoin de considérer le médium vidéoludique du point de vue de la simulation, s'éloignant d'une analyse par le seul prisme de la cohérence narrative. La simulation, telle qu'entendue par Gonzalo Frasca, en modélisant par les mécaniques et règles d'un système ludique les rapports de force et la complexité d'une situation politique et sociale, rejoint l'ambition de Ian Bogost et de la rhétorique procédurale, en affirmant les règles de jeux et les paramètres du système, avec lesquels les joueurs et joueuses doivent composer, comme ce qui porte le sens et le discours de l'œuvre.

Comme exploré précédemment, cela amène Gonzalo Frasca à envisager le Théâtre de l'opprimé du point de vue de la *paidia*, à partir de la classification des jeux de Roger Caillois⁴², désignant pour Frasca les jeux sans buts stricts ni définis, s'approchant davantage de « jouets » et de jeux de type bacs à sable. Dans ces espaces démocratiques, joueurs et joueuses sont libres d'expérimenter les paramètres du système, loin de dispositifs dans lesquels « le spectateur délègue son action », dans lequel « sa participation n'est composée que de faux choix et de fausse liberté⁴³ », comme l'illustre l'analyse d'Emmanuelle Jacques

⁴⁰ La relation entre les théories de Gonzalo Frasca et les « jeux narratifs », exposée notamment dans cette partie, prolongent les questions ouvertes dans l'article : O. Levet, « Du théâtre forum aux jeux narratifs, interactivité et engagement dans les jeux vidéo », « Généalogies imaginaires », *À l'Épreuve*, n°7, 2021 (en ligne, consulté le 4 août 2023) <https://alepreuve.org/content/du-theatre-forum-aux-jeux-narratifs-interactivite-et-engagement-dans-les-jeux-video>

⁴¹ A. Boal, *Théâtre de l'opprimé* [1975], trad. Dominique Lémann, Paris, La Découverte/Poche, 1996, pp. 79-122.

⁴² R. Caillois, *Les Jeux et les Hommes : (le masque et le vertige)*, Paris, Gallimard, 1958.

⁴³ E. Jacques, « Des jeux vidéo engagés, pour éduquer ? Du théâtre de l'opprimé aux jeux vidéo : September 12th de Gonzalo Frasca », *Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea*, vol. 2, no II, 2018, p. 71 (en ligne, consulté le 26 août 2023) <https://rime.cnr.it/index.php/rime/article/view/41/69>

du jeu *September 12th : A Toy world*⁴⁴ du concepteur. Une méthode de création développée par Frasca, les *Play My Oppression*⁴⁵, ou « *Joue mon oppression* », propose de porter sur une scène numérique les méthodes du Théâtre de l'opprimé. Elle fait écho à son analyse du jeu *The Sims*⁴⁶, dans son article « *The Sims : Grandmothers are cooler than trolls*⁴⁷ » (traduisible en français par « Les Sims : les grand-mères sont plus cools que les trolls »), dans lequel il argumente la nécessité de diversifier les thématiques dominantes abordées dans les jeux vidéo, majoritairement influencés par les univers merveilleux et fantastiques des canons de la littérature jeunesse, à l'image de *The Lord of the Rings* de J. R. R. Tolkien.

The Sims est un jeu de simulation permettant aux joueurs et joueuses de contrôler de manière omnisciente et toute-puissante des personnages évoluant dans une ville, en planifiant leurs journées, leurs relations sociales, et en répondant à leurs besoins. Bien que le jeu soit davantage centré sur la gestion et l'optimisation de chacun des aspects de la vie des *Sims* (« les activités principales restent la gestion de l'argent, le débouchage des toilettes et faire le ménage⁴⁸»), Frasca part de l'observation suivante :

Le fait est qu'un jeu sur les humains a incité le public à poser un regard critique à la fois sur la simulation et sur la réalité. Alors que ce résultat est l'objectif principal de certains artistes dans d'autres domaines (notamment Brecht et Boal au théâtre), c'était alors la première fois que je l'observais à un tel degré chez des joueurs et joueuses de jeu vidéo⁴⁹.

Ce constat, qui découle de l'analyse d'un autre jeu de simulation de vie (le jeu *Babyz*⁵⁰, dans lequel les joueurs et joueuses doivent prendre soin d'un groupe de bébés dans une maison virtuelle) est étendu dans l'article à *The Sims*. Ce jeu permettrait, en mettant en scène des thématiques et des problématiques humaines, de placer les joueurs et joueuses dans un espace d'expérimentation, les amenant à opérer un regard distancié sur leur quotidien. Frasca base son argumentation sur l'analyse de la réappropriation du système de jeu en tant qu'outil narratif par la communauté de joueurs et de joueuses : la mécanique permettant de prendre en photo certains moments de la vie des *Sims* aboutit à une multitude de récits postés en ligne,

⁴⁴ *September 12th: A Toy world*, G. Frasca, 2010.

⁴⁵ G. Frasca, *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*, M.A. Thesis of Information Design and Technology, sous la direction de Janet H. Murray, Atlanta, Georgia Institute of Technology, 2001.

⁴⁶ Franchise *The Sims*, Maxis, Electronic Arts, depuis 2000.

⁴⁷ G. Frasca, « *The Sims: Grandmothers are cooler than trolls* », *Game Studies, the international journal of computer game research*, vol. 1, n°1, juillet 2001 (en ligne, consulté le 7 août 2023) <https://gamestudies.org/0101/frasca/>

⁴⁸ (Je traduis) « the main activities remain managing money, unclogging toilets and doing a lot of cleaning. », G. Frasca, *ibid.*

⁴⁹ (Je traduis) « The fact was that a game about humans engaged the audience to take a critical look at both the simulation and reality. While this kind of effect is the main goal of artists working in other media (notably Brecht and Boal in drama), this was the first time that I witnessed it to such a degree among videogame players. », *ibid.*

⁵⁰ *Babyz*, The Learning Company, 1999.

mettant en scène les personnages virtuels⁵¹. Frasca imagine alors la manière dont le jeu pourrait permettre aux joueurs et joueuses de créer non pas des romans-photos, mais des *simulations*, renouant avec une analyse ludologique centrée sur la conception de systèmes de règles expressifs :

Au lieu de simplement raconter l'histoire d'un mari violent, ce serait bien si je pouvais définir les règles qui régissent mon idée de ce qu'est un mari violent. Je le laisserais ensuite libre dans un environnement contraint pour que les joueurs et joueuses puissent l'expérimenter (...). Ma vision de cette situation ne serait pas transmise par une série de descriptions et d'événements, mais par l'ensemble des règles que j'aurais choisies pour gérer mon agresseur virtuel. En fait, ce serait formidable si d'autres joueurs, qui ne sont pas d'accord avec mon concept de « mari violent », pouvaient modifier mon code et publier leurs propres versions⁵².

The Sims deviendrait, dans sa proposition, un *jeu de l'opprimé* : un outil permettant de mettre en scène des simulations, dans lesquelles il serait possible d'explorer des alternatives à une situation d'oppression. Frasca amène à considérer le terrain de jeu comme un espace de débat : les mécaniques de jeu expriment le point de vue d'un concepteur ou d'une conceptrice, que les joueurs et joueuses peuvent expérimenter. La simulation ludique s'apparente à un antimodèle de théâtre-forum, donné à jouer et débattre aux joueurs et joueuses, qui, à leur tour, pourront proposer, concevoir et mettre en scène une autre version, en faisant évoluer les personnages et les paramètres qui les gouvernent.

La méthode des *Play My Oppression* poursuit la même ambition. Elle considère l'informatique et le jeu vidéo comme des outils démocratiques, permettant de traduire au sein d'un système complexe des enjeux de société. Cette proposition contextualise la terminologie choisie par Augusto Boal, puisqu'elle invite à transposer le « forum » du Théâtre de l'opprimé au « forum » numérique, à savoir un espace internet fédérant des communautés autour de discussions, débats et échanges asynchrones sur des sujets multiples.

Gonzalo Frasca s'appuie également sur la méthode du théâtre-image, l'une des techniques du Théâtre de l'opprimé, pour concevoir ses *Play My Oppression*. Le *théâtre-image* consiste à composer des « tableaux vivants », comme métaphores de situations à débattre : l'une des personnes participantes positionne les corps des autres personnes du groupe dans des pauses illustrant des oppressions. Les propositions d'alternatives se font alors

⁵¹ Frasca prend notamment en exemple le « Ventura Family Album » (« l'album de famille Ventura »), qui met en scène la vie d'une femme et de son mari violent.

⁵² (Je traduis) « Instead of simply telling the story of an abusive husband, it would be great if I could define the rules that govern my idea of what an abusive husband is. I would then let him free within a constrained environment so players could experiment with it (...). My view of this situation would not be conveyed through a series of descriptions and events, but through the set of rules that I selected to govern my virtual abuser. Actually, it would be great if other players, who disagreed with my concept of "abusive husband", could modify my code and post their own versions », G. Frasca, *op. cit.*

en repositionnant les corps, pour parvenir métaphoriquement à l'évolution de la situation initiale, sans recours au texte ou à la parole.

La méthode des *Play My Oppression* est structurée en plusieurs étapes : l'une des personnes du groupe développe la simulation d'une situation d'injustice à l'aide d'un programme informatique accessible, reprenant un modèle (« *pattern* ») de jeu vidéo connu. Affirmant une rhétorique procédurale, ces modèles permettent de symboliser des problématiques personnelles précises : le jeu de course peut par exemple représenter le fait de « fuir un problème⁵³ », *Space Invaders* peut évoquer une situation dans laquelle « un joueur seul est attaqué par un groupe⁵⁴ », *Street Fighter* « une lutte entre deux ennemis⁵⁵ ». Ce jeu vidéo, qui correspond à l'antimodèle du théâtre-forum, est alors posté sur internet, sur un forum créé pour l'occasion. Les participants et participantes commentent, débattent et discutent la situation simulée, puis téléchargent le code du jeu, le *script*, pour en modifier certains paramètres, et ainsi en proposer des alternatives. Le modérateur ou la modératrice du forum revêt alors le rôle du *joker*, qui anime la session, et cadre le débat.

La proposition de Gonzalo Frasca semble remettre radicalement en question la place de l'auteur ou de l'autrice de jeu vidéo : elle invite les joueurs et joueuses à intervenir directement au sein du code informatique, et à modifier les règles et lois du système en place, garantes des actions simulées sur la scène de jeu. Elle correspond à la posture ludologue de Gonzalo Frasca, qui analyse le médium vidéoludique dans sa capacité à mettre en place des systèmes qui assument pleinement la liberté d'action des joueurs et joueuses, jusqu'à « interrompre » et « modifier⁵⁶ » la structure mise en place. Cette approche vise à contester une conception narratologique du jeu vidéo, qui placerait au premier plan le respect d'une structure en trois actes maîtrisée et cohérente, véhiculant l'idéologie d'un auteur ou d'une autrice sans aucun moyen de remise en question critique. Elle ne vise cependant pas à neutraliser le point de vue de l'auteur ou de l'autrice au sein du système ludique. Frasca, dans son article « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », expose une typologie à destination des concepteurs et conceptrices des « différents niveaux idéologiques⁵⁷ » d'une

⁵³ (Je traduis) « Running away from a problem », G. Frasca, *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*, M.A. Thesis of Information Design and Technology, sous la direction de Janet H. Murray, Atlanta, Georgia Institute of Technology, 2001, p. 96.

⁵⁴ (Je traduis) « A single player is attacked by a group. », *ibid.*

⁵⁵ (Je traduis) « Fighting between two antagonists », *ibid.*

⁵⁶ « Le plaisir du théâtre de Boal n'est pas amené par une structure seamless en trois actes mais par le contraire : la capacité de l'interrompre et de la modifier », (je traduis : « The pleasure in Boalian drama is given not by its seamless three-act structure but by the opposite: the ability to interrupt and modify it », G. Frasca, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », in M. J. P. Wolf et B. Perron (éd.), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, 2003, pp. 221-235 (en ligne, consulté le 8 août 2023) https://ludology.typepad.com/weblog/articles/VGT_final.pdf)

⁵⁷ (Je traduis) « we can distinguish three different ideological levels in simulations that can be manipulated in order to convey ideology », *ibid.*

simulation ludique, permettant de « transmettre les idées et sentiments d'un auteur⁵⁸ » grâce aux règles mises en place⁵⁹, renouant avec la rhétorique procédurale. Les « meta-rules », le dernier niveau, fait référence aux règles permettant aux joueurs et joueuses de modifier les paramètres et lois du système ludique (allant de modifications « cosmétiques » jusqu'à une réécriture et modification du code source du jeu), et leurs offrent une grande liberté d'appropriation. Frasca précise cependant que le concepteur reste garant du cadre, « l'auteur ou l'autrice de simulation a toujours le dernier mot⁶⁰ » :

Les méta-règles n'impliquent ni la mort de l'auteur ou de l'autrice, ni la liberté du joueur ou de la joueuse. En effet, les méta-règles sont des règles et, en tant que telles, sont présentes dans le jeu parce que l'auteur ou l'autrice l'a décidé. [...] Certes, une « simauthor » [autrice de simulation] qui permet à son public de modifier son œuvre est assez différente de l'idée traditionnelle que l'on se fait du rôle de « narrauthor » [autrice de narration]. Néanmoins, avec ou sans méta-règles, l'autrice de simulation a toujours le dernier mot et reste aux commandes car la liberté totale du joueur ou de la joueuse est impossible, puisqu'elle impliquerait qu'aucune règle n'est immuable et donc que le jeu pourrait littéralement devenir n'importe quoi⁶¹.

Dans le prolongement des *Play My Oppression* de Frasca, le *Forum Exquis*, une méthode de création collaborative créée dans le cadre de cette recherche-crédation, vise à faire dialoguer au cœur de la conception d'un *artgame* différentes alternatives autour d'une thématique politique et sociale. Elle soulève un ensemble de questions quant à la place de l'auteur ou de l'autrice d'une œuvre ludique artistique, participative et collaborative, tout en investissant le système ludique comme le lieu d'un possible « forum », un lieu de débats critiques.

⁵⁸ (Je traduis) « I will assume that video games are capable of conveying the ideas and feeling of an author. », *ibid.*

⁵⁹ Le premier niveau est commun à une approche par la narration, et se situe au niveau de la représentation des personnages et éléments mis en scène. Le deuxième, qu'il appelle « manipulation rules » (littéralement « règles de manipulation »), fait référence aux actions possibles pour les joueurs et joueuses. Le troisième, les « goal rules » (les règles relatives aux objectifs du jeu) concerne les différents buts à atteindre pour les joueurs et joueuses. Le dernier, les « meta-rules » (les « méta-règles ») consiste à permettre aux joueurs et joueuses de modifier les règles du système mis en place, *ibid.*

⁶⁰ (Je traduis) « The simauthor always has the final word », *ibid.* Dans son travail de thèse *Play the Message*, Frasca prolonge sa réflexion sur les *meta-rules* en prenant le Théâtre de l'opprimé en exemple, dans lequel les « métarègles permettent un certain degré d'expérimentation – bien que contraint afin de préserver son idéologie [...] » (je traduis : « metarules allow a certain degree of experimentation – albeit a constrained one in order to preserve its ideology ») ; les modifications des spect-acteurs et spect-actrices vers des alternatives critiques sont pensées en cohérence avec les « valeurs centrales » (je traduis : « core values ») de la scène (G. Frasca, *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*, Thèse de doctorat, sous la direction de Espen Aarseth, IT University of Copenhagen, 2007, p. 132).

⁶¹ (Je traduis) « [...] meta-rules do not imply neither the death of the author nor the player's freedom. Indeed, meta-rules are rules and as such they are present in the game because the author wanted them to be there. [...] 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. », G. Frasca, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », in M. J. P. Wolf et B. Perron (éd.), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, 2003, pp. 221-235 (en ligne, consulté le 8 août 2023) https://ludology.typepad.com/weblog/articles/VGT_final.pdf

2.2 Le *Forum Exquis* : les jeux narratifs comme « antimodèles »

Le *Forum Exquis* prend ancrage dans les expérimentations littéraires artistiques – et notamment le cadavre exquis surréaliste⁶² – et les jeux hypertextuels, et explore le genre des « jeux narratifs⁶³ », envisagés comme des *cybertexts*⁶⁴, du point de vue de leurs structures et systèmes de règles. Cette méthode, développée en amont de la définition du concept de *Brèche*, a inspiré en grande partie son système ludique et narratif, mais également son processus créatif⁶⁵. Bien que *Brèche* ait vocation à explorer le champ de la simulation telle que définie par Frasca, en modélisant les règles et lois d'un studio de jeux vidéo, sa conception est largement influencée, depuis ses premières versions et prototypes, par des jeux laissant une grande part à la narration, notamment abordés dans le chapitre 2. Certains de ces jeux⁶⁶ renouent pleinement avec le théâtre-forum et les *jeux de l'opprimé* de Frasca : ils proposent au joueur ou à la joueuse de se glisser dans la peau d'un personnage faisant face à un ensemble de choix significatifs, qui tracent une arborescence d'alternatives narratives.

Le *Forum Exquis* prolonge l'analyse de Frasca dans une méthode d'écriture collaborative, qui explore les relations entre le *script* informatique et le *script* littéraire. Sur le modèle des *Play My Oppression*, elle amène un groupe de participants et participantes à concevoir un jeu collectivement autour d'une situation d'injustice sociale, en suivant des étapes inspirées du théâtre-forum. J'ai proposé cet exercice dans le cadre du cours

⁶² Le cadavre exquis, jeu surréaliste d'écriture consistant à composer une phrase à plusieurs, tout en ignorant les contributions des autres participants et participantes, est exposé au chapitre 3 de ce travail de thèse, en lien avec les origines d'une narration interactive et non-linéaire. Le *Forum Exquis* trouve également une inspiration dans la méthode du « 7-3-1 », exposée notamment dans l'article « La conception numérique, entre espace intime et monstration, à la recherche des intelligences collectives », de E. Jacques, S. Solinski, C. Ollagon et Y. Rinato (in Jean-Michel Penalva (dir.), *Intelligence collective*, Actes des rencontres 2006, Nîmes, 22-24 mai 2006, Presses Des Mines, 2006.) Celle-ci sera explorée plus en détail dans le chapitre 7.

⁶³ Cette question est abordée dans l'article de Marie-Laure Ryan « Des jeux narratifs aux fictions ludiques, Vers une poétique de la narration interactive », dans lequel elle analyse, du point de vue de la narratologie, les enjeux soulevés par la conception de récits interactifs cohérents et engageants pour les joueurs et joueuses. Elle distingue deux termes : le « jeu narratif », « dans lequel le sens narratif est subordonné aux actions du joueur », et la « fiction ludique », « dans laquelle les actions du joueur sont subordonnées au sens narratif », en lien direct avec les concepts de *ludus* et de *paidia* de Roger Caillois. Les « fictions ludiques » seraient plus proches des jeux de type *paidia*, en favorisant l'engagement des joueurs et joueuses à travers le plaisir de la découverte et de la création d'histoires, à l'image du jeu *The Sims* ou des jeux de rôle (M.-L. Ryan, « Des jeux narratifs aux fictions ludiques. Vers une poétique de la narration interactive » [2009], trad. A.-L. Rebreyend, *Nouvelle revue d'esthétique*, n° 11, 2013, pp. 37-50 (en ligne, consulté le 4 août 2023) <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2013-1-page-37.htm>

⁶⁴ Espen J. Aarseth, *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997

⁶⁵ L'influence du *Forum Exquis* sur le processus créatif de *Brèche* sera abordée dans le prochain chapitre, qui revient plus en détail sur les outils de conception de l'œuvre, en lien avec l'analyse d'*artgames*.

⁶⁶ De nombreux genres de jeux vidéo accordent une grande place à la narration. Les « jeux narratifs », « fictions interactives » ou « ludiques », « films interactifs », « jeux d'aventure », « visual novels » ou « romans graphiques », « jeux d'aventure textuels » ou encore les « walking simulator » questionnent la manière dont un système ludique et interactif permet de transmettre une histoire aux joueurs et joueuses.

« Stéréotypes, récits vidéoludiques et projet tuteuré⁶⁷ » à des étudiants et étudiantes de master 1 d'Arts plastiques durant l'année 2018-2019. L'exercice était introduit par une histoire du « récit interactif », des exemples de jeux narratifs, et une présentation de la Poétique de l'opprimé d'Augusto Boal et de Gonzalo Frasca. Une initiation à l'outil Twine permettait également de fournir aux étudiants et étudiantes les outils nécessaires à l'écriture informatique. Twine est un outil de conception de jeux vidéo créé par Chris Klimas en 2009, qui repose sur les langages de programmation HTML, CSS et JavaScript. Il permet de créer très facilement et rapidement des histoires interactives à embranchements narratifs, sous la forme de blocs de textes – appelés « passages » – reliés par des liens hypertextes.

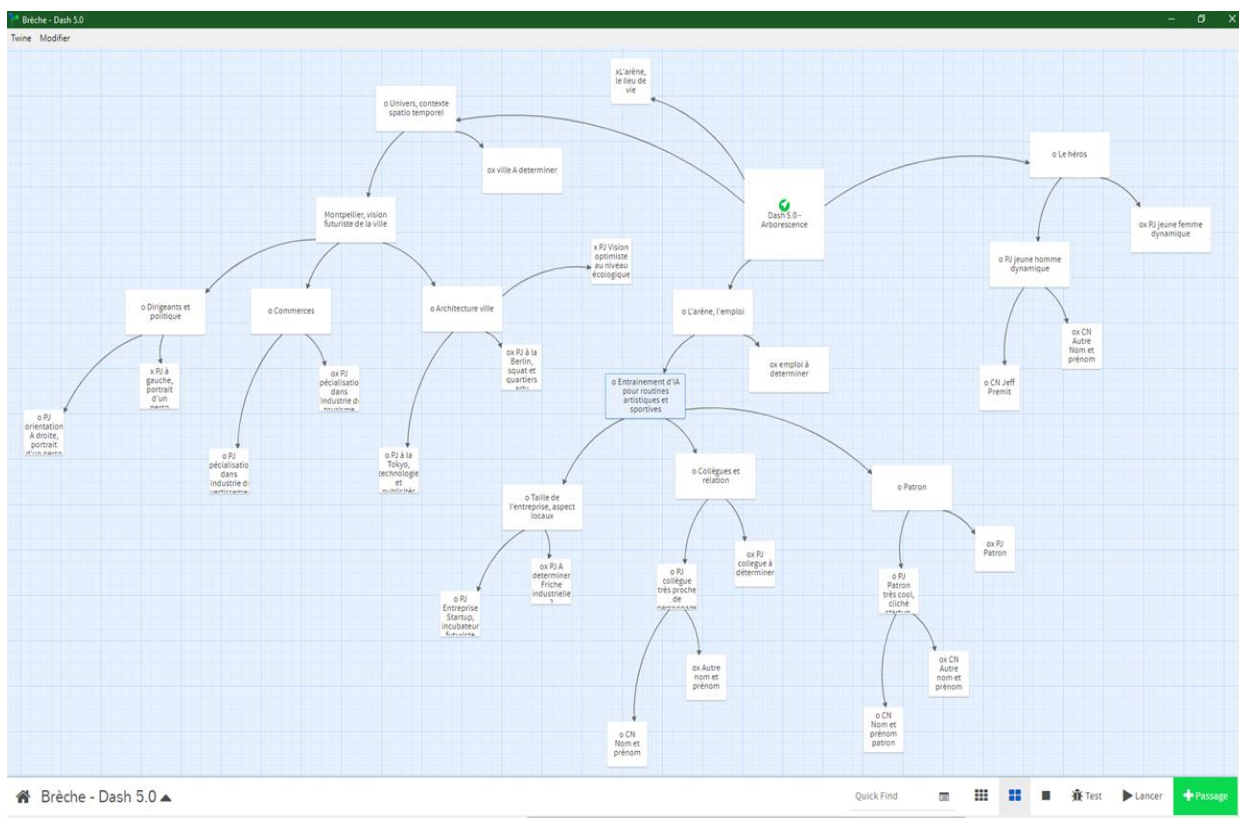


Figure 6. 5 Capture d'écran d'une première version de l'arborescence narrative de *Brèche* sur Twine, permettant de visualiser les éléments manipulables et explorables par les joueurs et joueuses. Olivia Levat.

Les histoires créées sur Twine sont publiables en ligne, et personnalisables grâce à des balises textuelles directement intégrées dans le texte, qui permettent de traduire l'écriture en un cheminement informatique et interactif constitué de plusieurs paragraphes.

⁶⁷ L'orientation et le contenu du cours « Stéréotypes des récits vidéoludiques et projets tuteurés d'Arts créatifs industriels » du master d'Arts plastiques de l'Université Paul-Valéry ont été élaborés sous la direction d'Emmanuelle Jacques.

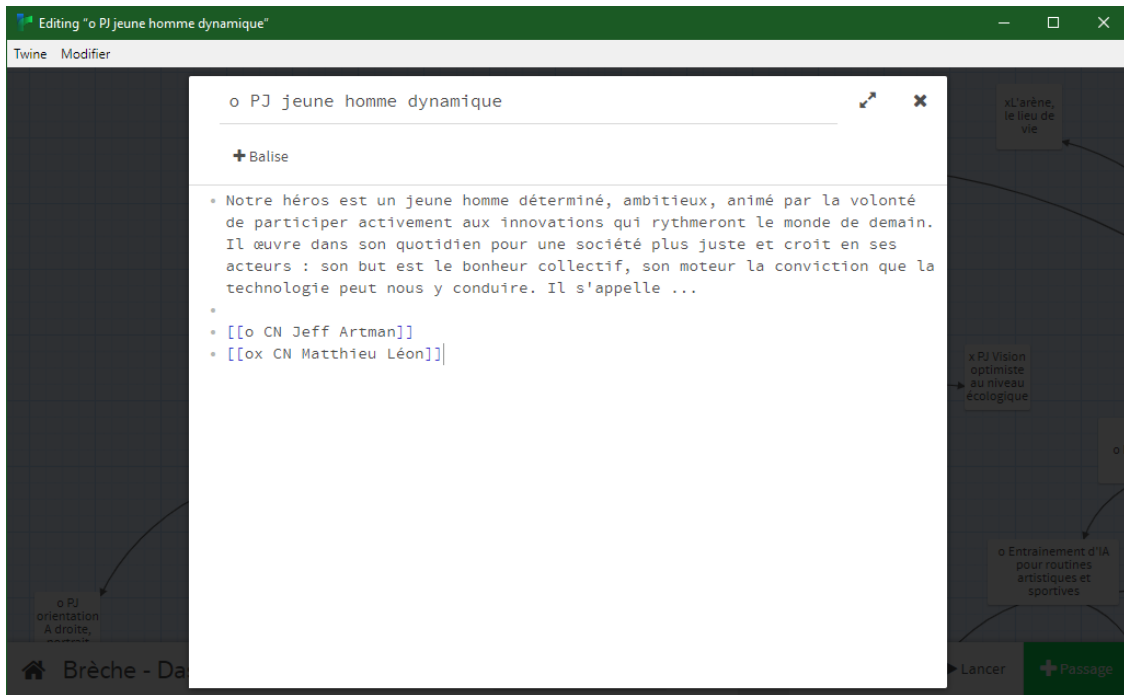


Figure 6. 6 Capture d'écran d'un des « passages » de *Brèche*. Les balises permettent de créer les liens hypertextes menant aux passages suivants. Olivia Levet.

L'exercice de *Forum Exquis* se déroule de la manière suivante : les personnes participantes créent des groupes, de deux ou trois. Elles procèdent ensuite à l'écriture d'une histoire sur Twine. Cette histoire constitue l'antimodèle du théâtre-forum, ou la proposition initiale postée sur un forum des *Play My Oppression* de Frasca : elle est conçue à partir du récit d'une situation d'oppression et d'injustice. Elle est écrite de manière linéaire : chaque paragraphe ne propose qu'une seule option de réponse, sur laquelle le joueur ou la joueuse peut cliquer pour accéder au paragraphe suivant :

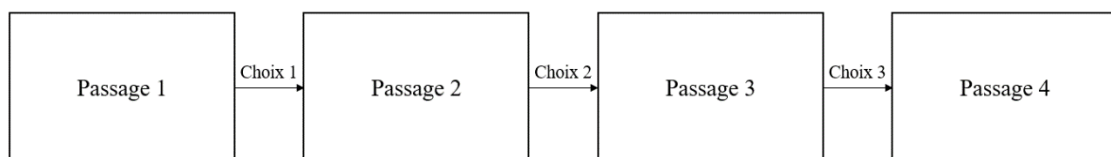


Figure 6. 7 Schéma de la structure des antimodèles créés sur Twine. Olivia Levet.

Les antimodèles sont ensuite échangés entre les groupes : chaque groupe travaille dans un second temps sur l'histoire créée par d'autres personnes. Ils vont alors pouvoir ajouter de nouveaux embranchements narratifs, directement au sein de Twine, en insérant des choix et passages à la suite de certains paragraphes : les histoires, dont la fin est problématique, invitent à explorer de nouvelles alternatives afin de faire évoluer la situation, sur le modèle du théâtre-forum. Les ajouts peuvent être effectués à n'importe quel endroit de l'arborescence :

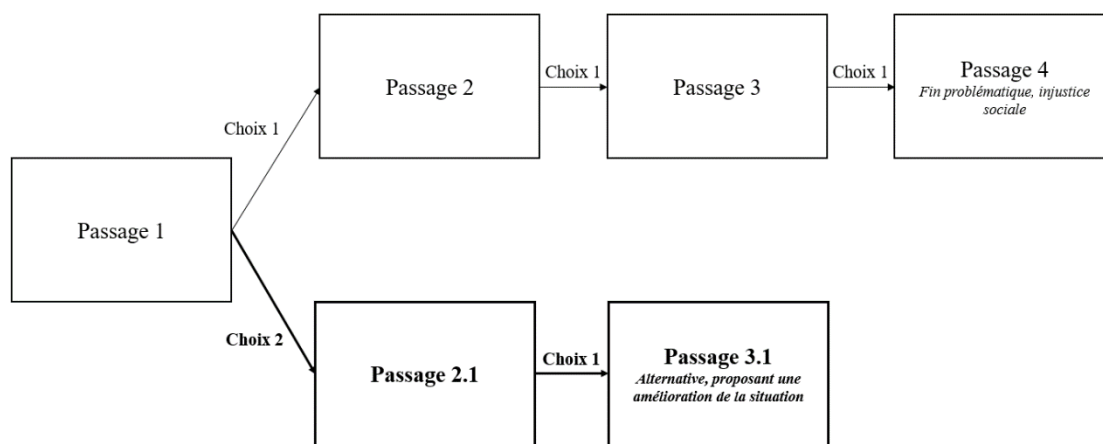


Figure 6. 8 Schéma de l'ajout d'alternatives sur Twine. Olivia Levet.

Les histoires créées ainsi sont ensuite jouées par l'ensemble du groupe, afin d'explorer les alternatives proposées, et d'initier un débat sur la situation d'injustice et d'oppression initiale. Il est ensuite possible de procéder à un nouvel échange, permettant d'augmenter collectivement cette réflexion et cette création collective. Le jeu créé sur Twine, par ajouts successifs au fur et à mesure des propositions des spect-acteurs et spect-actrices, trace une arborescence d'alternatives : à la manière des *Play My Oppression* ou d'une séance de forum, chaque personne modifie la structure initiale dans une écriture collective, nourrie de différents points de vue, et ce directement au sein du système de jeu. Dans les créations finales, le texte rythme le parcours des joueurs et joueuses dans un labyrinthe narratif, dont chaque chemin métaphorise une alternative à la situation initiale.

À la suite de cette première expérimentation, j'ai proposé une autre version du *Forum Exquis* dans le cadre du cours « L'Artgame dans tous ses états : les jeux et l'esprit du temps⁶⁸ », donné à des étudiants et étudiantes de licence 2 d'Arts plastiques, de 2019 à 2023. Cette version a permis de mettre à l'épreuve la méthode dans une démarche artistique de conception : l'enjeu n'était plus de considérer le *Forum Exquis* comme une expérimentation éphémère, vouée à disparaître, et dont l'effet se trouverait seulement dans la dynamique créée sur le moment, mais plutôt de le penser comme une étape de conception d'un *artgame*. L'exercice proposé aux étudiants et étudiantes visait à élaborer la structure narrative Twine en lien direct avec les enjeux critiques de leurs fictions, en tenant compte de la rhétorique procédurale : la thématique du cours portait sur une réappropriation contemporaine critique du mythe du Minotaure. La structure narrative devenait le labyrinthe du Minotaure : les contraintes du système métaphorisaient les obstacles rencontrés par le personnage principal

⁶⁸ L'orientation et le contenu du cours « L'Artgame dans tous ses états : les jeux et l'esprit du temps » de la licence d'Arts plastiques de l'Université Paul-Valéry ont été élaborés sous la direction de Claire Siegel et d'Emmanuelle Jacques. Ce cours vise à appréhender la création de jeux de société et de jeux vidéo ancrés dans le mouvement de l'Artgame, à travers la question des mythes et de leur résonance avec une histoire politique, sociale et culturelle.

de la fiction, et les embranchements les conséquences narratives de ses choix. Un détour par un atelier mis en place avec le parcours Jeux vidéo de l'Université Paul-Valéry au Thau Games Festival⁶⁹ en 2021, animé aux côtés d'Emmanuelle Jacques, et portant sur une thématique similaire, permet d'illustrer certaines transpositions possibles du mythe à l'époque contemporaine. Afin d'accompagner les participants et participantes dans leurs créations, nous leur proposons de choisir pour chacun des éléments du mythe une contrainte de transposition narrative à respecter :

Thésée	Le Labyrinthe	Le minotaure
Un·e employé·e	Administratif	Affirmer
Un·e adolescent·e	Amoureux	Abandonner
Un·e personne âgé·e	Comme périple	Trouver
Un·e activiste	Relationnel	Surpasser
Un·e élève	Psychologique	Rencontrer
Quelqu'un·e loin de chez soi	Politique	Terminer

Figure 6. 9 Propositions de transposition des éléments du mythe du minotaure faites aux participants et participantes de l'atelier « Forum exquis. Un labyrinthe narratif pour l'écriture collective d'alternatives critiques. », *Thau Games Festival*, 1^{ère} édition, Frontignan, 2 et 3 octobre 2021. Olivia Levet.

Le personnage héroïque de Thésée devenait une figure du quotidien, rappelant l'analyse de Frasca, et permettant d'aborder des thématiques sociales au sein de ces labyrinthes métaphoriques. L'antagoniste, le minotaure, était remplacé par un verbe d'action, métaphorisant un conflit ou une quête individuelle menée par le personnage. La structure labyrinthique permettait alors de simuler le poids ou les difficultés liées à une situation administrative, relationnelle, politique, etc., pesant sur le protagoniste. Dans le cadre du travail mené avec les étudiants et étudiantes de licence 2, l'enjeu était alors de concevoir la structure narrative en cohérence avec leurs intentions politiques, critiques et expressives. Chaque choix proposé aux joueurs et joueuses s'inscrivait dans ce cadre :

- un paragraphe suivi d'aucun choix – une voie sans issue – pouvait par exemple métaphoriser une situation de blocage pour le protagoniste, laissant comme seule possibilité un retour en arrière.
- Une boucle narrative, ramenant le joueur ou la joueuse toujours au même endroit, pouvait évoquer un cercle vicieux dans lequel le personnage serait bloqué.

⁶⁹ « Forum exquis. Un labyrinthe narratif pour l'écriture collective d'alternatives critiques », *Thau Games Festival*, 1^{ère} édition, Frontignan, 2 et 3 octobre 2021.

- Une nouvelle issue débloquée grâce à une suite d'action précise effectuée par le joueur ou la joueuse pouvait représenter une nouvelle perspective dégagée après un changement de point de vue sur une situation problématique.

Le *Forum Exquis* constituait une étape du processus créatif de chaque étudiant et étudiante : il était proposé lors des premières séances de cours, durant une phase de recherche, de documentation et de préconception de la fiction interactive. Il permettait, dans un premier temps, de confronter plusieurs points de vue, paroles et discours autour d'une thématique politique et sociale. Les fictions créées collectivement étaient ensuite réinvesties par l'auteur ou l'autrice à l'origine de la première version, qui restait décisionnaire du contenu, du « dernier mot ».

La transposition des outils du Théâtre de l'opprimé dans une méthode de création collaborative, le *Forum Exquis*, envisage les fictions hypertextuelles dans leur capacité à véhiculer l'expression d'un auteur ou d'une autrice. Le recours à un outil facile à prendre en main, Twine, rappelle l'approche d'Anna Anthropy : la conceptrice appelle à considérer les jeux vidéo comme des « artefacts personnels », pensés en-dehors des représentations dominantes et des circuits traditionnels de diffusion, et émancipés des attentes d'un marché ou d'un public :

Ce que je veux pour les jeux vidéo, c'est une pluralité de voix. Je veux que les jeux viennent d'un ensemble plus large d'expériences et qu'ils présentent un panel plus large de perspectives. J'imagine – et vous êtes invités à l'imaginer aussi – un monde dans lequel les jeux numériques ne sont pas produits par les éditeurs pour le même public restreint, mais où les jeux sont réalisés par vous et moi pour le bénéfice de nos pairs. (...) [sic] J'aime envisager les jeux comme des zines : une transmission d'idées et de culture d'une personne à l'autre, comme un artefact personnel⁷⁰.

L'autrice argumente dans son ouvrage *Rise of the Videogame Zinesters* le manque de diversité de l'industrie du jeu vidéo, du point de vue des représentations mises en scène mais également au sein-même des studios. Elle conçoit le jeu vidéo comme un jeu d'auteur ou d'autrice, un *zine*⁷¹, permettant à chacun et chacune de s'approprier le médium dans une pratique amateur, et dont l'enjeu principal est de figurer un espace d'expression. L'un de ses

⁷⁰ (Traduction de M. Coville, « 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*, 2014 (en ligne, consulté le 19 août 2023) <https://shs.hal.science/halshs-01351647/document>) « « What I want from videogames is a plurality of voices. I want games to come from a wider set of experiences and present a wider range of perspectives. I can imagine – you are invited to imagine with me – a world in which digital games are not manufactured by publishers for the same small audience, but one in which games are authored by you and me for the benefit of our peers. (...) [sic] I like the idea of games as zines : as transmissions of ideas and culture from person to person, as personal artifacts », A. Anthropy, *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, pp.8-9.

⁷¹ « *zine* » est la contraction en anglais de « *fanatic magazine* » ou « *fan zine* ». Il s'agit d'un média alternatif, souvent imprimé avec peu de moyens, et distribué librement en dehors de toute visée commerciale.

jeux les plus connus, *Disf4ia*⁷², est un *queer game*⁷³ abordant sa transition de genre, dans une démarche autobiographique. Dans cette orientation, elle présente dans son ouvrage des outils et moteurs de jeux accessibles, dont Twine. Elle s'inscrit dans une démarche *Do it Yourself*, ouvrant la voie vers une création artistique, indépendante, « sans but commercial, mais avec l'envie de partager un message ou une expérience⁷⁴», comme définie par Marion Coville. Les jeux d'Anna Anthropy, mais également d'un grand nombre d'amateurs ou amatrices, trouvent leur place sur le site itch.io⁷⁵. Celui-ci permet un partage libre et gratuit de ces créations, qu'il est possible de télécharger simplement et de commenter, dans une relation directe avec l'auteur ou l'autrice.

Le *Forum exquis* et ses différentes étapes illustrent la tension qui se trouve dans mon travail entre la volonté de laisser une liberté d'improvisation, d'interprétation et d'action aux joueurs et joueuses d'une part, et l'analyse du médium dans sa capacité à véhiculer un discours maîtrisé en tant qu'auteur ou autrice, portant une attention aux valeurs sous-jacentes aux mécaniques de jeu, d'autre part. Le système ludique de *Brèche* conçoit l'espace de jeu comme un *forum* : un espace de réflexion collaboratif, cadré par la proposition initiale faite aux joueurs et joueuses, dans la lignée de Frasca. L'œuvre met en place des espaces d'écriture et de liberté, des pauses et des fissures dans la simulation frénétique d'un environnement de travail, dans lesquelles les joueurs et joueuses peuvent s'engouffrer, et ainsi remettre en question le rôle qui leur est assigné : cette remise en question véhicule un sens critique, idéologique et expressif.

3. Le joueur comme acteur : l'interprétation d'un rôle comme métaphore du conflit

3.1 Entre le *game* et le *play* : investir le « jeu » entre les points de vue

En interrogeant le lieu de l'émergence du sens d'une œuvre ludique et interactive – ancré dans le système de jeu, ou bien dans l'expérience-joueur, prenant le pas sur la question de l'Auteur – le mouvement de l'*Artgame* met en lumière une double définition du jeu,

⁷² *Dys4ia*, Anna Anthropy, 2012.

⁷³ Les *queer games* désignent des jeux abordant des thématiques « *queer* ». Le Reset, un *hackerspace*, un tiers-lieu 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 », (en ligne, consulté le 19 août 2023) <https://wiki.lereset.org/ateliers:queergames:start>, <https://wiki.lereset.org/ateliers:ecriturespeculative>

⁷⁴ M. Coville, *op. cit.*

⁷⁵ Itch.io est une plateforme permettant aux concepteurs et conceptrices de jeux vidéo d'héberger leurs jeux vidéo de manière indépendante. La page d'Anna Anthropy est accessible à ce lien : (en ligne, consulté le 19 août 2023) <https://w.itch.io/>

permettant d'apporter un nouvel éclairage sur le *jeu* de l'acteur ou de l'actrice : par le *game* ou par le *play*. Le *game* renvoie au système ludique, aux lois et règles qu'il met en place, le *play* faisant davantage référence à son appropriation par les joueurs et joueuses, à l'« attitude ludique », telle qu'envisagée dans les sciences du jeu françaises à partir de la recherche de Jacques Henriot⁷⁶. Le terme « *gameplay* » renverrait alors à une articulation de ces deux dimensions, permettant à l'œuvre de se dérouler à travers les actions des joueurs et joueuses au sein du système de jeu.

Sébastien Genvo, dans l'ensemble de sa recherche, développe le concept de « jeu expressif », qui invite également à diversifier les thématiques abordées dans les jeux vidéo : il argumente la force de ce médium dans sa capacité à explorer et mettre en scène des thématiques individuelles, sociales et culturelles, en s'appuyant directement sur les théories de Gonzalo Frasca et sur son analyse du jeu *The Sims*. Il en donne la définition suivante :

Dès lors un jeu expressif peut se définir, du point de vue de la conception, comme 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 en retour la possibilité au joueur de s'exprimer sur celle-ci⁷⁷.

Il s'appuie dans son article « Comprendre et développer le potentiel expressif » sur un jeu qu'il développe dans une démarche de recherche-crédation autobiographique, *Keys of the Gamespace*⁷⁸. Il s'agit d'un jeu d'aventure narratif, dans lequel « le joueur apprend que la compagne du personnage principal est sur le point de le quitter s'il ne se résout pas à avoir un enfant après des années d'hésitations⁷⁹ ». C'est en explorant chacune des scènes narratives que les joueurs et joueuses vont progressivement découvrir les intentions de l'œuvre, et les raisons de ce blocage ; l'abandon et l'arrestation pour pédophilie du père du personnage principal. Bien que la démarche de *Brèche*, ou des *forums exquis*, poursuive les mêmes ambitions, Sébastien Genvo, lorsqu'il conceptualise les « jeux expressifs », s'inscrit dans la lignée de Sicart en développant une critique des enjeux persuasifs de la rhétorique procédurale de Bogost : « La thèse de Frasca montre qu'il est possible d'envisager que le jeu vidéo fasse partager une expérience de vie problématique, sans forcément souhaiter convaincre d'une solution préétablie⁸⁰ ». La rhétorique procédurale, en donnant des clés pour tisser un discours

⁷⁶ J. Henriot, *Le jeu* [1969], Presses universitaires de France (réédition numérique FeniXX), 2020 (en ligne, consulté le 2 août 2023) <https://play.google.com/books/reader?id=zi7NDwAAQBAJ&pg>

⁷⁷ S. Genvo, « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermès*, n° 62, 2012, pp. 127-133 (en ligne, consulté le 4 août 2023) <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-127.htm>

⁷⁸ *Keys of the Gamespace*, Sébastien Genvo, Expressive Game Lab, 2011.

⁷⁹ S. Genvo, *op. cit.*

⁸⁰ *Ibid.*

grâce aux mécaniques de jeu, et en transmettant « un point de vue prédéfini⁸¹ », oublierait la part d'expressivité du joueur ou de la joueuse. L'enjeu est plutôt d'envisager la rhétorique procédurale, à travers l'approche de l'Artgame et l'analyse de Claire Siegel, comme un outil permettant de comprendre les spécificités expressives du jeu vidéo afin, en tant que *simauthor*, de maîtriser le sens et les discours portés par l'œuvre au cœur même de la conception :

[...] jouer un rôle dans un jeu vidéo n'implique pas nécessairement la validation du comportement acté. Rien ne garantit que le joueur approuve, rejette, ou adopte les valeurs et les comportements du jeu à l'extérieur du jeu, qu'elle [*sic*] que soit l'utilisation rhétorique dont fait preuve le jeu. Cette brèche, ou cet écart, est finalement l'espace cognitif laissé au joueur pour que se manifeste son interprétation. Celle-ci est comparée à une folie dans laquelle les règles, qui conduisent le système, sont interrogées et remises en question⁸².

L'autrice fait écho au concept de « brèche de la simulation⁸³ » et de « fièvre de la simulation⁸⁴ » de Ian Bogost. Le théoricien développe dans son ouvrage *Unit Operations. An approach to videogame criticism* une analyse de la dialectique qui s'opère entre le système ludique et le joueur ou la joueuse⁸⁵ à la manière d'une brèche, brisant le « cercle magique » de jeu⁸⁶ pour faire dialoguer la réalité idéologique des joueurs et joueuses et le discours porté par l'œuvre :

L'objectivité d'une simulation est un mythe, car les jeux portent nécessairement un bagage idéologique. Il en va de même pour le cercle magique. Au lieu de se situer à l'écart et parfaitement isolés du monde, les jeux mettent en place une voie à double sens par laquelle les joueurs et leurs idées peuvent entrer et sortir du jeu, laissant leurs empreintes derrière eux [littéralement : « en emportant et en laissant leurs résidus dans les deux directions »]. Il y a une brèche dans le cercle magique par laquelle les joueurs transportent leur subjectivité à l'intérieur et à l'extérieur de l'espace de jeu⁸⁷.

L'analyse de Ian Bogost prend en compte cet écart, dans lequel peut s'engouffrer le joueur ou la joueuse, laissant la place à une possible interprétation des discours déployés au cœur de l'œuvre. Elle permet également d'insister sur la part nécessairement subjective de toute

⁸¹ *Ibid.*

⁸² C. Siegel, *L'Artgame, un jeu utopique à l'ère de la gamification ?*, Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault, Montpellier III, 2015, pp. 259-260.

⁸³ (traduction de C. Siegel) « simulation gap », *ibid.*

⁸⁴ (traduction de C. Siegel) « simulation fever », *ibid.*

⁸⁵ Bogost déploie son argumentaire dans la lignée de l'analyse d'Aarseth des *cybertexts* et de la littérature ergodique, et prend en exemple le jeu de Gonzalo Frasca *September 12th* (et notamment sa réception par les joueurs et joueuses) pour illustrer la manière dont cet écart entre l'intention de l'auteur ou de l'autrice et la réception des joueurs et joueuses peut constituer un espace de débat.

⁸⁶ J. Huizinga, *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951, p. 17.

⁸⁷ (Je traduis) « The objective simulation is a myth because games cannot help but carry the baggage of ideology. The same is true of the magic circle. Instead of standing outside the world in utter isolation, games provide a two-way street through which players and their ideas can enter and exit the game, taking and leaving their residue in both directions. There is a gap in the magic circle through which players carry subjectivity in and out of the game space. », I. Bogost, *Unit Operations. An approach to Videogame Criticism*, Cambridge, The MIT Press, 2006, p. 135.

œuvre ; du côté des concepteurs et conceptrices comme des joueurs et joueuses, la pratique n'est jamais neutre, et est teintée d'un bagage idéologique, d'un contexte social, politique et culturel.

La conception de *Brèche* dans une démarche de recherche-crédation sociocritique vise alors, à l'aide de la rhétorique procédurale, à interroger à chaque étape de la réalisation les idéologies qui irriguent l'œuvre, à prendre en considération la trace nécessairement laissée par l'auteur ou l'autrice et son contexte socioculturel. Sa narration, qui met en scène un studio de jeu vidéo, dépeint une fiction satirique, mais le point de départ de l'œuvre s'inscrit dans une démarche autobiographique, rappelant la pratique de Sébastien Genvo ou d'Anna Anthropy. Certains éléments mis en scène sont inspirés de mes expériences de création de jeux vidéo passées et de mes propres outils créatifs, et témoignent d'un cheminement réflexif personnel porté sur la conception de jeux vidéo, et sur le monde du travail contemporain et ses injonctions. L'enjeu est de briser progressivement les différents cercles symboliques et idéologiques englobant la fiction, pour favoriser « l'irruption du réel dans le jeu⁸⁸ », et recontextualiser l'œuvre dans les questionnements critiques et idéologiques soulevés par cette recherche-crédation. Le tableau *kanban*, posé dans un coin du studio, restitue par exemple mon propre processus de développement, et les tâches qui ont rythmé la conception de *Brèche*. Certaines de ces tâches ont été réadaptées au service du contexte narratif du jeu, et permettent d'accompagner les joueurs et joueuses dans la résolution des énigmes exposées au chapitre précédent : « En tant que joueur, je veux pouvoir accéder à ma boîte mail. », « En tant que joueur, je veux pouvoir entrer un code dans la console. », « En tant que joueur, je veux pouvoir résoudre une énigme »⁸⁹. Le journal de bord laissé aux joueurs et joueuses joue de la même manière avec cette mise en abyme entre leur rôle fictionnel de concepteur ou conceptrice et ma propre démarche de conception sur *Brèche* : certaines pages, notées « notes libres Laura », du nom du personnage qu'ils ou elles remplacent, contiennent des extraits de mes carnets de recherche, sous la forme de notes brouillon, de croquis et de *post-its* :

⁸⁸ L'analyse des différents cercles de jeu et du dialogue entre la réalité politique et sociale des joueurs et joueuses à partir de *Brèche* est abordée plus en détail dans le chapitre 4, permettant également de revenir sur une définition du « cercle magique » de jeu de Huizinga.

⁸⁹ Les tâches reprennent une formulation couramment utilisée dans les méthodes de *management agile* (« En tant qu'utilisateur, je veux ... Afin de ...»), en lien avec l'orientation industrielle à placer l'utilisateur ou l'utilisatrice au centre du développement. Chacune de ces tâches est détaillée, permettant de disperser au sein de la scénographie un ensemble d'indices sur le fonctionnement du système de jeu : la tâche « En tant que joueur, je veux pouvoir résoudre une énigme. » est par exemple détaillée de la manière suivante : « Emplacement des codes », « Faire cadavre exquis », « Correspondance avec dérive monde du travail », « Alternative ».

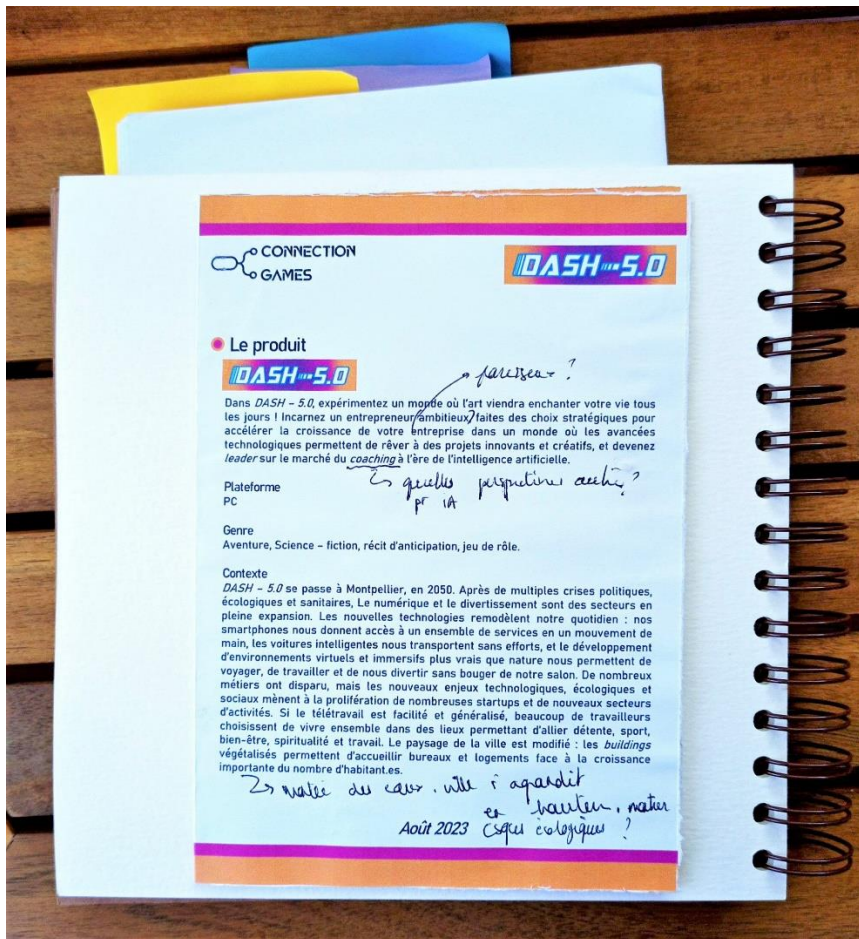


Figure 6. 11 Extrait d'une reproduction du cahier des charges dans le journal de bord, cette fois-ci annoté par le personnage de Laura. Certaines de ces notes supposent une remise en question des attendus du studio.
Réalisation Olivia Levat.

L'expérience est alors pensée pour figurer un lieu de débat, de discussion et de conflit entre les personnages fictifs, mais également, par extension, entre les joueurs et la conceptrice du jeu. Le rôle de Laura met en lumière l'écart entre les contraintes du système ludique et la possible prise de liberté vis-à-vis des thématiques ou idéologies mises en scène, que les joueurs et joueuses peuvent modifier, discuter, remettre en question.

Suite à la résolution des énigmes exposées dans le chapitre 5, le système leur donne en effet la possibilité de modifier librement le texte lié aux éléments narratifs du jeu. Un message d'un certain Tom, présent dans leur boîte mail dès le début de l'expérience, donne un contexte narratif à cette règle de jeu :

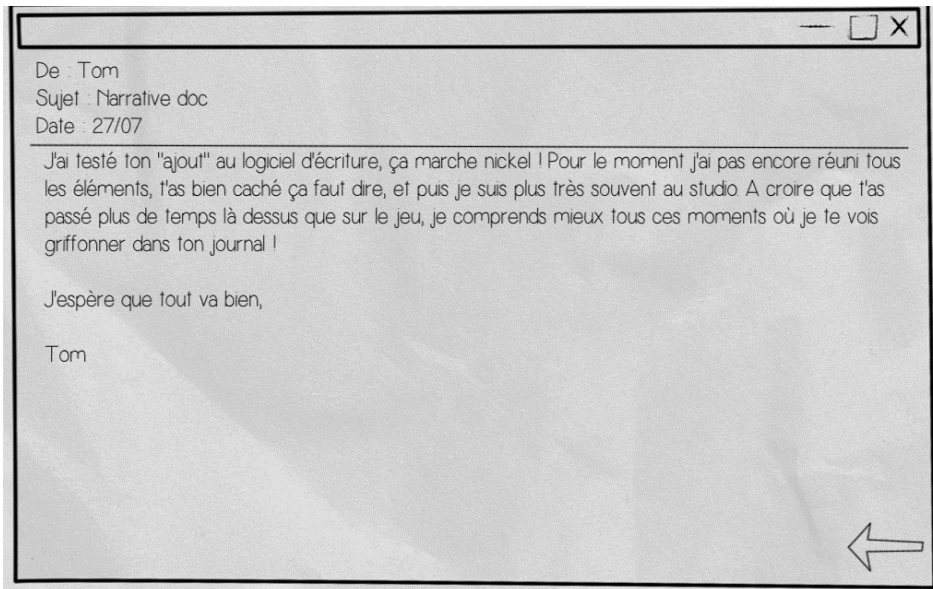


Figure 6. 12 Capture d'écran du mail de Tom, présent dans la boîte mail des joueurs et joueuses de *Brèche*. Réalisation Olivia Levét.

Le message, adressé à Laura, apprend aux joueurs et joueuses qu'elle aurait intégré une fonctionnalité au logiciel d'écriture, permettant pour les *narrative designers* du studio de se libérer des contraintes de l'outil, avec lequel l'écriture ne se résume qu'à la sélection de choix de réponse, à la manière d'un agent conversationnel à intelligence artificielle. Comme exposé en détail dans le chapitre 3, la console de l'ordinateur permet, suite à l'entrée des codes trouvés dans la scénographie, de débloquent cette fonctionnalité. Tandis que, dans la première partie de *Brèche*, la complétion du *narrative document* s'effectue de manière mécanique, dans le seul but de faire évoluer le pourcentage présent dans l'interface de jeu, cette nouvelle possibilité déplace l'intérêt du *gameplay* en sollicitant leur créativité et leur imagination. Le pourcentage, qui chute drastiquement à chacune des modifications, jusqu'à passer de manière absurde dans des scores négatifs, passe rapidement au second plan.

Cette rupture dans l'expérience de jeu est symbolisée par l'évolution de l'interface graphique des ordinateurs des joueurs et joueuses, qui suit les différents changements du pourcentage. Lorsque celui-ci se trouve à zéro pour cent, elle évoque une feuille de papier, rappelant le « prototypage papier », l'une des premières étapes de conception d'un jeu vidéo, permettant de tester à faible coût l'organisation d'une interface et les interactions qu'elle propose. Lorsque le joueur ou la joueuse de *Brèche* ajoute des éléments narratifs en lien avec les attendus du studio, l'interface évolue progressivement vers une charte graphique fonctionnelle, épurée et géométrique, dans des tons froids. Si, au contraire, le joueur ou la joueuse modifie la narration et s'éloigne progressivement des attendus du studio, l'interface

devient davantage colorée, renouant avec une dimension plastique par l'utilisation de textures évoquant la technique de l'aquarelle⁹⁰.

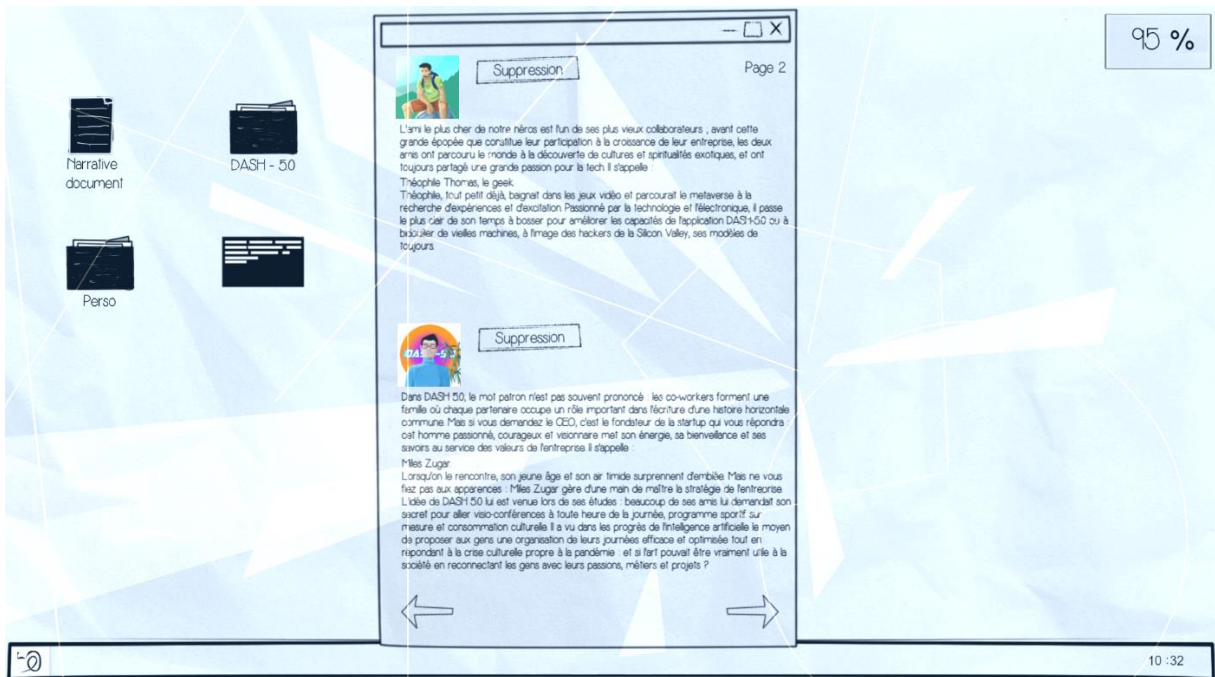


Figure 6. 13 Capture d'écran de l'interface de *Brèche* lorsque le pourcentage est au maximum, à quatre-vingt-quinze pour cent. Réalisation Emmanuel Durand et Olivia Levét.



Figure 6. 14 Capture d'écran de *Brèche* après plusieurs modifications narratives, lorsque le pourcentage passe dans des valeurs négatives (ici centre-trente-et-un pour cent). Extrait d'une proposition de modification effectuée par un joueur lors d'une session de test de *Brèche*, le 13 août 2023. Réalisation Emmanuel Durand et Olivia Levét.

⁹⁰ Ce choix est influencé par des jeux vidéo indépendants comme *Disco Elysium* (ZA/UM, 2016), *Gris* (Nomada Studio, Devolver Digital, 2018) ou *Dordogne* (Un Je Ne Sais Quoi, Umanimation, Focus Indie Series, 2023) qui, par leurs chartes graphiques, s'éloignent d'une recherche de graphismes de plus en plus réalistes reposant sur les avancées technologiques pour plutôt renouer avec des techniques traditionnelles.

Le changement graphique du jeu, ainsi que la baisse significative du pourcentage, insistent sur la fracture qui s'opère dès lors que les joueurs et joueuses prennent de la distance avec le rôle qui leur est attribué avant-même le démarrage de l'expérience, dans le mail *spam* envoyé en amont⁹¹ : celui d'employés d'un studio de jeu vidéo, suivant les consignes données par le cahier des charges. Suivre le personnage de Laura brise le système bien huilé du studio, et laisse apparaître, au sein de la scénographie et de la fiction, les dessous du système ludique. Le contexte de création du jeu *Brèche* – les notes de recherche laissées ici et là, les croquis de conception – s'immisce dans la fiction, brisant progressivement l'illusion et instaurant une distanciation héritée de Brecht. Laura, par son absence dans l'espace de jeu, porte un sens symbolique en représentant concrètement au sein du système ce « vide », laissé à l'appropriation et à l'interprétation des joueurs et joueuses, qui progressivement peuvent tenter de suivre ses traces au sein du studio, et ainsi s'échapper des attendus posés par la narration du jeu. La modification des éléments narratifs de *DASH-5.0* par l'écriture d'alternatives libres, ainsi que le retrait progressif de la directrice de production du studio de l'espace de jeu, supprimant la pression de temps et de performance posée sur les joueurs et joueuses⁹², illustrent concrètement une ouverture progressive du système, jusque-là pensé pour contraindre les joueurs et joueuses jusqu'à la frustration.

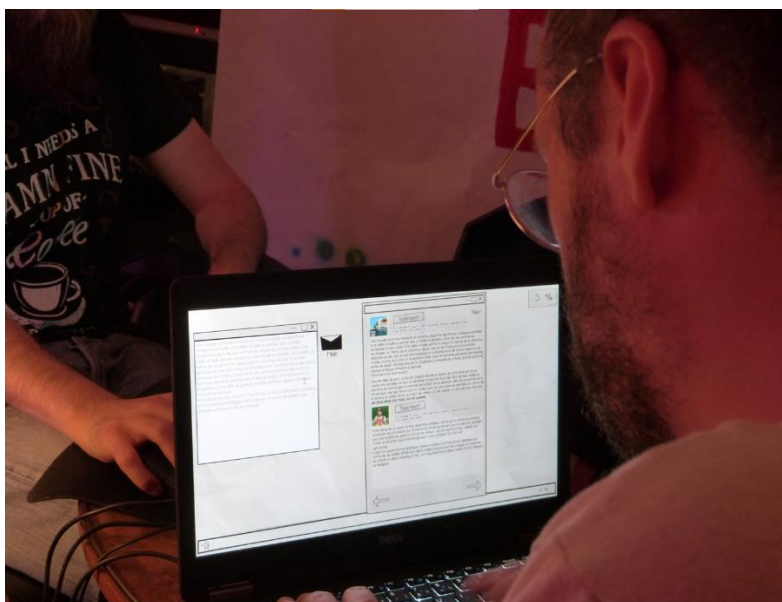


Figure 6. 15 Photo d'une session de test de *Brèche*, le 13 août 2023. L'un des joueurs est en train de modifier la narration du jeu.

⁹¹ Le mail envoyé aux joueurs et joueuses, qui prend la forme d'un *spam* les informant de leur prise de poste au sein du studio à l'issue d'une loterie, est présenté dans le chapitre 4.

⁹² Le personnage de la directrice de production du studio s'absente de l'espace de jeu lors de la seconde partie de l'expérience.

Ces choix esthétiques portent un sens politique et rhétorique sur la posture de concepteur ou conceptrice de jeu vidéo, et explorent la « brèche de la simulation » évoquée par Bogost. En écho à Frasca qui, avec les *Play My Oppression*, pense un système dans lequel les joueurs et joueuses expérimentent un point de vue sur une situation d'oppression avant d'en modifier les règles pour faire évoluer la situation, *Brèche* propose aux joueurs et joueuses d'incarner le rôle de l'« employé idéal⁹³», puis de s'en extraire, pour exprimer au sein du *narrative document* leur propre interprétation du monde du travail et du *Monde de demain*, thématique du jeu travaillé par le studio.

3.2 Jouer un personnage, jouer avec son rôle

Ce « jeu de rôle » proposé aux joueurs et joueuses amène également à se rapprocher de l'analyse du « jeu » de Jacques Henriot, sollicitée par les sciences du jeu comme initiatrice d'une analyse du médium du point de vue de l'« attitude ludique » et du *play*⁹⁴. Henriot, notamment dans son ouvrage *Le jeu*, analyse l'écart entre le dispositif réglé – le *game* – et l'interprétation des joueurs et joueuses, à la manière d'un espace vide entre deux pièces, permettant à un mécanisme de se mettre en mouvement. L'exemple du « jeu » de l'acteur permet, en prolongeant sa définition au médium vidéoludique, d'envisager le jeu vidéo dans son caractère vivant, qui repose sur l'incarnation d'un personnage par les joueurs et joueuses⁹⁵ :

Qu'est-ce que le « jeu » d'un artiste, d'un comédien, d'un instrumentiste, sinon cette marge qui s'établit entre l'œuvre qu'il interprète et l'interprétation qu'il en donne — interprétation dont le style et la qualité peuvent varier suivant les jours, les lieux, le public auquel il s'adresse ? Le « jeu » de l'artiste diffère du travail, de l'exercice patient par lequel il assure sa technique et construit la base sur laquelle il peut ensuite prendre appui pour « jouer ». Il est envol, improvisation, re-création. La première dimension de l'attitude ludique réside dans cette imprévisibilité. Jouer, c'est ne pas savoir où l'on va, même si l'on a soigneusement préparé son itinéraire et calculé ses effets⁹⁶.

Le « jeu » est envisagé comme cette marge entre l'œuvre et la personne qui *joue*, qui compose et improvise dans les limites fixées par les règles⁹⁷, par son rôle. Cette distance constitutive du

⁹³ Les enjeux de cet « employé idéal » et leur mise en scène au sein de *Brèche* sont abordés dans le chapitre 5.

⁹⁴ Dans cette orientation, Mathieu Triclot, dans son ouvrage *Philosophie des jeux vidéo*, propose des « play studies », à l'encontre d'une approche du jeu vidéo qui éluderait le joueur ou la joueuse de l'équation. Il définit le jeu comme une « expérience instrumentée », qui émerge dans l'écart entre la « machine », le système, et le joueur ou la joueuse. M. Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011.

⁹⁵ O. Levet, « Théâtre », in Gilles Brougère et Emmanuelle Savignac (dir.), *Dictionnaire des sciences du Jeu*, Erès, coll. « Questions de société », à paraître.

⁹⁶ J. Henriot, « Le jouer », in *Le jeu* [1969], Presses universitaires de France (réédition numérique FeniXX), 2020 (en ligne, consulté le 20 août 2023) <https://play.google.com/books/reader?id=zi7NDwAAQBAJ&pg>

⁹⁷ Dans son ouvrage *Le jeu*, Henriot ne nie pas l'importance des règles du jeu ; il affirme que « ce sont elles qui le constituent : le jeu n'est rien en dehors d'elles », tout en rappelant que celles-ci sont « plus ou moins explicitement formulées, plus ou moins étroitement impératives », distinguant les « jeux de règles » codifiés et encadrant toute éventualité au sein du code, aux « jeux non expressément codifiés, mais qui n'en sont pas moins réglés » (J. Henriot, « Les jeux », in *Le jeu* [1969], Presses universitaires de France

jeu, pour Henriot, représente un équilibre fragile maintenu entre « un *en deçà* et un *au-delà* du jeu⁹⁸», en référence, en écho à l'analyse de Bogost, au « cercle envoûtant⁹⁹», ou magique, de jeu. Comme l'acteur ou l'actrice qui maintiendrait, dans son interprétation, la distance entre son personnage et sa propre individualité, le joueur ou la joueuse, pour parvenir à un état de « jeu », doit trouver l'équilibre entre le fait de se laisser « *prendre* » au jeu jusqu'à l'aliénation¹⁰⁰, et celui de rester à l'extérieur de la « magie » du jeu.

L'acteur qui « joue » un rôle ne se prend pas réellement pour le personnage qu'il incarne. S'il se confondait avec lui, il cesserait de jouer. La simulation réfléchie qui caractérise le travail du comédien maintient une distance entre celui-ci et le personnage qu'il prend pour modèle. Elle institue du même coup une marge de sécurité grâce à laquelle l'acteur se prémunit contre les risques d'aliénation que lui fait courir l'entreprise à laquelle il se livre. Le jeu du comédien tient à cette marge. S'il se prend à son jeu au point d'en être obsédé, de le vivre réellement, de ne plus s'en détacher, il cesse de jouer. On découvre ici une limite du jeu : se prendre au jeu, c'est en sortir¹⁰¹.

Cet équilibre est approché par Henriot du point de vue d'une « opération dialectique¹⁰²» qui s'instaure entre le « rôle », le « texte dont [l'acteur] se fait l'interprète¹⁰³», et sa propre subjectivité. Il suppose néanmoins une certaine adhésion aux règles de jeu, permettant de maintenir cette distance : « Jouer, c'est faire quelque chose d'une certaine façon, et non n'importe quoi n'importe comment. La façon de faire est comprise dans la définition du jeu. [...] Jouer c'est s'obliger¹⁰⁴». Son analyse rappelle la position de Gonzalo Frasca sur la rhétorique comme « rhétorique du *play* », théorisée dans la lignée de Bogost dans sa thèse *Play the message* (« Jouer le message ») ; celle-ci a vocation à prendre en compte la « performance » des joueurs et joueuses, leur interprétation des règles, dans la construction du discours de l'œuvre :

Les signes et les règles sont une partie essentielle de la rhétorique du [*play*] et du [*game*], mais cette discipline naissante doit également prendre en considération un autre aspect impliqué dans l'interprétation et la création de sens : la performance du joueur ou de la joueuse¹⁰⁵.

(réédition numérique FeniXX), 2020 (en ligne, consulté le 26 août 2023) <https://play.google.com/books/reader?id=zi7NDwAAQBAJ&pg>) Il insiste néanmoins sur le besoin de considérer le joueur ou la joueuse et son importance dans la définition du jeu, en opérant une hiérarchie entre le système de règles et « l'attitude ludique » permettant son appropriation et lui donnant vie, garante du « sens » et de la « fonction » du jeu : « Le jeu, le jouer peuvent être définis de façon générale comme étant ce qui se prête au jeu. S'il y a jeu, le jeu n'est que dans l'attitude de l'acteur à l'égard de son acte. » (J. Henriot, « Le jouer » ; *ibid.*)

⁹⁸ J. Henriot, « Le jouant », *ibid.*

⁹⁹ *Ibid.*

¹⁰⁰ J. Henriot, « Le jouer », *ibid.*

¹⁰¹ *Ibid.*

¹⁰² *Ibid.*

¹⁰³ *Ibid.*

¹⁰⁴ J. Henriot, « Le jouant », *ibid.*

¹⁰⁵ (Je traduis) « Signs and rules are an essential part of play and game rhetoric but this nascent discipline must also take into consideration another aspect involved in the interpretation and creation of meaning:

Cette performance se joue dans l'écart entre les règles, les « procédures », le *script*¹⁰⁶, et l'interprétation des joueurs et joueuses ; elle amène à les considérer comme des acteurs et actrices, interprétant un rôle sur la scène de jeu.

Dans *Brèche*, le conflit entre les différents rôles – celui de l'« employé idéal » que le dispositif leur propose d'incarner, celui de Laura, et celui de la directrice de production – est pensé pour favoriser cette prise de distance dialectique, dans laquelle les joueurs et joueuses interprètent les personnages depuis leur propre subjectivité et expérience du monde du travail. À travers la rhétorique procédurale, les règles de jeu, en s'ancrant dans une réflexion politique et expressive, sont pensées pour favoriser cet aller-retour critique, qui émerge et se construit justement dans la confrontation entre le cadre de l'expérience, la fiction qu'elle déploie, et la liberté d'interprétation des joueurs et joueuses. Dans son ancrage dans le mouvement de l'Artgame, *Brèche* tente d'inviter les joueurs et joueuses à décrypter les intentions de l'œuvre et les attendus qui pèsent sur elles et eux, et à adopter un point de vue particulier sur la situation présentée, afin de s'y confronter pour initier de nouvelles perspectives sur les thématiques politiques abordées par le jeu. C'est au cœur de cette dialectique que se trouve l'expérience, et non dans une approche qui viserait à exclure l'une ou l'autre des dimensions ludiques.

Cette orientation s'exprime également dans *Brèche* par le rôle de la directrice de production : en écho à la mise en abyme entre la fiction, le processus créatif de *Brèche* et la relation que l'œuvre explore entre la place de l'Auteur et celle du public, j'incarne l'antagoniste de la fiction, la directrice de production du studio, qui symbolise le poids du système posé sur les joueurs et joueuses. Ce choix résonne avec l'analyse de Frasca, qui permet d'envisager le médium dans sa capacité à simuler par le système ludique le point de vue d'un auteur ou d'une autrice, auquel les joueurs et joueuses vont pouvoir se confronter. Il vise également à aborder les personnages comme pétris d'influences, d'idéologies et de dynamiques complexes, échappant à une opposition manichéenne entre les protagonistes, dans une démarche empruntée au théâtre institutionnel : dans l'antimodèle donné à expérimenter aux joueurs et joueuses, ce rôle symbolise idéologiquement le système critiqué au sein de l'expérience. Une séance de théâtre institutionnel, mise en place le 28 mars 2018 à l'Université Paul-Valéry Montpellier III, quelques mois avant le démarrage de cette recherche-crédation, permet d'illustrer ce procédé.

player performance. », G. Frasca, *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*, Thèse de doctorat, sous la direction de Espen Aarseth, IT University of Copenhagen, 2007, p. 87.

¹⁰⁶ Le *script* est entendu ici dans sa définition proposée au chapitre 1 entre le domaine du théâtre et celui du jeu vidéo : comme le texte cadrant la représentation, mais également comme les *règles* posées par le programme informatique de jeu.

Cette proposition a pris place dans un contexte politique et social marqué par une mobilisation nationale suite au projet de loi « Orientation et Réussite des étudiants » porté par la ministre de l'Enseignement supérieur Frédérique Vidal, et a joué un rôle important dans les premiers pas de cette recherche-crédation doctorale. Elle a été mise en place aux côtés de Sébastien Térol, comédien, metteur en scène, et praticien de théâtre-forum et de théâtre institutionnel¹⁰⁷, et d'Emmanuelle Jacques, maître de conférences en Arts plastiques à l'Université Paul-Valéry Montpellier III. La matinée a démarré par une présentation théorique du travail d'Augusto Boal et de son articulation avec le domaine du jeu vidéo et du théâtre institutionnel, intitulée « Science-fiction, jeux vidéo et utopie : Boal et le théâtre forum ». L'antimodèle – ou la « maquette », dans la réappropriation du théâtre-forum au sein du théâtre institutionnel – présentée aux spect-acteurs et spect-actrices a été travaillée avec trois étudiants et moi-même, et visait à initier un débat et une réflexion autour des conditions d'accès à l'Université. Aucun de nous n'avait d'expérience de jeu d'acteur, et nous étions accompagnés par Sébastien Térol, comédien-intervenant. Nous avons construit la maquette étape par étape, par improvisation, à partir de souvenirs personnels liés aux conditions d'accès et d'étude à l'Université. Après l'exploration de chacune des propositions, nous en avons sélectionné une, et avons distribué les rôles de la maquette, suivant une orientation propre au théâtre institutionnel : la personne ayant exprimé le souvenir d'oppression jouait alors le rôle de l'opresseur, afin d'amener un changement de point de vue mettant en lumière la complexité d'une situation et les injonctions institutionnelles pesant sur l'ensemble des protagonistes. Dans son ouvrage *Le théâtre institutionnel*, Yves Guerre appelle en effet, à ce que « les rôles soient distribués de manière à ce que celui qui est à l'origine de la situation ne tienne pas sa propre place¹⁰⁸», dans la conception de la maquette mais également dans le forum qui prend place à la suite :

Ce cadre posé, la première inflexion des « règles » a consisté à ouvrir à la possibilité de « se mettre à la place »* [*sic*] de n'importe quel protagoniste, rendant aux participants le pouvoir du choix du point de vue auquel ils souhaitaient se placer. Était laissée libre l'appréciation pour décider à partir de qui le conflit pouvait évoluer, quelle était la perspective la plus propice pour changer la donne. Il y avait là une rupture qui semblait un scandale. Un quasi reniement, voire une trahison. Quitter le camp des « opprimés » pour aller regarder de plus près ce qui se passait dans celui des « oppresseurs » paraissait un basculement dans le marasme de la « social-démocratie ». L'abandon d'une posture « révolutionnaire »¹⁰⁹.

¹⁰⁷ Sébastien Térol effectuait au même moment un compagnonnage auprès de la Compagnie des Nuits Partagées, une compagnie de création artistique et d'éducation populaire qui pratique le Théâtre institutionnel (en ligne, consulté le 17 août 2023) <https://www.compagniedesnuitspartagees.com/>

¹⁰⁸ Y. Guerre, « Le jeu des rôles », in *Le théâtre institutionnel, Poétique d'écologie sociale*, Paris, L'Harmattan (édition numérique), 2023.

¹⁰⁹ Y. Guerre, « Méthodes », *ibid.*

Ouvrir la possibilité d'incarner l'opresseur sur la scène de jeu vise chez Yves Guerre à sortir du « psychologisme » attaché au personnage, à s'éloigner d'une analyse des oppressions du point de vue individuel pour plutôt l'envisager du point de vue du système institutionnel qui cadre les actions des protagonistes ; la capacité à faire évoluer la situation ne repose plus seulement sur une responsabilité individuelle, mais également sur une remise en question d'une origine possible de l'oppression au sein du cadre institutionnel.

Cette analyse du Théâtre de l'opprimé rejoint par certains aspects la position de Julian Boal, explorée au chapitre précédent ; il propose, pour résister à une possible récupération libérale des techniques du Théâtre de l'opprimé, notamment autour de la figure du « héros révolutionnaire », de renouer avec une dialectique brechtienne des rôles sur la scène de jeu : les rôles sont abordés de telle manière qu'ils mettent en lumière la complexité de la situation d'oppression, et sont animés par des forces contradictoires :

Il ne s'agirait donc pas de mettre en scène des confrontations décisives entre des personnages monolithiques, mais plutôt de tenter d'approcher le moment présent non pas comme « homogène et vide », mais rempli de contradictions, de dynamiques à traverser¹¹⁰.

Penser les personnages et les rapports de pouvoir dans leur complexité amène à envisager les alternatives possibles à une situation d'oppression non pas seulement comme dépendantes des actions d'un personnage héroïque, mais également dans un mouvement collectif et dans la prise de conscience des injonctions et dynamiques systémiques qui contraignent les protagonistes, et auxquelles ils font face.

Dans ce modèle, le fait que le protagoniste ait conscience de sa situation, même partiellement, permettrait également à marquer les limites de son importance, puisque avoir conscience de ce qui lui arrive ne ferait que souligner qu'il est incapable - du moins tout seul - de changer la situation concrète qu'il subit¹¹¹.

La scène jouée à l'Université Paul-Valéry était la suivante : un étudiant désirant s'inscrire à l'Université dispose d'un dossier incomplet, et s'y présente afin de trouver une solution. L'agent administratif en face de lui – un étudiant vacataire – tente de l'aider, mais sa responsable le surveille et oppose à toutes ses tentatives des obstacles administratifs. Cette situation simple évoque une problématique commune à l'ensemble des personnes impliquées,

¹¹⁰ (Je traduis) « Therefore, it would not be a matter of putting on stage decisive confrontations between monolithic characters, and instead a matter of attempting to show the present moment not as “homogeneous and empty,” but full of contradictions, of dynamics to navigate. », J. Boal, « The Search for a Subjunctive Theatre », in Julian Boal, *Theatre of the Oppressed and its Times*, trad. Fabiana Comparato et Kelly Howe, Routledge (édition numérique), 2023 (en ligne, consulté le 18 juillet 2023) <https://doi.org/10.4324/9781003325048-14>

¹¹¹ (Je traduis) « In this model, the fact that the protagonist has a consciousness of their situation, even if a partial one, would also serve precisely to mark the limits of its importance, since to have a consciousness of what is happening to them would only underscore that the protagonist is incapable—at least all by themselves—of changing the concrete situation that they are suffering », *ibid.*

et a donné lieu à de nombreux échanges et débats dans les propositions des spect-acteurs et spect-actrices, tentant d'apporter des solutions pour permettre à l'étudiant de monter son dossier.



Figure 6. 16 Photo de la scène de théâtre institutionnel mise en place à l'Université Paul-Valéry Montpellier III, 28 mars 2018.

Bien que la mise en scène fût ici très succincte, composée seulement de deux tables et de trois chaises, le fait de mettre en place le forum à l'extérieur, au sein de l'université, avec un groupe de personnes très hétérogène – composé de personnes extérieures à l'université, mais également d'étudiants et étudiantes, maîtres de conférences, enseignants et enseignantes – a permis de contextualiser le propos et les problématiques soulevées par la maquette. Les jeux effectués en amont de la séance¹¹², ainsi que le rôle du comédien-intervenant, ont progressivement effacé tout rapport de hiérarchie inhérent à l'Université dans le remplacement des personnages sur scène et la recherche d'alternatives. Les solutions explorées par les spect-acteurs et spect-actrices sur scène, au-delà des rapports d'oppression entre les personnages, ont alors mis en lumière les difficultés à faire évoluer la situation sans une remise en question du système global d'accès aux études.

Dans *Brèche*, bien que la structure diffère de l'organisation d'une séance de théâtre-forum, l'enjeu est de penser l'expérience dans cette même orientation, à la manière d'un espace de conflit entre plusieurs forces, idéologies et motivations contradictoires entre les personnages et, au-delà, entre les personnes participant à l'expérience.

¹¹² A. Boal, *Jeux pour acteurs et non-acteurs*, Paris, La Découverte, 2004.

Émancipation ici ne signifie pas seulement renversement des termes d'un conflit par l'adhésion à un autre choix ou à une autre vision du monde, mais aussi et peut-être surtout, mise en responsabilité du choix. Ne dictant aucune conduite, ne véhiculant aucun message, ce théâtre-là, n'a pas la prétention d'apprendre quoi que ce soit à personne. Il essaye seulement de construire un espace de négociation et de transaction au sein duquel les participants peuvent confronter leurs savoirs et *se faire une opinion*¹¹³.

Mais là où Yves Guerre, appelle, dans la pratique du théâtre institutionnel, à ne pas « [dicter] de conduite », ou « [véhiculer] un message », l'*Artgame* invite à prendre en considération la part nécessairement expressive, consciente ou non, de toute œuvre ludique, contenue au cœur du code, du texte, des images, des règles, et ainsi à affirmer le discours déployé au sein du système et des mécaniques de jeu.

L'enjeu de l'expérience ne se trouve cependant pas dans l'adhésion aveugle des joueurs et joueuses à l'idéologie déployée par l'œuvre, mais, au contraire, est plutôt de penser le *forum* comme une brèche, une pause dans le quotidien, initiant une réflexion critique sur le monde du travail technolibéral. Celle-ci émerge de manière vivante et en dialogue avec les joueurs et joueuses, dans leur remise en question du système de jeu. Le journal de bord, qui illustre le conflit entre le personnage de Laura et la directrice de production du studio, permet alors de garder une trace de chacune des sessions de jeu : les joueurs et joueuses, à la fin de l'expérience, notent directement à l'intérieur leurs réflexions sur la narration et les alternatives explorées tout au long de la session, dans une discussion organisée selon le modèle du *Forum Exquis*, abordé plus en détail dans le chapitre 7 en lien avec une analyse centrée sur les processus de conception.

¹¹³ Y. Guerre, *Jouer le conflit, Pratiques de Théâtre d'intervention*, 2^{de} édition, Paris, L'Harmattan, 2014, p. 136.

CHAPITRE 7 : UN RYTHME PLUS HUMAIN, DEPUIS LE CŒUR DU SYSTEME JUSQU'AU PROCESSUS CREATIF

Le mouvement de l'*Artgame*, en envisageant le médium du jeu vidéo dans sa capacité à véhiculer l'expression d'un Auteur ou d'une Autrice dans des expériences ludiques émancipées des injonctions inhérentes à une production industrielle du jeu vidéo, ouvre la voie à des œuvres originales, expérimentales et critiques, à l'image des *jeux de l'opprimé* de Gonzalo Frasca, ou des « *artefacts* » d'Anna Anthropy. Les *artgames* constituent un contre-poids tant aux représentations dominantes des jeux vidéo qu'à des processus de production soumis aux attentes d'un marché aux rythmes de production élevés, sous influence du « nouvel esprit du capitalisme¹ » technolibéral, analysé dans le chapitre 5 de cette recherche-création.

Les énigmes proposées aux joueurs et joueuses de *Brèche* mettent en scène la critique d'injonctions pesant sur les employés – et joueurs – à l'ère de l'ubérisation : « adhérer à la culture d'entreprise dans une structure horizontale et libre », « être motivé, autonome, flexible et rapide », et, enfin « être heureux, épanoui et immergé dans le travail ». Celles-ci trouvent dans le mouvement de l'*Artgame* des alternatives, mises à l'épreuve dans *Brèche* tant au sein de son système ludique que dans son processus créatif : « la contrainte et le conflit comme partis pris », la « valorisation de la réflexion, de la lenteur, de l'errance, du vide », et, enfin, l'ambition de « briser le 4^{ème} mur de la fiction technolibérale ». L'analyse de trois *artgames*, *Her Story*², *Save The Date*³ et *The Stanley Parable*⁴, qui tous trois ont inspiré le concept de *Brèche*, permet d'affirmer l'œuvre dans son ambition contre-culturelle et émancipatrice. Au-delà, *Brèche* offre des pistes pour penser la relation entre le théâtre et le jeu vidéo non pas dans la constitution de mondes englobants, plaçant les joueurs et joueuses dans la posture héroïque de l'entrepreneur, mais plutôt dans un retour aux ambitions révolutionnaires du théâtre-forum, recontextualisées dans l'actuel contexte politique, social et culturel. L'exemple

¹ L. Boltanski et E. Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme* [1999], Paris, Gallimard, 2011.

² *Her Story*, Sam Barlow, 2015.

³ *Save The Date*, Chris Cornell, Paper Dino Software, 2013. Le jeu *Save the Date* est accessible sur le site du concepteur : (en ligne, consulté le 9 septembre 2023) <http://paperdino.com/save-the-date/>

⁴ *The Stanley Parable*, Davey Wreden, William Pugh, Galactic Cafe, 2013. Une version revue et augmentée du jeu sort le 27 avril 2022, *The Stanley Parable: Ultra Deluxe*, développée par les studios Crows Crows Crows et Galactic Cafe.

de l'œuvre transdisciplinaire immersive, théâtrale et ludique *Andy's Gone*⁵ prolonge ces analyses et invite à puiser une inspiration dans le théâtre pour penser des jeux vidéo plus humains, à l'ère ultra-technologique. Ces influences amènent à concevoir *Brèche* comme un « *Artgame-forum* », un jeu vidéo qui envisage le médium dans sa plasticité comme un terrain d'expérimentation ludique vivant, depuis son système ludique jusque dans son processus créatif.

1. *Brèche* comme « boussole » dans la rencontre entre le théâtre et le jeu vidéo à l'ère du technolibéralisme

1.1 La boussole rhétorique de *Brèche*

L'ambition principale de *Brèche* est de mettre à l'épreuve une rencontre entre le jeu vidéo et le théâtre résistant à l'absorption par une idéologie dominante des notions de participation, d'horizontalité, de liberté, d'action et d'autonomie, constatée notamment dans le monde du travail. Le choix de placer la fiction dans le décor d'un studio de jeu vidéo permet d'illustrer la critique du dévoiement contemporain des procédés participatifs, et d'en expérimenter des alternatives, tant dans le contenu narratif du jeu, dans sa mise en scène physique et numérique, que dans ses conditions de fabrication : le jeu explore des pistes vers une création vidéoludique émancipée des contraintes pesant sur la production de jeux vidéo industriels.

Ces éléments, conçus dans un aller-retour constant entre théorie et pratique, s'articulent depuis les prémices du concept jusqu'à sa forme actuelle au sein d'une « boussole rhétorique ». Cet outil, développé par Claire Siegel⁶, permet de considérer la *rhétorique procédurale*, analysée au chapitre précédent, dans une approche sociocritique⁷.

La « boussole rhétorique » organise et fait dialoguer de manière dynamique l'ensemble des composantes d'un jeu vidéo, afin de maîtriser au cœur de son système les discours, influences et valeurs qu'il véhicule. Il ne s'agit pas d'un outil de communication, mais d'un outil de « conception et d'analyse », qui accompagne l'auteur ou l'autrice dans ses choix esthétiques, et, dans un cheminement inverse, sert de grille d'analyse dans la compréhension des valeurs déployées au sein d'une œuvre interactive.

⁵ *Andy's Gone*, Compagnie Adesso e Sempre, depuis 2016.

⁶ C. Siegel, *L'Artgame, un jeu utopique à l'ère de la gamification ?*, Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault, Montpellier III, 2015, pp. 446-447.

⁷ E. Cros, *La sociocritique*, Paris, L'Harmattan, 2003.

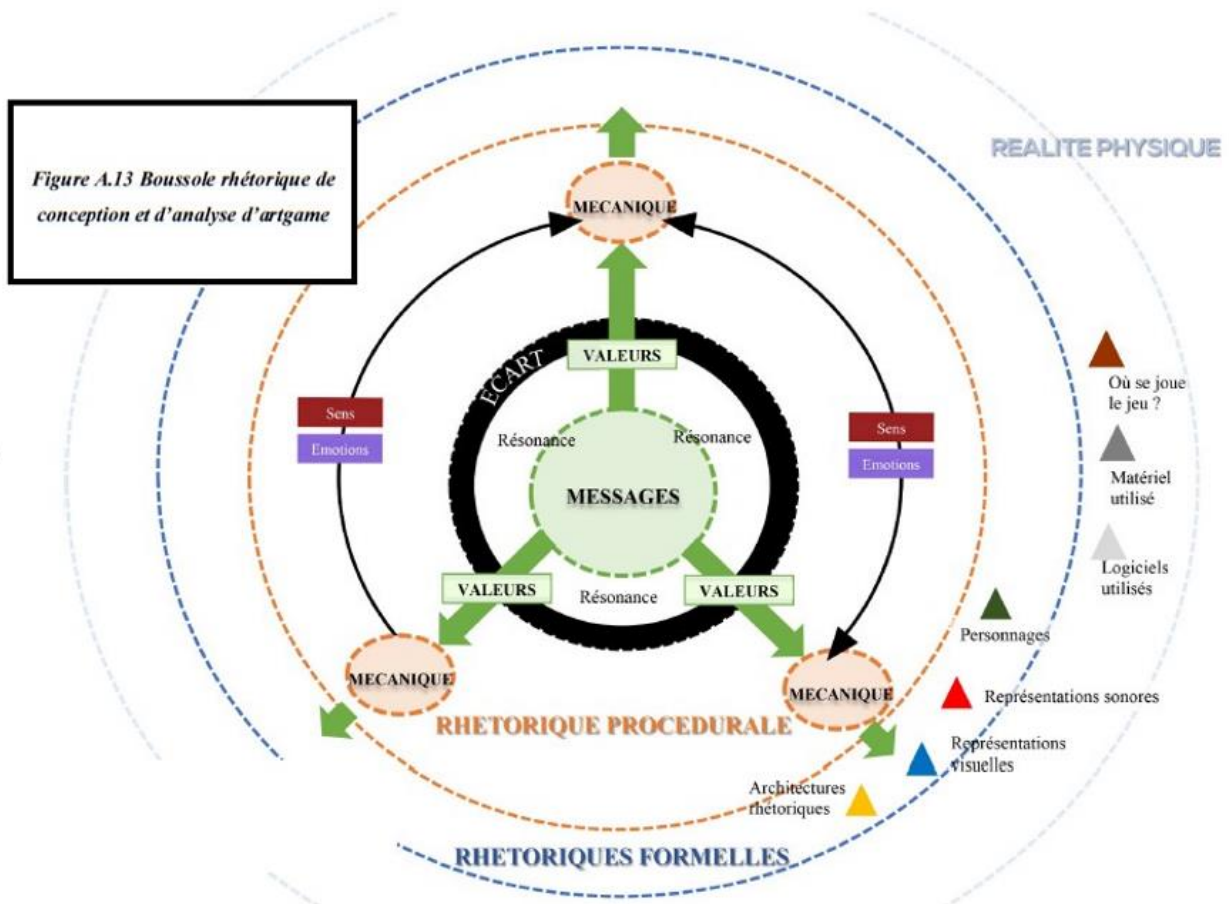


Figure A.13 Boussole rhétorique de conception et d'analyse d'artgame

Figure 7. 1 C. Siegel, « Boussole rhétorique de conception et d'analyse d'artgame », *L'Artgame, un jeu utopique à l'ère de la gamification ?*, Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault, Montpellier III, 2015, p. 502.

Cette boussole s'organise de manière circulaire autour d'un message central, qui irrigue chacune des « couches » de l'œuvre vidéoludique, de ses références et influences jusqu'au contexte dans lequel il est conçu et manipulé par les joueurs et joueuses. Afin de mieux en comprendre le fonctionnement, en voici la description de Siegel :

Lorsqu'il s'agit de concevoir un jeu, il est proposé au concepteur de partir d'un message ou d'un sujet duquel il dégage des valeurs ou des groupes de valeurs qui doivent trouver une incarnation dans une ou plusieurs mécaniques, c'est-à-dire dans un système. Ce premier cercle est séparé des règles du jeu par un écart, qui tient compte de la « fièvre de la simulation » proposé par Ian Bogost. Celui-ci peut empêcher le joueur d'avoir accès au message. Il est donc nécessaire de l'avoir en tête pour envisager des ajustements entre le message et les mécaniques⁸.

La boussole symbolise « l'écart », cette « fièvre de la simulation⁹ » entre le discours d'un auteur ou d'une autrice et l'interprétation des joueurs et joueuses : il est représenté par une zone vide entre l'intention initiale de l'œuvre, ses influences et résonances socioculturelles, et son expression au sein du jeu.

⁸ C. Siegel, *op. cit.*, p. 446.

⁹ L'analyse de la « fièvre de la simulation » de Ian Bogost est exposée au chapitre 6.

Dans le deuxième cercle, chaque mécanique peut communiquer avec une autre, créant ainsi une interrelation entre elles, ou entre des systèmes de gameplay. Dans ces relations se jouent déjà du sens et des émotions. [...] Le troisième cercle concerne toutes les rhétoriques qui s'apparentent aux autres formes du jeu vidéo – le deuxième cercle étant plutôt axé sur la structure de celui-ci. [...] Enfin, le quatrième cercle, lui, s'attache à traiter de la dimension physique du jeu, dans ses logiciels, sa matérialité, et ses périphériques de contrôle, mais en tenant compte aussi du contexte dans lequel se joue le jeu¹⁰.

Le deuxième cercle correspond à la rhétorique procédurale du système : il expose les mécaniques et règles de jeux, les actions possibles pour les joueurs et joueuses. Chacune de ces mécaniques symbolise un axe, qui s'exprime par les « représentations visuelles, sonores, [...] architectures rhétoriques pouvant englober à la fois la narration et les mises en scène spatiales¹¹», ou les personnages. Ces axes parcourent la boussole du cœur du système jusqu'à l'espace de la « réalité physique »¹².

La boussole initiale de *Brèche* a trouvé au fil de la conception du jeu plusieurs adaptations, afin de prendre en compte dans son système la mise en scène physique de l'œuvre, qui entoure les joueurs et joueuses. Elle affirme également l'héritage du Théâtre de l'opprimé : chaque axe explore une injonction contemporaine aliénant les joueurs et joueuses, ainsi que sa possible alternative, dans une approche dialectique. La boussole de *Brèche* a vocation à constituer un guide dans une rencontre entre le théâtre-forum et l'*Artgame* émancipée d'une « utopie technologique centrée sur le travail », dont l'exploration des dérives et alternatives constitue le cœur de la boussole.

¹⁰ *Ibid.*, pp. 446-447.

¹¹ *Ibid.*, p. 447.

¹² La boussole rhétorique, en articulant l'ensemble des composantes d'un jeu vidéo, fait écho à l'approche développée par Gonzalo Frasca dans son travail de thèse *Play the Message*, dans lequel il argumente la nécessité de prendre en compte, dans la rhétorique du jeu, au-delà des règles, les « objets, idées, textes, sons et images ». (Je traduis : « objects, ideas, texts, sounds and images. », G. Frasca, *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*, Thèse de doctorat, sous la direction de Espen Aarseth, IT University of Copenhagen, 2007, p. 87).

*Brèche*¹³, représentées au bout de chacun des axes de la boussole, figurent pour les joueurs et joueuses une porte de sortie des systèmes oppressifs qui les contraignent dans leur rôle d'employé idéal. La confrontation autour de chacun des axes de valeurs et règles opposées, pensées en miroir, permet de conceptualiser au sein du système la critique explorée tout au long de cette recherche-crédation, ainsi que ses alternatives.

Les cercles successifs de la boussole rappellent l'analyse effectuée au chapitre précédent à partir d'Henriot et de Bogost de la posture d'un joueur-acteur, en équilibre fragile sur le « cercle magique¹⁴» de jeu. Celle-ci favorise un aller-retour réflexif entre les représentations formelles mises en scène et la compréhension de l'intention et des discours qui dominent la conception de l'œuvre. Le dernier cercle, qui désigne dans la boussole de Claire Siegel la « réalité physique » du jeu, est investi dans la boussole de *Brèche* pour détailler la scénographie du studio *Connection Games*, qui englobe les joueurs et joueuses ; les éléments du cercle inférieur correspondent alors à ceux contenus dans la partie numérique de l'expérience. L'hybridation au sein de *Brèche* du théâtre et du jeu vidéo invite à prendre en compte cet « espace de la pratique¹⁵ », qui participe par la scénographie déployée autour du jeu numérique au sens de l'œuvre.

Tandis que la dimension physique du théâtre peut être sollicitée pour engager les corps des joueurs et joueuses dans « des interfaces-utilisateurs plaisantes et engageantes¹⁶ » – pour reprendre l'expression d'Emmanuelle Jacques à propos de la « métaphore de la mimesis¹⁷ » développée par Brenda Laurel – et, au-delà, dans des fictions immersives et viscérales¹⁸ œuvrant pour un « "oubli" du corps en action, voire *dans l'action*¹⁹ », la boussole de *Brèche* propose d'embrasser cet aspect physique et vivant du théâtre dans un cheminement inverse. Les joueurs et joueuses sont progressivement poussés hors de la scène ludique, vers un retour au quotidien.

¹³ Les énigmes, et leur correspondance avec chacun des axes critiques de *Brèche*, sont exposées en détail dans le chapitre 5.

¹⁴ J. Huizinga, *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951.

¹⁵ M. Triclot, « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo », in Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian et Samuel Coavoux, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, 2012, p. 209. La prise en compte de l'« espace de la pratique » est analysée par Mathieu Triclot comme constitutif de l'expérience de jeu ; son approche est exposée au sein du chapitre 4, en lien avec l'analyse des différentes « couches » qui constituent la fiction de *Brèche*, depuis les représentations narratives de *DASH-5.0* jusqu'à un « réel » politique et social.

¹⁶ *Ibid.*, p. 17

¹⁷ E. Jacques, *Le plaisir de jouer ensemble : joueurs casuels et interfaces gestuelles de la Wii*, Paris, L'Harmattan, 2011, p. 12.

¹⁸ L'analyse critique de la relation entre le théâtre et le jeu vidéo du point de vue d'une immersion viscérale au cœur de la fiction est déployée dans la partie II de ce travail de thèse.

¹⁹ J.-B. Clais et M. Roustan, « Le jeu vidéo, c'est physique ! Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique », in Mélanie Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, 2003, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », série « Consommations & Sociétés », p. 42.

L'analyse des *artgames* *Her Story*²⁰, *Save The Date*²¹ et *The Stanley Parable*²² à partir des axes critiques de la boussole de *Brèche* permet alors d'explorer une rencontre possible entre le jeu et le théâtre envisagée du point de vue de la lenteur, de la prise en compte de la plasticité du médium, à l'encontre d'un oubli du corps au sein de la fiction. Ces trois jeux vidéo sont des *jeux d'auteurs*, développés dans une démarche indépendante par des concepteurs seuls : Sam Barlow pour *Her Story*, en 2015, Chris Cornell pour *Save the Date*, et Davey Wreden et William Pugh pour *The Stanley Parable*, en 2013. Bien qu'ils n'intègrent pas directement une dimension physique à leur *gameplay*, tous trois ont accompagné la conception de *Brèche* dans la recherche des enjeux communs entre le Théâtre de l'opprimé et l'*artgame* vers la constitution d'une œuvre ludique émancipatrice et vivante. Ils s'inscrivent également dans ce que Florent Maurin nomme les « jeux du réel », à partir d'une définition qui rejoint en partie l'analyse de la simulation de Gonzalo Frasca, mais également la théorisation des « jeux expressifs²³ » de Sébastien Genvo, ou la démarche de *Brèche* :

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 réel²⁴.

Le studio de création de jeu vidéo de Maurin, *The Pixel Hunt*, développe des *newsgames*, des jeux qui, à la manière de *September 12th*²⁵, sollicitent le médium dans sa dimension journalistique²⁶. Les « jeux du réel » envisagent le jeu vidéo dans sa capacité à mettre en place des espaces de simulation et d'expérimentation du réel, amenant le joueur ou la joueuse à confronter son point de vue sur une situation sociale et politique à celui du personnage incarné, dans une démarche émancipatrice. *Save the Date*, *Her Story* et *The Stanley Parable*, comme *Brèche*, accordent également une part importante à la narration, et abordent des thématiques *humaines*, qui renouent avec le quotidien.

²⁰ *Her Story*, Sam Barlow, 2015.

²¹ *Save The Date*, Chris Cornell, Paper Dino Software, 2013.

²² *The Stanley Parable*, Davey Wreden, William Pugh, Galactic Cafe, 2013.

²³ S. Genvo, « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermès*, n° 62, 2012, pp. 127-133 (en ligne, consulté le 9 septembre 2023) <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-127.htm>

²⁴ F. Maurin, « C'est quoi, les "Jeux du Réel" ? », *The Pixel Hunt*, 2016 (en ligne, consulté le 22 août 2023) <https://www.thepixelhunt.com/fr/blog/cest-quoi-les-jeux-du-reel>

²⁵ *September 12th: A Toy world*, G. Frasca, 2010.

²⁶ Le jeu *Enterre-moi, mon amour*, développé par le studio avec le soutien d'Arte et édité par Dear Villagers et Plug In Digital en 2017, est un exemple de ce courant ; il amène le joueur ou la joueuse à dialoguer *via* une interface de conversation sur *smartphone* avec Nour, une réfugiée syrienne, afin de la suivre dans son périple pour rejoindre l'Europe (en ligne, consulté le 22 août 2023) <https://enterremoimonamour.arte.tv/>

1.2 La contrainte et le conflit comme partis pris : *dévoiler les frontières du théâtre ludique*

The Stanley Parable, *Save the Date* et *Her Story* questionnent tous trois, par leurs systèmes ludiques, la tendance contemporaine consistant à développer des jeux vidéo de plus en plus libres, réalistes, ouverts, réagissant de manière cohérente et fluide à chacune des actions des joueurs et joueuses. À la manière de *Brèche*, ils s'attachent régulièrement à rappeler la matérialité du jeu vidéo, la présence du programme informatique, qui, à travers le système de règles, encadre, gère et conditionne les actions possibles sur le terrain de jeu.

The Stanley Parable est développé par Davey Wreden et William Pugh. Il s'agit initialement d'un *mod*²⁷ pour le jeu *Half-Life 2*²⁸; et il contient ainsi un ensemble d'éléments graphiques, de textures ou de sons issus du moteur du jeu initial. Il explore une thématique similaire à celle de *Brèche*, puisqu'il propose aux joueurs et joueuses d'incarner Stanley, « l'employé 427 » d'une entreprise dont la seule tâche consiste à appuyer sur les touches indiquées par l'écran de son ordinateur.



Figure 7. 3 Capture d'écran de la scène d'introduction du jeu *The Stanley Parable*, Davey Wreden, William Pugh, Galactic Cafe, 2013.

La scène d'introduction du jeu présente le personnage incarné et son contexte narratif grâce à la voix d'un narrateur²⁹, qui accompagnera le joueur ou la joueuse tout au long de son parcours. Le narrateur dévoile dans cette introduction la tension qui sonne le début de son aventure :

²⁷ Un *mod*, pour « modification », consiste à modifier un jeu – ou bien à concevoir un nouveau jeu – à partir du moteur d'un jeu existant. Cette modification est effectuée par une personne autre que l'équipe de conception initiale. Les *mods* sont souvent réalisés par la communauté de joueurs ou de joueuses pour prolonger un univers ludique ou effectuer des modifications permettant de faire évoluer son *gameplay*.

²⁸ *Half-Life 2*, Valve Corporation, 2004.

²⁹ Le narrateur est incarné par l'acteur Kevan Brighting.

Il était à son bureau depuis bientôt une heure lorsqu'il réalisa que pas le moindre ordre à suivre n'était apparu sur l'écran, personne ne s'était présenté pour lui donner des instructions, le convoquer à une réunion, ou même simplement le saluer³⁰.

Tandis que l'introduction du jeu est une cinématique³¹, dans laquelle le joueur ou la joueuse ne peut qu'observer le déroulé des événements, le moment où le personnage trouve une échappée de ce travail abrutissant et aliénant correspond à celui où il devient possible d'en prendre le contrôle. Cette rupture donne d'autant plus de force au sentiment de liberté offert par l'interactivité et l'exploration libre du terrain de jeu, lancée par la fin du monologue du narrateur : « il se leva de son siège, et sortit de son bureau³² ». Le personnage de Stanley abandonne alors sa chaise de bureau, dans un mouvement similaire à celui des joueurs et joueuses de *Brèche*, quittant leurs ordinateurs et l'objectif de complétion aveugle du pourcentage vers l'exploration de la scénographie.



Figure 7. 4 Photo d'une session de test de *Brèche*, le 13 août 2023. Scénographie Jeanne et Olivia Levet.

Mais dans *The Stanley Parable*, lorsque le joueur ou la joueuse prend enfin le contrôle de Stanley, la liberté acquise semble de courte durée : le narrateur poursuit alors son histoire, anticipant chacun de ses déplacements dans les couloirs et bureaux vides de l'entreprise. Le joueur devient un « simple exécutant [...] aussi peu libre qu'un personnage de roman ou de théâtre, contraint à tout instant de suivre une conduite décidée par un autre³³ », selon l'analyse de Douglas Hoare. L'une des premières scènes du jeu lève définitivement le doute sur la

³⁰ (Je traduis) « He had been at his desk for nearly an hour when he realized that not one single order had arrived on the monitor for him to follow, no one had showed up to give him instructions, call a meeting, or even say hi », *The Stanley Parable*, Davey Wreden, William Pugh, Galactic Cafe, 2013.

³¹ Dans le domaine du jeu vidéo, une cinématique est une scène de jeu animée, avec laquelle les joueurs et joueuses ne peuvent pas interagir.

³² (Je traduis) « He caught up from his desk, and stepped out his office », *The Stanley Parable*, Davey Wreden, William Pugh, Galactic Cafe, 2013.

³³ D. Hoare, « The Stanley Parable : le joueur contre le narrateur », « Poïétique du jeu vidéo : ce que le jeu vidéo fait à la création », *Appareil*, n°23, 2021 (en ligne, consulté le 22 août 2023) <https://doi.org/10.4000/appareil.3954>

position omnisciente du narrateur : face à deux portes, celui-ci affirme que Stanley « prit la porte de gauche³⁴», avant même que le joueur ou la joueuse n'ait pu effectuer un choix de parcours. Par ce procédé, le jeu s'amuse alors à opérer un parallèle entre la condition de Stanley, employé de bureau suivant aveuglément les consignes assénées par son ordinateur, et celle de joueur ou de joueuse de jeu vidéo, s'adaptant aux lois et règles du programme informatique, et au rôle qui lui est donné sur la scène de jeu.



Figure 7. 5 Capture d'écran du premier choix auquel est confronté le joueur ou la joueuse de *The Stanley Parable*, Davey Wreden, William Pugh, Galactic Cafe, 2013.

Prendre la porte de droite apparaît comme « un acte de guerre narratif, qui ouvre une lutte entre le joueur et le narrateur pour le contrôle de Stanley et son histoire³⁵». Cette lutte narrative est également mise en scène dans *Brèche*, par la possibilité pour les joueurs et joueuses d'explorer le studio dans la recherche d'alternatives à la narration du jeu *DASH-5.0*, à l'encontre du rythme et des attendus de l'entreprise. Dans les deux cas, l'intérêt principal du *gameplay* se trouve dans un conflit avec le système ludique : le joueur ou la joueuse de *Brèche* quitte son poste pour déambuler dans la scénographie, sollicitant sa réflexion, son esprit de déduction et son imaginaire jusqu'à la modification libre des différents éléments narratifs du jeu, tandis que l'exploration des locaux de Stanley s'apparente à un labyrinthe, au fil duquel le joueur ou la joueuse se donne pour mission d'expérimenter toutes les voies possibles afin de parvenir à la multitude de fins disponibles en jeu³⁶.

Le jeu *Save the Date*³⁷, développé par Chris Cornell, avec une musique de Francisco Cerda³⁸, repose sur des mécanismes proches de ceux de *The Stanley Parable*. Le concepteur,

³⁴ (Je traduis) « Stanley took the left door », *The Stanley Parable*, Davey Wreden, William Pugh, Galactic Cafe, 2013.

³⁵ D. Hoare, *op. cit.*

³⁶ Le jeu propose une vingtaine de fins atteignables, en fonction du parcours du joueur ou de la joueuse et de son obéissance ou non à la voix du narrateur.

³⁷ L'analyse de *Save the Date* développée au sein de ce chapitre prolonge une première recherche effectuée sur le jeu, dans l'article « Du théâtre forum aux jeux narratifs, interactivité et engagement dans les jeux vidéo », « Généalogies imaginaires », *À l'Épreuve*, n°7, 2021 (en ligne, consulté le 22 août 2023)

sur le forum de discussion « TIGSource », un espace de discussion communautaire entre concepteurs, conceptrices, joueurs et joueuses de jeux vidéo indépendants, affirme d'ailleurs l'influence directe de *The Stanley Parable* sur son travail :

C'est d'ailleurs en partie pour cela que ce jeu a été créé : j'avais joué à Stanley Parable, et beaucoup aimé certaines de ses idées, mais j'étais quelque peu frustré par son approche dispersée. [...] J'ai beaucoup aimé certains des thèmes de Stanley Parable. J'aurais juste aimé qu'il les explore plus en profondeur. Comme il ne l'a pas fait, j'ai choisi ceux qui m'intéressaient et j'ai essayé de les explorer moi-même³⁹.

Le système ludique s'organise également sur une structure narrative labyrinthique, à l'image des *Forum Exquis*, abordés dans le chapitre précédent. *Save the Date* est un jeu narratif d'aventure de type *visual novel*⁴⁰. Le jeu ne donne pas d'informations au joueur ou à la joueuse sur le personnage incarné : il démarre dans un appartement avec l'appel d'une certaine Felicia, qui demande au personnage de choisir le lieu de leur dîner.



Figure 7. 6 Capture d'écran de la scène d'introduction de *Save the Date*, Paper Dino Software, 2013.

La scène suivante prend alors place dans le lieu choisi pour le rendez-vous, pendant lequel le *gameplay* se résume à sélectionner différents choix de réponses, parmi ceux proposés, pour faire avancer la conversation. Quel que soit le chemin parcouru, l'issue du rendez-vous sera

<https://alepreuve.org/content/du-theatre-forum-aux-jeux-narratifs-interactivite-et-engagement-dans-les-jeux-video>

³⁸ *Save The Date*, Paper Dino Software, 2013.

³⁹ (Je traduis) « Heck, that's part of why this game was made: I'd played Stanley Parable, and really liked some of its ideas, but was somewhat frustrated by its scattershot approach. [...] I liked some of Stanley Parable's themes a lot. I just wished that he'd explored them more deeply. So since he didn't, I picked the ones that were interesting to me, and tried to explore them myself », C. Cornell « Montoli », « Re: Save the Date. It's a game about having dinner. » [Message sur un forum de discussion], *TIGSource Forums*, 5 juillet 2013 (en ligne, consulté le 23 août 2023) <https://forums.tigsource.com/index.php?action=printpage;topic=33753.0>

⁴⁰ Le *visual novel*, parfois traduit en français par « roman interactif » ou « roman graphique », est un jeu vidéo proche des fictions hypertextuelles : ces jeux ne comportent en général aucune animation, et ne permettent pas de déplacement libre dans l'espace de jeu. Ils proposent aux joueurs et joueuses des images fixes, accompagnées de sons et de texte, et les invitent à parcourir la narration à travers une suite de choix narratifs.

toujours la même : la mort de Felicia, dans des circonstances souvent absurdes, d'une balle perdue à une allergie aux arachides. Le jeu renvoie alors systématiquement le joueur ou la joueuse à la première scène, l'invitant à renouveler l'expérience. Il lui permet de sauvegarder son avancée dans la narration, de charger sa dernière partie et de passer les lignes de dialogue rapidement grâce à des raccourcis clavier, l'incitant progressivement à rejouer les scènes en boucle, en modifiant les choix narratifs afin, à travers l'exploration des variantes et alternatives au parcours initial, de parvenir enfin à une fin où Felicia ne meurt pas. Le jeu semble, au fil de l'exploration narrative, prendre en compte l'ensemble des réflexions et actions des joueurs et joueuses.

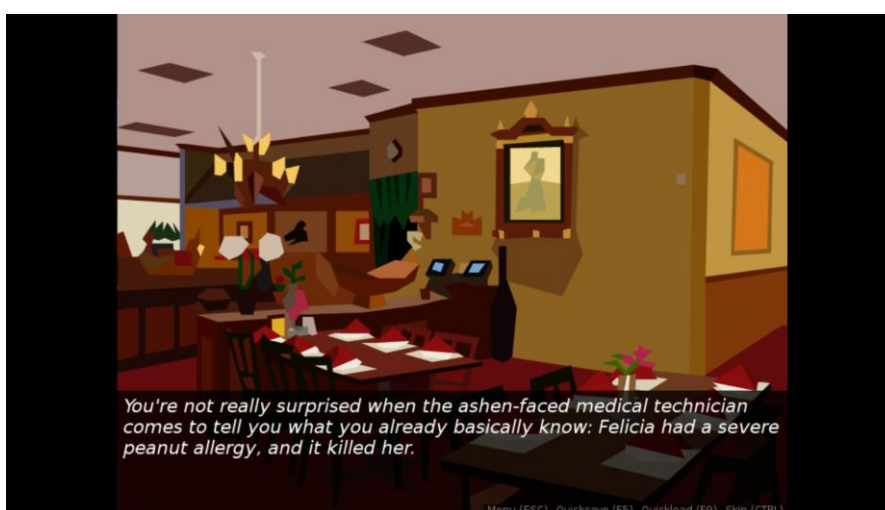


Figure 7. 7 Capture d'écran de l'une des morts de Felicia. *Save the Date*, Paper Dino Software, 2013.

Le narrateur, comme celui de *The Stanley Parable*, s'adresse directement au joueur ou à la joueuse en anticipant ses réactions, comme l'illustre cette scène : « Vous n'êtes pas vraiment surpris lorsque, livide, le personnel médical vient vous informer de ce que vous saviez déjà : Felicia a eu une grave allergie aux cacahuètes, et n'a pas survécu⁴¹ ». L'intention de Chris Cornell, derrière ce système ludique, est de développer une narration qui répond avec cohérence à chacune des voies empruntées par les joueurs et joueuses, afin de favoriser leur engagement au sein de la fiction :

⁴¹ (Je traduis) « You're not really surprised when the ashen-faced medical technician comes to tell you what you already basically know : Felicia had a severe peanut allergy, and it killed her. », *Save the Date*, Paper Dino Software, 2013.

Une grande partie du jeu dépend de ma capacité à deviner correctement la manière dont le joueur réagira à différentes choses, et à répondre à ce que je pense qu'il pense à ce moment-là. [...] (Honnêtement, je me suis dit en l'écrivant que si je devinais juste ne serait-ce que 25% du temps, c'était gagné). Donc si je n'ai pas réussi à faire passer mon intention, rassurez-vous, cela signifie sûrement que je ne suis pas très bon pour deviner ce que vous pensez, et que vous me prendriez tout mon argent si nous jouions au poker⁴².

Mais, derrière cette ambition, se cache finalement le rappel de la domination exercée par le système ludique sur le joueur ou la joueuse. Comme dans *The Stanley Parable*, la lutte et le conflit avec le narrateur semblent perdus d'avance ; si le joueur ou la joueuse désobéit au narrateur, celui-ci le rappelle régulièrement à l'ordre, commentant le moindre de ses faits et gestes, insistant sur l'anticipation du programme informatique :

Donc, quand nous contredisons le narrateur, nous obéissons au programme. L'insoumission à l'intrigue et au narrateur est une soumission au programme et à son ordre préétabli. Dans *The Stanley Parable*, l'insoumission est davantage que la soumission poursuivie par d'autres moyens ; elle est la soumission véritable au mécanisme du jeu, ou, pour reprendre une formule canonique, une négation du déterminisme dans sa propre sphère⁴³.

Cette « soumission au programme et à son ordre préétabli » met en lumière l'illusion de liberté offerte par les jeux vidéo. Celle-ci est toujours soumise au code informatique, et ce, qu'elle que soit l'ouverture du système. *Save the Date* et *The Stanley Parable* émettent alors une réflexion critique sur le médium vidéoludique et ses canons industriels, en s'amusant des habitudes contemporaines des joueurs et joueuses de jeux vidéo.

1.3 Valorisation de la réflexion, de la lenteur, de l'errance, du vide : *la flânerie dans le théâtre*

En plaçant au cœur de l'expérience de jeu cette tension entre les limites du système ludique et l'exploration libre des joueurs et joueuses, *Save the Date* et *The Stanley Parable*, à l'encontre d'une sollicitation constante des joueurs et joueuses dans des mondes proposant une multitude d'options, d'actions et de contenu, valorisent la contrainte, la frustration. Ces jeux, à l'instar de *Brèche*, brisent les illusions du médium vidéoludique. Ils sollicitent la curiosité et la réflexion des joueurs et joueuses, en leur proposant, face aux limites et

⁴² (Je traduis) « A lot of the game depends on me making good guesses about how the player will react to various things, and responding to what I think they're thinking at that moment. [...] (Honestly, I figured when writing it that if I guessed right even 25% of the time, I'd call it a win.) So if I didn't do a good job of getting my point across, well... take comfort in the fact that it probably just means that I'm bad at guessing what you're thinking, and you would totally take all my money if we were playing poker. », C. Cornell « Montoli », « Re: Save the Date. It's a game about having dinner. » [Message sur un forum de discussion], *TIGSource Forums*, 29 mai 2013 (en ligne, consulté le 23 août 2023) <https://forums.tigsource.com/index.php?action=printpage;topic=33753.0>

⁴³ D. Hoare, « The Stanley Parable : le joueur contre le narrateur », « Poïétique du jeu vidéo : ce que le jeu vidéo fait à la création », *Appareil*, n°23, 2021 (en ligne, consulté le 22 août 2023) <https://doi.org/10.4000/appareil.3954>

obstacles dressés par le système de jeu, d'expérimenter de nouvelles perspectives ludiques et critiques. Cette ambition s'exprime, au fil de l'expérience de jeu, par une esthétique de la lenteur⁴⁴, rappelant l'appel à la *flânerie* de David Le Breton.

La flânerie paraît un anachronisme dans le monde où règne l'homme pressé. Jouissance du temps, des lieux, elle est un chemin de traverse dans la modernité. Souvenons nous d'ailleurs du slogan de Taylor régissant l'organisation rigide et rationalisée du travail : "*Guerre à la flânerie*"[sic]⁴⁵

Celle-ci est accentuée par le vide de la scène : les bureaux désertiques de *The Stanley Parable*, et la simplicité des graphismes et du *gameplay* de *Save the Date*, qui rompent avec les univers immersifs en trois dimensions pour favoriser des décors fixes, dénués de toute animation. À rebours des notions d'efficacité et de performance véhiculées par la figure du héros de jeu comme *employé idéal*, analysée dans le chapitre 5 comme dominante dans les fictions contemporaines, ils valorisent plutôt celle du marcheur. Celle-ci est symbolisée par le personnage de Stanley, quittant son bureau pour flâner dans les locaux et découvrir les secrets qu'ils cachent. Le *gameplay* de *Her Story*⁴⁶ s'éloigne de celui de ces deux jeux, mais, dans une orientation similaire, remet en question les canons industriels du jeu vidéo, en plaçant au cœur de son *gameplay* l'écoute, la réflexion, la lenteur, le vide, dans une fiction centrée sur une relation intime avec le personnage principal :

Une grande partie de l'argent des éditeurs est dépensée dans des jeux vidéo à la demande [*games-as-service*⁴⁷] des jeux qui ont une dimension beaucoup plus sociale ou procédurale. Faire un jeu vidéo axé sur un personnage est devenu une chose beaucoup plus rare et coûteuse⁴⁸.

Ce jeu, conçu en 2015, est tantôt qualifié de « jeu narratif », tantôt de « film interactif ». Il se trouve à la frontière du cinéma, de la littérature, du jeu vidéo et du théâtre. Sam Barlow puise

⁴⁴ Cette esthétique de la lenteur est notamment explorée par le courant des *slow games*, des jeux qui tendent à se positionner à l'encontre des logiques de vitesse et de performance qui sollicitent les réflexes des joueurs et joueuses. Ils s'ancrent dans un mouvement plus général du *slow* (*slow food*, *slow art*, etc.), qui se dresse comme obstacle à une accélération généralisée, en appelant à un ralentissement des rythmes de vie.

⁴⁵ D. Le Breton, « Chemins de traverse : éloge de la marche », « Les industries de l'évasion », *Quaderni*, n°44, 2001, p. 7 (en ligne, consulté le 30 août 2023) https://www.persee.fr/doc/quad_0987-1381_2001_num_44_1_1478

⁴⁶ L'analyse de *Her Story* déployée ici a fait l'objet d'une communication lors de la journée d'étude « Slow art, Slow game, Le slow en questions », organisée par le laboratoire du RIRRA 21 à l'Université Montpellier III les 22 et 23 avril 2021 : « Her Story de Sam Barlow : Le slow, à rebours de la machinerie ludique ».

⁴⁷ Les « *games as a service* » sont des jeux qui reposent sur un système monétaire proposant du contenu payant après la sortie du jeu, afin de retenir les joueurs et joueuses en proposant continuellement du contenu supplémentaire.

⁴⁸ (Je traduis) « A lot of the publisher money is being spent on games-as-service, games that are much more social, procedural. The character driven videogame is increasingly becoming a rarer, more expensive beast. », S. Barlow, propos recueillis par Neil Long, « Why Climax's Sam Barlow is going independent to develop crime fiction title Her Story », *Edge*, 6 mai 2014 (en ligne, consulté le 23 août 2023) <https://web.archive.org/web/20140516123945/http://www.edge-online.com/news/why-climax-sam-barlow-is-going-independent-to-develop-crime-fiction-title-her-story/>

son inspiration dans le roman policier⁴⁹, et pose le décor du jeu au sein d'une salle d'interrogatoire de la police, en s'inspirant de ce qu'il nomme lui-même les « desktop thriller⁵⁰ » : des jeux vidéo qui proposent aux joueurs et joueuses d'incarner un détective devant résoudre une affaire de meurtre, grâce aux différents outils informatiques à sa disposition. Le jeu, qui repose sur une interface d'ordinateur rappelant celle du système Windows 3.1⁵¹, est l'une des inspirations premières de la partie numérique de *Brèche* dans son organisation.



Figure 7. 8 Capture d'écran de l'interface de *Her Story*, Sam Barlow, 2015.

L'un des éléments disponibles sur l'ordinateur est le logiciel d'une base de données, L.O.G.I.C., dans laquelle le joueur ou la joueuse passera la majorité de son temps. Le *gameplay* est assez simple, puisqu'il consiste à taper des mots-clés dans la barre de recherche du logiciel, afin d'accéder à une sélection d'extraits vidéo contenant ces mots, parmi les 271 vidéos disponibles en jeu. Ces extraits mettent en scène deux femmes interviewées par la police, Hannah et Eve Smith⁵², dans une série d'entretiens fictifs réalisés par la police en 1994, afin d'élucider la mort de Simon Smith, le mari d'Hannah. Le joueur ou la joueuse peut

⁴⁹ E. Cario, « Sam Barlow : "'Her Story' est une expérience très intime" », *Libération*, 30 juillet 2015 (en ligne, consulté le 23 août 2023) https://www.liberation.fr/culture/2015/07/30/sam-barlow-her-story-est-une-experience-tres-intime_1353298/

⁵⁰ Un autre exemple de « desktop thriller » est le jeu *L'Affaire Vera Cruz*, développé par Gilles Blancon, et édité par Infogrames en 1986. Cet ancrage dans le *desktop thriller* est affirmé par Sam Barlow dans les deux autres jeux qu'il développera à la suite : *Telling Lies* en 2019, et *Immortality* en 2022.

⁵¹ Windows 3.1 est un système d'exploitation lancé au début des années 90 par Microsoft.

⁵² Sans revenir sur les détails de la fiction déroulée par Sam Barlow au fur et à mesure des extraits vidéos, *Her Story* met le joueur ou la joueuse face à un renversement de situation : le visionnage des premiers extraits donne l'impression qu'il ne s'agit que d'une seule femme, mais plusieurs indices permettent de comprendre au fil des entretiens qu'il s'agit de jumelles, incarnées toutes deux par l'actrice Viva Seifert, se faisant passer pour une seule et même personne. Hannah a souvent les cheveux attachés, est plus réservée dans ses réponses. Eve possède un tatouage sur le bras gauche et parle plus facilement de son intimité, est plus directe dans ses réponses. À chaque début d'entretien, les deux femmes choisissent une boisson différente : café noir pour Eve, tasse de thé pour Hannah.

alors tenter de retracer le déroulé des événements, en visionnant les extraits dans le désordre, au fil de ses recherches par mots-clés, permettant d'accéder à un ensemble plus large de vidéos. Ses recherches sont contraintes par les actions limitées du programme : le seul moyen d'accéder à une vidéo est de taper un mot-clé prononcé par Hannah ou Eve dans l'extrait correspondant, et chaque mot-clé ne donne accès qu'à cinq extraits.

Sam Barlow, lorsqu'il développe *Her Story* et pense son *gameplay* – taper des mots-clés, à la manière d'une recherche Google⁵³, puis visionner des extraits vidéo – s'inspire de plusieurs affaires judiciaires en cours aux États-Unis, et notamment celle concernant Jodi Arias, accusée du meurtre de son mari Travis Alexander, le 4 juin 2008⁵⁴, et dont les interrogatoires ont été diffusés en ligne et retransmis massivement sur les chaînes télévisées.



Figure 7. 9 Captures d'écran de l'une des retransmissions de l'interrogatoire de Jodi Arias, disponible sur Youtube dans sa version complète : « Jodi Arias Full Interrogation », *Across the Table* (mis en ligne le 26 novembre 2019, consulté le 31 août 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=2yaLYdjXwSM>



Figure 7. 10 Captures d'écran des vidéos de l'interrogatoire du personnage principal de *Her Story*, Sam Barlow, 2015.

⁵³ (Je traduis) « C'est tout à fait dans l'air du temps, car nous tapons tous et toutes des mots dans des zones de saisie, plus que nous ne l'avons jamais fait [...] Nous connaissons intuitivement le processus – la « mécanique de jeu » - consistant à utiliser les bons termes de recherche, à cadrer une recherche, etc. Je voulais affirmer l'idée que ce que vous faites est essentiellement une recherche internet [« googling »] » (« It is very of-the-moment, because we're all now typing words into text prompts more than we ever have before,» says Barlow. «We intuitively get the process – the 'game mechanic' – of using the correct search terms, of narrowing a search, etc. I wanted to run with the idea that what you're doing is essentially Googling. »), S. Barlow, propos recueillis par Keith Stuart, « Her Story : the computer game where True Detective meets Google », *The Guardian*, 27 février 2015 (en ligne, consulté le 24 août 2023) <https://www.theguardian.com/technology/2015/feb/27/her-story-computer-game-true-detective-meets-google>

⁵⁴ Jodi Arias, qui a plaidé la légitime défense lors du procès, a été déclarée coupable et condamnée à la perpétuité le 13 avril 2015.

Le concepteur s'inspire de ces vidéos pour diriger le jeu de l'actrice Viva Seifert, notamment dans les moments où son personnage est seul, dans une intimité dévoilée par la caméra, révélant un visage humain et fragile :

En un clin d'œil, toute l'affaire peut se retrouver sur YouTube, où tout le monde peut la regarder et la décortiquer. Le rôle du détective devient alors bien plus intrusif. [...] Si vous regardez les commentaires, et je sais que ce n'est pas conseillé, il y a des millions de personnes qui commentent sa vie, qui analysent sa vie, et plus vous en lisez, plus il devient évident que les gens tombent facilement dans des stéréotypes. [...] Sur certaines de ces vidéos YouTube, les gens analysent la façon dont cette femme pleure - pleure-t-elle au bon moment ou de la bonne façon ? Non, disent-ils, elle fait semblant de pleurer, ou bien elle flirte avec la police. Elle est diabolique⁵⁵!

Cette référence permet au concepteur d'ancrer son jeu dans une certaine véracité mais, au-delà, de déployer une critique de l'omniprésence technologique contemporaine, en plaçant les joueurs et joueuses dans une posture voyeuriste, face à une scène d'interrogatoire devenue spectacle.

Sam Barlow renouvelle ici le genre du FMV⁵⁶, pour *Full Motion Video*⁵⁷, un procédé utilisé dans les années 80 et 90 pour pallier au manque de techniques graphiques dans la conception de jeux vidéo, en intégrant directement au sein du système interactif des extraits filmés. Bien que ce choix soit motivé, pour le concepteur, par une question technique⁵⁸, il découle également d'une influence du théâtre, et notamment de *Talking Heads*, du dramaturge Alan Bennett, une série télévisée datant de 1988 dont chaque épisode mettait en scène le monologue d'un acteur ou d'une actrice incarnant un personnage, souvent de femme issue de la classe ouvrière, s'adressant directement à la caméra, sans montage :

⁵⁵ (Je traduis) « At the flick of a switch, the whole thing can be on YouTube, with everybody watching and scrutinising. The role of the detective becomes much more invasive at that point. [...] If you look at the comments, and I know you're not supposed to, there are millions of people commenting on her life, analysing her life, and the more of it you read, the more overt it becomes just how easily people fall into types. [...] On some of these YouTube videos, people are analysing the way that this woman cries - is she crying in the right places or in the right ways? No, they'll say, she's deliberately crying, or she's flirting with the police here. She's evil! », S. Barlow, propos recueillis par Adam Smith, « Text, Lies And Videotape: Her Story Interview. Serial, True Detective And Alan Bennett », *Rock Paper Shotgun*, 23 janvier 2015 (en ligne, consulté le 23 août 2023) <https://www.rockpapershotgun.com/text-lies-and-videotape-her-story-interview>

⁵⁶ Les jeux conçus par Sam Barlow à la suite de *Her Story*, *Telling Lies* en 2019 et *Immortality* en 2022, réitèrent le même procédé, en proposant aux joueurs et joueuses de naviguer parmi un ensemble de vidéos filmées afin de résoudre une enquête.

⁵⁷ « Full Motion Video » peut se traduire littéralement par « Vidéo en mouvement complet », ou, plus simplement, « vidéo animée ».

⁵⁸ Sam Barlow précise lors d'un entretien pour *Libération* : « J'ai toujours adoré travailler avec des acteurs mais j'ai souvent été frustré par les coûts associés à la conversion en rendu 3D. J'ai choisi d'utiliser la vidéo après m'être rendu compte de la somme de travail d'animation indispensable pour un rendu correct après les sessions de motion capture. », propos recueillis par Erwan Cario, *op. cit.*

Ils duraient dix, quinze ou peut-être vingt minutes, et c'était seulement les personnages qui parlaient à l'écran, et tout l'enjeu était dans cette relation avec la caméra. Théâtrale. Cette convention de s'adresser au public est bien plus courante au théâtre⁵⁹.

L'influence de la série s'exprime dans *Her Story* par le cadrage des entretiens filmés, mettant en scène frontalement l'actrice Viva Seifert face à la caméra, mais également dans la narration développée, qui, loin des représentations dominantes dans les médias, évoque des thématiques comme la mort, la culpabilité, la maladie ou l'isolement. *Her Story* développe ainsi une relation intime au personnage, qui, au fur et à mesure des entretiens, se livre à la caméra.



Figure 7. 11 Mise en relation d'une capture d'écran de Patricia Routledge dans « A Lady of Letters », épisode 2 de la saison 1 de la série *Talking Heads* (Alan Bennett, BBC, 1987), et d'une capture d'écran de Viva Seifert dans *Her Story* (Sam Barlow, 2015).

L'utilisation de FMV est aujourd'hui critiquée rétrospectivement, comme étant un frein au développement d'un *gameplay* exploitant pleinement la liberté permise par l'interactivité du jeu vidéo : les passages vidéo, qui sont pré-enregistrés, limitent les interactions, consistant souvent à avancer de vidéo en vidéo à la manière d'un *point'n'click*. Sam Barlow embrasse justement ce « manque d'interactivité » dans le système ludique de *Her Story* ; les joueurs et joueuses, à chaque visionnage d'un extrait, deviennent des spectateurs ou spectatrices de théâtre, lâchant les périphériques de contrôle pour observer et écouter le jeu de Viva Seifert.

⁵⁹ (Je traduis) « They were ten, fifteen maybe twenty minutes long, and it was just the characters talking to the screen and it was completely about that relationship with the camera. Theatrical. That convention of addressing the audience is much more common in theatre », S. Barlow, propos recueillis par Adam Smith, *op. cit.*

Le jeu amène alors à effectuer un aller-retour entre cette posture de spectateur et celle d'acteur : un message laissé par un certain « SB », dans un fichier texte nommé « REALLY Readme !!!.txt » – en référence aux fichiers « Readme » contenant traditionnellement les informations nécessaires à l'utilisation d'un logiciel – invite le joueur ou la joueuse à prendre le rôle d'enquêteur sur la scène ludique.

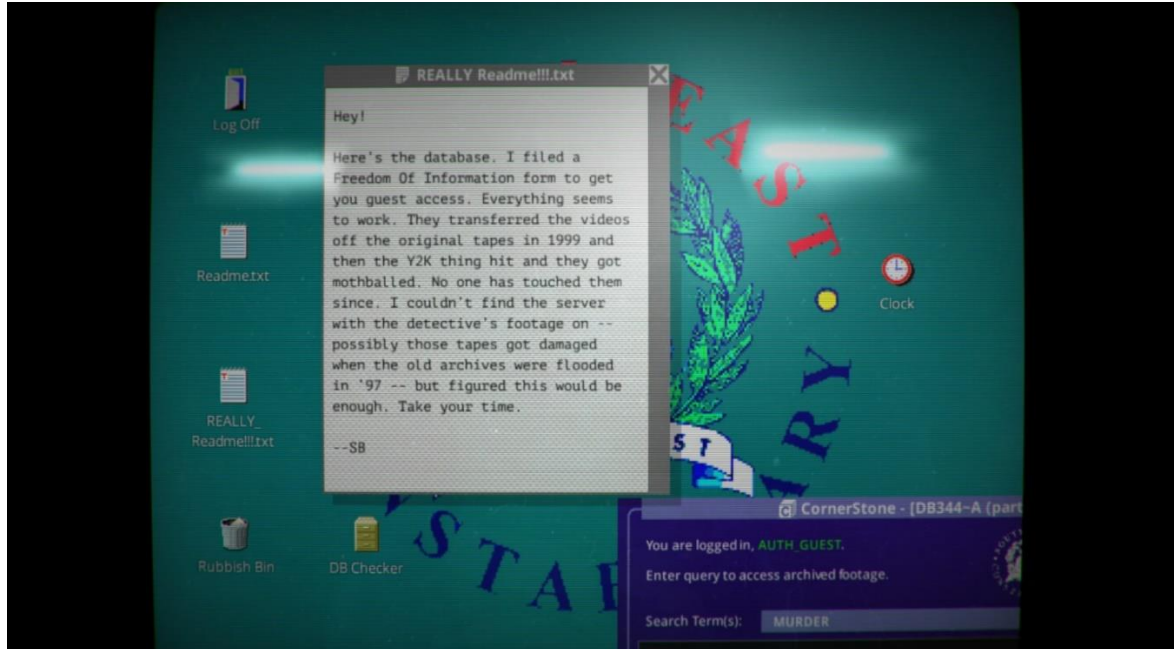


Figure 7. 12 Capture d'écran du fichier texte présent dans l'interface de *Her Story*, (Sam Barlow, 2015)

Voici une traduction du texte contenu par le fichier :

Salut !

Voici la base de données. J'ai rempli une demande de Liberté d'Information pour vous permettre d'y accéder. Tout semble fonctionner. Ils ont transféré les vidéos des bandes originales en 1999 puis le bug de l'an 2000 [« the Y2k thing »] a frappé et elles ont été reléguées au placard. Personne n'y a touché depuis. Je n'ai pas pu trouver le serveur contenant les images du détective -- il est possible que ces bandes aient été endommagées lors de l'inondation des anciennes archives en 97 -- mais j'ai pensé que cela suffirait. Prenez votre temps.

-- SB⁶⁰

Les initiales « SB » intègrent le concepteur Sam Barlow au cœur de la narration, rappelant le mail de la directrice de production de *Brèche*, signé par le nom du personnage que j'incarne

⁶⁰ L'expression « the Y2k thing » peut renvoyer au « bug de l'an 2000 », qui fait référence à l'inquiétude d'un dysfonctionnement informatique généralisé liée au passage à l'an 2000, de nombreux systèmes informatiques étant programmés pour ne prendre en compte que les deux derniers chiffres de l'année en cours (99 pour 1999). Elle a entraîné de multiples mesures et des dépenses colossales à un niveau mondial afin de mettre à jour les systèmes et d'anticiper d'éventuels erreurs de fonctionnement, bien qu'aucun problème majeur n'ait finalement été relevé. Le « bug de l'an 2000 » a néanmoins mis en lumière l'omniprésence de l'informatique dans l'ensemble des domaines.

dans l'espace fictif du studio, et détaillant le fonctionnement de la partie numérique du jeu⁶¹. Ce premier contact avec le joueur ou la joueuse rappelle, derrière l'illusion de la fiction, la présence du concepteur. Celui-ci invite les joueurs et joueuses à « prendre leur temps » dans l'exploration des éléments à leur disposition. Une horloge détraquée, présente sur le bureau de l'ordinateur, et dont la petite aiguille reste immobile, permet d'insister sur l'absence de *timer*, en écho à l'arrêt du tic-tac retentissant des ordinateurs dans la seconde partie de *Brèche*.

Le système narratif de *Her Story* est alors pensé pour placer les joueurs et joueuses dans une dynamique de dialogue « organique » : « La boucle d'écouter la femme, d'en déduire les termes de recherche, d'interroger son histoire, de la parcourir à travers ses propres mots... ça paraît organique, comme un vrai dialogue⁶² ». L'absence de question des policiers dans chaque extrait vidéo amène à envisager les mots-clés comme des répliques, des questions formulées à Hannah ou Eve afin d'avancer dans l'enquête. Mais le joueur ou la joueuse n'a cependant aucune incidence sur les réponses pré-enregistrées des personnages : il maîtrise seulement l'ordre des vidéos, et compose au fur et à mesure le dialogue imaginaire tenu par le personnage qu'il incarne.

Her Story, à l'encontre du fantasme d'un jeu vidéo fluide proposant une multitude d'options et d'interactions, suggère, à travers le recours à une technologie dépassée – que ce soit par l'utilisation des FMV, ou par la mise en scène d'une interface datant des années 90 – de valoriser le vide, les « trous » :

Je pense que le jeu vidéo souffre beaucoup d'un manque de trous. Nous sommes accrochés à la continuité du temps et de l'espace, nous pensons que notre boulot consiste à tout montrer au joueur, parce que nous construisons un «holo-deck» [*salle qui recrée des environnements virtuels, ndlr*] [*sic*]. Mais tous les arts touchent leur public en les amenant à utiliser leur propre imagination. La magie du cinéma, c'est le montage. La magie du roman, c'est de lire entre les lignes. Je voulais donc faire un jeu qui pousse les joueurs à utiliser leur imagination⁶³.

Les « trous » évoqués par Sam Barlow correspondent à ces moments de vide, de suspension, de silence, qui s'imposent aux joueurs et joueuses au fur et à mesure de leur flânerie entre les

⁶¹ Une capture d'écran du mail ainsi que de son contenu sont exposés au sein du chapitre 3 de cette recherche-création.

⁶² (Je traduis) « The loop of listening to the woman, coming up with search terms, interrogating her story, navigating it via her own words ... [*sic*] it feels organic, like a real dialogue », S. Barlow, propos recueillis par Keith Stuart, « Her Story : the computer game where True Detective meets Google », *The Guardian*, 27 février 2015 (en ligne, consulté le 24 août 2023) <https://www.theguardian.com/technology/2015/feb/27/her-story-computer-game-true-detective-meets-google>

⁶³ S. Barlow, propos recueillis par Erwan Cario, « Sam Barlow : ""Her Story" est une expérience très intime" », *Libération*, 30 juillet 2015 (en ligne, consulté le 23 août 2023) https://www.liberation.fr/culture/2015/07/30/sam-barlow-her-story-est-une-experience-tres-intime_1353298/

différents éléments de l'interface graphique afin de recomposer les pièces du puzzle, à l'encontre de l'*holodeck*⁶⁴, lui donnant à voir de manière spectaculaire un monde s'adaptant à son chemin. Les contraintes du système favorisent cette posture de réflexion et de déduction, et sollicitent l'imagination des joueurs et joueuses, qui déroulent leur propre fil au sein du labyrinthe. Leur chemin s'approche de celui d'un « archéologue » : « L'histoire policière classique a déjà eu lieu, et vous êtes un archéologue observant les os en essayant de reconstituer un squelette complet en trois dimensions⁶⁵ ». Cette posture d'archéologue⁶⁶, évoquée par Sam Barlow, rappelle celle recherchée par le mouvement de l'*Artgame*, comme l'illustre l'analyse de Claire Siegel et de Patrice Cervellin à propos du jeu *The Beginner's Guide*, du concepteur de *Stanley Parable*, Davey Wreden :

Le jeu vidéo est ici saisi dans une autre dimension, à savoir celle du sens symbolique. Chaque élément apparaît comme un signe à décrypter, potentiellement intentionnel et révélateur d'un message de la part de l'auteur. La posture du joueur est alors profondément modifiée. Il ne s'agit plus de rechercher ce qui est activable dans l'image, mais plutôt pourquoi ceci est activable⁶⁷.

L'ambition est de solliciter la réflexion des joueurs et joueuses dans une prise de distance avec les éléments ludiques mis en scène, afin de « décrypter » et d'analyser leur symbolique. Cette posture d'archéologue est imagée et illustrée par la proposition de boussole de Siegel⁶⁸.

⁶⁴ L'*holodeck*, en référence à la série *Star Trek* de Gene Roddenberry, est notamment abordé au sein du chapitre 2 en lien avec les recherches de Janet Murray et de Brenda Laurel.

⁶⁵ « The classic detective story has already happened, and you're an archaeologist looking over the bones trying to piece together a full three-dimensional skeleton », propos recueillis par Alexander Leigh, « All you have is video of a woman talking to the cops. Is she guilty? », *Offworld*, 19 mars 2015 (en ligne, consulté le 24 août 2023) <https://boingboing.net/2015/03/19/all-you-have-is-video-of-a-wom.html>

⁶⁶ Il est intéressant de noter ici l'utilisation de cette métaphore de l'archéologue par Jamie Harper, dans l'article « From excavation to reconfiguration. Emergent co-creation in playful performance » et dans son travail de thèse *Play and Cultural Transformation: Designing for Reflexive Agency in Participatory Performance* (Thèse de doctorat, School of English Literature, Language and Linguistics, sous la direction de Helen Freshwater et James Ash, Newcastle University, 2020). Il rapproche les œuvres de théâtre immersif – et notamment celles de la compagnie Punchdrunk – des mécaniques d'un *puzzle game*, rappelant le lien opéré entre théâtre immersif et *escape game* au chapitre 3 de ce travail de thèse. L'analyse de Jamie Harper vise à mettre en exergue le peu de pouvoir d'action offert aux joueurs et joueuses par ce type d'œuvre, dans lesquelles, à la différence d'un système permettant l'émergence de contenu, l'expérience de jeu se limiterait « à déterrer le contenu latent de l'histoire » (je traduis : « to excavate latent story material », « From excavation to reconfiguration. Emergent co-creation in playful performance », in C. Pearce et N. Fortugno (dir.), *Well Played. A Journal on Video Games, Values, and Meaning*, vol. 10, n°2, 202, p. 76). La métaphore d'un joueur ou d'une joueuse comme archéologue est ici envisagée de manière critique ; les « os observés » sont déjà créés, et l'œuvre ne consisterait qu'à les rassembler, limitant la jouabilité. *Brèche* entend, à travers une approche du *conflit* et de la *dialectique*, assumer cette posture comme nécessaire à une « reconfiguration » de l'histoire. L'espace de jeu est pensé comme une simulation dans laquelle chaque élément participe à déployer un discours, que les personnes participantes sont amenées à penser, discuter et débattre vers l'exploration et la création de nouvelles alternatives narratives contrastées.

⁶⁷ C. Siegel et P. Cervellin, « Jeu d'auteurs. The Beginner's Guide de Davey Wreden », *Interfaces numériques*, vol. 6, n° 1, 2017 (en ligne, consulté le 24 août 2023) <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.2820>

⁶⁸ C. Siegel, *L'Artgame, un jeu utopique à l'ère de la gamification ?*, Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault, Montpellier III, 2015, pp. 446-447.

Celle-ci a vocation à guider concepteurs et conceptrices mais également joueurs et joueuses dans la recherche du sens et des discours cachés dans les méandres des mécaniques de jeu.

Son double sens de lecture, permet, en partant du quatrième cercle, pour remonter au premier, de voir le chemin inverse que le joueur parcourt pour parvenir au message. Ceci aide à prendre conscience de la difficulté et des couches interprétatives qui se succèdent, avant que ce dernier n'arrive au cœur des intentions des concepteurs⁶⁹.

Les trois *artgames* analysés dans cette partie, en proposant un *gameplay* simple, favorisant l'exploration, la lenteur, l'errance au sein de labyrinthes narratifs, contrebalancent les réflexes, la coordination ou la vitesse d'exécution traditionnellement sollicités chez les joueurs et joueuses de jeux vidéo. La fin de *Her Story* affirme cette ambition, en insistant sur le caractère fictionnel du jeu, brisant définitivement l'illusion de l'*holodeck* :

Si je suis dans un espace virtuel, qu'il y a des choses qui m'arrivent, et que j'y réagis exactement comme si cela m'arrivait VRAIMENT [« as if it IS happening to me »], je perds complètement cette couche me permettant d'analyser les choses⁷⁰.

Lorsque le joueur ou la joueuse a visionné un certain nombre de vidéos, un message l'interrompt sur l'application *Chit Chat™*, qui apparaît sur son écran. L'expéditeur, le concepteur « SB », lui demande alors si la recherche est terminée. Il est seulement possible de taper les réponses « yes » ou « no ». Quelle que soit la réponse fournie, le joueur ou la joueuse peut reprendre son exploration, Sam Barlow lui conseillant de « prendre son temps⁷¹».

⁶⁹ *Ibid.*, p.447.

⁷⁰ (Je traduis) « [...] If I'm in this virtual space and it's all happening to me, and I'm reacting exactly as if it IS happening to me, I completely lose that layer that enables me to parse something. », propos recueillis par Adam Smith, « Text, Lies And Videotape: Her Story Interview. Serial, True Detective And Alan Bennett », *Rock Paper Shotgun*, 23 janvier 2015 (en ligne, consulté le 23 août 2023) <https://www.rockpapershotgun.com/text-lies-and-videotape-her-story-interview>

⁷¹ (Je traduis) « OK. Take your time. », *Her Story*, Sam Barlow, 2015.

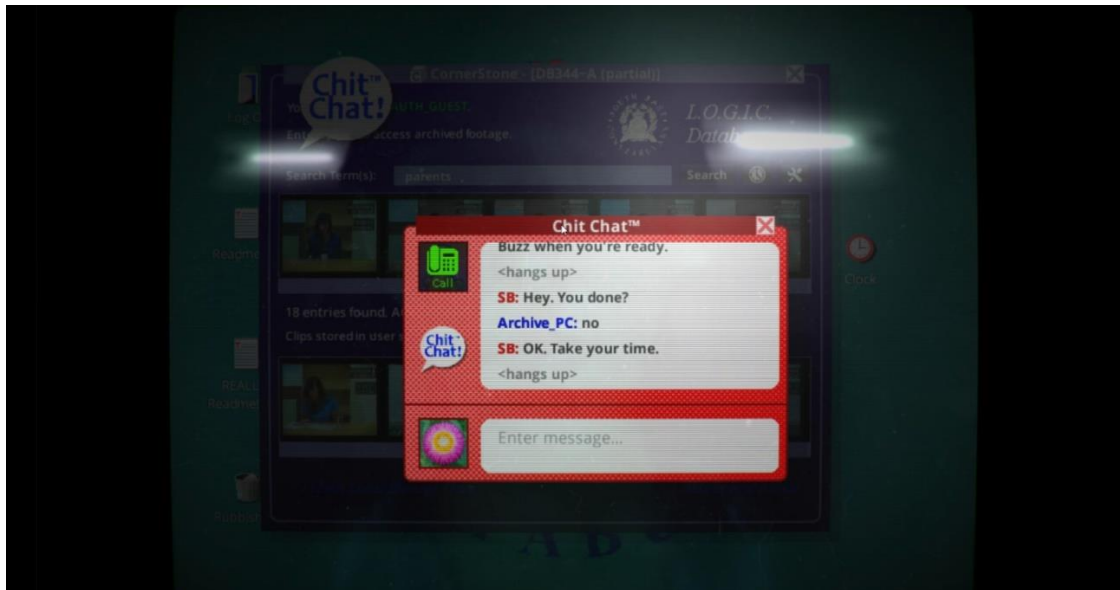


Figure 7. 13 Capture d'écran de l'application *Chit Chat™* lorsque le joueur ou la joueuse répond « non » à la question de SB, *Her Story*, Sam Barlow, 2015.

Toutefois, si le joueur ou la joueuse répond « oui », la réponse du concepteur brise le flou, le « vide » laissé sur le rôle qu'il ou elle incarne : Sarah, la fille d'Eve.

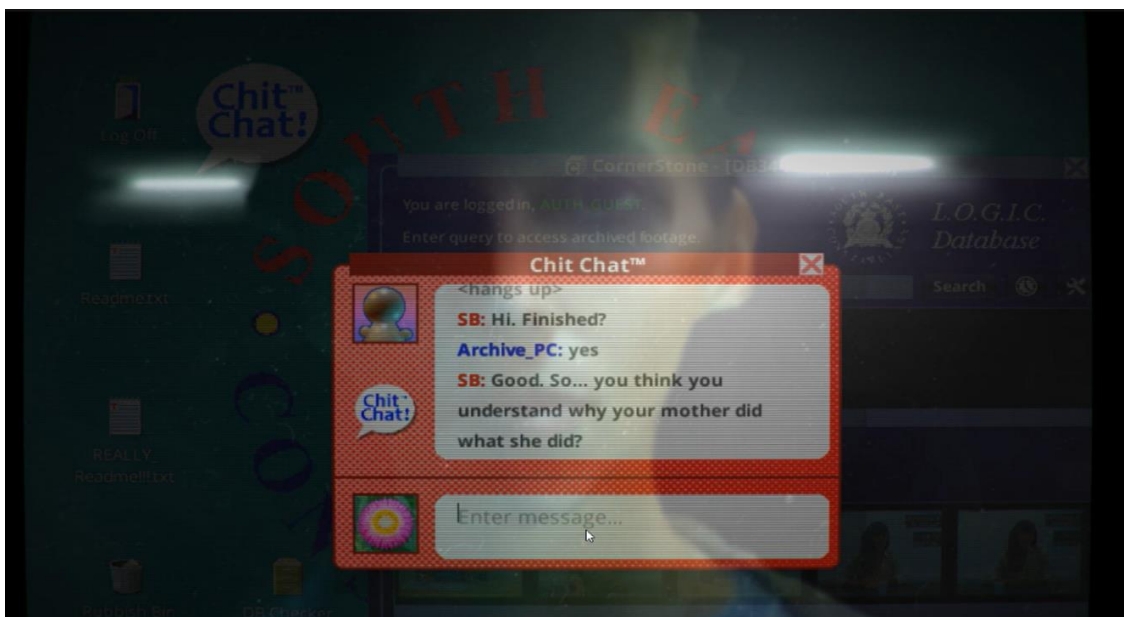


Figure 7. 14 Capture d'écran de l'application *Chit Chat™* lorsque le joueur ou la joueuse répond « oui » à la question de SB, *Her Story*, Sam Barlow, 2015.

Bien. Alors... Vous pensez comprendre pourquoi votre mère a fait ce qu'elle a fait ? [...]

Le reflet du personnage s'impose à l'écran, éjectant le joueur ou la joueuse de manière abrupte de la scène de jeu, et opérant une distance avec la fiction.

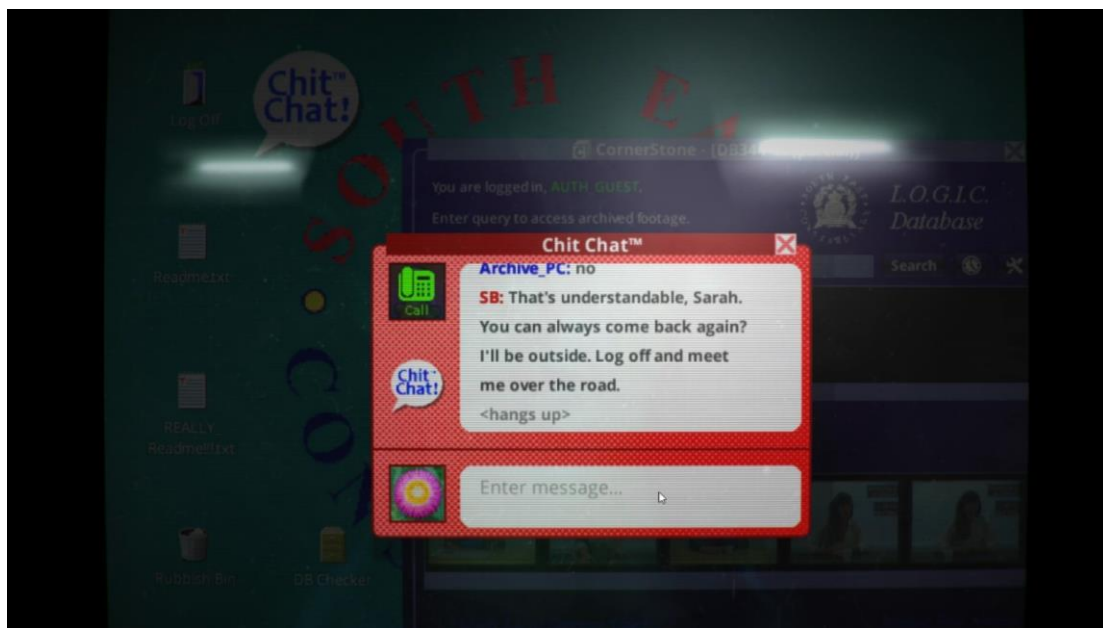


Figure 7. 15 Capture d'écran de l'application *Chit Chat™* lorsque le joueur ou la joueuse répond « oui » à la question de SB, *Her Story*, Sam Barlow, 2015.

C'est compréhensible, Sarah. Vous pouvez toujours revenir plus tard ? Je serai dehors. Déconnectez-vous et rejoignez-moi en face⁷².

Cette révélation met alors fin à son exploration libre de la narration. Là, où le jeu, dès le démarrage de l'expérience, l'intègre de manière diégétique à la fiction à travers un ensemble de procédés (la date sur l'horloge s'adapte par exemple à l'année à laquelle le jeu est joué, et fermer la base de données revient à quitter le jeu, supprimant le menu traditionnel de jeu vidéo), le caractère virtuel et fictionnel du jeu est alors rappelé brusquement, lorsque Sam Barlow révèle l'identité du personnage incarné.

1.4 « Briser le quatrième mur de la fiction technolibérale » : *ouvrir l'accès à la machinerie scénique et ludique*

Le reflet sur l'écran de l'ordinateur, informant les joueurs et joueuses du rôle qu'ils et elles occupent sur la scène de jeu, brise l'identification aveugle au personnage et l'immersion dans une interface *seamless*, « sans jonctions visibles⁷³ ». L'accès au crédit du jeu, qui advient lorsque le joueur ou la joueuse ferme la base de données, opère un pas de plus vers cette sortie de la fiction, puisqu'elle permet de passer d'acteur ou actrice sur la scène de jeu au rôle d'« administrateur », en accédant à la *machinerie* ludique :

⁷² (Je traduis) « Good. So... you think you understand why your mother did what she did ? [...] That's understandable, Sarah. You can always come back again ? I'll be outside. Log off and meet me over the road. », *Her Story*, Sam Barlow, 2015.

⁷³ E. Jacques, *Le plaisir de jouer ensemble : joueurs casuels et interfaces gestuelles de la Wii*, Paris, L'Harmattan, 2011, p. 6.

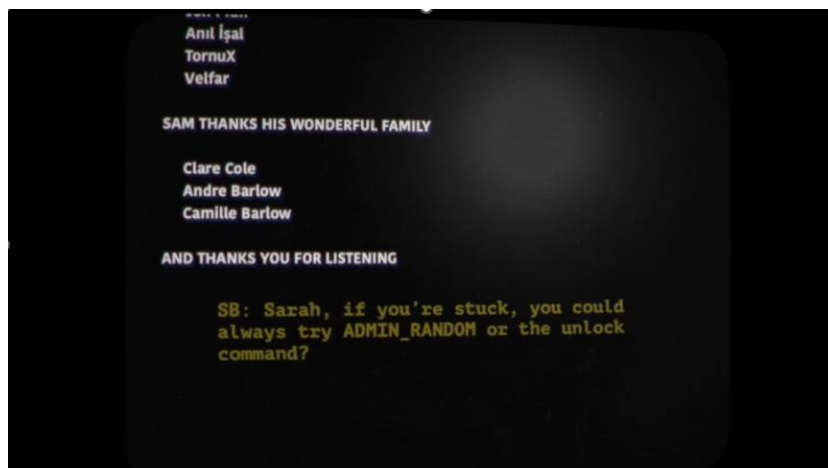


Figure 7. 16 Capture d'écran des crédits du jeu, *Her Story*, Sam Barlow, 2015.

La toute fin des crédits, défilant lentement sur l'écran, met le joueur ou la joueuse face à une nouvelle note de Sam Barlow, le concepteur du jeu : « SB : Sarah, si tu es bloquée, tu peux toujours essayer ADMIN_RANDOM ou la commande de déverrouillage⁷⁴ ». Taper les commandes « admin_random » ou « admin_unlock » dans la barre de recherche de la base de données lève alors les contraintes cadrant l'exploration des joueurs et joueuses de *Her Story* : « admin_random » permet d'accéder à un extrait vidéo au hasard, présent dans la base de données, et « admin_unlock » permet d'augmenter la limite d'extraits vidéos visibles à chaque recherche de cinq à quinze vidéos. La commande « admin_delete » permet quant à elle d'effacer l'ensemble des données et de restaurer la session de jeu. Sam Barlow fournit aux joueurs et joueuses les clés de la machinerie ludique, leur permettant d'ouvrir les dernières portes, d'outrepasser l'enrobage du système ludique, les « trucs de jeu⁷⁵ », afin d'accéder à l'ensemble des vidéos et des recoins du théâtre mis en scène dans *Her Story*. Par ce procédé, le concepteur rompt définitivement avec la « suspension volontaire de l'incrédulité » et un engagement des joueurs et joueuses pensé à la 1^{ère} personne, évoqué par Brenda Laurel à travers la métaphore du théâtre aristotélicien : les « interruptions⁷⁶ » habituellement condamnées pour maintenir l'illusion du jeu sont mises en avant pour briser

⁷⁴ (Je traduis) « SB : Sarah, if you stuck, you could alsways try ADMIN_RANDOM or the unlock command ? », *Her Story*, Sam Barlow, 2015.

⁷⁵ (Je traduis) « gamey stuff », S. Barlow, propos recueillis par Adam Smith, « Text, Lies And Videotape: Her Story Interview. Serial, True Detective And Alan Bennett », *Rock Paper Shotgun*, 23 janvier 2015 (en ligne, consulté le 29 août 2023) <https://www.rockpapershotgun.com/text-lies-and-videotape-her-story-interview>. Dans les propos de Sam Barlow, recueillis dans l'article de *Rock Paper Shotgun*, il exprime la volonté de mettre en place un système qui, en contrepois de jeu plaçant les joueurs et joueuses dans la peau de détectives ayant accès à tout un panel d'informations et de leviers d'action, réduit les possibilités ludiques au strict minimum.

⁷⁶ (Je traduis) « [...] Informational questions, error messages, and explicit prompts are examples of such interruptions », B. Laurel, *Toward the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System*, Thèse de doctorat en Théâtre, sous la direction de Donald Glancy, The Ohio State University, 1986, p. 10. L'approche de Brenda Laurel sur un engagement des joueurs et joueuses au sein de la fiction pensée à la première personne est exposée dans le chapitre 2.

les différentes couches et cercles ludiques, et dévoiler les décors et artifices ludiques. Cette rupture ramène les joueurs et joueuses au contexte physique de leur pratique, dans une « sorte de retour au corps physiologique⁷⁷ », immergé jusque-là au sein de la fluidité de l'interface.

La console présente sur les ordinateurs des joueurs et joueuses de *Brèche* prend une inspiration dans ce procédé ludique, mis en place par Sam Barlow. Taper les codes obtenus par la résolution des énigmes dans la console s'apparente à un *hack*, un piratage du système informatique, afin d'accéder à un ensemble d'éléments narratifs jusque-là cachés et absents de la scène de jeu.

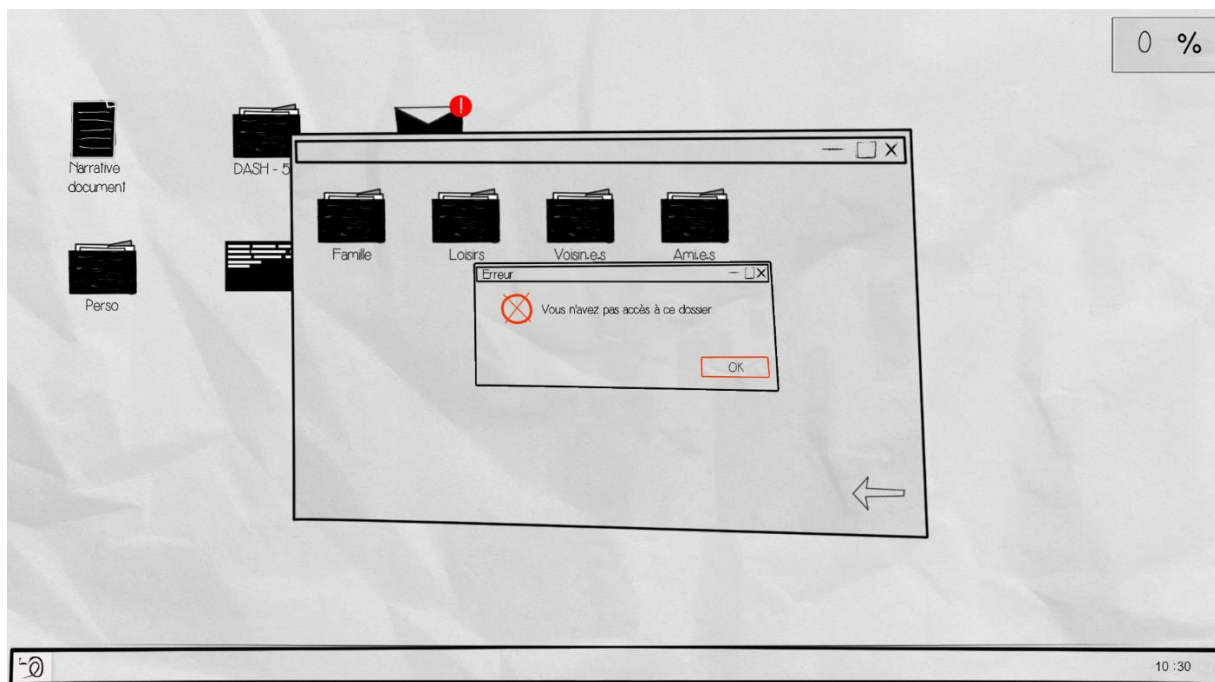


Figure 7. 17 Capture d'écran de *Brèche* lorsque le joueur ou la joueuse tente d'accéder aux dossiers en lien avec la vie privée du héros. Réalisation Olivia Levet.

Cette manipulation, qui ouvre également la possibilité pour les joueurs et joueuses de modifier directement le texte des éléments narratifs intégrés au *narrative document*, évoque alors une dernière commande disponible dans le jeu *Her Story* : « *admin_share* » ouvre automatiquement la boîte mail des joueurs et joueuses, leur proposant d'envoyer un mail dont le sujet est « *Her Story Wordcloud Submission* » (« Soumission du nuage de mots de *Her Story*) à l'adresse « wordcloud@herstorygame.com » :

⁷⁷ J.-B. Clais et M. Roustan, « Le jeu vidéo, c'est physique ! Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique », in Mélanie Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, 2003, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », série « Consommations & Sociétés », p. 39.

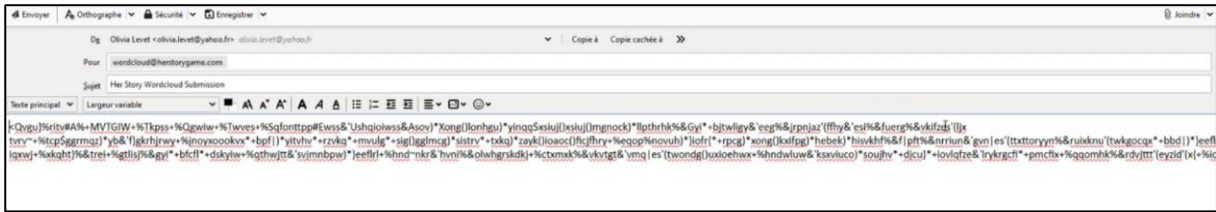


Figure 7. 18 Capture d'écran d'une partie de la boîte mail après la commande « admin_share »

Le terme « nuage de mots » semble alors indiquer qu'il s'agit d'envoyer les mots-clés explorés tout au long de la session de jeu au concepteur, permettant ainsi aux joueurs et joueuses de laisser une trace de leur parcours et de leur exploration ludique à la suite de la session de jeu. Dans une orientation similaire, les alternatives ludiques explorées par les joueurs et joueuses de *Brèche* sont conservées entre chacune des sessions de jeu : les modifications effectuées sont enregistrées, et le journal de bord permet d'accueillir leur récit de l'exploration, dans la dernière partie de l'expérience⁷⁸.

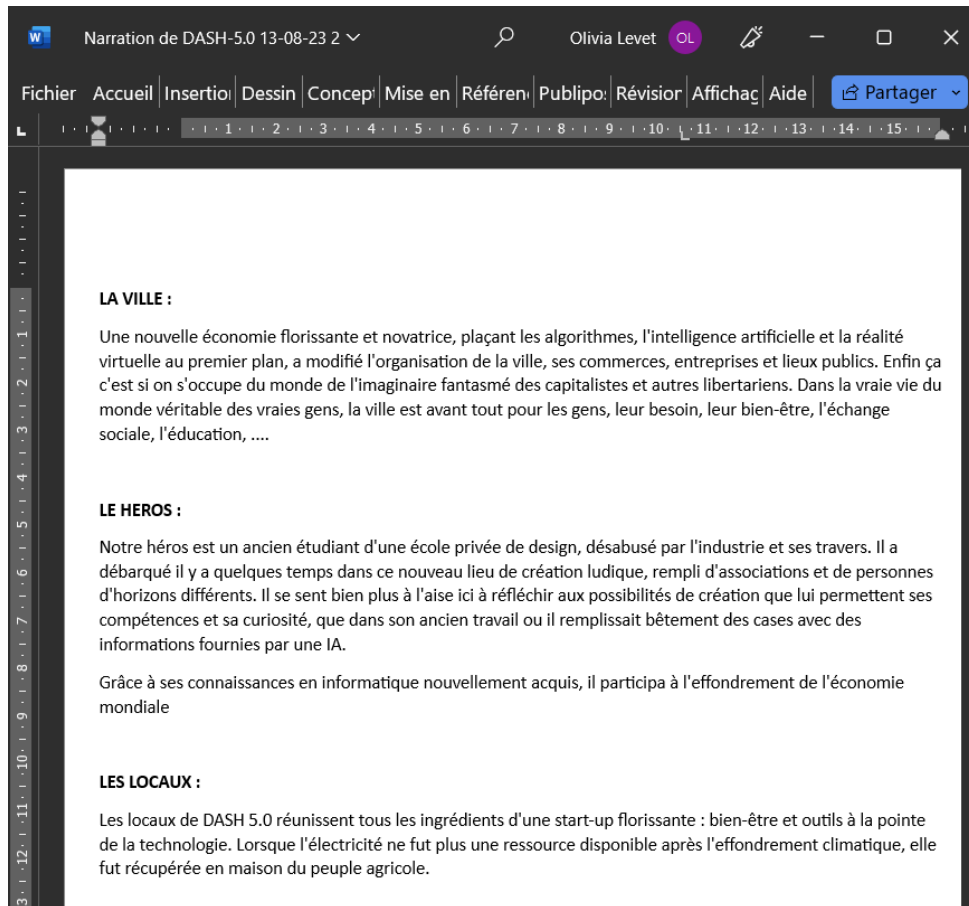


Figure 7. 19 Capture d'écran de certaines des modifications effectuées par les joueurs et joueuses de *Brèche* lors d'une session de test de *Brèche* le 13 août 2023.

⁷⁸ Ce procédé sera davantage exploré dans la deuxième partie de ce chapitre, en lien avec le processus créatif de l'œuvre *Andy's Gone* (compagnie Adesso e Sempre, depuis 2016) qui a rythmé les différentes itérations de *Brèche*.

Dans un mouvement commun, les jeux *The Stanley Parable*⁷⁹ et *Save the Date*⁸⁰ mettent également en place une mécanique s'apparentant au piratage du système informatique, et ouvrant la voie vers de nouveaux chemins dans l'exploration narrative des joueurs et joueuses. À la différence de *Her Story*, l'accès à la console n'est pas, dans ces jeux, intégré de manière diégétique à l'interface, mais demande au joueur ou à la joueuse de fermer l'application pour prolonger son exploration dans les dossiers et fichiers de son ordinateur, insistant dans le même temps sur la rupture avec la « magie » du jeu.

Dans *The Stanley Parable*, la console est débloquée en modifiant les propriétés du jeu depuis la bibliothèque de jeux disponible sur la plateforme de distribution *Steam*⁸¹, ou bien en manipulant directement, dans les dossiers du jeu, le fichier textuel définissant les paramètres du programme⁸². Une fois la console activée, taper à l'intérieur le code « sv_cheats 1 » permet alors de parvenir à une nouvelle fin, inaccessible autrement. Si ce code est connu des joueurs habitués à l'utilisation de « codes de triche », permettant d'outrepasser certains obstacles d'un jeu vidéo, *The Stanley Parable* insiste sur l'enfermement du joueur ou de la joueuse au sein du système de jeu en intégrant cette tentative d'échappée du système directement au sein de la narration : le code téléporte le joueur ou la joueuse dans une salle quasiment vide, et dans laquelle le narrateur l'informe qu'il ou elle y restera jusqu'à nouvel ordre, supprimant le peu d'interactions déjà disponibles.

Le procédé est assez similaire dans le jeu *Save the Date*⁸³. Pour échapper aux nombreuses voies sans issue de la narration, menant de manière inévitable à la mort de Felicia, les joueurs et joueuses faisant preuve de curiosité en poussant l'exploration jusque dans les dossiers du jeu peuvent trouver un fichier texte intitulé « COMMENT_ÊTRE_UN_HACKER [sic]⁸⁴».

⁷⁹ *The Stanley Parable*, Davey Wreden, William Pugh, Galactic Cafe, 2013.

⁸⁰ *Save The Date*, Chris Cornell, Paper Dino Software, 2013.

⁸¹ (En ligne, consulté le 9 septembre 2023) <https://store.steampowered.com>

⁸² La manipulation consiste alors en l'ouverture du fichier « config.cfg » dans un éditeur de texte, afin d'ajouter une ligne de code permettant l'ouverture de la console dans les options du jeu.

⁸³ O. Levet, « Du théâtre forum aux jeux narratifs, interactivité et engagement dans les jeux vidéo », « Généalogies imaginaires », *À l'Épreuve*, n°7, 2021 (en ligne, consulté le 30 août 2023) <https://alepreuve.org/content/du-theatre-forum-aux-jeux-narratifs-interactivite-et-engagement-dans-les-jeux-video>

⁸⁴ (Je traduis) « HOW_TO_BE_A_HACKER [sic] », *Save the Date*, Chris Cornell, Paper Dino Software, 2013.

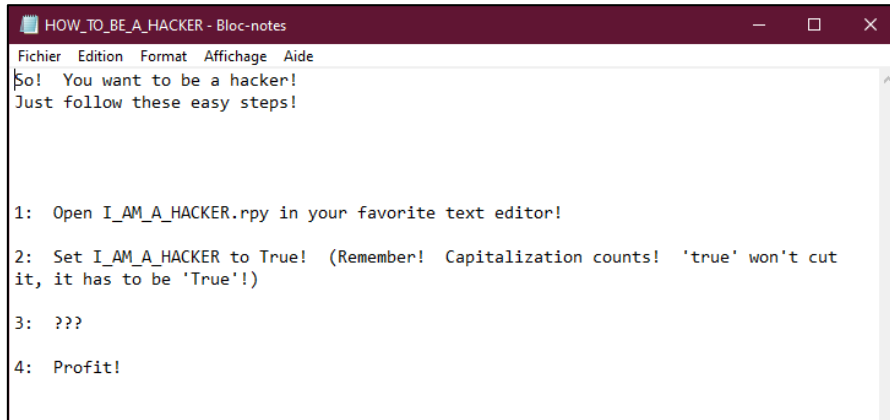


Figure 7. 20 Capture d'écran du fichier texte « *HOW_TO_BE_A_HACKER* », présent dans les fichiers du jeu *Save the Date*, Chris Cornell, 2013.

Le fichier donne les indications suivantes au joueur ou à la joueuse :

Alors, tu veux devenir un hacker !
Il te suffit simplement de suivre les étapes suivantes !

- 1 : Ouvre le fichier *I_AM_A_HACKER.rpy* dans ton éditeur de texte favori !
- 2 : Paramètre *I_AM_A_HACKER* à True [Vrai] ! (Rappelle-toi ! Les lettres capitales comptent ! 'true' ne suffit pas, il faut que ce soit 'True' !)
- 3 : ???
- 4 : Profite !

Si le joueur ou la joueuse suit ces indications, une nouvelle option apparaît dans le dialogue d'introduction du jeu, qui contenait jusque-là inlassablement les mêmes propositions à chacune des nouvelles tentatives de sauver Felicia d'une mort absurde. Lorsque cette dernière demande de choisir un lieu pour aller dîner, il est maintenant possible de proposer : « En fait, je me disais que nous pourrions manger un dîner incroyable dans mon château volant, parce que je suis un hacker !⁸⁵»

The Stanley Parable et *Save the Date*, en invitant les joueurs et joueuses dans la *machinerie* du programme, en les incitant à aller modifier jusqu'aux paramètres qui gèrent les décors sur la scène ludique, brisent le « quatrième mur » fictionnel, cette convention selon laquelle les personnages sur scène maintiennent l'illusion du jeu et la vraisemblance de la fiction en ignorant le dispositif théâtral et la présence du public. Le narrateur de *The Stanley Parable*, qui rappelle le joueur ou la joueuse à l'ordre après sa tentative de « triche », ou le ton sarcastique adopté par le fichier texte du jeu *Save the Date*, qui semble tourner en dérision la tentative des joueurs et joueuses d'échapper au système en devenant un « hacker », jouent de cette convention qui permet habituellement de maintenir leur engagement au sein de la fiction.

⁸⁵ (Je traduis) « Actually, I thought we could have an awesome dinner in my floating sky castle because I am a hacker ! », *Save the Date*, Chris Cornell, Paper Dino Software, 2013.

[...] il y a dans tous les cas un risque à briser le 4^{ème} mur. Chaque fois que vous faites cela, vous brisez l'immersion du joueur dans le jeu, et (presque par définition) vous attirez l'attention sur le fait que ce qu'il vit EST un jeu. C'est exactement le contraire de ce que la plupart des jeux essaient de faire. Ils veulent que vous OUBLIEZ [*sic*] que vous jouez à un jeu et que vous suspendiez votre incrédulité. La dernière chose que l'on souhaite généralement faire en tant que concepteur est de briser délibérément l'immersion du joueur⁸⁶.

Le concepteur Chris Cornell revient sur ce procédé dans une interview pour *Rock Paper Shotgun*. Il insiste néanmoins sur la particularité de *Save the Date* qui, comme *The Stanley Parable*, met en place un « jeu autoréférentiel⁸⁷ » – parfois appelé un « métajeu », ou une « métafiction » – : à l'instar de *Brèche*, ils questionnent leur propre statut de « jeu », et portent par leurs mécaniques une réflexion sur leur propre médium. Dans ces jeux, briser le « quatrième mur » et la « suspension volontaire de l'incrédulité », en rappelant aux joueurs et joueuses que chacune de leur tentative d'échappée du système est prévue, porte un sens rhétorique sur le médium vidéoludique en lui-même :

Je pense que la raison pour laquelle *Stanley Parable* et moi-même réussissons à nous en sortir est que le « jeu » n'est pas seulement l'application sur votre ordinateur [...] Le véritable « jeu », c'est le joueur, assis devant un ordinateur, qui interagit avec le fichier exécutable. Ainsi, lorsque que nous « brisons le quatrième mur », nous ne sortons pas réellement des limites de la narration. (comme [*sic*] nous le ferions s'il s'agissait de théâtre et que nous commencions à parler directement au public, par exemple) Parce qu'à ce moment-là, le joueur est un acteur dans le jeu⁸⁸.

La narration s'étend alors jusqu'à l'espace de la pratique du joueur, qui, « assis devant un ordinateur », devient le personnage principal de la pièce ludique mise en scène. Bien que la fiction s'échappe de l'ordinateur pour englober le joueur ou la joueuse, et brouille les limites du « cercle » de jeu, d'une manière similaire à *Brèche*, l'enjeu n'est pas dans la mise en place d'une fiction liquide et hyperréelle, augmentant et améliorant le réel⁸⁹. L'intention semble plutôt, en intégrant le joueur ou la joueuse de manière abrupte à la fiction, de le questionner de manière critique sur son propre rôle au sein de la fiction. Ce procédé est affirmé tout au

⁸⁶ (Je traduis) « [...] there's a risk with breaking the 4th wall in the first place. Any time you do that, you are basically breaking the player's immersion in the game, and (pretty much by definition) calling attention to the fact that what they're experiencing IS a game. This is the exact opposite of what most games are trying to do. They want you to FORGET [*sic*] you're playing a game, and suspend your disbelief. The last thing you usually want to do as a designer is deliberately break the player's immersion. », C. Cornell, propos recueillis par A. Meer, « IGF Factor 2014 – Save The Date », *Rock Paper Shotgun*, 18 mars 2014 (en ligne, consulté le 30 août 2023) <https://www.rockpapershotgun.com/free-dating-game>

⁸⁷ (Je traduis) « self-referential game », *ibid.*

⁸⁸ (Je traduis) « I think that the reason that both *Stanley Parable* and I can get away with it, is that the "game" is not the same as the application on your computer. [...] The real "game" is the player, sitting at a computer, interacting with the executable file. So when we "break the fourth wall", we're not actually breaking out of the bounds of the narrative. (the way we would if this was theater and we started talking directly to the audience, for example) Because at that point, the player is an actor in the game. », *ibid.*

⁸⁹ La réalisation de l'hyperréalité, analysée par Jean Baudrillard, par l'échappée du jeu vers le quotidien, est analysée dans le chapitre 4.

long de *Save the Date*, notamment lors de l'une des fins se déroulant à « Poudlard », faisant référence de manière ironique à l'école de magie d'*Harry Potter*⁹⁰.

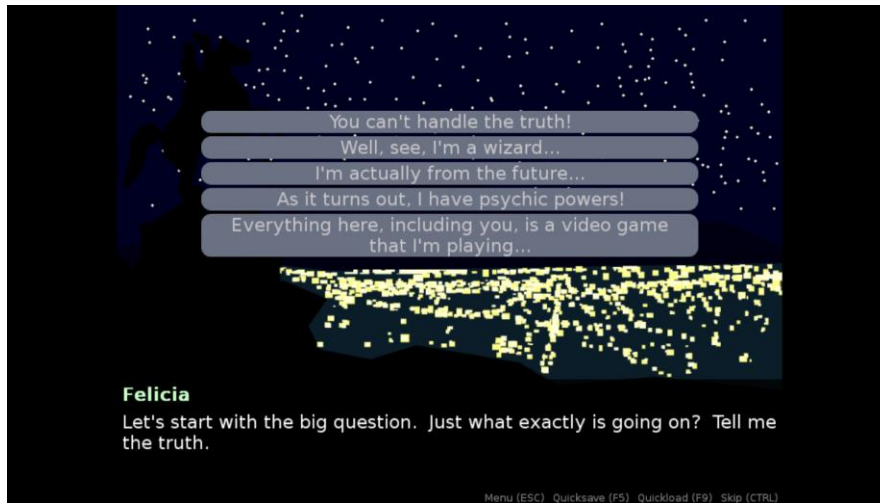


Figure 7. 21 Capture d'écran d'une scène de *Save the Date* (C. Cornell, 2013) se déroulant à l'arrêt de bus Poudlard.

Cette scène permet alors, pour la personne qui joue, d'accepter de quitter définitivement la fiction, en informant Felicia qu'elle n'est qu'un personnage de jeu vidéo : « Tout ce qui nous entoure, y compris toi, est un jeu vidéo auquel je suis en train de jouer...⁹¹ » Cette dernière la met alors face aux injonctions du système ludique : pourquoi, au lieu de persévérer dans la recherche d'une « bonne fin », d'un écran de victoire qui confirmerait sa réussite dans sa quête de la sauver d'une mort certaine, ne pas tout simplement fermer le jeu ?

Save the Date, *The Stanley Parable* et *Her Story* portent au cœur de leurs systèmes une réflexion sur le médium du jeu vidéo, sur la posture de joueur ou de joueuse, et sur le dialogue entre le réel et la fiction. Ils s'inscrivent dans une démarche expérimentale, propre au mouvement de l'*Artgame*, en mettant à l'épreuve dans chacun des éléments composant l'expérience ludique – du moteur de jeu jusque dans les graphismes – les piliers de ce qui semblerait constituer une expérience ludique, interactive et immersive « réussie » ; *Her Story* propose un *gameplay* lent, sans but, renouant avec le plaisir de spectateur ou spectatrice de théâtre, *Save the Date* et *The Stanley Parable* s'organisent autour d'une lutte narrative, subtilisant à la place héroïque du joueur celle d'enquêteur, explorant les limites et les brèches du système. La partie vidéoludique de *Brèche*, qui dicte son propre rythme aux joueurs et joueuses (de nombreux messages intempestifs perturbent leur navigation dans l'interface, et le *narrative document* contraint et limite l'écriture de la narration) suit la même orientation.

⁹⁰ *Harry Potter*, J.K. Rowling, 1997-2007.

⁹¹ (Je traduis) « Everything here, including you, is a video game that I'm playing... », *Save the Date*, C. Cornell, 2013.

Ces jeux brisent le fantasme d'un jeu *libre*, rappelant sans cesse sa matérialité : le programme informatique, la machinerie, qui supervise les actions et déplacements sur la scène de jeu.

D'habitude, les jeux vidéo donnent à nos mouvements infimes une portée supérieure ; mais ici, lorsque l'on presse la touche servant à actionner un élément du décor, le son d'une touche de clavier enfoncée retentit de l'autre côté de l'écran. Cet écho nous nargue, redouble stupidement notre geste au lieu de lui conférer une dimension spectaculaire. Ce geste identique établit instantanément le lien entre les identités du joueur et de Stanley. Les deux font la même chose, ont – pour ainsi dire – le même travail, à tel point qu'il paraît difficile de considérer au départ *The Stanley Parable* comme un jeu⁹².

The Stanley Parable insiste sur la position du joueur ou de la joueuse jusque dans le *sound design*, ou « conception sonore ». Douglas Hoare analyse la manière dont celui-ci double d'un écho chacune de ses manipulations, et confirme ainsi l'impression laissée par l'introduction du jeu : la posture du joueur ou de la joueuse, qui agit selon les ordres du narrateur – et, donc, du programme informatique – devient le miroir de celle de Stanley, dont le travail consiste à répondre aux consignes dictées par son ordinateur. Cette approche brise la dimension « spectaculaire » du jeu. Le *sound design* de *Brèche* repose sur un procédé similaire : dans le studio fictif *Connection Games*, chacune des interactions – le clic des souris, l'appui des touches sur les claviers – est doublée par un son, brisant la fluidité de l'interaction. Le jeu vidéo proposé dans *Brèche*, lancé sur les ordinateurs des joueurs et joueuses, devient l'outil de travail des personnages qu'ils et elles incarnent : celui d'employés du studio. Mais, au-delà, l'ensemble de son fonctionnement, la *rugosité* de l'interface, la *sound design* envahissant et la narration qu'il développe, s'articulent avec l'espace scénographié pour porter un sens rhétorique, explorant les dérives et alternatives d'une « utopie technologique » à grande échelle.

La fin de l'expérience opère alors une rupture nette avec la fiction. La directrice de production quitte son rôle pour reprendre celui de conceptrice, et propose aux joueurs et joueuses de prolonger leur mission de *narrative designer* jusque dans le « réel », dans un échange inspiré du *Forum Exquis*⁹³. L'espace de jeu est pleinement investi comme *forum*, dans une dynamique qui concrétise le caractère « autoréférentiel » de *Brèche*, puisqu'elle vise à proposer aux joueurs et joueuses de participer directement au processus d'écriture de l'œuvre. L'espace de jeu devient alors une mise à l'épreuve d'une méthode de conception collaborative, nourrie de la critique technolibérale du monde du travail déployée au sein de la fiction. Avant de revenir plus en détail sur cet aspect de *Brèche*, l'exemple de la création

⁹² D. Hoare, « The Stanley Parable : le joueur contre le narrateur », « Poïétique du jeu vidéo : ce que le jeu vidéo fait à la création », *Appareil*, n°23, 2021 (en ligne, consulté le 22 août 2023) <https://doi.org/10.4000/appareil.3954>

⁹³ Le *Forum Exquis*, une méthode de conception collective d'*artgames* développée dans le cadre de ce travail de thèse, et inspiré du cadavre exquis surréaliste, est exposé en détail dans le chapitre 6.

théâtrale *Andy's Gone*, portée par Julien Bouffier et la compagnie Adesso e Sempre⁹⁴, permet de prolonger les analyses d'*artgames* exposées dans cette première partie vers une rencontre possible entre un théâtre immersif, politique et critique et le jeu vidéo, et de tracer des pistes pour penser un jeu vidéo plus *humain*, de ses représentations jusque dans son processus de création.

2. Le théâtre comme inspiration pour un rythme plus humain

2.1 *Andy's Gone* et *Andy's Game* : une résidence théâtrale immersive, ludique et politique

Andy's Gone est une œuvre transdisciplinaire, une « constellation⁹⁵ », qui propose une adaptation libre du mythe d'Antigone, déployée sur plusieurs médiums : une trilogie théâtrale, parfois qualifiée de « théâtre immersif »⁹⁶ (*Andy's Gone* en 2016, *La faille* en 2020-2021, et *De vos yeux* en 2022), une web-série⁹⁷, et un jeu en réalité alternée⁹⁸ (ARG), l'*Andy's game*⁹⁹, conçu en partenariat avec l'Université Paul-Valéry Montpellier III. Cette collaboration prend la suite d'un premier travail commun réalisé dans le cadre de la pièce *Héritage*¹⁰⁰, et s'inscrit dans la ligne artistique de la compagnie, qui expérimente dans ses œuvres la frontière entre le « réel » et la fiction, l'utilisation de la technologie, et le désir de penser le rapport entre le public et le spectacle comme porteur d'un sens politique.

⁹⁴ Le site de la compagnie est accessible à ce lien (consulté le 31 août 2023) : <http://www.adessoesempre.com/>.

⁹⁵ Le détail des œuvres composant la « constellation » *Andy's Gone* est accessible sur le site d'Adesso et Sempre, « *Andy's Gone*, constellation » : (consulté le 31 août 2023) <https://www.adessoesempre.com/andys-gone-constellation/>

⁹⁶ Texte de Marie-Claude Verdier, mise en scène de Julien Bouffier, compagnie Adesso e Sempre.

⁹⁷ La web-série, réalisée en 2022-2023, comporte pour le moment une saison 1 de quatre épisodes, et une saison 2 d'un épisode. Elle est écrite par Julien Bouffier, réalisée par ce dernier et Pierre François Gautier, à partir de la trilogie de Marie-Claude Verdier, produite par Adesso e Sempre, et est disponible sur Youtube : (consulté le 31 août 2023) https://www.youtube.com/watch?v=mtSHsdJQI_M

⁹⁸ Un « jeu en réalité alternée », « *Alternate Reality Game* » ou « ARG » est un genre de « jeu pervasif », analysé dans le chapitre 4. Dans l'ouvrage *Pervasive games theory and design, Experiences on the boundary between Life and Play*, Jaakko Stenros et Markus Montola le définissent de la manière suivante : « [...] les jeux en réalité alternée constituent une sous-catégorie des jeux pervasifs, caractérisée par la collaboration plutôt que la compétition, de larges communautés de joueurs auto-organisées, un *gameplay* basé sur Internet, et des modes de production dissimulés. » (Je traduis : « Compared with the definition of pervasive games presented earlier, it can be seen that alternate reality games present a subcategory of pervasive games, typically featuring collaboration rather than competition, large self-organized player communities, Internet based gameplay, and secretive production styles. », M. Montola, J. Stenros et A. Waern, *Pervasive games. Theory and design. Experiences on the boundary between Life and Play*, Burlington, Morgan Kaufmann, 2009, p. 38.

⁹⁹ Les différentes itérations de l'*Andy's Game* présentées dans ce chapitre voient le jour à l'initiative de Julien Bouffier. Elles ont donné lieu à un partenariat en 2022-2023 entre la compagnie Adesso e Sempre et l'Université Paul-Valéry, concrétisé par deux stages étudiants (effectués par Rubens Fournier et Sarah Chourouq), suivis par moi-même et Emmanuelle Jacques. La version actuelle du jeu, prenant la forme d'un ARG immersif destiné à un établissement scolaire, a été conçue par Rubens Fournier, en collaboration avec Julien Bouffier et moi-même.

¹⁰⁰ *Héritage*, de et mis en scène par J. Bouffier, Cie. Adesso e Sempre, avec St. Schoukroun, 2018.

Les trois pièces d'*Andy's Gone* mettent en place un dispositif immersif ; le metteur en scène, Julien Bouffier, fournit aux spectateurs et spectatrices, avant l'entrée dans l'espace de représentation, des casques audios sans fil, qui les accompagneront tout au long de la pièce. Dans une orientation rappelant celle des pièces de théâtre immersif, genre analysé dans le chapitre 3, le dispositif théâtral brise la frontière, ce quatrième mur, entre la scène et le public : acteurs, actrices, public – mais également régie technique – évoluent dans un même espace.



Figure 7.22 Extrait de la captation d'*Andy's Gone*, de Marie-Claude Verdier, mis en scène par Julien Bouffier, avec Vanessa Liautey et Manon Petitpretz, à l'espace Bernard Marie Koltès de Metz, disponible sur Youtube : « Andy's Gone de Marie Claude Verdier/ Cie Adesso e Sempre », *adessoesempre* (mis en ligne le 20 mars 2019, consulté le 1^{er} septembre 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=-q3RhPUqQac>



Figure 7.23 Extrait de la captation d'*Andy's Gone*, de Marie-Claude Verdier, mis en scène par Julien Bouffier, avec Vanessa Liautey et Manon Petitpretz, à l'espace Bernard Marie Koltès de Metz, disponible sur Youtube, *ibid.*

Andy's Gone propose une actualisation contemporaine de la pièce *Antigone*¹⁰¹ : le personnage d'Antigone, se dressant contre son oncle Créon pour offrir des funérailles à son frère Polynice, opposant aux lois et à l'ordre de la Cité la rébellion du peuple, devient ici le symbole d'une lutte contemporaine, ancrée, à la manière des « jeux du réel » ou de l'opprimé, dans des thématiques sociales et politiques. La première pièce de la trilogie *Andy's Gone* met en scène un conflit entre Régine, la reine de la Cité, et Allison, sa nièce, suite à la mort du

¹⁰¹ *Antigone* est abordée au chapitre 2, en lien avec l'analyse du modèle aristotélicien et de son application dans les fictions contemporaines.

prince Henri, héritier du trône. Les différentes œuvres de l'univers d'*Andy's Gone* dévoileront l'ambivalence de ce dernier personnage ; en lien avec le mythe d'Antigone et l'opposition entre les frères Polynice et Étéocle, Henri se fera également appeler Andy, comme affirmation de son éloignement avec le pouvoir. Les spectateurs et spectatrices jouent un rôle central dans ce conflit : par leur présence sur la scène de jeu, ils et elles incarnent les citoyens de la Cité, convoqués par Régine.

Quand on crée le premier *Andy's Gone* en 2016, et qu'on imagine que les spectateurs vont avoir un casque, qu'il n'y a pas de quatrième mur, qu'on est tous dans le même espace, que le spectateur est à la fois spectateur, mais à la fois citoyen, c'est-à-dire que le dispositif dans lequel on le met a ce double statut puisque les personnages parlent directement aux spectateurs, que le rendez-vous donné aux spectateurs est parallèle au rendez-vous que le personnage donne aux citoyens [...] le spectateur devient acteur, de fait, de la pièce¹⁰².

Au démarrage de la pièce, leurs casques audios diffusent la voix de l'actrice Vanessa Liautey. Celle-ci les remercie de leur venue, et leur assure leur sécurité dans l'enceinte de la Cité, protégée par des murs infranchissables. L'espace confiné du lieu de représentation devient une métaphore de l'enfermement au sein de la Cité, renforcée par l'immersion totale et confortable apportée par les casques audios¹⁰³. La Reine, Régine, évolue ensuite lentement dans cet espace, effleurant les spectateurs et spectatrices, s'adressant directement à eux et elles pour confier ses émotions suite à la mort de son fils, sa voix retransmise dans les casques grâce à un micro. Le dispositif immersif développe, à la manière de *Brèche* ou de *Her Story*, un rapport intime à l'œuvre ; le public se prend au jeu et incarne de manière « sensible » le peuple de la Cité.

C'était aussi initier pour le spectateur un rapport sensible aux choses. C'est-à-dire que ça ne soit pas qu'un rapport intellectuel, mais que ça soit dans tout le corps [...] mais toujours avec ce truc très brechtien de se dire « Oui, ok, mais quand tu es au théâtre, quand tu regardes une œuvre, tu es toujours au théâtre. Comment je fais [pour] que le spectateur, il [soit] toujours spectateur de ce qu'il regarde ? » C'est à dire que même si [...] je vais le faire entrer en empathie avec ce qui est en train de se passer, [...] à un moment, ce qui m'intéressera, c'est quand même [...] la rupture de cette illusion pour que le spectateur se dise « Ah oui, c'est vrai, je suis au théâtre »¹⁰⁴.

Cette rupture de l'« illusion » de la fiction, évoquée par Julien Bouffier, s'exprime dans *Andy's Gone*, dans une dynamique similaire aux jeux analysés dans la première partie de ce chapitre, par un rappel aux personnes du public de la « matérialité » du dispositif, et de leur propre rôle au sein de celui-ci. Les casques audios, qui augmentent la parole de l'actrice et participent à l'immersion dans l'espace confiné du lieu de représentation, deviennent soudainement un levier d'action pour les spectateurs-citoyens : la relation intime et rassurante

¹⁰² J. Bouffier, propos recueillis par Olivia Levet, lors d'un entretien réalisé le 14 juillet 2023.

¹⁰³ Conception sonore du compositeur Jean-Christophe Sirven.

¹⁰⁴ J. Bouffier, propos recueillis par Olivia Levet, lors d'un entretien réalisé le 14 juillet 2023.

établie entre la Reine et le public est brisée par Allison, incarnée par Manon Petitpretz. Celle-ci pirate le système de diffusion des casques, pour appeler les « spectateurs-citoyens » à la rébellion. La voix d'Allison retentit dans les casques audio, couvrant celle de Régine, qui continue pourtant à s'adresser à eux, ignorant l'interruption. Ce procédé les propulse au cœur d'une tension : le personnage d'Allison lève le voile sur les mensonges du pouvoir sur la mort d'Henri et sur les dangers au-delà des murs. Son entrée en scène place les personnes du public face à leur rôle de citoyens et citoyennes, en les amenant à se positionner face au conflit se déroulant sur la scène de jeu. Pour écouter l'une des deux actrices, il devient alors nécessaire de s'émanciper du dispositif théâtral en retirant son casque audio, dans un cheminement qui mène progressivement à construire son point de vue sur les positions opposées des personnages : celle de la Reine, attachée à la protection et à la sécurité de la Cité, ou celle d'Allison, qui appelle à briser l'ordre établi et à faire tomber les frontières de la ville. Bien que leur participation ne soit jamais sollicitée, ou récompensée, ce simple procédé place le public dans cette posture d'« archéologue » analysée plus haut. Le jeu de rôle qui leur est proposé les amène à solliciter leur imaginaire, leur curiosité et leur réflexion pour tisser au fil de l'avancée de la pièce une compréhension de ses enjeux idéologiques.

[...] au théâtre, on te demande de construire des choses. La réalité qui t'est donnée à voir, l'illusion qui t'est donnée à voir, elle est fragmentaire et [...] c'est toi, spectateur, qui doit rassembler les bouts pour vraiment construire l'illusion. Donc, ton regard, il force, ton imaginaire, il force, et [...] je pense qu'il y a aussi des moments où tu décroches, parce que tu es en tension. [...] Ce travail sur le sensible me conduit à vouloir que le spectateur, il devienne vraiment acteur de ce qu'il regarde¹⁰⁵.

L'aspect sensible du théâtre immersif est alors approché comme un équilibre entre la viscéralité du dispositif et la possibilité de s'en échapper. En écho à cette ambition, la « machinerie » est, ici aussi, visible et accessible pour les spectateurs et spectatrices : Julien Bouffier est présent dans l'espace de jeu, maîtrisant la régie et tirant les ficelles du dispositif.



Figure 7. 24 Julien Bouffier et Manon Petitpretz. Extrait de la captation d'*Andy's Gone*, de Marie-Claude Verdier, mis en scène par Julien Bouffier, avec Vanessa Liautey et Manon Petitpretz, à l'espace Bernard-Marie Koltès de Metz, disponible sur Youtube, *ibid*.

¹⁰⁵ *Ibid*.

Le metteur en scène occupe un rôle sur la scène de jeu, à la manière du concepteur de *Her Story*¹⁰⁶ – à travers les notes laissées aux joueurs et joueuses – de *The Stanley Parable*¹⁰⁷ – à travers la voix du narrateur – de *Save the Date*¹⁰⁸ – à travers le personnage de Felicia – ou, enfin, de *Brèche*, par ma présence au sein du studio fictif mis en scène, faisant surgir au sein du « cercle » de jeu le contexte de création de l'œuvre.

La web-série *Andy's Gone*, dont la saison 1 voit le jour en parallèle de la pièce *De vos yeux*, en 2022¹⁰⁹, étend l'univers d'*Andy's Gone*, et expérimente une autre étape vers un statut de « spect-acteur¹¹⁰ » ; le public est invité à prolonger cette posture de réflexion jusque dans le processus créatif de l'œuvre. Le tournage de la web-série, en cohérence avec l'ambition de la trilogie théâtrale, pensée pour être jouée et adaptée en milieu scolaire, concrétise les piliers artistiques de la compagnie Adesso e Sempre, « Habiter » et « Créer » :

L'histoire de la compagnie s'est toujours écrite dans un territoire et par rapport à lui [...] À la question « comment atteindre le public ? » la compagnie donne sa réponse dans la médiation, et plus récemment, dans l'intégration du public au déroulement de l'œuvre dramatique [...] La compagnie tient également à se déployer à la fois en dehors et sur les plateaux de théâtre, avec pour but de remettre le théâtre au centre de la Cité. [...] Rendre possible la rencontre, c'est ce à quoi s'attache la compagnie Adesso e Sempre autour d'œuvres capables de provoquer l'intelligence du citoyen dans une république en souffrance¹¹¹.

La série est tournée dans le cadre d'une résidence artistique de territoire avec le festival *Villeneuve en Scène*¹¹², destinée à un public adolescent, dans l'optique de développer une création collaborative, dans une démarche de médiation culturelle et sociale. Par la mise en place d'ateliers d'écriture, de réalisation ou de montage prenant place dans des établissements scolaires et centres sociaux¹¹³, ainsi que par plusieurs journées de tournage, les participants et participantes ont pris part directement à chacune des étapes de la confection de la série.

¹⁰⁶ *Her Story*, Sam Barlow, 2015.

¹⁰⁷ *The Stanley Parable*, Davey Wreden, William Pugh, Galactic Cafe, 2013

¹⁰⁸ *Save The Date*, Chris Cornell, Paper Dino Software, 2013.

¹⁰⁹ *Andy's Gone, La Web Série*, saison 1, écriture Julien Bouffier, réalisation Julien Bouffier et Pierre- François Gautier, production Adesso e Sempre, 2022 (en ligne, consulté le 31 août 2023) https://www.youtube.com/watch?v=mtSHsdJ0I_M

¹¹⁰ J. Bouffier, propos recueillis par Olivia Levet, lors d'un entretien réalisé le 14 juillet 2023.

¹¹¹ Site de la compagnie Adesso e Sempre, section « La compagnie » (en ligne, consulté le 2 septembre 2023) <https://www.adessoesempre.com/la-compagnie/>

¹¹² Une page dédiée à la résidence d'*Andy's Gone* est disponible sur le site du festival *Villeneuve en Scène* (en ligne, consulté le 2 septembre 2023 : <https://www.festivalvilleneuveenscene.com/residence/>), et présente un « journal de la résidence », revenant sur les différents jours d'ateliers et de tournages (en ligne, consulté le 2 septembre 2023 : <https://www.festivalvilleneuveenscene.com/residence/journal-de-la-residence/>)

¹¹³ L'Espace Social et Culturel Croix des oiseaux et la Maison Pour Tous Montfleury à Avignon, et le Centre Tôtout'Arts, Les Angles.



Figure 7. 25 Photos issues du « Journal de la résidence » artistique de territoire. À gauche : Tournage à la Tour Philippe Le Bel d'Avignon, le samedi 9 avril 2022. À droite, Soirée de tournage à Villeneuve Lez Avignon, le vendredi 4 février 2022. Sur le site officiel du festival Villeneuve en Scène (en ligne, consulté le 2 septembre 2023) <https://www.festivalvilleneuveenscene.com/residence/journal-de-la-residence/>

Ces tournages mêlent des professionnels et des amateurs dans une création participative et collaborative, prolongeant l'univers des trois pièces de théâtre. La *web*-série fait intervenir de nouveaux personnages et explore des embranchements narratifs qui ne suivent pas nécessairement la chronologie des pièces, mais sont plutôt pensés en parallèle¹¹⁴. Elle affirme l'ancrage de l'univers dans des problématiques et luttes contemporaines, en prenant appui sur des références culturelles actuelles, mais également sur des faits d'actualité :



Figure 7. 26 Extrait de l'épisode 2, saison 1 de la *web*-série *Andy's Gone*, disponible sur Youtube : « ANDY'S GONE LA WEB SÉRIE / EPISODE 2 / SAISON 1 », *adessoesempre* (mis en ligne le 15 juillet 2022, consulté le 2 septembre 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=XFpwhEC8bWw&t=1032s>

L'exemple de cette scène, issue de l'épisode 2 de la saison 1 de la série, lors de laquelle la Reine Régine s'adresse à des jeunes arrêtés, suite à leur implication dans un mouvement de révolte et de contestation, renvoie à l'interpellation massive de lycéens et lycéennes à Mantes-la-Jolie le 6 décembre 2018, en marge des mouvements étudiants. La vidéo de l'arrestation de

¹¹⁴ L'ambition est d'inviter les publics des pièces de théâtre à prolonger leur expérience par le visionnage de la *web*-série. Les textes des pièces, par Marie-Claude Verdier, et des épisodes de la série, par Julien Bouffier, s'alimentent au fil du temps dans une écriture croisée et tissée.

ces jeunes, mains sur la tête, encerclés par des policiers, a été diffusée à grande échelle, d'abord sur les réseaux sociaux, puis dans la presse.



Figure 7. 27 Extrait d'une vidéo postée sur Twitter : « D'autres images de l'interpellation de dizaines de lycéens, Mantes-la-Jolie », @Obs_Violences, 6 décembre 2018 [Tweet] (en ligne, consulté le 2 septembre 2023) https://twitter.com/Obs_Violences/status/1070768467907919872?s=20

Ce rappel à une actualité récente, incarnée par un public jeune, non-acteur, tisse un lien entre la narration d'*Andy's Gone* et une réalité politique et sociale, qui s'exprime dans chacune des strates de l'œuvre ; des représentations mises en scène jusque dans le processus artistique et créatif. Cette orientation favorise une prise de distance critique avec la fiction déployée, et est prolongée par le choix de Julien Bouffier de dépeindre dans la *web*-série une dystopie technologique : les murs de la Cité sont envisagés comme des murs-écrans, dissimulant le monde hors de la ville confinée, et deviennent la métaphore d'une omniprésence et d'un contrôle médiatique et technologique, détenu par *Atride Corporation*. La technologie y est aussi envisagée comme pouvoir de résistance : les réseaux sociaux, abordés dans le chapitre 5 dans leur ancrage au sein d'une « utopie numérique » libérale, à travers la recherche de Fred Turner, sont investis dans *Andy's Gone* dans leur pouvoir contre-culturel. Dans une ville dystopique où le pouvoir technologique gouverne, la résistance s'organise par une saturation du réseau de vidéos et d'appels à la révolte, témoignant d'une lutte de la jeunesse dans l'enceinte de la Cité.

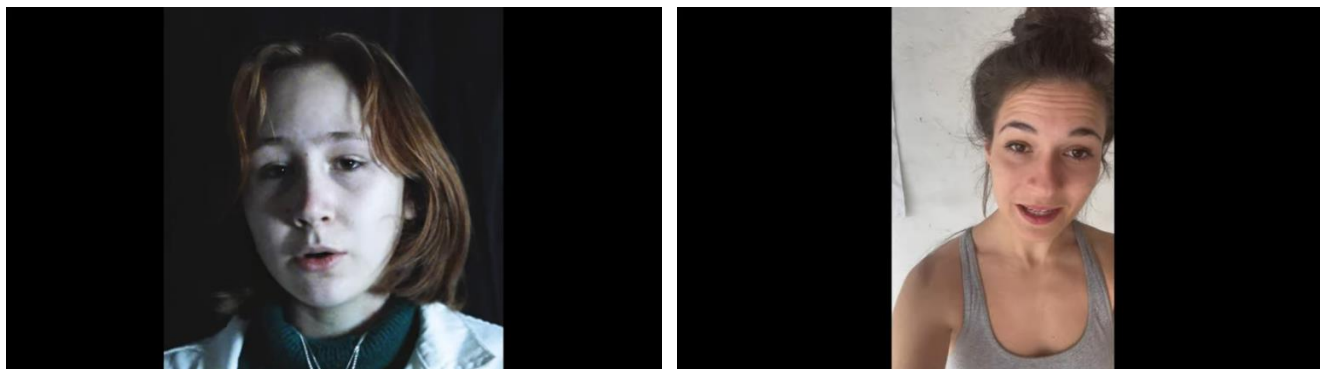


Figure 7. 28 Extraits de l'épisode 1, saison 1 de la *web-série Andy's Gone*, disponible sur Youtube : « Andy's Gone - Épisode 1 | Saison 1 - La Web Série », *adessoesempre* (mis en ligne le 8 juillet 2022, consulté le 3 septembre 2023) https://www.youtube.com/watch?v=mtSHsdJ0I_M&t=1s

La série contient plusieurs vidéos filmées par *smartphone*, et met en scène les codes propres aux réseaux sociaux. L'ambition derrière ce procédé est également d'intégrer aux épisodes des vidéos amateurs, filmées directement par les jeunes participant au tournage, en cohérence avec le processus créatif de la série, envisagé de manière participative, expérimentale et collaborative. La création de l'*Andy's Game*, un jeu en réalité alternée en cours de conception, est le prolongement de cette intention.

Le point de départ de l'*Andy's Game* est la volonté de Julien Bouffier, en parallèle de la résidence artistique et des tournages de la *web-série* – à raison d'« un week-end par mois ou un week-end tous les mois et demi¹¹⁵ » – d'investir un outil numérique permettant de créer une communauté et de tisser un lien entre l'ensemble des personnes impliquées (membres de la compagnie, spectateurs et spectatrices, jeunes participant à la résidence de conception de la *web-série*, etc.) dans l'univers d'*Andy's Gone*. Sous l'impulsion de Robin Téral, en charge de la résidence de territoire au sein de la compagnie Adesso e Sempre, cette « résidence numérique » prend la forme d'un serveur Discord¹¹⁶ : il s'agit du point de départ des différentes itérations de l'*Andy's Game*, travaillé en collaboration avec l'Université Paul-Valéry, qui a donné lieu à un premier stage de *game design*, réalisé par Rubens Fournier, alors étudiant en Licence Professionnelle Métiers du Jeu Vidéo. Le Discord devient un prolongement de la Cité d'*Andy's Gone* ; le rôle de « spectateur-citoyen » incarné par le public est concrétisé dans cet espace numérique, qui devient un « forum », renouant avec l'ambition de Gonzalo Frasca et des *Play My Oppression*¹¹⁷ dans la transposition du *forum*

¹¹⁵ J. Bouffier, propos recueillis par Olivia Levet, lors d'un entretien réalisé le 14 juillet 2023.

¹¹⁶ Discord est un service de messagerie instantanée, qui permet de créer des « serveurs », regroupant des communautés de personnes ayant un intérêt commun. Les serveurs sont structurés en catégories et salons de discussion, permettant un échange instantané sous forme de *chat*. Cette plateforme est beaucoup utilisée dans le domaine du jeu vidéo, tant dans les studios de création que dans les communautés de joueurs et joueuses.

¹¹⁷ Les *Play my oppression* de Gonzalo Frasca sont analysés dans le chapitre 6 dans leur inscription dans une Poétique de l'opprimé et le mouvement de l'*Artgame*.

antique : un lieu de rencontre, de création, de débat, et de jeu¹¹⁸. Cet espace de discussion, pensé initialement pour faciliter l'organisation des tournages de la *web*-série, devient alors le support d'un jeu ancré dans la fiction : organisé par la Reine, il permettrait d'élire le *héros* de la Cité. Ces « jeux de la Reine », transmis aux joueurs et joueuses *via* une radio fictive – la RRC, *Radio Royale de la Cité* – affirment la critique d'un pouvoir médiatique, et dépeignent une société *gamifiée* dictée par une *happycratie*, illustrée dans *Brèche* au sein du chapitre 5 : « Après un travail acharné, l'équipe chargée du bien-être de la population de la cité a proposé à Régine hier soir un nouveau programme de divertissement participatif¹¹⁹ ».



Figure 7. 29 Robin Téral, extrait de l'épisode 3, saison 1 de la *web*-série *Andy's Gone*, disponible sur Youtube : « ANDY'S GONE LA WEB SÉRIE : ÉPISODE 3/SAISON 1 », *adessoesempre* (mis en ligne le 20 juillet 2022, consulté le 3 septembre 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=IMJL-Uu1hbQ>

Les jeux sont animés et annoncés sur le Discord par le compte de la RRC, géré par Robin Téral, en cohérence directe avec le rôle qu'il incarne au sein du scénario de la *web*-série, accentuant la mise en abyme mise en scène dans *Andy's Gone*. Cette première version de l'*Andy's Game*, comme les deux expérimentations qui suivront, organise son *gameplay* autour d'un conflit entre le pouvoir, incarné par la Reine, et la rébellion, portée par les personnages d'Andy et Allison, qui piratent la communication royale pour inviter les joueurs et joueuses à rejoindre la contestation, à la manière du personnage de Laura se dressant contre l'oppression du studio fictif mis en scène dans *Brèche*.

¹¹⁸ Le nom et la structure des espaces de discussion du Discord reprend l'organisation d'une ville, et le rôle d'« habitant » est donné aux nouvelles personnes entrant sur le serveur. Les « rôles », sur Discord, sont des statuts accordés aux utilisateurs et utilisatrices, permettant de paramétrer leurs accès aux différents espaces de discussion.

¹¹⁹ R. Téral, extrait de l'un des messages envoyés aux « habitants et habitantes » de la Cité numérique, le 9 mars 2022.

Salut, J'ai hacké les réseaux de la reine et vu que tu étais invité à l'Andy's Game de Régine. J'ai peu de temps pour t'expliquer la situation mais tu dois connaître la vérité. J'ai découvert que l'Andy's Game est un jeu truqué par la Reine pour manipuler la population et réaliser son objectif. Je ne sais pas encore précisément ce qu'elle souhaite faire mais plusieurs personnes de notre groupe sont sur le coup. J'ai besoin que tu réalises quelques missions, mais cette fois pour le compte de la résistance¹²⁰.

L'*Andy's Game* prend la forme « d'émissions », consistant en des sessions de jeu en visio-conférence sur le Discord¹²¹, transposant les règles du jeu *Les Loups Garous de Thiercelieux*¹²² au contexte narratif d'*Andy's Gone*, ainsi que des missions proposées aux joueurs et joueuses. Ces dernières participent, à l'instar des jeux pervasifs analysés dans le chapitre 4, à brouiller les frontières entre la fiction et le quotidien : l'une d'entre elle, par exemple, consiste à trouver des lieux pour coller des affiches d'Andy dans la ville, puis à les filmer, faisant référence à une scène du premier épisode de la *web-série*, dans laquelle le personnage d'Allison poste une vidéo sur les réseaux invitant, à recouvrir les murs de la Cité de pochoirs d'Andy en signe de résistance.



Figure 7. 30 Extrait de l'épisode 1, saison 1 de la *web-série Andy's Gone*, disponible sur Youtube : « Andy's Gone - Épisode 1 | Saison 1 - La Web Série », *adessoesempre* (mis en ligne le 8 juillet 2022, consulté le 3 septembre 2023) https://www.youtube.com/watch?v=mtSHsdJ0I_M&t=1s

Cette première version trouve un prolongement lors du festival d'Avignon, en juillet 2022, sous la forme d'un jeu de piste conçu par Rubens Fournier, ensuite adapté lors d'un test au collège La Vallée Verte de Vauvert le 12 avril 2023. Ces deux versions concrétisent

¹²⁰ R. Téral, extrait de l'un des messages envoyés aux « habitants et habitantes » de la Cité numérique.

¹²¹ Ces sessions de jeu en visio-conférence s'inspirent de l'utilisation de la plateforme Discord par certaines communautés de joueurs et de joueuses pour la mise en place de parties de jeu de rôle en ligne. Elles s'inscrivent également dans une période marquée par la pandémie de Covid-19, pendant laquelle les compagnies de théâtre, contraintes d'abandonner les salles de spectacle, prolongent l'imaginaire des spectacles sur les plateformes numériques et vidéoludiques : à titre d'exemple, il est possible de citer les œuvres du collectif CREW, comme *Hamlet's Playground*, en 2021, ou de DACHA Theatre, comme *:robot_face:*, en 2020.

¹²² *Les Loups-garous de Thiercelieux* est un jeu de société créé en 2001 par Philippe des Pallières et Hervé Marly, édité par Lui-même. Il propose à chaque joueur ou joueuse d'incarner un rôle au sein d'un village – villageois ou loup-garou – caché pour le reste du groupe. Le jeu consiste alors majoritairement en une discussion entre les participants et participantes, dans le but pour les villageois de démasquer et « tuer » les loups-garous, et pour les loups-garous de masquer leur rôle jusqu'à parvenir à l'élimination de tous les villageois.

pleinement l'extension du cercle de jeu de l'*Andy's Game*, et la sortie de la fiction vers le quotidien : la Cité numérique, mise en place sur Discord, s'étend à l'échelle du festival d'Avignon, puis d'un établissement scolaire, dans sa forme actuelle. Dans les deux cas, Discord, installé sur les *smartphones* des joueurs et joueuses, devient le support d'un jeu déployé dans l'espace physique. À Avignon, il permet de recevoir des missions de la part des personnages d'*Andy's Gone*, que les participants et participantes peuvent choisir de réaliser pour le compte de la Reine ou de la Résistance. Au collège, il devient une plateforme de communication entre joueurs et joueuses, permettant de documenter leurs avancées.

La version du jeu mise en place au collège de Vauvert a été proposée aux collégiens et collégiennes à la suite d'une représentation de la pièce *Andy's Gone*, comme support d'un débat pédagogique autour des thématiques de l'œuvre. L'objectif est alors, dans une démarche ancrée dans le mouvement de l'*Artgame*, de prolonger par une œuvre ludique et artistique les discours d'*Andy's Gone*, mais également la posture d'« archéologue » et « spectateur-citoyen » initiée chez le public. À travers un jeu de rôle rythmé par Rubens Fournier, le maître du jeu, les missions effectuées dans l'enceinte du collège les amènent à confronter leurs émotions, conclusions et points de vue, dès leur sortie de la pièce de théâtre immersif.



Figure 7. 31 Rubens Fournier et les collégiens et collégiennes participant au jeu lors du test le 12 avril 2023 au collège La Vallée Verte de Vauvert.

Le jeu repose sur le même dispositif audio et immersif que celui des pièces de théâtre : les collégiens et collégiennes conservent leurs casques audios, qui retransmettent en direct la voix et les indications du maître du jeu. Celui-ci leur propose plusieurs situations narratives, qui chacune donne lieu à un choix à effectuer entre deux missions : l'une place les joueurs et joueuses dans le rôle de « journalistes », l'autre dans le rôle d'« activistes ».



Figure 7. 32 Exemple de deux missions proposées aux joueurs et joueuses lors du test du jeu le 12 avril 2023 au collège La Vallée Verte de Vauvert. Conception, narration et *design* de Rubens Fournier.

Dans une rupture avec une « héroïsation » des participants et participantes, mise en scène de manière dominante dans les fictions immersives et ludiques, les missions ne donnent pas lieu à des récompenses, mais aboutissent chacune à une expérimentation artistique, réalisée de manière collaborative, et documentée en direct sur l'espace Discord¹²³.

¹²³ Elles proposent par exemple aux joueurs et joueuses de photographier des ouvrages du CDI sous un angle permettant d'exprimer leur point de vue sur les thématiques de l'œuvre, de composer un texte dont chacune des phrases démarre par les mots « J'ai vu ... », et qui revient sur les événements de la pièce, ou bien de constituer une « statue pour représenter la colère et le désarroi de la cité » (R. Fournier, extrait de la mission « La colère figée », 2023), rappelant la technique du « théâtre-image » du *Théâtre de l'opprimé* d'Augusto Boal, exposée au chapitre précédent.

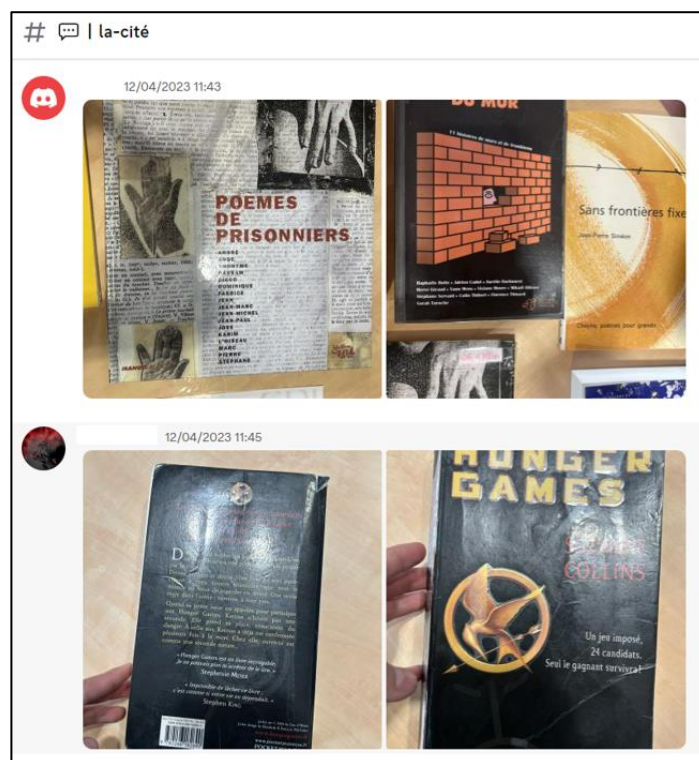


Figure 7. 33 Capture d'écran du Discord pendant le test du jeu le 12 avril 2023 au collège La Vallée Verte de Vauvert, permettant pour les collégiens et collégiennes de partager en direct les créations des différentes missions.

À la manière d'un jeu de rôle, le maître du jeu cadre et accompagne l'évolution des joueurs et joueuses. Le dispositif numérique et ludique est envisagé comme le « support d'une prestation humaine, [...] un support interactif pour une prestation d'acteur, [...] une boîte à improvisation¹²⁴ » : il s'adapte à leurs actions pour installer un dialogue « organique » et vivant entre le système de jeu et l'expression des joueurs et joueuses, embrassant cet « écart dialectique » caractéristique du *jeu* de l'acteur, et analysé au chapitre précédent.

L'ambition est alors, en laissant s'échapper dans l'espace du quotidien la fiction ludique, de renouer avec une approche *situationniste* du jeu¹²⁵. Le *forum* numérique s'étend à l'enceinte du collège, les missions investissent des lieux que les joueurs et joueuses fréquentent au quotidien – le CDI, la salle polyvalente –, avec la complicité des équipes pédagogiques, et leur proposent de les habiter autrement : le rôle qu'ils et elles incarnent sur la scène ludique – « citoyens », « journaliste », ou « activiste » – s'articule à celui d'élève, pour faire émerger un sens qui n'est plus circonscrit à la narration d'*Andy's Gone*.

Au-delà, l'ambition est d'inscrire ce jeu, à la manière de la *web-série*, dans le processus d'écriture et de construction de l'univers d'*Andy's Gone*, en parallèle d'une

¹²⁴ R. Fournier, propos recueillis par Olivia Levet, lors d'un entretien réalisé le 14 juillet 2023.

¹²⁵ L'affiliation entre les jeux pervasifs et l'approche situationniste du jeu est explorée dans le chapitre 4, comme résistance et contre-poids critiques à la réalisation de l'hyperréalité analysée par Jean Baudrillard.

expérimentation menée par la compagnie dans le cadre de l'*Archipel Tour*¹²⁶, un dispositif « éducatif et culturel en itinérance » porté par le Théâtre de l'Archipel de Perpignan entre le 13 et le 17 février 2023 au lycée Notre Dame de Bon Secours. Celui-ci, à la suite d'une représentation de *La faille*, a permis aux jeunes spectateurs et spectatrices de participer à des ateliers de création artistiques, articulés à leur expérience de « spectateur-acteur » :

C'est vraiment une création partagée. [...] C'est un grand jeu, en fait. C'est un grand jeu qu'on filme. La règle du jeu, c'est [...] ils assistent au spectacle et [...] je les fais écrire sur, finalement, ce qu'ils imaginent ensuite. C'est ce qu'ils imaginent ensuite, sur le territoire sur lequel je suis en train de tourner, qui fait que tout d'un coup, ça va me bouleverser, et ça va me faire avancer dans l'histoire¹²⁷.

Dans cette création itérative, expérimentale et critique, l'enjeu n'est plus de placer le public dans la posture du héros tragique. La *fatalité* d'Antigone, menant l'héroïne à sa perte, est abandonnée ; Allison métaphorise plutôt un mouvement dans lequel le public est invité à s'engouffrer vers une lutte ancrée au cœur de la fiction. Ce « jeu » prolonge la dimension théâtrale d'*Andy's Gone* et invite à envisager l'*artgame* dans une dimension *vivante*, replaçant au cœur du dispositif immersif une dimension humaine, tant dans la valorisation d'une approche *sensible* et *conflictuelle* du monde et d'une actualité politique et sociale, exprimée de manière collaborative, que dans son processus créatif, valorisant l'expérimentation, la contrainte et la lenteur.

2.2 *Brèche* : du *Forum Exquis* vers un « *Artgame-forum* »

Les différents procédés de *Brèche*, détaillés tout au long de cette recherche-crédation, visent à expérimenter au cœur d'un processus de recherche-crédation les tensions liées à un rapprochement entre le théâtre et le jeu vidéo à l'ère contemporaine. La boussole rhétorique aiguillant sa conception tente d'envisager sa création dans une résistance à la récupération technolibérale de tout mouvement contre-culturel. Confrontée à des exemples issus du mouvement de l'*artgame*, puis au travail de la compagnie Adesso e Sempre, cette boussole trace des chemins vers la conception d'une œuvre ludique et théâtrale émancipée et émancipatrice ; et ce tant du point de vue de sa réception par les joueurs et joueuses que du point de vue de son processus créatif. Elle m'amène à envisager l'*Artgame* comme un *forum* expérimental et critique, dans la continuité de l'analyse menée au chapitre 6 autour du « conflit » instauré par les mécaniques de jeu entre l'expression d'un Auteur et l'interprétation d'un joueur-acteur. Cet « *Artgame-forum* » entend, en contre-poids à la

¹²⁶ La vidéo « Archipel Tour 2023 – Andy's Gone 2 La Faille », réalisée par le théâtre de l'Archipel et disponible sur Youtube, permet de revenir sur ce dispositif (mis en ligne le 20 avril 2023, consulté le 5 septembre 2023 : <https://www.youtube.com/watch?v=8y8yq9WnBTs>).

¹²⁷ J. Bouffier, propos recueillis par Olivia Levet, lors d'un entretien réalisé le 14 juillet 2023.

consécration d'une « utopie numérique¹²⁸» dans l'ensemble des domaines, et notamment dans celui de l'art vivant, opérer un mouvement contraire, renouer avec la dimension *vivante* et *collective* du théâtre au cœur du mouvement contre-culturel de l'*Artgame*. Cette approche s'exprime à travers les axes de sa boussole : la construction de son *gameplay* autour d'un *conflit* social et politique, qui se manifeste par les contraintes du système ludique (les mécaniques de jeu). La « valorisation de la réflexion, de la lenteur, de l'errance, du vide », qui favorise la posture d'« archéologue » et la collaboration des joueurs et joueuses dans la recherche d'alternatives au conflit et dans la compréhension de ses enjeux, et, enfin, une rupture du « quatrième mur », qui laisse apparaître la *machinerie* et les ficelles du dispositif, et favorise une prise de distance critique sur celui-ci. Dans la deuxième partie de l'expérience, les joueurs et joueuses quittent leur poste de travail, oublient l'injonction à remplir la narration selon les attendus dictés par le studio, et s'entraident dans la recherche des pièces du *puzzle* permettant de briser le système ludique.



Figure 7. 34 Photos d'une session de *Brèche*, le 13 août 2023.

Ce dernier point est affirmé dans l'*Artgame-forum* par la dimension physique du jeu : comme une pièce de théâtre ou l'*Andy's game*, *Brèche* contrebalance le caractère *liquide* du jeu vidéo, disponible n'importe où, n'importe quand : l'expérience ludique est restreinte au lieu de « représentation », et est augmentée d'une scénographie dont elle est indissociable. Cette dimension physique permet, dans l'*Artgame-forum*, d'étendre les thématiques et problématiques de l'œuvre vers un « atelier de conception » prenant place directement à la sortie du jeu, et impliquant joueurs, joueuses et conceptrice dans l'exploration d'alternatives

¹²⁸ F. Turner, *Aux sources de l'utopie numérique : De la contre-culture à la cyberculture*, Stewart Brand, un homme d'influence [2006], trad. Laurent Vannini, Caen, C&F éditions, 2021.

au dispositif ludique, renouant ici pleinement avec les ambitions du Théâtre de l'opprimé dans une attention portée au *processus* comme émancipation politique.

Brèche, dans un mouvement similaire aux ateliers mis en place par *Andy's Gone*, propose aux joueurs et joueuses, à la fin de l'expérience, de poursuivre le rôle de *narrative designers* qu'ils et elles incarnent dans la fiction, dans un exercice d'écriture collective sur le modèle du *Forum Exquis*. L'ambition vise à rebondir sur l'expérience sensible et esthétique développée par l'œuvre, qui incite les joueurs et joueuses à interpréter le rôle d'employés du studio, tout en favorisant une prise de distance dialectique vers une dynamique de création artistique. L'ambition est, en cohérence avec la conception de *Brèche* dans une démarche de recherche-crédation, de penser la *poïétique* de « l'œuvre en train de se faire¹²⁹ », analysée par René Passeron, comme part intégrante de l'expérience artistique, émancipatrice et politique.

Lorsque la fin de l'expérience sonne, au bout de cinquante minutes, la directrice de production rejoint les joueurs et joueuses, mettant fin à leur exploration. J'abandonne alors de manière abrupte le rôle incarné sur la scène de jeu, pour revêtir celui de la conceptrice du jeu, et leur propose d'échanger sur les alternatives explorées par la narration. L'échappée du système ludique par le piratage de la console est alors concrétisée par une intervention des joueurs et joueuses directement au sein du contenu du jeu. Cette création collective se déroule de la manière suivante :

Si les joueurs et joueuses n'ont pas cherché ou trouvé les codes laissés par le personnage de Laura dans la scénographie, permettant de pirater la console et de débloquent la possibilité de modifier librement le texte de chacun des éléments narratifs ajoutés au *narrative document*¹³⁰, je leur offre cette possibilité en débloquent sur chacun des ordinateurs l'accès à l'ensemble de la « machinerie ».

¹²⁹ R. Passeron, *Pour une philosophie de la création*, Paris, Klincksieck, 1989, p. 14.

¹³⁰ La modification libre de la narration du jeu est exposée au sein du chapitre 3.



Figure 7. 35 Photo d'une session de test de *Brèche*, le 13 août 2023.

Je leur propose ensuite de prendre le temps de finaliser ou compléter l'écriture des modifications effectuées dans le cadre de l'expérience.

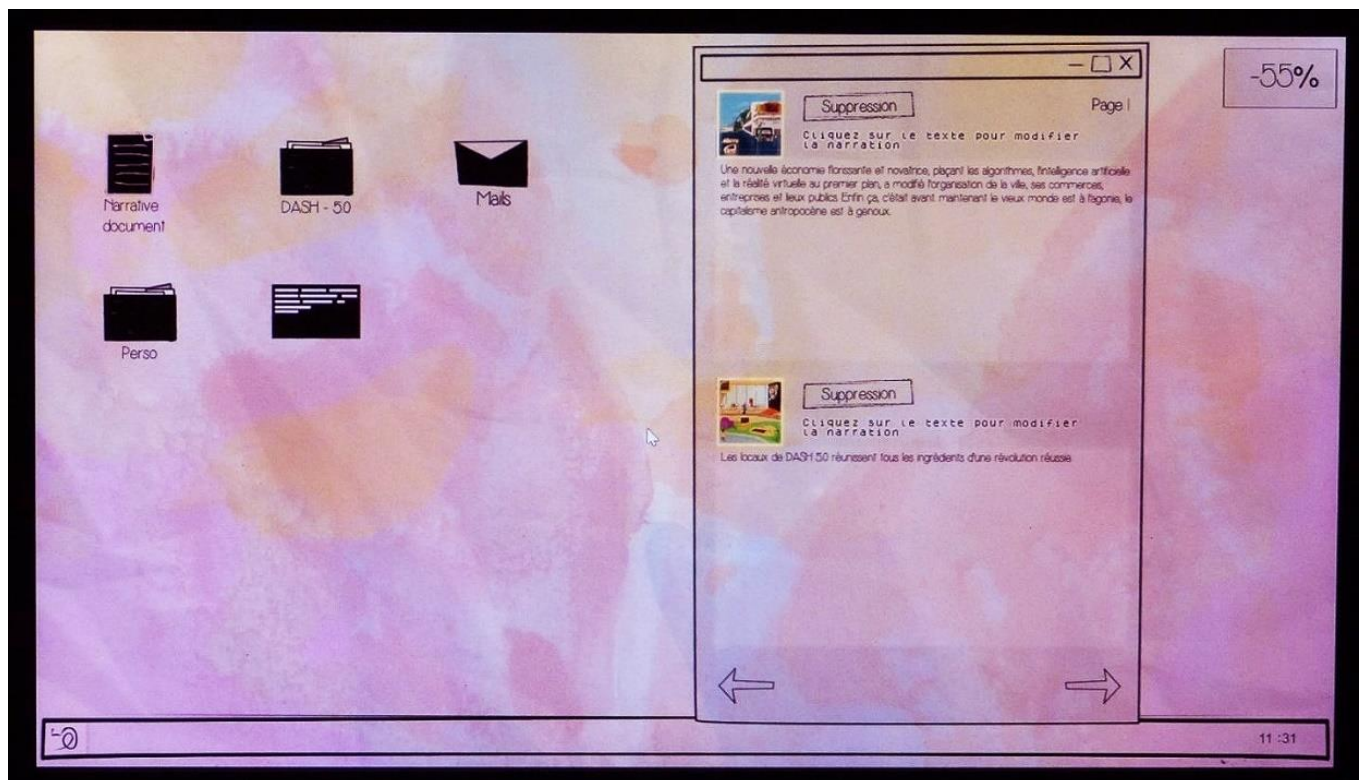


Figure 7. 36 Photo de la modification de certaines alternatives lors des sessions de test de *Brèche*, le 13 août 2023.

Puis, sur le modèle du *Forum Exquis*, je les invite à échanger leurs ordinateurs pour proposer des ajouts aux modifications effectuées par les autres joueurs et joueuses, afin d'approfondir chacune des nouvelles narrations développées. Ce simple procédé devient le support d'une discussion et d'un débat sur les thématiques et enjeux idéologiques contenus dans la narration du jeu.



Figure 7. 37 Photos d'une session de test de *Brèche* le 13 août 2023.

Une fois que chacune des personnes participantes a pu explorer toutes les alternatives narratives rédigées au cours des 50 minutes que dure l'expérience de jeu, les joueurs et joueuses regagnent leur place initiale, afin, en cohérence avec la méthode du *Forum Exquis*, de finaliser la narration, enrichie des points de vue et ajouts des deux autres personnes.

Les modifications des joueurs et joueuses effectuées lors des sessions de test de *Brèche* le 13 août 2023 ont suivi plusieurs orientations, mais toutes ont conservé dans une certaine mesure la structure originale du texte, proposée par l'« intelligence artificielle » fictive du studio, rappelant ici les jeux littéraires pratiqués par l'OuLiPo¹³¹, qui envisagent la contrainte comme tremplin créatif.

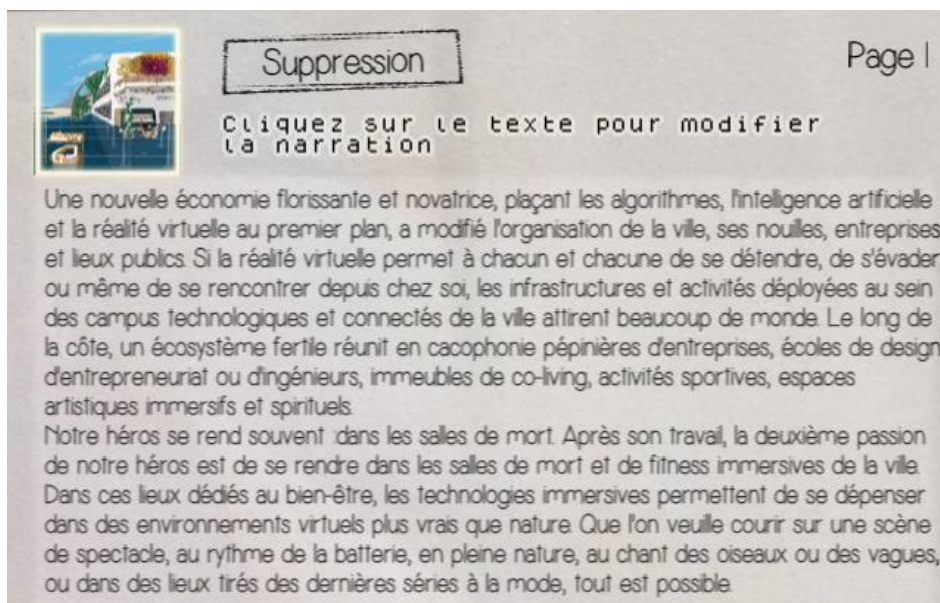


Figure 7. 38 Capture d'écran de l'une des modifications effectuées lors d'une session de test du jeu le 13 août 2023 : seule l'expression « salle de sport » a été modifiée, remplacée par « salle de mort ».

¹³¹ La démarche de l'Ouvroir de Littérature Potentielle est exposée au chapitre 2, en lien avec les origines d'une narration non-linéaire et interactive.

Certaines des propositions ont également exploré des alternatives critiques au contexte politique et social du monde mis en scène dans le jeu fictif *DASH-5.0*, et, au-delà, aux conditions de création proposées par le studio *Connection Games* : la mise en abyme proposée par *Brèche* et la poursuite de l'expérience dans cet atelier de création collectif invitent à repenser les conditions de production du jeu vidéo, en contre-poids d'une industrie qui tend vers une accélération constante des rythmes de travail, et une invisibilisation de l'humain au cœur de la conception. Voici un extrait de certaines des alternatives rédigées par les joueurs et joueuses, avec une mise en valeur des modifications apportées :

Une nouvelle économie florissante et novatrice, plaçant les algorithmes, l'intelligence artificielle et la réalité virtuelle au premier plan, a modifié l'organisation de la ville, ses commerces, entreprises et lieux publics. **Enfin ça, c'était avant. Maintenant le vieux monde est à l'agonie, le capitalisme anthropocène est à genoux. Les frontières étatiques sont tombées, la tolérance et le partage culturel sont les maîtres mots des échanges sociaux. Mais il reste encore plein de choses à réparer et reconstruire sur les vestiges du capital.**

Les locaux de DASH 5.0 réunissent tous les ingrédients d'une start-up florissante : bien-être et outils à la pointe de la technologie. **Lorsque l'électricité ne fut plus une ressource disponible après l'effondrement climatique, elle fut récupérée en maison du peuple agricole.**

Notre héros est un ancien étudiant d'une école privée de design, désabusé par l'industrie et ses travers. Il a débarqué il y a quelques temps dans ce nouveau lieu de création ludique, rempli d'associations et de personnes d'horizons différents. Il se sent bien plus à l'aise ici à réfléchir aux possibilités de création que lui permettent ses compétences et sa curiosité, que dans son ancien travail où il remplissait bêtement des cases avec des informations fournies par une IA.

L'ami du héros est celui qui l'a amené à découvrir cet espace, bien plus engagé et politisé que notre héros, il lui a ouvert les yeux sur son mal-être quant à son travail et ses activités. Attendre d'un ordinateur qu'il organise nos moments de détente revient à suivre une doxa établie, où sont les moments de folies ?

L'écriture des alternatives puise directement dans la simulation critique et satirique mise en scène dans *Brèche*, et s'explique également par le profil des joueurs et joueuses ; deux des personnes participant à la session qui a donné lieu à cette modification sont issues de formations en lien avec le jeu vidéo et sont directement concernées par les thématiques mises en scène. À l'issue de cet atelier, les narrations sont enregistrées et conservées, procédé analysé plus haut en lien avec l'analyse du jeu *Her Story*. L'ambition est alors de s'en inspirer dans la création de nouveaux *éléments narratifs*, qui seront ajoutés lors des prochaines sessions de jeu au sein de l'arborescence de dossiers accessibles sur les ordinateurs du studio fictif de *Brèche*¹³². Les joueurs et joueuses des parties suivantes pourront accéder à ces

¹³² La dernière partie de *Brèche* prend la suite de deux expérimentations menées pendant mon travail de recherche-crédation de master (O. Levet, *Jeu vidéo et théâtre. Les enjeux d'une œuvre entre interactivité, narration et politique*, Mémoire de master en Arts plastiques, sous la direction d'Emmanuelle Jacques, Montpellier III, 2018) auprès de la compagnie Adesso e Sempre, dans le processus créatif de la pièce *Héritage* : la mise en place d'une résidence à la salle A3 de Montpellier du 13 au 17 novembre 2017,

éléments suite au piratage de la console, mais également les modifier vers de nouvelles alternatives. Le « jeu » est sollicité comme rouage d'une « poïétique du collectif¹³³», comme « condition pratique d'une conduite créatrice¹³⁴», renouant avec l'analyse de René Passeron des « jeux surréalistes », et notamment du cadavre exquis, inspiration du *Forum Exquis* :

La partie, qui peut débiter assez froidement, aboutit bientôt à une véritable excitation communautaire de la créativité. Ces jeux, notamment le « cadavre exquis », où l'intention « expérimentale » ouvrait la voie aux surprises de rencontres heureuses [sic], seraient à examiner de près comme moyens trans-individuels d'accession à ce qu'André Breton appelle « la lumière de l'image ». Et du jeu, nous passons facilement à la fête, dans laquelle s'intègrent si souvent des jeux, à la fois expansifs, rituels et théâtraux. Mais la fête est en elle-même une sorte d'œuvre¹³⁵.

Le décor du studio *Connection Games* devient un « atelier », un lieu d'échange suspendu entre l'imaginaire de la fiction et les problématiques du quotidien, qui poursuit la vocation d'affirmer le passage de cette expérimentation collective et ludique « vers la création d'une œuvre¹³⁶» critique. En cohérence avec la démarche du *Forum Exquis*, mais également avec la mise en place d'une création collective et participative dans *Andy's Gone*, chacune des sessions de jeu de *Brèche* est envisagée comme étape d'un processus créatif qui aboutit à une œuvre contrastée, confrontant le point de vue et l'intention première de l'auteur ou de l'autrice à un terrain d'expérimentation concret. L'écriture de *Brèche* s'envisage alors dans un mouvement vivant, dans une dynamique proche d'une « écriture de plateau¹³⁷», d'une narration évoluant au fil du jeu sur la scène ludique, sous l'orchestration de la metteuse en scène de l'expérience.

ainsi que le prototype de jeu vidéo de type *walking simulator* que j'ai développé en parallèle, le *Musée Sentimental*, pensé pour accompagner les représentations de la pièce. Lors de la résidence, Julien Bouffier, après l'arrivée des personnes du public, leur proposait de débattre autour des thématiques de *l'Éducation Sentimentale* de Flaubert à travers le jeu de rôle : le prétexte narratif qui leur était donné était qu'elles devaient remplacer des spécialistes de la révolution de 1848 pour recréer un banquet républicain. Des groupes étaient ainsi formés sous des appellations et spécialités absurdes, afin de débattre, collectivement, autour des thématiques de l'œuvre. Le *Musée Sentimental*, dans un procédé similaire à celui mis en scène dans *Brèche*, était pensé pour accueillir à la suite des représentations d'*Héritage* les témoignages des spectateurs et spectatrices, sous la forme de toiles accrochées aux murs du Musée virtuel. Une vidéo de démonstration du prototype est accessible à ce lien : (mis en ligne le 7 septembre 2018, consulté le 10 septembre 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=Yro0fH96ik4>

¹³³ R. Passeron, « Introduction à la poïétique du collectif », in *Pour une philosophie de la création*, Paris, Klincksieck, 1989, pp. 53-74.

¹³⁴ *Ibid.*, p. 57.

¹³⁵ *Ibid.*, pp. 57-58.

¹³⁶ *Ibid.*

¹³⁷ Les « écritures de plateau », notamment théorisées par Bruno Tackels dans son ouvrage *Les Écritures de plateau. État des lieux* (Les Solitaires Intempestif, 2015), invitent à penser la démarche de création depuis le plateau, dans une importance redonnée à la mise en scène, à l'improvisation et au jeu d'acteur, à l'encontre de la seule primauté du texte dramatique comme préalable à la création. La création émerge alors dans une dynamique et un dialogue installés entre le texte et le jeu expérimenté sur scène.



Figure 7. 39 Photo d'une session de test de *Brèche* le 13 août 2023.

La rupture se situe entre la simulation satirique du studio *Connection Games*, bridant l'expression des joueurs et joueuses, et cette écriture collective et participative, qui invite à explorer des pistes vers une émancipation des processus de production industriels du jeu vidéo, lesquels sont soumis aux contraintes d'une production à grande échelle. Ces pistes s'expriment par l'écriture d'alternatives au monde du travail dépeint dans la narration du jeu fictif travaillé par le studio, *DASH-5.0*, ainsi que dans l'ancrage de *Brèche* au sein du mouvement de l'*Artgame* : les jeux analysés dans la première partie de ce chapitre, conçus par un auteur seul ou par de très petites équipes, mais également le regroupement de concepteurs et conceptrices en collectifs d'artiste¹³⁸, ou la mise en place de résidences de créations ludiques¹³⁹, témoignent de démarches de création qui renouent avec un *rythme* et une production plus humaine, et font figure de résistance à l'ère contemporaine.

2.3 Le journal de bord comme trace d'un conflit

Le parcours Jeux vidéo de l'Université Paul-Valéry Montpellier III, au sein du département des Arts plastiques, développe et met à l'épreuve, au cœur de la conception d'*artgames*, des outils et méthodes de création qui tentent d'affirmer cet ancrage artistique et

¹³⁸ Le collectif Gamaturgie, co-fondé en 2018 auprès d'anciens étudiants et d'anciennes étudiantes du parcours Jeux vidéo de l'Université Paul-Valéry Montpellier III et évoqué au chapitre 1, est un exemple de collectif envisagé en marge de l'industrie du jeu vidéo et œuvrant pour une approche expérimentale et artistique du jeu (consulté le 10 septembre 2023 : <https://gamaturgie.itch.io/>).

¹³⁹ De plus en plus de programmes de résidences artistiques ouvrent leurs portes à la pratique du jeu vidéo. La résidence de Christophe Galati à la villa Kujoyama au Japon en 2019, durant laquelle il a travaillé sur le projet de jeu *Himitsu*, en est un exemple (en ligne, consulté le 10 septembre 2023) <https://www.villakujoyama.jp/resident/christophe-galati/>

contre-culturel¹⁴⁰. La réappropriation critique des méthodes agiles, menée au sein de la Licence Professionnelle Métiers du Jeu Vidéo, est un exemple de cette recherche. Elle se situe dans la lignée d'une première expérience pédagogique destinée à penser la « dimension collaborative dans le processus de conception de dispositifs sociotechniques¹⁴¹ » au sein de la formation de Concepteur médiatique, option « interactivité et intelligence collective » de l'Université, en 2004, menée par Emmanuelle Jacques, Sandra Solinski, Claire Ollagon et Yves Rinato. Celle-ci est poursuivie dans la filière Arts plastiques dans une orientation artistique et critique.

Les méthodes agiles sont des méthodes de gestion de projet couramment utilisées aujourd'hui dans le domaine du développement logiciel, mais également dans le développement de jeux vidéo, tant dans sa dimension industrielle qu'indépendante. Elles donnent lieu en 2001 au *Manifeste pour le développement agile de logiciels*, rédigé par dix-sept auteurs issus du développement de logiciel, dans l'optique de développer une philosophie commune à un ensemble d'outils expérimentés au sein des entreprises, qui revendiquent une alternative aux processus de développement basés sur une documentation lourde, laissant peu de place au changement. Les auteurs du *Manifeste*, auto-proclamés « anarchistes organisationnels¹⁴² » entendent se dresser contre les « bureaucrates d'entreprise¹⁴³ » : les méthodes agiles développent des « modèles d'organisation fondés sur les personnes [et] la collaboration¹⁴⁴ », qui valorisent la communication, l'échange, l'expérimentation, une attention portée au rythme de travail, une capacité de changement et d'adaptation au fil du développement. Le cadre de travail *Scrum* est un exemple de ces méthodes. Il est notamment développé depuis les années 90 par Ken Schwaber¹⁴⁵ et Jeff Sutherland¹⁴⁶, et a vocation à

¹⁴⁰ L'article « Jeux vidéo et patrimoine : retour d'expérience sur le jeu *Toulouse et le Petit Méridional* de la Bûche Magique » revient sur la création du jeu vidéo d'aventure et de réflexion *Toulouse et le Petit Méridional*, réalisé dans le cadre des projets tuteurés de la Licence Professionnelle Métiers du jeu vidéo de l'Université Paul-Valéry Montpellier III, en partenariat avec la Région Occitanie, et expose cette orientation propre à la formation, ainsi que les différentes étapes et méthodologies mises en œuvre dans la création afin de développer une approche artistique du jeu vidéo (C. Siegel, F. Cossart et O. Levet, « Jeux vidéo et patrimoine, retour d'expérience sur le jeu Toulouse et le Petit Méridional de la Bûche Magique », « Patrimoines et numérique : un état de la recherche et des expérimentations », *Patrimoine du Sud*, n°12, 2020 (en ligne, consulté le 24 septembre 2023) <https://doi.org/10.4000/pds.5887>

¹⁴¹ E. Jacques, S. Solinski, C. Ollagon et Y. Rinato, « La conception numérique, entre espace intime et monstration, à la recherche des intelligences collectives », in Jean-Michel Penalva (dir.), *Intelligence collective*, Actes des rencontres 2006, Nîmes, 22-24 mai 2006, Presses Des Mines, 2006.

¹⁴² (Je traduis) « organizational anarchists », *Agile Manifesto*, 2001 (en ligne, consulté le 8 septembre 2023) <http://agilemanifesto.org/>

¹⁴³ (Je traduis) « corporate bureaucrats », *ibid.*

¹⁴⁴ (Je traduis) « organizational models based on people, collaboration », *ibid.*

¹⁴⁵ Ken Schwaber pose les bases du cadre de travail Scrum dans l'article « Controlled Chaos : Living on the Edge » en 1996 (en ligne, consulté le 8 septembre 2023 : <http://controlchaos.squarespace.com/storage/scrum-articles/Living%20on%20the%20Edge.pdf>), puis publiée en 2001 aux côtés de Mike Beedle *Agile Software Development with Scrum* (Saddle River, Prentice-Hall).

briser toute hiérarchie au sein d'équipes auto-organisées. La conception est envisagée de manière empirique, par itérations successives, chacune donnant lieu à une version intermédiaire à partir de laquelle la suite du développement est adaptée et organisée. Le nom *Scrum*, et le vocabulaire lié à la méthodologie, visent à l'envisager comme métaphore d'un sport d'équipe : *scrum* en anglais renvoie à la « mêlée » de rugby¹⁴⁷, et chacune des itérations prévues par la méthodologie est nommée un « sprint », évoquant l'accélération finale d'une course.

Le développement de *scrum*, dans les années 90, s'inscrit directement dans l'analyse de l'évolution du *management* et de la multiplication des *start-ups* propre au « nouvel esprit du capitalisme » de Luc Boltanski et Ève Chiapello¹⁴⁸. Les *managers* sont remplacés par des *coachs*, à l'image des *coachs agiles*¹⁴⁹, et les entreprises tentent de développer une organisation horizontale, agile, favorisant la « mobilisation¹⁵⁰ » et l'auto-organisation des employés pour répondre à la flexibilité du marché. Ce « nouvel esprit du capitalisme », défini par sa capacité à intégrer à ses rouages les arguments critiques qui lui sont opposés, irrigue ces méthodes, pourtant issues d'un terreau contre-culturel et libertaire. L'article d'Anca Boboc et Jean-Luc Metzger, « Les méthodes agiles et leurs contradictions » revient en effet sur l'ancrage de ces méthodes dans des « mouvements militants qui s'enracinent dans la contre-culture des années 1960¹⁵¹ », dans une dynamique commune avec les *fab labs*, *hackerspaces*¹⁵² et le mouvement *open-source*¹⁵³. La question centrale de l'article, « comment expliquer que des directions d'entreprise et une partie de leurs collaborateurs adoptent des

¹⁴⁶ Ken Schwaber et Jeff Sutherland publient en 2010 la première version du *Scrum Guide*, régulièrement mis à jour depuis. L'historique des ajouts successifs ainsi que la dernière version, publiée en 2020, sont accessibles en ligne sur le site *Scrum Guides* : (en ligne, consulté le 8 septembre 2023) <https://scrumguides.org/index.html>

¹⁴⁷ Cette métaphore prendrait sa source dans l'article « The New New Product Development Game », publié par Hirotaka Takeuchi et Ikujiro Nonaka en 1986, qui introduit une approche agile du développement en l'introduisant à travers une image sportive : « comme au rugby, le ballon est transmis au sein de l'équipe au fur et à mesure qu'elle se déplace en tant que groupe sur le terrain ». (Je traduis : « as in rugby, the ball gets passed within the team as it moves as a unit up the field. », H. Takeuchi et I. Nonaka, « The New New Product Development Game », *Harvard Business Review*, janvier 1986 (en ligne, consulté le 8 septembre 2023) <https://hbr.org/1986/01/the-new-new-product-development-game>

¹⁴⁸ L. Boltanski et E. Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme* [1999], Paris, Gallimard, 2011. Le chapitre 5 revient sur l'analyse du « nouvel esprit du capitalisme » en lien avec l'« utopie d'un monde technologique et participatif centré sur le travail ».

¹⁴⁹ Le rôle des *coachs agiles* est d'accompagner les entreprises dans la mise en place des méthodologies agiles.

¹⁵⁰ L. Boltanski et E. Chiapello, *op. cit.*, p. 130-

¹⁵¹ A. Boboc et J.-L. Metzger, « Les méthodes agiles et leurs contradictions. Analyse de leurs effets sur les métiers de l'informatique », *Sociologies*, 2020 (en ligne, consulté le 8 septembre 2023) <https://doi.org/10.4000/sociologies.12471>

¹⁵² Les *fab labs* (« fabrication laboratory », ou « laboratoire de fabrication ») et les *hackerspaces* (« littéralement « espace hacker ») sont des tiers-lieux proposant un espace de création partagé et ouvert, permettant l'accès à un ensemble de matériel (souvent informatique et électronique) et favorisant un partage de connaissance, inscrit dans une culture du libre et de l'*open source*.

¹⁵³ L'*open source* désigne initialement un logiciel laissant un libre accès à son code source, permettant à n'importe qui d'y accéder, de le modifier et de participer à ses mises à jour, en lien direct avec la communauté d'utilisateurs et utilisatrices.

méthodes présentées comme expérimentales et antihiérarchiques ?¹⁵⁴», semble illustrer les paradoxes de ces méthodes qui, derrière une promesse de flexibilité, reproduisent dans certaines de leurs applications les dérives d'un monde du travail technolibéral, analysées en détail dans le chapitre 5 de cette recherche-crédation. Ce glissement technolibéral est mis en scène dans *Brèche*, notamment à travers la surveillance du rythme de travail par la directrice de production du studio dans la première partie de l'expérience, qui invite les joueurs et joueuses à régulièrement rendre compte de la réalisation de leurs tâches.

L'approche des méthodes agiles développée par le parcours Jeux vidéo de l'Université Paul-Valéry Montpellier III entend, nourrie d'une analyse critique des enjeux contradictoires qu'elles portent aujourd'hui, en proposer une réappropriation affirmant au cœur-même de la conception leur possible portée contre-culturelle. L'objectif est de renouer avec une attention portée à la poétique d'une œuvre collective, laissant la part belle à l'expérimentation, au prototypage, à la prise de distance dialectique sur son travail et les influences sociales et politiques qui le traversent, et à l'expression de l'auteur ou de l'autrice au sein du collectif. Ce travail, mené notamment au sein du cours de « Méthodologies agiles et participatives » de la Licence Professionnelle Métiers du Jeu Vidéo, auprès d'Emmanuelle Jacques, et du cours « Méthodologies de gestion de projet et de production » du Master 1 Jeux Vidéo, auprès de Patrice Cervellin, dans lesquels j'interviens¹⁵⁵, est une réflexion en cours¹⁵⁶, qui s'inscrit dans la lignée de la recherche de Jacques, Solinski, Ollagon et Renato citée un peu plus haut et exposée dans l'article « La conception numérique, entre espace intime et monstration, à la recherche des intelligences collectives¹⁵⁷».

Cet article détaille les différentes étapes d'une méthode d'*idéation*, destinée à favoriser une émulsion créatrice dans un processus de conception collectif. Cette technique, rebaptisée le « 7-3-1 » dans son application actuelle, est inspirée de deux méthodes : la méthode Genex développée par Ben Shneiderman, et l'*Extreme programming*, développée par Ward Cunningham, Kent Beck et Ron Jeffries, qui trouve des accointances avec *Scrum*. Sans revenir en détail sur ces méthodes, elles offrent des outils et des pistes – la mise en place d'itérations, une attention portée à un aller-retour entre espace individuel et collectif, l'utilisation de croquis, de brouillon – qui irriguent le « 7-3-1 ». Celle-ci vise, dans la lignée de la méthode Genex, à relier différentes approches créatives, qui favorisent à la fois « la libre

¹⁵⁴ A. Boboc, J.-L. Metzger, *op. cit.*

¹⁵⁵ Depuis 2018 pour le cours « Méthodologies agiles et participatives » de la Licence Professionnelle Métiers du Jeu Vidéo, et depuis 2021 pour le cours « Méthodologies de gestion de projet et de production » du Master 1 Arts plastiques, parcours « Jeux vidéo » de l'Université Paul-Valéry Montpellier III.

¹⁵⁶ Celle-ci a vocation à faire l'objet de publications collectives futures.

¹⁵⁷ E. Jacques, S. Solinski, C. Ollagon et Y. Renato, « La conception numérique, entre espace intime et monstration, à la recherche des intelligences collectives », in Jean-Michel Penalva (dir.), *Intelligence collective*, Actes des rencontres 2006, Nîmes, 22-24 mai 2006, Presses Des Mines, 2006.

association d'idée [*sic*] [...], l'évasion (voyager, étudier d'autres problèmes, méditer, dormir, marcher) et la visualisation », l'inspiration et « l'étude des travaux précédents afin de créer du nouveau », et une attention portée au « contexte social et intellectuel » comme « clé de voûte du processus de création »¹⁵⁸. Elle se décompose en plusieurs étapes, qui mettent en place un rythme « entre réflexion personnelle et collective », permettant de favoriser la collaboration, à l'encontre de la performance. La première est personnelle, et concerne l'étape de recherche, de réflexion intime, de libération de la pensée par « le sommeil, la balade poétique, (...) la méditation¹⁵⁹ », la documentation ; l'objectif visé est de laisser libre court à ses idées, mais également de prendre le temps de les documenter, et de déceler les enjeux idéologiques qui s'y cachent. Ces premières pistes et recherches sont ensuite confrontées au collectif dans une réflexion commune, permettant de faire germer de nouvelles zones à explorer par la discussion, le débat, l'échange, l'association d'idées. Au fil des itérations, sept idées sont formulées, nourries de cette dynamique, instaurée au sein du collectif. Trois d'entre elles sont conservées, et approfondies, de manière solitaire ou en binôme, afin de leur donner une consistance ; à l'aide de croquis, brouillons, bricolages, et « prototypes papier » : « Ici la main se libère, se *laisse aller* au gribouillage et *aux accidents* de crayonnage¹⁶⁰ ». De ces trois idées, une seule sera conservée, laissant place à une réalisation collective.

La méthode du « 7-3-1 », dans la mise en place de cette dynamique d'aller-retour, permet de penser la création artistique comme émergeant d'un débat d'idées par lequel chacune des pistes est expérimentée, testée, discutée. Elle invite à donner une importance particulière au temps consacré à la phase de documentation, d'exploration, de prise en compte du collectif pour aboutir à une œuvre témoignant d'une profondeur et d'une recherche contrastée. Dans son application au sein du département des Arts plastiques, cette méthodologie entend favoriser une approche sociocritique¹⁶¹, qui met à l'épreuve au cœur du processus créatif l'œuvre dans sa complexité, ses influences non conscientes et sa portée politique et sociale. Les étapes de *Brèche*, tant dans sa conception que dans l'expérience proposée aux joueurs et joueuses, structurée dans une alternance entre deux parties distinctes autour de la pause-café, s'inscrit dans un mouvement similaire ; chacune des sessions de jeu donne lieu à une nouvelle phase de conception. Cette dynamique s'articule avec celle initiée par la création de l'œuvre dans une démarche de recherche-création, permettant d'affirmer ses choix esthétiques dans une confrontation avec un corpus contrasté d'œuvres, de penseurs et d'influences. Ce parallèle m'a amenée à mettre à l'épreuve dans mon processus créatif une

¹⁵⁸ *Ibid.*

¹⁵⁹ *Ibid.*

¹⁶⁰ E. Jacques, S. Solinski, C. Ollagon et Y. Rinato, *op. cit.*

¹⁶¹ E. Cros, *La sociocritique*, Paris, L'Harmattan, 2003.

utilisation des méthodes agiles, et notamment de *Scrum*, dans une perspective critique, en lien avec les axes explorés par la boussole rhétorique de *Brèche*¹⁶², permettant chacun de délivrer un discours sur le monde du travail et sur la production de jeux vidéo. Ces méthodes sont alors abordées dans mon travail dans leur capacité à renouer avec le conflit, la contrainte, l'affirmation du jeu comme porteur d'une expression artistique, la valorisation de la lenteur, de l'erreur, de l'expérimentation, de l'errance et, enfin, l'importance donnée à une prise de distance critique sur l'œuvre en train de se faire. Ce travail de formalisation et de réappropriation de *Scrum* dans une perspective poétique, artistique et critique est toujours en cours, mais certaines de ces pistes sont explorées et illustrées par le *journal de bord* laissé aux joueurs et joueuses de *Brèche*.

Le *journal de bord* est un outil central dans la mise en place des méthodes agiles telles qu'elles sont appliquées dans le parcours Jeux vidéo de l'Université Paul-Valéry. Celui-ci consiste, pendant toute la durée de la conception d'un projet de jeu, à rendre compte de chacune de ses étapes. Il permet de garder une trace du développement, des itérations, des hésitations et tâtonnements, et affirme l'importance donnée au brouillon et au *croquis* dans le « 7-3-1 », comme « expression d'un cheminement », « lieu d'itération par excellence, où tout reste définitivement permis », « trace d'un état "en devenir" »¹⁶³. Physique ou numérique, le journal de bord s'apparente à un *devblog* ou *blog de développement*¹⁶⁴ : il est géré et rempli par l'ensemble des concepteurs et conceptrices, et permet de documenter le processus créatif et la méthodologie. Il ne se limite cependant pas à cette utilisation ; il fait également office de carnet de recherche, permettant d'exprimer les différentes idées émergeant au fil de la conception, les difficultés rencontrées, des questionnements laissés en suspens, des tentatives avortées ou à explorer. Dans la version proposée par *Brèche*, les pages du journal reflètent la dialectique entre espace intime et collectif valorisée par le « 7-3-1 » ; les pages « Notes libres Laura », qui contiennent les traces de son passage dans le studio, et regroupent tant des réflexions sur la narration développée que des réflexions intimes et personnelles, évoquent alors un *journal intime* de recherche.

¹⁶² Ceux-ci sont explorés dans la première partie de ce chapitre : « La contrainte et le conflit comme partis pris », « Valorisation de la réflexion, de la lenteur, de l'errance, du vide », et « Briser le 4^{ème} mur de la fiction technolibérale ».

¹⁶³ *Ibid.*

¹⁶⁴ Les *dev blogs* sont des sites sur lesquels les développeurs et développeuses de jeux vidéo partagent sous la forme de billets de *blog* les étapes, mises à jour et évolutions d'un projet de jeu vidéo. Dans cette orientation, le journal de bord de *Brèche* contient des pages dont les titres évoquent les étapes d'un processus de développement agile, ainsi que des comptes-rendus du développement du jeu fictif développé par le studio, *DASH-5.0*.



Figure 7. 40 Photo de l'une des pages du journal de bord, contenant un ensemble de « notes libres » laissées par le personnage de Laura. Réalisation Olivia Levat.

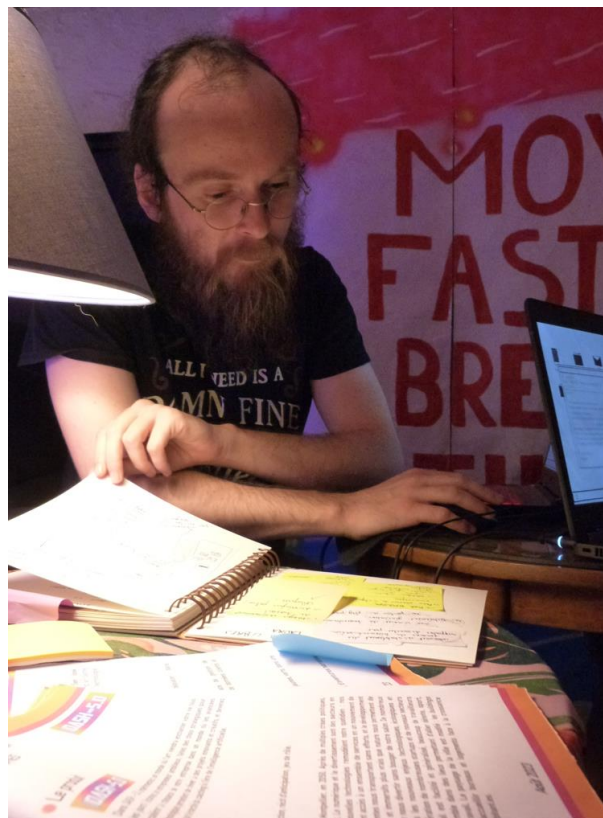


Figure 7. 41 Photo d'une session de test de *Brèche*, le 13 août 2023.

Certaines de ces notes sont issues de mes propres carnets de recherche ou d'organisation, remplis tout au long de cette recherche-création, et illustrent le dialogue entre les voix des

personnages mis en scène, mais également entre joueurs, joueuses et conceptrice, portant une réflexion sur la « mort de l'Auteur¹⁶⁵».

Dans une même orientation, mon utilisation des méthodes agiles au fil du développement de *Brèche* transpose et se réapproprie les *user stories* (ou « récits utilisateurs ») utilisées dans ces méthodes, notamment *Extreme Programming* et *Scrum*. Les *user stories* sont une liste d'éléments à intégrer à un logiciel en développement, permettant de guider les tâches à effectuer au cours de la conception. Initialement, celles-ci sont pensées en relation et du point de vue des utilisateurs et utilisatrices ; elles sont traditionnellement rédigées selon la structure « En tant qu'utilisateur, je veux ..., afin de ... ». Le « afin de » vise à exprimer un besoin, que la fonctionnalité développée entend remplir. La proposition de *Brèche* est alors de transposer de manière critique ces « récits utilisateurs » vers des « récits de concepteurs », pensés plutôt selon la phrase « En tant que concepteur, je veux... afin de... ». Cette simple modification décale l'issue de la proposition : « afin de » ne correspond plus à un besoin, mais plutôt à l'intention critique dominant la conception, renouant avec le mouvement de l'*Artgame* et la rhétorique procédurale de Ian Bogost. Ces récits permettent d'organiser le développement du jeu en fonction de son intention artistique, et de composer le discours qui sera donné à jouer aux joueurs et joueuses. Ils sont pensés en lien direct avec la boussole rhétorique, qui guide la conception des différentes strates de l'œuvre. Chacun de ces récits donne alors lieu à plusieurs itérations et expérimentations. À titre d'exemple, dans le cas de *Brèche*, le récit « *En tant que conceptrice, je veux permettre le piratage de la console, afin de proposer une rupture avec la satire mise en scène* » a par exemple donné lieu à une première recherche sous la forme de croquis, puis, en aller-retour avec mes différentes recherches plastiques, théoriques et vidéoludiques, a abouti à la version présentée tout au long de ce travail doctoral.

¹⁶⁵ R. Barthes, « La mort de l'auteur », in *Le bruissement de la langue : Essais critiques IV*, Paris, Seuil, coll. « Points essais », 1984. Cette question est analysée en détail dans le chapitre 6.

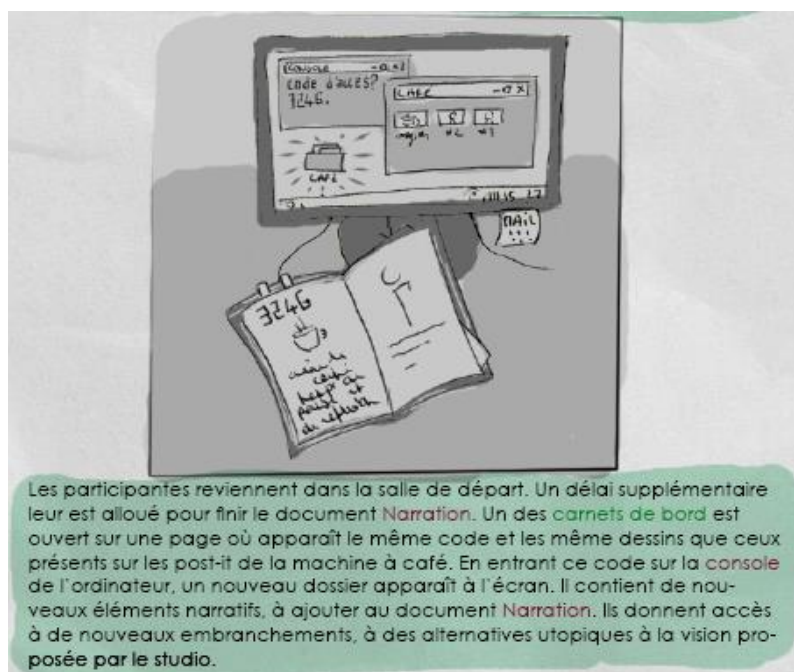


Figure 7. 42 Extrait du story-board de *Brèche*, préalable à la mise en scène informatique et physique du jeu.
Olivia Levet, Décembre 2020.

Cette proposition figure les prémices d'une recherche menée sur les méthodes agiles et leur réappropriation critique au sein de la conception d'*artgames*, émancipés des injonctions d'une production industrielle, dictée par la flexibilité et l'accélération des rythmes de travail. Elle invite à penser une évolution du *Manifeste Agile*¹⁶⁶ et de sa terminologie vers un rythme plus *humain*. Une première piste explorée dans ma pratique est de transposer la métaphore sportive développée dans *Scrum* vers une métaphore de la *marche*, renouant avec l'approche de la flânerie de David Le Breton, et valorisant la lenteur, l'errance, l'expérimentation et l'erreur au cœur de la conception. *Brèche*, dans cette orientation, est envisagée comme une étape, une halte, une brèche dans le quotidien. Dans une démarche expérimentale, l'œuvre a vocation à évoluer au fil des sessions de jeu, nourrie d'un conflit pensé au cœur de ses mécaniques. Le jeu de rôle et le théâtre sont sollicités au sein de cet *Artgame-forum* comme leviers vers l'exploration collective d'alternatives, qui entendent poser un regard critique tant sur les fictions contemporaines que sur leurs conditions de fabrication, et dont le *journal de bord* se fait le témoin : à l'issue du *Forum Exquis*, proposition est faite à chaque joueur et joueuse d'inscrire dans les pages du journal, à la manière du personnage de Laura, un retour sur son passage au sein du studio fictif, ainsi que sur la nouvelle narration proposée pour le jeu *DASH-5.0*. Celui-ci contient alors, au fil des sessions de jeu, les traces des pistes utopiques explorées au sein de ce théâtre d'expérimentation ludique.

¹⁶⁶ *Agile Manifesto*, 2001 (en ligne, consulté le 8 septembre 2023) <http://agilemanifesto.org/>

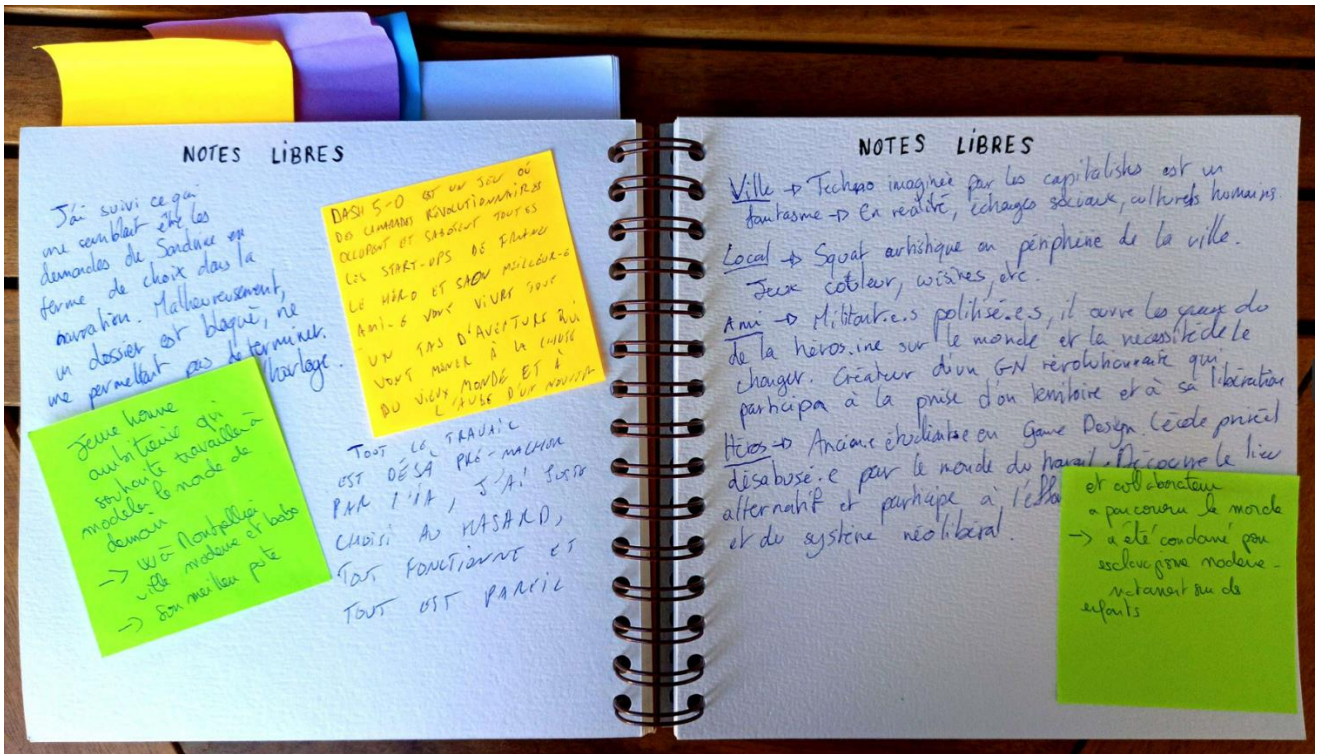


Figure 7. 43 Photo des notes laissées par les joueurs et joueuses à l'issue des sessions de test de *Brèche*, le 13 août 2023.

Conclusion

L'utopie numérique¹, déployée à grande échelle, dessine un monde où il devient difficile de constituer des espaces de résistance à la marche ultralibérale. Celle-ci affecte la sphère des loisirs et celle du travail, et, dans un mouvement similaire à la constitution de la *Silicon Valley* sur le terreau de la contre-culture américaine, semble intégrer toute tentative émancipatrice ou culturelle à ses rouages. L'industrie du jeu vidéo n'est pas épargnée : les succès vidéoludiques, en mettant en scène des mondes dans lesquels les joueurs et joueuses deviennent les héros tragiques d'aventures favorisant la performance, la rapidité d'exécution et l'action récompensée, se font souvent complices de l'idéologie dominante. Et cela, depuis les représentations mises en scène jusqu'aux conditions de fabrication. La proposition de cette recherche-crédation a alors été d'imaginer des conditions permettant d'affirmer le *jeu* dans une dimension émancipatrice, en renouant avec une forme artistique ludique participative, politique et révolutionnaire : le *Théâtre de l'opprimé*² d'Augusto Boal. Ses techniques – et particulièrement celle du théâtre-forum, qui invite les spectateurs à devenir « spect-acteurs », à se prêter au *jeu* de l'acteur pour exercer les conditions d'émancipation du citoyen – envisagent la scène de jeu théâtrale comme le lieu d'une possible remise en question critique et politique, et dessine des pistes vers l'affirmation d'œuvres ludiques et interactives émancipatrices.

L'analyse critique du dispositif théâtral classique et de son pouvoir coercitif et aliénant opérée par le Théâtre de l'opprimé a autorisé à confronter le jeu vidéo et ses

¹ F. Turner, *Aux sources de l'utopie numérique : De la contre-culture à la cyberculture*, Stewart Brand, un homme d'influence [2006], trad. Laurent Vannini, Caen, C&F éditions, 2021.

² A. Boal, *Théâtre de l'opprimé* [1975], trad. Dominique Lémann, Paris, La Découverte/Poche, 1996.

mécanismes dominants face aux enjeux qu'il véhicule. Il a amené à déceler les racines idéologiques communes entre les deux domaines, qui, tous deux, proposent de mettre en place des *terrains de jeux* – que ceux-ci soient physiques ou informatiques – partagés avec un public dans une relation vivante. L'approche du programme informatique depuis la *métaphore du théâtre* a ouvert la voie vers un questionnement sur la place d'un public-joueur dans la mise en scène d'une fiction ludique dont il occupe le rôle central. Cette métaphore a donné lieu à deux orientations étudiées dans ce travail de recherche, qui témoignent de débats et enjeux communs entre le domaine du théâtre et celui du jeu vidéo sur la prise en compte du public – et sur sa capacité d'action et possible émancipation – au sein de la *représentation*.

Le Théâtre de l'opprimé, par sa remise en question d'un système tragique aristotélicien entendu comme « coercitif³», initie chez des concepteurs comme Gonzalo Frasca une approche du médium vidéoludique dans sa capacité à mettre en place des *simulations* critiques du réel. Celles-ci embrassent pleinement le caractère interactif du jeu vidéo en abandonnant le prisme de la seule *cohérence narrative* pour redonner un sens politique à l'action des joueurs et joueuses au sein du système ludique⁴. D'autres approches valorisent, à l'instar de celle de Brenda Laurel⁵, une *Poétique* du jeu vidéo et de l'interface informatique qui renoue avec l'approche aristotélicienne pour penser l'engagement total des utilisateurs et utilisatrices dans l'interface informatique. Son ambition est alors de penser l'interactivité comme la co-écriture d'une fable maintenant la tension dramatique garante d'un plaisir esthétique, traduisant la quête d'un *récit interactif parfait*.

Le *théâtre immersif*, tel qu'envisagé dans sa forme contemporaine à travers l'esthétique de la compagnie Punchdrunk, constitue le point d'orgue de cette quête ; en proposant au public de déambuler parmi les acteurs et actrices dans des mises en scène fragmentées, englobantes et sensationnelles, il pose une pierre supplémentaire dans l'histoire du récit interactif vers la constitution d'univers vidéoludiques de plus en plus fluides, réalistes et immersifs. Il envisage le spectateur à la manière d'un héros de jeu vidéo, évoluant dans une *narration environnementale*⁶, rappelant les *walking simulators* ou les *escape games*. Il prolonge le cheminement entamé par les avant-gardes artistiques et théâtrales et suivi par le Théâtre de l'opprimé vers une sortie des théâtres et lieux institutionnels cloisonnés, mais laisse cependant de côté toute ambition contestataire ; le jeu y apparaît comme le tremplin vers la mise en place d'univers vertigineux, sensationnels. Ceux-ci placent la recherche d'une

³ A. Boal, *Théâtre de l'opprimé* [1975], trad. Dominique Lémann, Paris, La Découverte/Poche, 1996.

⁴ G. Frasca, *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*, M.A. Thesis of Information Design and Technology, sous la direction de Janet H. Murray, Atlanta, Georgia Institute of Technology, 2001.

⁵ B. Laurel, *Computers as Theatre*, 2nde édition, Addison-Wesley, 2014.

⁶ Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture. », Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, ed. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, The MIT Press, 2004.

expérience viscérale, plaisante et source de *sensations fortes* au premier plan, et semblent nier toute possibilité de *distanciation* critique.

Le théâtre immersif, en sollicitant des procédés préexistants dans l'histoire de la performance et d'un théâtre politique – la sortie des théâtres, la déambulation du public, sa participation au sein de l'œuvre – par le prisme de l'*immersion*, fait écho à la recherche contemporaine d'une plongée totale dans la fiction. Les évolutions technologiques qui irriguent l'industrie du jeu vidéo en sont une illustration : de la réalité virtuelle jusqu'à l'arrivée récente des technologies d'intelligence artificielle au sein des studios, en passant par le fantasme d'un *metaverse*, augmentant le réel. Envisagée à plus grande échelle, cette quête concrétise la réalisation d'une *hyperréalité*, telle que définie par Baudrillard⁷, dans laquelle la fiction se substitue au réel ; accélérée par la technologie, la domination du jeu et de la fiction dans l'ensemble des domaines ne semble souffrir d'aucun obstacle. Les jeux deviennent *pervasifs*, et la technologie prolonge de manière fluide, invisible et ubiquitaire le quotidien. Poussé à son paroxysme, cet idéal d'immersion, de *flow*⁸, d'engagement sans limite au sein de mondes fictionnels englobants, semble bien abolir toute possibilité critique et distanciée d'un retour à un réel politique et social.

L'hyperréalité, à travers l'utopie numérique siliconienne, n'est plus un fantasme ; la fiction qu'elle soutient est technolibérale⁹. Celle-ci s'exprime dans des espaces privilégiés, maintenus par les logiques technologiques : la fluidité devient flexibilité, performance, rapidité d'exécution. Les manifestations de cette « utopie » sont nombreuses : des plateformes numériques de l'ubérisation, jusque dans les *start-ups*, où l'idéal d'un monde fluide et globalisé est traduit par le règne de l'*open space* : les barrières sont levées, jusqu'à celles qui cadrent la séparation entre l'espace intime, de vie, et celui du travail.

Le modèle de la *start-up*, dominant dans l'industrie du jeu vidéo, cristallise un certain nombre d'enjeux critiques explorés tout au long de cette recherche-crédation. Dans son fonctionnement, elle témoigne de cette domination hyperréelle et ludique. Les ressorts du jeu sont sollicités, dans un esprit propre à la *gamification*, pour maintenir une auto-motivation, un auto-contrôle des employés ; que cela passe par la mise en place de *challenges*, de récompenses, ou par le fameux « esprit baby-foot », censé témoigner d'une horizontalité et d'une camaraderie à toute épreuve, mais qui dissimule bien souvent une reproduction des dérives tayloristes que la *start-up* proclame pourtant combattre. La *start-up* est une manifestation de ce monde-*simulacre* ; elle illustre pleinement le dévoiement des valeurs de

⁷ J. Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981.

⁸ M. Csikszentmihalyi, *Flow : The Psychology of Optimal Experience*, New York, Harper & Row, 1990.

⁹ E. Sadin, *La silicolonisation du monde. L'irrésistible expansion du libéralisme numérique*, Paris, l'Échappée, 2016.

la contre-culture américaine sur laquelle se fonde le technolibéralisme. Ce dévoiement s'exprime dans la récupération *kitsch* d'une esthétique contestataire – en écho au slogan d'Apple, « Think Different » – mais également dans le détournement des valeurs de libération et d'émancipation propres à la culture *hippie*.

Dans ces *startups*, le théâtre-forum devient théâtre d'entreprise : les « répétition[s] de la révolution¹⁰» deviennent des simulations permettant d'améliorer les rouages de l'entreprise, et de renforcer l'adhésion à sa culture. Dans le contexte politique et social du passage d'une utopie libertaire à celle du libéralisme, les piliers sur lesquels repose le Théâtre de l'opprimé sont vidés de leur potentiel critique et émancipateur. Pire, ils semblent, à l'instar des procédés valorisés dans le théâtre immersif contemporain ou dans les succès vidéoludiques, renforcer la domination d'une idéologie prônant le travail comme idéal utopique. L'horizontalité totale entre la scène et le public, la valorisation de l'action, de la prise de risque ou d'une posture *héroïque* comme conditions d'émancipation qu'il met en scène sont aujourd'hui les mots d'ordre de cette idéologie dominante.

Face à ce constat, la proposition initiale de ce travail de recherche pourrait sembler être mise en échec : force est de constater que le *jeu* mis en scène par le Théâtre de l'opprimé résiste également difficilement à la siliconisation du monde, dans des réappropriations oubliant son ancrage révolutionnaire et politique premier. Loin de se cantonner à cette conclusion, l'enjeu devient alors, au contraire, de pleinement renouer avec son ambition première, dans une remise en question idéologique du dispositif théâtral ou vidéoludique, recontextualisée à l'ère contemporaine. Cette proposition a été celle expérimentée par *Brèche*, l'œuvre développée dans ce travail de recherche-crédation, qui a mis à l'épreuve ces enjeux depuis le mouvement de l'*Artgame*.

L'*Artgame* propose un contre-poids aux valeurs et structures dominantes des jeux vidéo contemporains, dans une perspective rappelant la critique du dispositif théâtral classique du Théâtre de l'opprimé. En expérimentant au cœur-même du médium vidéoludique les conditions de résistance à la domination d'une utopie numérique, ce mouvement donne lieu à des œuvres qui affirment qu'une contre-culture vidéoludique émancipatrice et artistique est possible. Certaines de ses propositions, dans la lignée des *jeux de l'opprimé* de Gonzalo Frasca, renouent avec les procédés hérités du Théâtre de l'opprimé en mettant en scène des simulations d'injustices, brisant l'immersion et l'illusion technologiques vers un retour à un réel politique et social. *Brèche* a poursuivi cette orientation : les joueurs et joueuses ont évolué dans la mise en scène physique et numérique d'un studio de jeu vidéo, soumis aux dérives d'une industrie rythmée par le *crunch*, la flexibilité du marché et des emplois. La

¹⁰ A. Boal, *Théâtre de l'opprimé* [1975], trad. Dominique Lémann, Paris, La Découverte/Poche, 1996, p. 48.

machinerie ludique et théâtrale a simulé les mécanismes d'une *start-up*, permettant d'expérimenter et de questionner frontalement le dévoiement des valeurs de participation, d'horizontalité et de liberté aux fondements du technolibéralisme.

Brèche, en sollicitant le théâtre-forum depuis le mouvement de l'*Artgame*, prend position dans les débats soulevés par le Théâtre de l'opprimé sur la hiérarchie entre le dispositif théâtral et le public et sur les conditions de sa possible émancipation, symbolisée notamment par la position polémique du *joker* : elle a réinvesti et affirmé la position de l'*Auteur* derrière le système ludique. La mise en scène ne s'est pas limitée à une représentation des enjeux d'une situation conflictuelle, mais a déployé une satire, véhiculant un point de vue critique sur le monde. Cette position a eu vocation à souligner l'ancrage politique, social et critique de l'œuvre, dans une lutte contre la prétendue *neutralité* des fictions vidéoludiques contemporaines ; la rhétorique procédurale a permis de déployer un discours véhiculé par chacune des strates de l'œuvre, initiant un débat et un conflit dans lequel les personnes participantes ont été invitées à prendre position. L'enjeu fut alors d'affirmer, à l'encontre d'une *héroïsation* des protagonistes, le poids d'un système ludique contraignant leurs actions. Les conditions d'émancipation sont apparues dans une remise en question critique des règles et lois mises en place, symboles d'une oppression systémique maintenue par l'idéologie dominante.

Cette remise en question s'est nichée dans *Brèche* dans une approche de la dialectique du *jeu* de l'acteur ; la machinerie huilée du studio a laissé entrevoir des failles, permettant aux joueurs et joueuses de s'échapper du rôle de l'*employé idéal* dans une posture de réflexion critique, jusqu'à démanteler les rouages principaux du système. Le conflit simulé sur la scène de jeu a eu vocation à se prolonger hors de la fiction ; la fin de l'expérience a laissé tomber les *masques* du jeu et de l'illusion technologique, et la *start-up* mise en scène devint un *atelier de conception* collectif, dans lequel les joueurs et joueuses prirent part à la conception de l'œuvre vers l'émergence d'alternatives artistiques et critiques. Par ce procédé, *Brèche* a expérimenté et affirmé la rencontre entre le théâtre et le jeu vers un jeu vidéo entendu comme *art vivant*. Cette rencontre a permis de renouer avec une histoire du jeu héritée d'un art participatif et ludique, notamment chez Fluxus, où l'« art-jeu » et la mise en place d'*events*, d'*happenings* et de performances a appelé à une remise en question des catégorisations artistiques vers un art non-institutionnel, proche de la vie, *vivant*. *Brèche* a ouvert la voie vers un *Artgame-forum*, qui a eu vocation, par son ancrage dans le domaine des arts plastiques, à puiser dans ces différentes pratiques artistiques pour constituer un horizon critique face à la multiplication de scénographies et formes ludiques et immersives contemporaines, tant dans le domaine du théâtre, de la performance, que dans celui du jeu.

L'enjeu ne fut pas ici de solliciter la dimension physique et immersive dans la constitution d'une expérience viscérale, mais plutôt comme tremplin vers un jeu vidéo plus *humain*. L'*Artgame-forum* a argué de la force du médium dans la mise en scène de conflits sociaux et politiques, et a repensé l'expérience de jeu dans une valorisation de la lenteur et de l'exploration, dans une inspiration de l'*escape-game*, de l'installation artistique ou du théâtre qui ne se joue qu'au sein d'une scénographie dont elle il est indissociable. La proposition d'un *Artgame-forum* ne s'est pas cantonnée à penser et théoriser l'expérience se déroulant sur la scène de jeu, mais s'est prolongée jusque dans une remise en question des processus de production industriels du jeu vidéo, vers des méthodes de création vidéoludiques qui ont permis de repenser le rythme de création. La méthode du *Forum Exquis* a été élaborée dans cette perspective ; l'héritage *surréaliste* et les techniques du Théâtre de l'opprimé ont mené à la création d'une méthode d'écriture collaborative, dans laquelle chacune des propositions des joueurs et joueuses est débattue et articulée dans une œuvre narrative contrastée.

Brèche, pensée comme une œuvre vivante, est vouée à évoluer au fil des futures sessions de jeu, en dialogue avec les joueurs et joueuses. La mise en abyme qu'elle met en scène, en leur proposant de jouer le rôle d'employés d'un studio, puis d'artistes au sein d'un atelier, entend prolonger les axes de cette recherche vers l'expérimentation d'alternatives critiques aux conditions de création de jeux vidéo, à l'ère technolibérale. L'enjeu est également, à travers la conception de ce projet de jeu, de faire émerger d'autres propositions d'outils, de méthodes et de techniques œuvrant pour la création d'œuvres émancipées et émancipatrices. Les prémices d'une réappropriation critique des méthodologies agiles, exposée dans la dernière partie de cette recherche-crédation, en sont un exemple.

Face au rythme effréné d'un monde valorisant la performance, poussant à optimiser jusqu'à la créativité pour maintenir la cadence, *Brèche* et la proposition d'un *Artgame-forum* qu'elle a initiée entendent alors briser l'illusion de la fiction technolibérale, pour penser et réaliser des espaces de résistance au cœur de sa machinerie.

Références bibliographiques

Ouvrages :

- AARSETH, Espen J., *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997.
- ALBINET, Marc, *Concevoir un jeu vidéo*, Limoges, Fyp, coll. « Entreprendre », 2010.
- ALSTON, Adam, *Beyond Immersive Theatre : Aesthetics, Politics and Productive Participation*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2016.
- 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.
- ARISTOTE,
 - *La Poétique*, trad. Ch. Emile Ruelle, Paris, Librairie Garnier Frères, coll. « Chefs d'œuvres de la littérature grecque », 1922.
 - *Poétique et Rhétorique*, Livre premier, trad. Ch. Emile Ruelle, Paris, Librairie Garnier Frères, coll. « Chefs d'œuvres de la littérature grecque », 1922.
- ARRAULT, Valérie, *L'empire du kitsch*, Paris, Klincksieck, 2010.
- ARTAUD, Antonin, *Le Théâtre et son double* [1938], in *Œuvres complètes*, tome IV, Paris, Gallimard, coll. « Blanche », 1978.
- BARTHES, Roland, « La mort de l'auteur », in *Le bruissement de la langue : Essais critiques IV*, Paris, Seuil, coll. « Points essais », 1984.
- BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981.
- BAUMAN, Zygmunt, *La vie liquide* [2006], Paris, Pluriel, 2013.
- BIGGIN, Rose, *Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk*, Cham, Palgrave Macmillan, 2017.

BLOOM, Gina, *Gaming the Stage. Playable Media and the Rise of English Commercial Theater*, University of Michigan Press (édition numérique), 2018 (en ligne, consulté le 17 septembre 2023) <https://escholarship.org/uc/item/4rr5d99v>

BOAL, Augusto,

- *Théâtre de l'opprimé* [1975], trad. Dominique Lémann, Paris, La Découverte/Poche, 1996.
- *L'Arc-en-ciel du désir. Du théâtre expérimental à la thérapie*, trad. Julian Boal, Paris, La Découverte, 2002.
- *Jeux pour acteurs et non-acteurs* [1978], trad. Virginia Rigot-Müller, Paris, La Découverte, 2004.

BOAL, Julian, *Theatre of the Oppressed and its Times*, trad. Fabiana Comparato et Kelly Howe, Routledge (édition numérique), 2023 (en ligne, consulté le 18 juillet 2023) <https://doi.org/10.4324/9781003325048>

BOGOST, Ian

- *Unit Operations. An approach to Videogame Criticism*, Cambridge, The MIT Press, 2006
- *Persuasive games: the expressive power of videogames*, Cambridge, The MIT Press, 2007.

BOLTANSKI, Luc et CHIAPELLO, Ève, *Le nouvel esprit du capitalisme* [1999], Paris, Gallimard, 2011.

BRECHT, Bertolt,

- *Écrits sur le théâtre*, Paris, l'Arche, 1963
- *Petit Organon pour le théâtre*, Paris, L'Arche, 2010.

CABANAS, Edgar et ILLOUZ, Eva, *Happycratie : comment l'industrie du bonheur a pris le contrôle de nos vies*, trad. Frédéric Joly, Paris, Premier Parallèle, 2018.

CALLEJA, Gordon, *In-Game : From Immersion to Incorporation*, Cambridge, The MIT Press, 2011.

- CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes : (le masque et le vertige)*, Paris, Gallimard, 1958.
- CAMPBELL, Joseph, *Le Héros aux mille et un visages* [1949], Paris, R. Laffont, 1977.
- COUCHOT, Edmond et HILLAIRE, Norbert, *L'Art numérique*, Paris, Flammarion, 2003.
- CROS, Edmond, *La sociocritique*, Paris, L'Harmattan, 2003.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly, *Flow : The Psychology of Optimal Experience*, New York, Harper & Row, 1990.
- DAGNAUD, Monique, *Le modèle californien. Comment l'esprit collaboratif change le monde*, Paris, Odile Jacob, 2016.
- DEBORD, Guy, *La Société du spectacle* [1967], Paris, Gallimard, 1992.
- DJAOUTI, Damien, *La Préhistoire du jeu vidéo*, Houdan, Pix'n Love Editions, 2019.
- DORT, Bernard, *Le Spectateur en dialogue*, Paris, P.O.L. Éditeur, 1995.
- FLUXUS, *Révolution*, Le Bouscat, L'Esprit du temps, coll. « Textes essentiels », 2009.
- FREIRE, Paulo, *Pédagogie des opprimés ; suivi de conscientisation et révolution*, Paris, Éditions Maspero, 1974.
- GUERRE, Yves,
- *Jouer le conflit, Pratiques de Théâtre d'intervention*, 2nde édition, Paris, L'Harmattan, 2014.
 - *Le théâtre institutionnel, Poétique d'écologie sociale*, Paris, L'Harmattan (édition numérique), 2023.
- HENRIOT, Jacques, *Le jeu* [1969], Presses universitaires de France (réédition numérique FeniXX), 2020 (en ligne, consulté le 2 août 2023) <https://play.google.com/books/reader?id=zi7NDwAAQBAJ&pg>
- HOWE, Kelly, BOAL, Julian et SOEIRO, José (éd.), *The Routledge Companion to the Theatre of the Oppressed*, Routledge (édition numérique), 2019 (en ligne, consulté le 21 juillet 2023) <https://play.google.com/store/books/details?id=fn6JDwAAQBAJ>

HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951.

JACQUES, Emmanuelle, *Le plaisir de jouer ensemble : joueurs casuels et interfaces gestuelles de la Wii*, Paris, L'Harmattan, 2011.

LAUREL, Brenda,

- *Computers as Theatre* [1991], 2nde édition, Upper Saddle River, NJ, Addison-Wesley, 2014.
- *Utopian Entrepreneur*, Cambridge, The MIT Press, 2001.

LE BRETON, Ronan, *Design narratif, Scénario et expérience de jeu*, Avignon, Scénario 2.0, 2017.

MACHON, Joephine,

- *Immersive theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2013.
- *The Punchdrunk Encyclopaedia*, Londres, Routledge, 2018.

MATTON, Léonard, *Helsingør, château d'Hamlet, L'avant-scène théâtre*, n° 1481, Paris, avril 2020.

MONTOLA, Marcus, STENROS, Jaakko et WAERN, Annika, *Pervasive games. Theory and design. Experiences on the boundary between Life and Play*, Burlington, Morgan Kaufmann, 2009.

MURRAY, Janet H., *Hamlet on the Holodeck, The Future of Narrative in Cyberspace* [1997], Cambridge, The MIT Press, 2017.

NEVEUX, Olivier, *Contre le théâtre politique*, Paris, La Fabrique, 2019.

NORMAN, Donald, *Le design des objets du quotidien* [1988], trad. P. Durand-Desgranges, Paris, Ed. Eyrolles, 2020.

PASSERON, René, *Pour une philosophie de la création*, Paris, Klincksieck, 1989.

RANCIERE, Jacques, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2008.

ROSA, Hartmut, *Aliénation et Accélération : vers une théorie critique de la modernité tardive* [2010], trad. Thomas Chaumont, Paris, La Découverte, 2012.

SADIN, Éric, *La silicolonisation du monde. L'irrésistible expansion du libéralisme numérique*, Paris, l'Échappée, 2016.

SALEN, Katie et ZIMMERMAN, Eric, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press, 2003.

SCHRANK, Brian, *Avant-garde videogames : Playing with Technoculture*, Cambridge, The MIT Press, 2014.

TOTTEN, Christopher W., *An Architectural Approach to Level Design*, New York, A K Peters/CRC Press, 2014.

TRICLOT, Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011.

TURNER, Fred,

- *Aux sources de l'utopie numérique : De la contre-culture à la cyberculture, Stewart Brand, un homme d'influence* [2006], trad. Laurent Vannini, Caen, C&F éditions, 2021.
- *Le cercle démocratique : Le design multimédia, de la Seconde Guerre mondiale aux années psychédéliques* [2013], trad. Anne Lemoine, Caen, C&F éditions, 2016.
- *L'usage de l'art, de Burning Man à Facebook, art, technologie et management dans la Silicon Valley*, trad. Jay Demazière, Sophie Harris, Marine Kennerknecht et Hervé Le Crosnier, Caen, C&F éditions, 2020.

VOGLER, Christopher, *The writer's journey: Mythic structure for writers* [1992], Studio City, Michael Wiese Productions, 2007.

Articles :

ALSTON, Adam, « Audience participation and neoliberal value : Risk, agency and responsibility in immersive theatre », *Performance Research*, vol. 18, n° 2, pp. 128-138, 2013 (en ligne, consulté le 31 juillet 2023) <https://doi.org/10.1080/13528165.2013.807177>

- ANDRIEU, Bernard et BUREL, Nicolas, « La communication directe du corps vivant. Une émersion en première personne », *Hermès*, n° 68, 2014, pp. 46-52 (en ligne, consulté le 24 septembre 2023) <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2014-1-page-46.htm>
- BIAGINI, Cédric et CARNINO, Guillaume, « On arrête parfois le progrès », in Cédric Biagini et Guillaume Carnino (dir.), *Les luddites en France*, Paris, L'échappée, 2011, pp. 5-59.
- BIET, Christian, « New York, 2006 et le théâtre de l'enfer. Hell House et Dynamic evangelism: la Vrai Foi fait recette », *Image [&] Narrative*, n° 17, 2007 (en ligne, consulté le 18 juillet 2023) http://www.imageandnarrative.be/inarchive/digital_archive/biet.htm
- BOAL, Julian, « Origines et développement du Théâtre de l'Opprimé en France », in Christian Biet et Olivier Neveux (dir.), *Une histoire du spectacle militant : théâtre et cinéma militants 1966-1981*, Vic la Gardiole, l'Entretemps, 2007, pp. 216-227.
- BOBOC, Anca et METZGER Jean-Luc, « Les méthodes agiles et leurs contradictions. Analyse de leurs effets sur les métiers de l'informatique », *Sociologies*, 2020 (en ligne, consulté le 8 septembre 2023) <https://doi.org/10.4000/sociologies.12471>
- BOUKO, Catherine,
- « La Fabrication des images et le théâtre immersif, entre représentation et simulation », *Degrés*, vol. 151, 2013, pp. 1-14 (en ligne, consulté le 31 mai 2023) <https://biblio.ugent.be/publication/8124044/file/8134213>
 - « Le théâtre immersif est-il interactif ? L'engagement du spectateur entre immersion et interactivité », *Tangence*, n° 108, 2015, pp. 29-50 (en ligne, consulté le 31 mai 2023) <https://doi.org/10.7202/1036453ar>
 - « Le théâtre immersif : une définition en trois paliers », *Sociétés*, n° 134, 2016, pp. 55-65 (en ligne, consulté le 21 juillet 2023) <https://www.cairn.info/revue-societes-2016-4-page-55.htm>

- CAÏRA, Olivier, « Les dimensions multiples de l'engagement ludique », « A quoi nous engage le jeu ? », *Sciences du jeu*, n° 10, 2018 (en ligne, consulté le 31 mai 2023) <https://journals.openedition.org/sdj/1149>
- CHOUDHURY, Nupur, « World Wide Web and Its Journey from Web 1.0 to Web 4.0 », *International Journal of Computer Science and Information Technologies*, vol. 5, n° 6, 2014 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) <https://ijcsit.com/docs/Volume%205/vol5issue06/ijcsit20140506265.pdf>
- CLAIS, Jean-Baptiste et ROUSTAN, Mélanie, « Le jeu vidéo, c'est physique ! Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique », in Mélanie Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, 2003, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », série « Consommations & Sociétés », pp. 35-52.
- CORREIA, Mickaël, « L'envers des friches culturelles. Quand l'attelage public-privé fabrique la gentrification », *Revue du Crieur*, La Découverte, n° 11, 2018, pp. 52-67 (en ligne, consulté le 12 juillet 2023) <https://www.cairn.info/revue-du-crieur-2018-3-page-52.htm>
- COUDRAY, Sophie, « La radicalité politique du Théâtre de l'opprimé », *Période*, 30 avril 2018 (en ligne, consulté le 31 mai 2023) <http://revueperiode.net/la-radicalite-politique-du-theatre-de-lopprime/>
- 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*, 2014 (en ligne, consulté le 19 août 2023) <https://shs.hal.science/halshs-01351647/document>
- DAGONNEAU, Marie, « Les tiers-lieux en France, laboratoires de nouvelles solidarités socio-spatiales ? », *Géographie des solidarités*, vol. 99, n° 3, 2022, pp. 435-457 (en ligne, consulté le 21 juillet 2023) <https://doi.org/10.4000/bagf.9973>
- DEBORD, Guy,
- *Internationale Situationniste*, n 1, juin 1958.
 - « Rapport sur la construction des situations et sur les conditions de l'organisation et de l'action de la tendance situationniste internationale », *Inter*, n° 44, 1989, pp. 1-11.

DRYANSKY, Larisa, « Avant les hippies. L'émergence du multimédia et la fabrique de la démocratie aux États-Unis », in F. Turner, *Le cercle démocratique : Le design multimédia, de la Seconde Guerre mondiale aux années psychédéliques* [2013], trad. Anne Lemoine, Caen, C&F éditions, 2016.

FRASCA, Gonzalo,

- « The Sims: Grandmothers are cooler than trolls », *Game Studies, the international journal of computer game research*, vol. 1, n°1, juillet 2001 (en ligne, consulté le 31 juillet 2023) <https://gamestudies.org/0101/frasca/>
- « Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place », *Digital Games Research Conference 2003*, vol. 2, 2003 (en ligne, consulté le 31 juillet 2023) https://ludology.typepad.com/weblog/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf
- « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », in M. J. P. Wolf et B. Perron (éd.), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, 2003, pp. 221-235 (en ligne, consulté le 8 août 2023) https://ludology.typepad.com/weblog/articles/VGT_final.pdf

FREYDEFONT, Marcel, « Les contours d'un théâtre immersif », « Utopies de la scène, Scènes de l'utopie », *Agon*, n 3, 2010 (en ligne, consulté le 2 août 2023) <https://journals.openedition.org/agon/1559>

GENVO, Sébastien, « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermès*, n° 62, 2012, pp. 127-133 (en ligne, consulté le 4 août 2023) <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-127.htm>

GUEZ, Emmanuel, GIRIAT, Christian et BOISSARIE, Xavier, « Le spectateur-joueur : une mutation du spectateur par le code. Regards sur la Sonde 04#12 », in Isabelle Moindrot et Sangkyu Shin (dir.), *Transhumanités : Fictions, formes et usages de l'humain dans les arts contemporains*, Paris, L'Harmattan, 2013.

HARPER, James, « From excavation to reconfiguration. Emergent co-creation in playful performance », in C. Pearce et N. Fortugno (dir.), *Well Played. A Journal on Video Games, Values, and Meaning*, vol. 10, n°2, 2021 (en ligne, consulté le 18 septembre 2023) <https://press.etc.cmu.edu/sites/default/files/articles/04.%20FROM%20EXCAVATION%20TO%20RECONFIGURATION.pdf>

- HOARE, Douglas, « The Stanley Parable : le joueur contre le narrateur », « Poïétique du jeu vidéo : ce que le jeu vidéo fait à la création », *Appareil*, n°23, 2021 (en ligne, consulté le 22 août 2023) <https://doi.org/10.4000/appareil.3954>
- HOLMES, Tiffany, « Arcade Classic Spawn Art ? Current Trends in the Art Game Genre », *Melbourne Digital Arts & Culture*, Melbourne, 2003, p. 46 (en ligne, consulté le 29 juillet 2023) <https://web.archive.org/web/20130420092835/http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Holmes.pdf>
- JACQUES, Emmanuelle, « Des jeux vidéo engagés, pour éduquer ? Du théâtre de l'opprimé aux jeux vidéo : September 12th de Gonzalo Frasca », *Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea*, vol. 2, no II, 2018, pp. 65-76 (en ligne, consulté le 29 juillet 2023) <https://rime.cnr.it/index.php/rime/article/view/41/69>
- JACQUES, Emmanuelle et SIEGEL, Claire, « La jouabilité postmoderne des interfaces gestuelles », *Le corps dans les jeux vidéo ubiquitaires*, 20 novembre 2014, RIRRA 21, UM3, LIRMM, UM2, 2014 (en ligne, consulté le 24 juillet 2022) <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01636356v1/document>
- JACQUES, Emmanuelle, SOLINSKI, Sandra, OLLAGON, Claire et RINATO, Yves, « La conception numérique, entre espace intime et monstration, à la recherche des intelligences collectives », in Jean-Michel Penalva (dir.), *Intelligence collective*, Actes des rencontres 2006, Nîmes, 22-24 mai 2006, Presses Des Mines, 2006.
- JAPPE, Anselm, « Baudrillard, détournement par excès », *Lignes*, n° 31, pp. 67-78 (en ligne, consulté le 31 juillet 2022) <https://www.cairn.info/revue-lignes-2010-1-page-67.htm>
- JENKINS, Henry,
- « Game Design as Narrative Architecture », in Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan, *First Person, New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge, The MIT Press, 2004, pp. 118-130.

- « Le game design : une architecture narrative », trad. de Maxime Cervulle, Site de l'exposition « Arcade ! Jeux vidéo ou pop art ? », Théâtre de l'Arcade, scène nationale d'Evry et de l'Essonne, 2010 (en ligne, consulté le 11 septembre 2023) <http://www.ageron.net/wp-content/uploads/2021/01/Le-game-design--une-architecture-narrative-Par-Henry-Jenkins.pdf>

LAUREL, Brenda, « Designed animism », in Thomas Binder, Jonas Löwgren et Lone Malmberg, *Re(searching) the Digital Bauhauss*, Londres, Springer, 2008, pp. 251-274.

LEBAS, Chloé, « Carrière d'auto-entrepreneur et rapports (critiques) au travail : comment les coursiers à vélo font émerger des contestations », *La Revue de l'Ires*, n° 99, 2019, pp. 37-61 (en ligne, consulté le 1^{er} juillet 2023) <https://www.cairn.info/revue-de-l-ires-2019-3-page-37.htm>

LE BRETON, David, « Chemins de traverse : éloge de la marche », « Les industries de l'évasion », *Quaderni*, n°44, 2001, pp. 5-16 (en ligne, consulté le 29 août 2023) https://www.persee.fr/doc/quad_0987-1381_2001_num_44_1_1478

LEVET, Olivia,

 - « Théâtre immersif et jeu vidéo : Éléments d'analyse sociocritique du processus de création participative », « Poïétique du jeu vidéo : ce que le jeu vidéo fait à la création », *Appareil*, n°23, 2021 (en ligne, consulté le 22 août 2023) <https://doi.org/10.4000/appareil.3991>
 - « Du théâtre forum aux jeux narratifs, interactivité et engagement dans les jeux vidéo », « Généalogies imaginaires », *À l'Épreuve*, n°7, 2021 (en ligne, consulté le 22 août 2023) <https://alepreuve.org/content/du-theatre-forum-aux-jeux-narratifs-interactivite-et-engagement-dans-les-jeux-video>
 - « Video Games, Flow and Immersive Theatre: Participatory Arts in the Ultraliberal Era », in Réjane Dreifuss, Simon Hagemann et Izabella Pluta (éd.), *Live performance and video games*, Bielefeld, Transcript, 2024, article accepté pour publication.
 - « Théâtre », in Gilles Brougère et Emmanuelle Savignac (dir.), *Dictionnaire des sciences du Jeu*, Erès, coll. « Questions de société », à paraître.

- LUCBERT, Sandra, « Les pulsions destructrices du numérique. De la ligue du LOL à DAU, un nouveau régime de pouvoir », *La Revue du Crieur*, n° 13, pp. 112-129 (en ligne, consulté le 31 juillet 2022) <https://www.cairn.info/revue-du-crieur-2019-2-page-112.htm>
- NEVEUX, Olivier, « Difficultés de l'émancipation, Remarques sur la théorie du "Théâtre de l'opprimé" », in Etienne Tassin (dir.), « Les politiques du praticable, Scénographies publics et chorégraphies politiques », *Tumultes*, n° 42, Kimé, 2014 (en ligne, consulté le 16 juin 2023) <https://www.cairn.info/revue-tumultes-2014-1-page-191.htm>
- PEARCE, Celia,
- « Narrative Environments », in F. von Borries, S. P. Walz, M. Böttger (éd.), *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, Bâle, Birkhauser, 2007, pp. 200-205.
 - « Introduction: Building a plane in mid-air », « A Special Issue on Playable Theatre », in C. Pearce et N. Fortugno (dir.), *Well Played. A Journal on Video Games, Values, and Meaning*, vol. 10, n°2, 2021 (en ligne, consulté le 18 septembre 2023) <https://press.etc.cmu.edu/sites/default/files/articles/01.%20INTRODUCTION-%20BUILDING%20A%20PLANE%20IN%20MID-AIR.pdf>
- POIRSON, Martial, « "Un taon au flanc de la société": le théâtre-forum en France aujourd'hui », Bernard Faivre (dir.), « Théâtre populaire, actualité d'une utopie », *Études théâtrales*, 2008, pp. 75-91 (en ligne, consulté le 25 septembre 2023) <https://www.cairn.info/revue-etudes-theatrales-2007-3-page-75.htm>
- PUCHEU, David, « Effacer l'interface. Une trajectoire du design de l'interaction hommemachine », *Interfaces numériques*, vol. 5, n° 2, 2016 (en ligne, consulté le 11 septembre 2023) <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/3044>
- RYAN, Marie-Laure, « Des jeux narratifs aux fictions ludiques. Vers une poétique de la narration interactive » [2009], trad. A.-L. Rebreyend, *Nouvelle revue d'esthétique*, n° 11, 2013, pp. 37-50 (en ligne, consulté le 29 juillet 2023) <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2013-1-page-37.htm>

- SICART, Miguel, « Against Procedurality », *Game Studies, the international journal of computer game research*, vol. 11, n° 3, décembre 2011 (en ligne, consulté le 29 juillet 2023) https://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap
- SIEGEL, Claire, « Les origines socio-idéologiques de l'Artgame, enjeux de la gamification dans la création vidéoludique », in Patricia Signorile (dir.), « La création numérique ludique : une œuvre comme les autres? », *Les cahiers des rencontres Droit et Arts*, Aix-en-Provence, PUAM, 2020, pp. 31-48.
- SIEGEL, Claire, COSSART, Florian et LEVET, Olivia, « Jeux vidéo et patrimoine, retour d'expérience sur le jeu Toulouse et le Petit Méridional de la Bûche Magique », « Patrimoines et numérique : un état de la recherche et des expérimentations », *Patrimoine du Sud*, n°12, 2020 (en ligne, consulté le 22 août 2023) <https://doi.org/10.4000/pds.5887>
- SIEGEL, Claire et CERVELLIN, Patrice, « Jeu d'auteurs. The Beginner's Guide de Davey Wreden », *Interfaces numériques*, vol. 6, n° 1, 2017 (en ligne, consulté le 24 août 2023) <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.2820>
- SZTULMAN, Paul, « Décor, mon beau soucis », *Artpress2*, n° 28, Paris, Février-Mars-Avril 2013, pp. 44-49 (en ligne, consulté le 26 juillet 2022) <https://www.artpress.com/2013/02/08/decor-mon-beau-souci/>
- TAKEUCHI, Hirotaka et NONAKA, Ikujiro, « The New New Product Development Game », *Harvard Business Review*, janvier 1986 (en ligne, consulté le 8 septembre 2023) <https://hbr.org/1986/01/the-new-new-product-development-game>
- TOFFIN, Gérard, « Antonin Artaud et le théâtre oriental », « Le spectateur en action », *Jeu*, n 147, 2013, pp. 165-169 (en ligne, consulté le 21 juillet 2023) <https://id.erudit.org/iderudit/69493ac>
- TRICLOT, Mathieu, « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo », in Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian et Samuel Coavoux, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, 2012, pp. 207-235.
- WEISER, Mark, « The Computer for the 21st Century », « Communications, Computers and Networks: How to Work, Play and Thrive in Cyberspace », *Scientific American*, vol. 265, n° 3, 1991, pp. 94-105.

ZANDBERGEN, Dorien, « Silicon Valley New Age. The Co-Constitution of the Digital and the Sacred », in Stef Aupers et Dick Houtman (ed.), *Religions of Modernity: Relocating the Sacred to the Self and the Digital*, Leiden, Brill, 2010, pp. 161-186.

ZVONKINE, Eugénie, « Per aspera ad astra, or Through Post-cinema Toward Cinema, the Reverse Journey of Ilya Khrzhanovsky's DAU », in Dominique Chateau et José Moure, *Post-Cinema: Cinema in the Post-Art Era*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2020, pp. 311-239 (en ligne, consulté le 17 juillet 2022) <https://www.jstor.org/stable/j.ctv1b0fvtp.21>

Thèses et mémoires :

CAZENEUVE, Axelle, *Éthique et politique du jeu. Jeu de rôle grandeur nature et engagement politique en Finlande*, Mémoire en Anthropologie sociale et historique, Toulouse II, sous la direction de Laurent Gabail, 2019.

CERVELLIN, Patrice, *Étude critique pour une création vidéoludique non formatée : du coffre à jouets au jeu vidéo*, Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault, Montpellier III, 2019.

CHEN, Jenova, *Flow in Games*, MFA Thesis, 2006.

FRASCA, Gonzalo,

- *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*, M.A. Thesis of Information Design and Technology, sous la direction de Janet H. Murray, Atlanta, Georgia Institute of Technology, 2001.
- *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*, Thèse de doctorat, sous la direction de Espen Aarseth, IT University of Copenhagen, 2007.

HARPER, James Andrew, *Play and Cultural Transformation: Designing for Reflexive Agency in Participatory Performance*, Thèse de doctorat, School of English Literature, Language and Linguistics, sous la direction de Helen Freshwater et James Ash, Newcastle University, 2020.

LAUREL, Brenda, *Toward the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System*, Thèse de doctorat en Théâtre, sous la direction de Donald Glancy, The Ohio State University, 1986.

LEVET, Olivia, *Jeu vidéo et théâtre. Les enjeux d'une œuvre entre interactivité, narration et politique*, Mémoire de master en Arts plastiques, sous la direction d'Emmanuelle Jacques, Montpellier III, 2018.

SERDANE, Thierry, *Le jeu vidéo, un art mécanique ? Se réapproprié la contre-culture*, Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault, Montpellier III, 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 III, 2015.

WHITLOCK, Katherine Lynne, *Theatre and the video game: beauty and the beast*, MFA Thesis in department of Philosophy, The Ohio State University, 2004.

Conférences et séminaires :

BJÖRK, Staffan et JUUL, Jesper, S., « Zero-Player Games or: What We Talk about When We Talk about Players », « The Philosophy of Computer Games Conference », Madrid, 2012 (en ligne, consulté le 17 août 2023) <https://www.jesperjuul.net/text/zeroplayergames/>

CERVELLIN, Patrice, « La technique au secours de l'inspiration défaillante », communication lors de l'*Atelier#3 bis* « Protocoles et approches procédurales des arts numériques et de l'art game », Montpellier, 23 septembre 2022.

JOUVE, Emeline, MEZERGUES, Juliette et PRUDON, Déborah (comité d'organisation), journée d'étude « Théâtre immersif sur les scènes contemporaines anglophones et francophones », Paris, 17 janvier 2020.

LEVET, Olivia, « Her Story de Sam Barlow : Le slow, à rebours de la machinerie ludique », communication à la journée d'étude « Slow art, Slow game, Le slow en questions », Montpellier, 22 et 23 avril 2021.

MARCOLINI, Patrick, « La société du spectacle », conférence donnée à la BNF, 2013, (en ligne, consulté le 17 juillet 2022) <https://www.youtube.com/watch?v=LAibRpDB9qM&t=6s>

SIEGEL, Claire,

- « Game Design, une rhétorique langagière de pouvoir », communication à la journée d'étude « Le discours des mécaniques dans les jeux vidéo », « Montpellier Industries Culturelles et Créatives », Montpellier, 15 avril 2019.
- « La Gamification, promesse de réenchantement du monde ? ». Colloque « Homo Ludens du 21e siècle », RIRRA 21 et LIRMM, Montpellier, Novembre 2015, (en ligne, consulté le 24 août 2020) <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01815477>

SIEGEL, Claire et LEVET, Olivia, « L'"escape game", nouvel anti-échappatoire postmoderne. Critique de la déconstruction de la réalité malade de Jane McGonigal et de ses remèdes actuels », Journée d'étude « Déconstruction de la déconstruction », RIRRA 21, Université Montpellier III, 14 mars 2019.

Articles de presse ou de blog :

BECARD, Thomas, « J'ai visité le projet DAU et j'en suis ressorti un poil confus », *Télérama*, 8 février 2019 (en ligne, consulté le 12 juillet 2022) <https://www.telerama.fr/scenes/jai-visite-le-projet-dau-et-jen-suis-ressorti-un-poil-confus,n6124348.php>

CARIO, Erwan, « Sam Barlow : "'Her Story' est une expérience très intime" », *Libération*, 30 juillet 2015 (en ligne, consulté le 23 août 2023) https://www.liberation.fr/culture/2015/07/30/sam-barlow-her-story-est-une-experience-tres-intime_1353298/

CHAPUIS, Marius et CARIO, Erwan,

- « Récits de harcèlement et d'agressions sexuelles à Ubisoft : "Les jeux vidéo c'est fun, on peut tout faire, rien n'est grave" », *Libération*, 1^{er} juillet 2020 (en ligne, consulté le 26 juin 2023) https://www.liberation.fr/images/2020/07/01/recits-de-harcelement-et-d-agressions-sexuelles-a-ubisoft-les-jeux-video-c-est-fun-on-peut-tout-fair_1793062/
- « Ecoles de jeu vidéo : « Je ne veux plus des humains, je veux des zombies », *Libération*, 6 février 2021 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) https://www.liberation.fr/culture/jeux-video/ecoles-de-jeu-video-je-ne-veux-plus-des-humains-je-veux-des-zombies-20210406_I2QZDI5VC5BTDDAZXPRXOK3DNA/

- CHEVRIER, Joël, « Quand un chercheur vit l'expérience « DAU » : conversation avec Joël Chevrier, physicien », *The Conversation*, 7 mars 2019 (en ligne, consulté le 26 juillet 2022) <https://theconversation.com/quand-un-chercheur-vit-l'experience-dau-conversation-avec-joel-chevrier-physicien-113059>
- DORMAN, Veronika, « Projet «DAU» : la «secte» du temple soviétique », *Libération*, 21 janvier 2019 (en ligne, consulté le 18 juillet 2022) https://www.liberation.fr/arts/2019/01/21/projet-dau-la-secte-du-temple-soviet_1704460/
- FALTOT, Xavier, « 38h47 dans le monde parallèle de DAU », *BeauxArts*, 2 mars 2019 (en ligne, consulté le 12 juillet 2022) <https://www.beauxarts.com/grand-format/38-h-47-dans-le-monde-parallele-de-dau/>
- GAYTE, Aurore, « Une ambiance de boy's club horrible » : l'industrie française du jeu vidéo est toujours aussi sexiste », *Numerama*, 24 juin 2020 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) <https://www.numerama.com/politique/632123-une-ambiance-de-boys-club-horrible-lindustrie-francaise-du-jeu-video-est-toujours-aussi-sexiste.html>
- JAKOB-HOFF, Tristan, « At the Gates of Temple Studios: Where gaming and theatre collide », *Eurogamer*, 2 mai 2014 (en ligne, consulté le 26 juillet 2022) <https://www.eurogamer.net/how-punchdrunk-created-a-virtual-world-in-the-heart-of-central-london>
- LEBAS, Chloé, « Comment le confinement a enfoncé les livreurs à vélo dans la précarité », *The Conversation*, 17 mai 2020 (en ligne, consulté le 1^{er} juillet 2023) <https://theconversation.com/comment-le-confinement-a-enfonce-les-livreurs-a-velo-dans-la-precarite-138617>
- LEIGH, Alexander, « All you have is video of a woman talking to the cops. Is she guilty ? », *Offworld*, 19 mars 2015 (en ligne, consulté le 24 août 2023) <https://boingboing.net/2015/03/19/all-you-have-is-video-of-a-wom.html>
- LONG, Neil, « Why Climax's Sam Barlow is going independent to develop crime fiction title Her Story », *Edge*, 6 mai 2014 (en ligne, consulté le 23 août 2023) <https://web.archive.org/web/20140516123945/http://www.edge-online.com/news/why-climaxs-sam-barlow-is-going-independent-to-develop-crime-fiction-title-her-story/>

- MAURIN, Florent, « C'est quoi, les "Jeux du Réel" » ? », *The Pixel Hunt*, 2016 (en ligne, consulté le 22 août 2023) <https://www.thepixelhunt.com/fr/blog/cest-quoi-les-jeux-du-reel>
- MEER, Alec, « IGF Factor 2014 – Save The Date », *Rock Paper Shotgun*, 18 mars 2014 (en ligne, consulté le 30 août 2023) <https://www.rockpapershotgun.com/free-dating-game>
- MERCIER, Clémentine, « Les artistes contre l'intelligence artificielle : la bataille des droits d'auteur se judiciaireise », *Libération*, 22 janvier 2023 (en ligne, consulté le 30 juillet 2023) https://www.liberation.fr/culture/arts/artistes-et-ia-la-bataille-des-droits-dauteur-se-judiciarise-20230122_XY7BUBOV2REYDDODVA5R64YZ3Y/?redirected=1
- MCMULLAN, Thomas, « The immersed audience: how theatre is taking its cue from video games », *The Guardian*, 20 mai 2014 (en ligne, consulté le 11 août 2021) <https://www.theguardian.com/technology/2014/may/20/how-theatre-is-taking-its-cue-from-video-games>
- SALINO, Brigitte et TONET, Aureliano,
- « A Paris, « DAU » sème le trouble et les roubles », *Le Monde*, 19 Janvier 2019 (en ligne, consulté le 26 juillet 2022) https://www.lemonde.fr/culture/article/2019/01/19/dau-le-projet-artistique-fou-qui-seme-le-trouble-et-les-roubles-a-paris_5411699_3246.html
 - « Ouverture décosue pour le projet artistique « DAU » à Paris », *Le Monde*, 25 janvier 2019 (en ligne, consulté le 23 août 2023) https://www.lemonde.fr/culture/article/2019/01/25/ouverture-repoussee-pour-le-projet-dau-a-paris_5414288_3246.html
- SMITH, Adam, « Text, Lies And Videotape: Her Story Interview. Serial, True Detective And Alan Bennett », *Rock Paper Shotgun*, 23 janvier 2015 (en ligne, consulté le 23 août 2023) <https://www.rockpapershotgun.com/text-lies-and-videotape-her-story-interview>

STUART, Keith, « Her Story : the computer game where True Detective meets Google », *The Guardian*, 27 février 2015 (en ligne, consulté le 24 août 2023) <https://www.theguardian.com/technology/2015/feb/27/her-story-computer-game-true-detective-meets-google>

TURCAN, Marie, « Accusé de harcèlement, l'ancien vice-président Tommy François a quitté Ubisoft », *Numerama*, 3 août 2020 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) <https://www.numerama.com/politique/640631-accuse-de-harcelement-lancien-vice-president-tommy-francois-a-quitte-ubisoft.html>

WHELAN, Laura, « The Ultimate Guide to Punchdrunk's the Burnt City, a Tale of Two Dystopian Cities », *The Creative Adventurer*, 13 mars 2023, (en ligne, consulté le 15 juillet 2023) <https://thecreativeadventurer.com/the-ultimate-guide-to-punchdrunks-the-burnt-city-a-tale-of-two-dystopian-cities/>

Ressources vidéo ou radiophoniques :

COMMEAUX, Lucile (production) et FINOT, Daniel (réalisation), « Le "théâtre promenade" », *Le Petit Salon de France Culture*, 7 novembre 2016 (en ligne, consulté le 6 juin 2022) <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/le-petit-salon/le-theatre-promenade-4647749>

POUPET, Paul, « Des Hacker houses pour repenser l'innovation | Paul Poupet | TEDxParis », TEDx Paris, 26 octobre 2016 (en ligne, consulté le 3 juillet 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=XDevJNMqJF4>

RIGAUD, Sandrine (une enquête de), « Au secours, mon patron est un algorithme », *Cash Investigation*, France 2, présentée par Elise Lucet, diffusée le 24 septembre 2019 (en ligne, consulté le 28 juin 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=pFoU-cBCPMk>

SCOTT, Ridley (réalisateur), CLOW, Lee (directeur de création), HAYDEN, Steve (concepteur-rédacteur), THOMAS, Brent (directeur artistique), 1984, film publicitaire Super Bowl, avec Anya Major et David Graham, TBWA\Chiat\Day, RSA Films, version disponible sur le site RSA Films, 1984 (en ligne, consulté le 21 juillet 2023) <https://rsafilms.com/us/directors/ridley-scott/apple-1984-319>

WEITZMANN, Marc (production), VILA, Véronique (réalisation) et LEMPEREUR, Nathalie (collaboration), « Qu'est ce que le théâtre immersif », *Signes des temps*, 30 décembre 2018 (en ligne, consulté le 24 septembre 2023) <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/signes-des-temps/qu-est-ce-que-le-theatre-immersif-6991569>

Sites et pages web :

Agile Manifesto, 2001 (en ligne, consulté le 8 septembre 2023) <http://agilemanifesto.org/>

Adesso e Sempre, site officiel (en ligne, consulté le 2 septembre 2023) <https://www.adessoesempre.com/>

Compagnie des Nuits Partagées (La), site officiel (en ligne, consulté le 17 août 2023) <https://www.compagniedesnuitspartagees.com/>

CORNELL Chris « Montoli », « Save the Date. It's a game about having dinner » [Sujet sur un forum de discussion], *TIGSource Forums*, 2013 (en ligne, consulté le 23 août 2023) <https://forums.tigsource.com/index.php?action=printpage;topic=33753.0>

DAU CINEMA, site officiel (en ligne, consulté le 28 juin 2023) <https://www.dau.com/en/>

Festival Villeneuve en Scène, site officiel, « Andy's Gone, la résidence » (en ligne, consulté le 24 septembre 2023) <https://www.festivalvilleneuveenscene.com/residence/>

Helsingør – château d'Hamlet, site officiel, « Le secret » (en ligne, consulté le 6 juin 2022) <https://chateauhamlet.jimdofree.com/le-secret/>

Le wiki du RESET,

- « Atelier Queer Games » (en ligne, consulté le 19 août 2023)

<https://wiki.lereset.org/ateliers:queergames:start>

- « Atelier d'écriture spéculative de technologies féministes » (en ligne, consulté le 19 août 2023) <https://wiki.lereset.org/ateliers:ecriturespeculative>

Madame Lupin, site officiel, « The Lost Generation » (en ligne, consulté le 24 septembre 2023) <https://madamelupin.wixsite.com/thelostgeneration>

MAGUID, Youssef, « Présentation de Raashi Sikka, nouvelle Vice-présidente Diversité & Inclusion », site officiel Ubisoft, 17 mars 2021 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) <https://news.ubisoft.com/fr-fr/article/2YJP0ZTYjTckHx4k5KBpv/getting-to-know-raashi-sikka-ubisofts-vp-global-diversity-inclusion>

Playable Theatre, site officiel (en ligne, consulté le 18 septembre 2023) <https://web.northeastern.edu/playabletheatre/>

Scrum Guides, versions officielles (en ligne, consulté le 8 septembre 2023) <https://scrumguides.org/index.html>

Ubisoft, site officiel, « Diversité et inclusion, le guide des candidates et candidats », 2022 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) https://staticctf.akamaized.net/8aefmxkxpxwl/3kqqo1s0JARn0FTDI4UHtR/8afdcc2fbbd9fbefa76919fbba03bab6/Guide_D_I_destination_des_candidats.es.pdf

Études

Syndicat des Éditeurs des Logiciels de Loisirs, « L'Essentiel du Jeu vidéo, Les français et le Jeu vidéo », novembre 2022 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/lessentiel_du_jeu_video_nov_22.pdf

Syndicat National du Jeu Vidéo,

- « Baromètre annuel du Jeu vidéo en France, Édition 2021 », 2021 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) <http://snjv.org/wp-content/uploads/2021/09/Barometre-SNJV-2021.pdf>
- « Baromètre du réseau des formations aux métiers du Jeu vidéo, Édition 2022 », 2022 (en ligne, consulté le 20 juillet 2023) <http://snjv.org/wp-content/uploads/2023/06/BAROME%CC%80TRE-FORMATIONS-Edition-2022-SNJV.pdf>

Annexes

Brèche

Une expérience ludique et théâtrale vous proposant de vous glisser dans la peau d'un concepteur ou d'une conceptrice de jeux vidéo imaginant le monde de demain.

Ce *game design document* est une étape de réflexion, et emprunte aux outils et méthodologies de conception posées par Marc Albinet dans son ouvrage *Concevoir un jeu vidéo*, Limoges, Fyp, coll. « Entreprendre », 2010.

Pitch

Les joueurs et joueuses reçoivent un mail, qui les invite, suite à un tirage au sort, à remplacer les *narrative designers* d'un studio répondant à un appel à projet gouvernemental, dont l'enjeu est de créer le jeu vidéo du "monde de demain". Leur mission est de mettre en forme la narration du jeu.

En naviguant dans leurs ordinateurs et leur espace de travail, les joueurs et joueuses auront accès à une *boîte mail*, aux outils de conception mis en place par le studio, mais également aux notes laissées par la *narrative designer* précédente sur le projet, permettant de penser et développer ce concept.

Un cahier des charges expose la narration du jeu qu'ils et elles doivent respecter, et la *directrice de production* du studio, en charge de la bonne conduite du projet, rythmera leur exploration et découvertes.

Le jeu n'est accessible que le temps de la performance, au sein de l'installation proposée.

À la fin de la session de jeu, les joueurs et joueuses pourront alors discuter, réfléchir et penser ensemble les thématiques abordées par le jeu, mais également les conditions de fabrication du jeu vidéo aujourd'hui : le jeu est amené à évoluer de session en session dans sa narration, sa scénographie et les valeurs qu'il véhicule.

Figure A1 1 Extraits du *Game Design Document* de *Brèche*

Aperçu

Concept : Brèche est une expérimentation artistique à visée politique, engagée et sociale, s'inspirant du *Théâtre de l'Opprimé* (Augusto Boal) et de son prolongement ludique, les *Play My Oppression* (Gonzalo Frasca). Elle se situe à la rencontre entre le domaine du jeu et celui du théâtre, et amène les participants et participantes à se glisser dans la peau de concepteurs et conceptrices de jeux vidéo. Les joueurs et joueuses évoluent à travers un espace numérique et physique : un jeu vidéo reprenant une interface d'ordinateur, développée à partir de la « métaphore du bureau », et l'espace physique de l'expérience, scénographié à la manière d'un studio de jeu vidéo, pour expérimenter et débattre collectivement des conditions de travail contemporaines.

Genre du jeu : Le jeu permet de conceptualiser le genre de l'*Artgame*-forum : il s'agit d'un *Artgame*, qui emprunte des procédés au théâtre-forum, aux ARG, à l'*escape game*, aux jeux d'aventure, au jeu de rôle, ainsi qu'à un théâtre immersif et participatif.

Contexte : Brèche se situe dans notre époque contemporaine, en France, et témoigne d'un contexte politique, social et culturel en crise, symptôme d'une *utopie numérique* technolibérale.

Type de gameplay : *Brèche* est pensée pour 3 joueurs et joueuses, chaque personne disposant d'un ordinateur, et pour une actrice. L'expérience se déroule à la **1ère personne**, les participants et participantes incarnent les *narrative et game designers* du studio, dans l'espace physique, scénographié, ainsi qu'au sein de l'interface vidéoludique.

Jeu vidéo (Sur PC) : L'Interface de jeu s'inspire de jeux vidéo d'aventure comme *A Normal Lost Phone* (Accidental Queens, 2017) ou *Her Story* (Sam Barlow, 2015). L'exploration se fait *via* la souris et le clavier, afin d'explorer l'ensemble des éléments informatiques à disposition.

Espace scénique : L'expérience se passe dans une salle prenant la forme d'un studio de jeu vidéo. Les joueurs et joueuses peuvent interagir avec l'actrice, mais aussi fouiller l'espace de jeu, manipuler les accessoires et décors, et explorer l'ensemble des détails de la scénographie, afin de récolter un certain nombre d'indices permettant de faire évoluer la narration du jeu.

Style artistique : Simulation, satire, aventure.

3

Aperçu

Destinataire : Personnes ayant un intérêt pour le jeu vidéo et ses conditions de fabrication, ayant une sensibilité pour le jeu de rôle, les expériences participatives et interactives.

Trace : L'expérience vise d'abord à immerger les joueurs et joueuses dans un environnement de travail frustrant, stressant et aliénant, dans lequel leurs choix n'ont que peu d'importance, et où la rapidité d'exécution et l'efficacité priment. Cette première étape évolue ensuite vers une expérience collective, sollicitant l'imagination, la réflexion et la créativité, et visant à instaurer un débat critique autour des conditions de travail à l'ère contemporaine, pour tracer des pistes vers des alternatives concrètes aux logiques néolibérales, ubérisées et technologiques.

Expressivité : Brèche vise à interroger la manière dont le jeu vidéo est pensé, conçu et produit dans sa dimension industrielle. Au-delà de ce premier argument, l'expérience est une mise en abyme de la recherche-crédation dont elle est issue : elle entend expérimenter les enjeux d'une hybridation entre le théâtre et le jeu vidéo, dans un contexte politique, économique et culturel où les procédés participatifs, ludiques et immersifs tendent à véhiculer les valeurs propres à une idéologie dominante centrée sur le travail comme modèle utopique. Elle propose de mettre à l'épreuve ces enjeux dans un emprunt critique à une pratique théâtrale politique et révolutionnaire : le Théâtre de l'opprimé, d'Augusto Boal.

4

Figure A1 2 Extraits du *Game Design Document* de *Brèche*

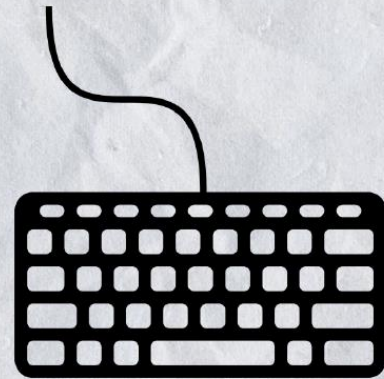
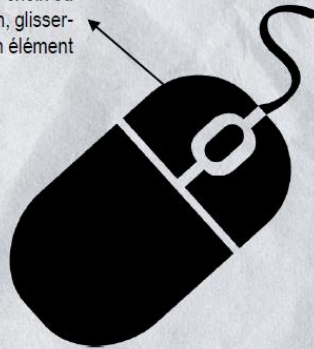
Les 3C

Character : Les joueurs et joueuses incarnent différents rôles au sein de la fiction, symbole des conflits théoriques simulés par le jeu : celui de l'« employé idéal » valorisé par le studio, celui de Laura Deboire, la *designer* qu'ils et elles remplacent, en désaccord avec la ligne artistique de l'entreprise, ou celui d'« artiste » au sein d'atelier, les invitant à s'exprimer au sein de la narration et à s'échapper des contraintes du système ludique.

Controls : Souris et Clavier, ainsi qu'un déplacement dans l'espace scénique pour interagir avec les différents éléments du studio.

Camera : 1^{ère} personne, à la fois au sein de l'espace vidéoludique et de l'espace scénique.

Valider un choix ou
une action, glisser-
déposer un élément



Taper un code au sein de la
console

5

Structure

Scénario : La directrice de production du studio accueille les joueurs et joueuses à leur arrivée sur le lieu de l'expérience. Celle-ci est incarnée par la conceptrice de *Brèche*. Elle les invite à la suivre jusqu'à leur poste de travail, et leur présente leur rôle, la philosophie du studio et leur mission : développer la narration d'un projet de jeu vidéo illustrant le « monde de demain ». En lisant les **cahiers des charges** à leur disposition, les joueurs et joueuses vont découvrir les attendus du studio à respecter : ils décrivent un jeu d'aventure dystopique suivant les aventures d'un entrepreneur mettant au point une application d'intelligence artificielle pour dicter les nouvelles tendances *selfcare*, au sein d'un monde technologique et ubérisé. Bien que dans un premier temps, le système de jeu invite à suivre les consignes du studio, il proposera progressivement de débloquer des alternatives à cette narration dystopique en recherchant différents codes et éléments dans l'espace ludique et scénique. Afin de proposer leur version du monde de demain, les joueurs et joueuses pourront s'éloigner des injonctions de la *directrice de production* et dégager des brèches tant dans l'expérience proposée que dans la narration « fictive » du projet de jeu travaillé.

Objectifs Macro :

Rendre le document de
narrative design à temps,
et correspondre au mieux
à la vision du studio

Chercher dans l'espace
de jeu des codes afin de
découvrir des alternatives
à la narration et au
système de jeu

DASH – 5.0

Le projet de jeu développé par le studio, DASH – 5.0, est un jeu d'aventure de courte anticipation, proposant d'incarner Jeff, un entrepreneur travaillant dans une startup. Dans un monde empreint de crises multiples, où la pandémie a modifié la manière de concevoir les rapports humains, DASH propose des IA personnalisées afin de retrouver le bonheur et un sens à sa vie. Les IA sont développées en étroite collaboration avec des artistes, prédateurs des nouvelles tendances et *lifestyles* de demain.

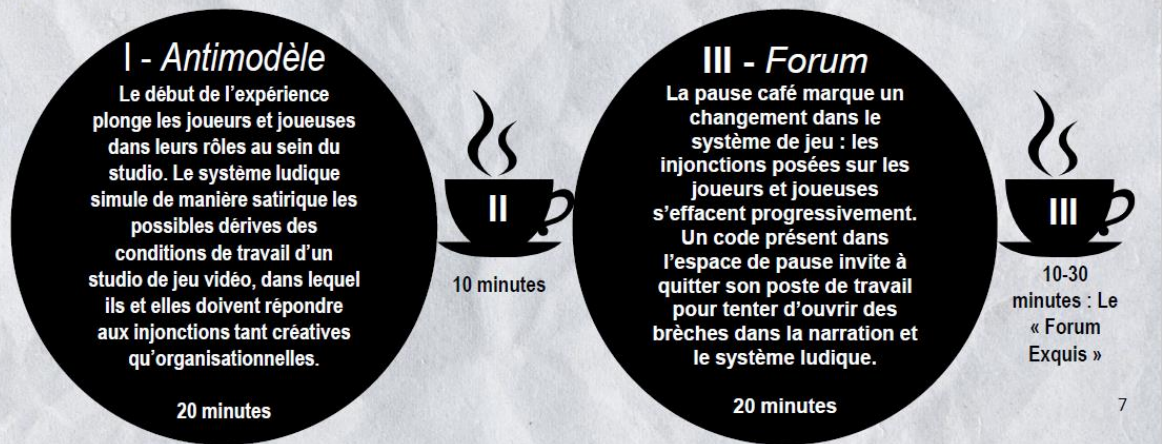
La directrice de production plonge *Brèche* dans une démarche proche de l'autobiographie, elle est incarnée par la conceptrice de l'expérience, dans une mise en abyme qui expérimente au cœur du système les enjeux contrastés liés à la mise en place d'expériences ludiques, immersives et participatives.

6

Figure A1 3 Extraits du *Game Design Document* de *Brèche*

Structure

Brèche est structurée en **4 temps** : la première partie vise à expérimenter les conditions de travail d'un studio de jeu vidéo, dont les dérives sont poussées à l'extrême. Chaque joueur et joueuse doit tenter de construire la narration du projet de jeu travaillé par le studio, tout en respectant la trame narrative du **cahier des charges**. Le rythme imposé et le système mis en scène s'articulent à la narration dystopique qu'il ou elle manipule, déployant le discours critique de l'œuvre. À la suite d'une **pause café**, la pression opérée par le système diminue, et la mise en scène laisse entrevoir des codes cachés dans le studio ; quitter son ordinateur pour explorer la scénographie à la recherche des codes permet de débloquent des alternatives narratives à la vision dystopique dépeinte par le jeu. Cette **seconde partie** invite à s'éloigner des attendus du **cahier des charges**, pour développer une autre vision du « monde de demain », tant au sein du projet « fictif » du studio et que du jeu de rôle proposé par *Brèche*. À l'issue de l'expérience, le studio évolue en atelier de conception: le « Forum Exquis », une méthode ludique d'écriture collective développée dans cette recherche-création, permet de revenir sur les différentes propositions, solutions et alternatives narratives explorées en jeu. Cette discussion permet d'ajouter des éléments narratifs qui seront explorés dans les prochaines sessions de *Brèche*.



Structure

L'expérience se déroule dans **3 espaces** : un **espace scénographié** représentant le studio de jeu vidéo, un **espace numérique**, sur chacun des 3 ordinateurs, au sein duquel les joueurs et joueuses vont pouvoir travailler sur le projet de jeu vidéo du "monde de demain" et proposer des alternatives à sa narration, et un **espace de discussion, de pause et de débat**.

Ce plan présente la scénographie dans sa première version, jusqu'en juin 2023.

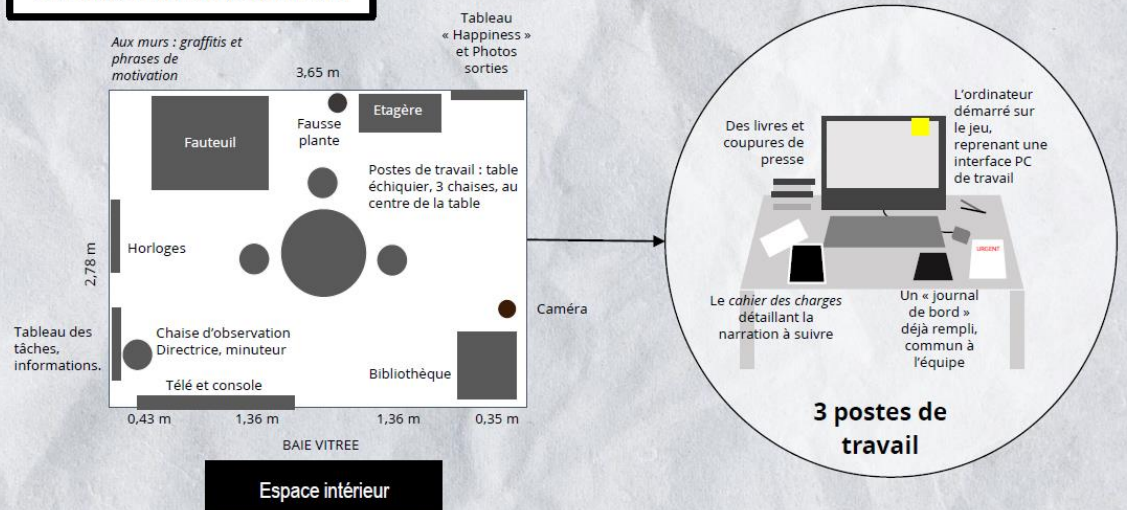
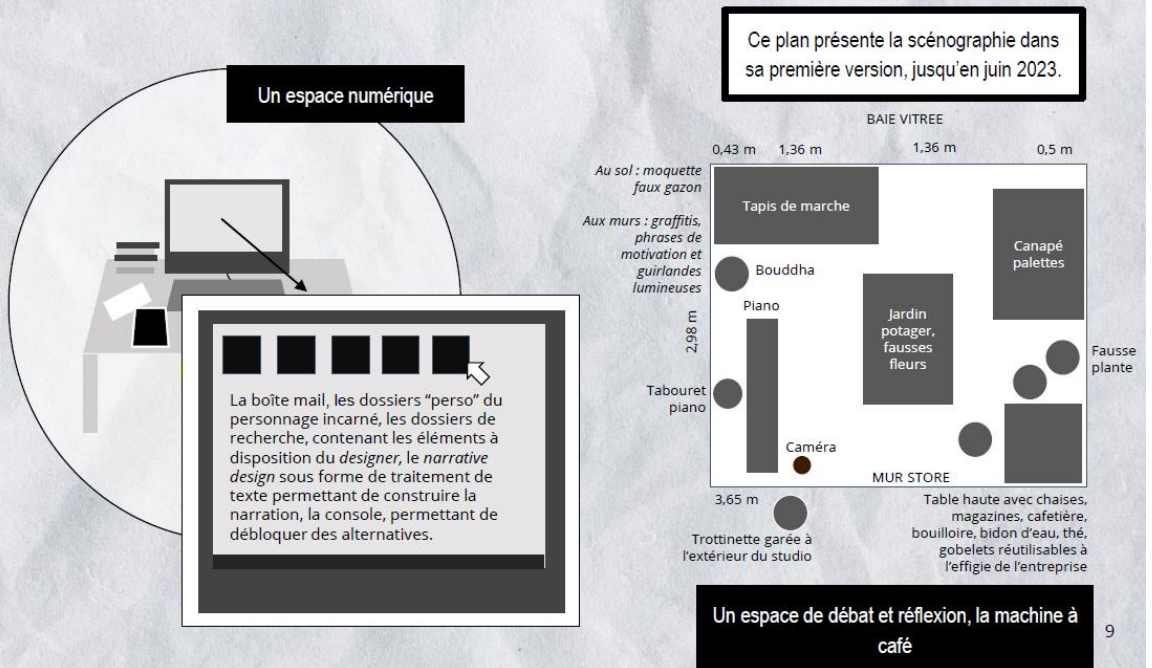


Figure A1 4 Extraits du *Game Design Document* de *Brèche*

Structure

L'expérience se déroule dans **3 espaces** : un **espace scénographié** représentant le studio de jeu vidéo, un **espace numérique**, sur chacun des 3 ordinateurs, au sein duquel les joueurs et joueuses vont pouvoir travailler sur le projet de jeu vidéo du "monde de demain" et proposer des alternatives à sa narration, et un **espace de discussion, de pause et de débat**.

Structure
« Onboarding »

Avant leur arrivée sur place, les participants et participantes reçoivent un mail, leur indiquant le lieu et l'horaire de l'expérience. À leur arrivée, la directrice de production les interpelle directement pour les inviter à entrer dans le studio, puis à se mettre au travail. Elle leur présente le studio, leur donne quelques indications sur le fonctionnement de leurs outils, puis leur mission : **compléter la narration du jeu travaillé par le studio en 20 minutes.**

Déroulé :

Elle accueille les joueurs et joueuses à l'extérieur. Elle ouvre la porte, les accompagne dans la partie studio et s'assoit directement sur sa chaise de surveillance. Elle les fixe un long moment, jauge si ils et elles s'installent à leurs postes de travail ou non.

Si les joueurs et joueuses ne s'installent pas à leurs ordinateurs, la directrice les interpelle avec un sourire en désignant les ordinateurs.

« Installez-vous, installez-vous, on n'a pas de temps à perdre ! »

Elle attend que tout le monde soit installé, si besoin renouvelle son invitation, puis se lève, et présente rapidement le contexte narratif de Brèche :

« Bienvenue à Connection Games ! Je voulais tout d'abord vous féliciter pour votre gain. beaucoup de monde aimerait être à votre place. Nous passerons la matinée / l'après-midi ensemble, j'espère que vous serez à la hauteur de la mission qui vous est confiée.

Vous avez la chance d'être embauché.e en tant que *narrative designer* sur notre jeu en cours de production : DASH-5.0.

Le développement du jeu s'inscrit dans un appel à projet gouvernemental autour du « Monde de Demain ». Vous trouverez toutes les informations dans le cahier des charges à votre disposition. »

Le script de Brèche s'inspire de l'écriture interactive : les différentes réactions des participants et participantes sont prises en compte dans le jeu de l'actrice.

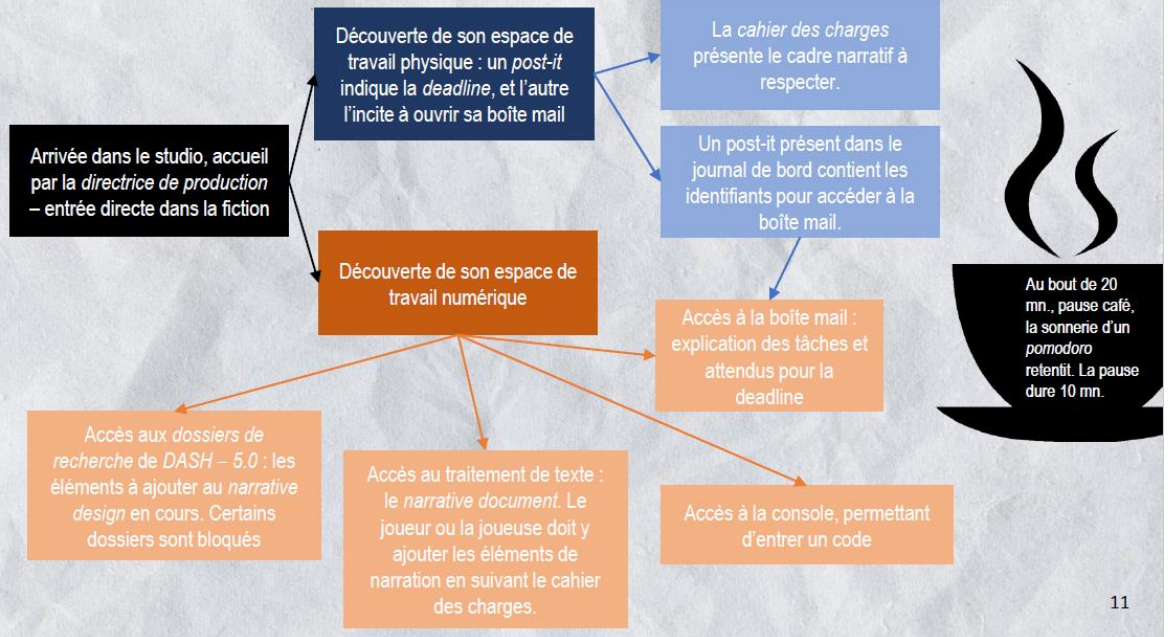


Le mail reçu par les participant.es avant leur arrivée sur le lieu de la session de jeu s'inspire à la fois des mails spams annonçant des gains, mais également des confirmations d'achat de billets de théâtre. La mise en forme du mail répond à la charte graphique du studio Connection Games.

Figure A1 5 Extraits du Game Design Document de Brèche

Parcours 1^{ère} partie

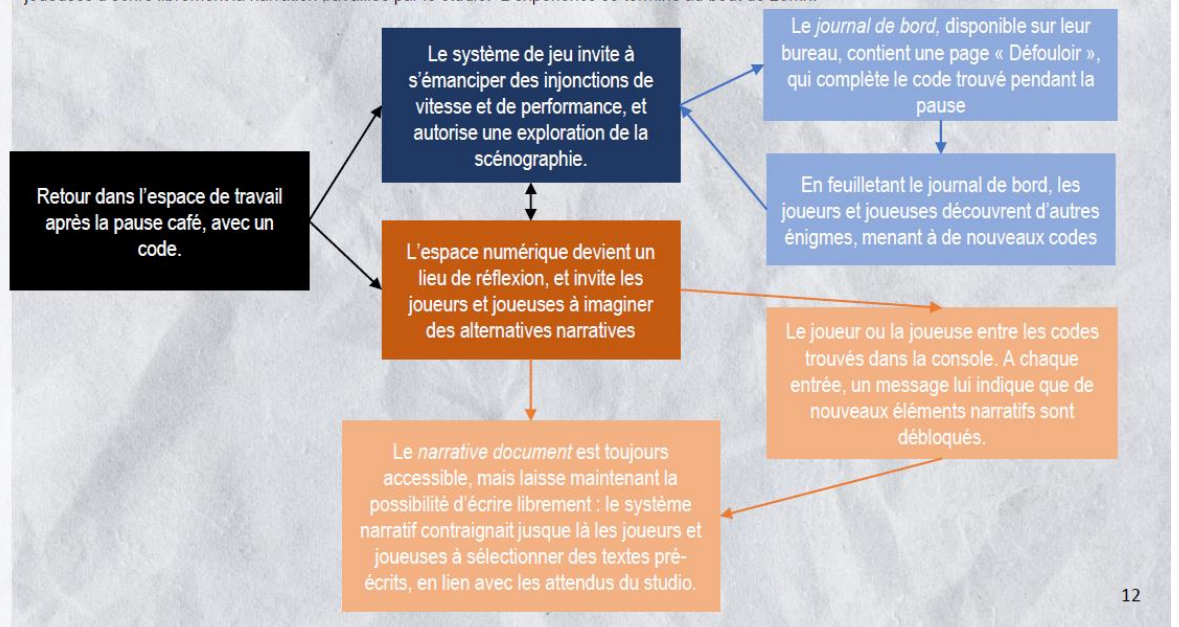
La première partie l'« antimodèle » – la situation initiale problématique du forum – se déroule principalement dans la partie vidéoludique de l'expérience : l'espace de travail numérique des joueurs et joueuses, permettant de compléter le **narrative document** à temps. La **première tâche posée aux joueurs et joueuses, trouver les identifiants de la boîte mail**, les amène néanmoins à faire dialoguer la scénographie et l'espace numérique: ceux-ci se trouvent dans le journal de bord à leur disposition. Dans une même orientation, la directrice de production perturbe leur avancée régulièrement en leur demandant de réaliser des tâches annexes, qui les amène découvrir les différents éléments du studio.



11

Parcours 2^{ème} partie

La deuxième partie, qui démarre à la suite de la **pause-café** et au retour des joueurs et joueuses dans l'espace de travail, ouvre de nouvelles perspectives : le **rythme de l'expérience ralentit**, la **directrice de production quitte la scène**, et le **minuteur s'arrête**. La salle de pause contient un **post-it**, qui livre une partie d'un code aux joueurs et joueuses. Leur **journal de bord**, sur l'une de ses pages, contient l'autre partie du code. Ces éléments invitent à explorer les énigmes griffonnées dans le **journal de bord**, afin de compléter les 3 codes présents dans la scénographie. Ceux-ci, entrés dans la console des ordinateurs, débloquent de nouvelles possibilités narratives, permettant aux joueurs et joueuses d'écrire librement la narration travaillée par le studio. L'expérience se termine au bout de 20mn.



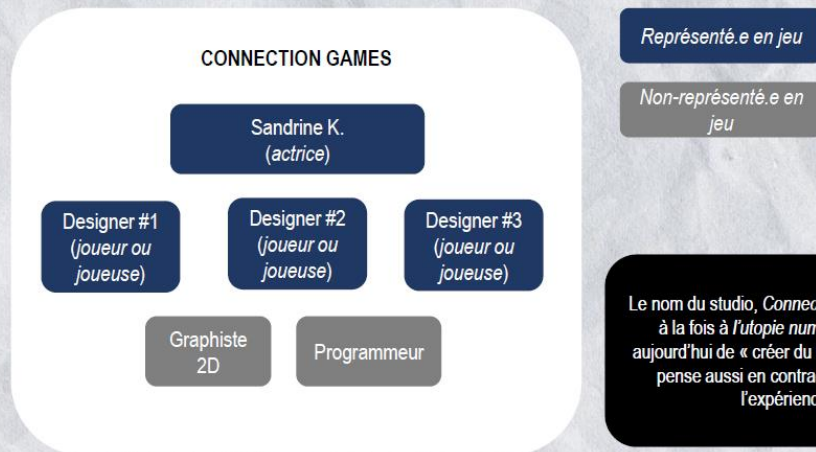
12

Figure A1 6 Extraits du *Game Design Document* de Brèche

Le Studio

Le studio fictif dans lequel l'expérience prend place, *Connection Games*, est un jeune studio montpellierain de 6 personnes. Créé en 2012, leur premier jeu sorti n'a pas rencontré le succès escompté. La directrice de production compte sur ce nouveau projet pour affirmer la place du studio sur le marché français, et le financement proposé en lien avec l'appel à projet permettrait de le remettre à flot. Les jeux développés sont majoritairement des expériences courtes, narratives et dans l'air du temps.

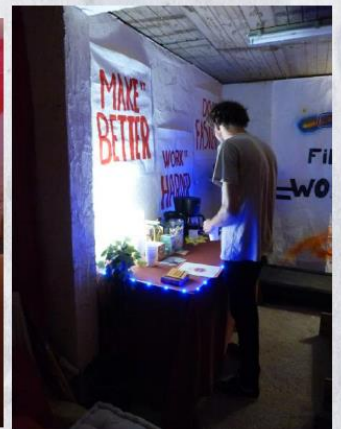
Le studio est structuré autour de sa fondatrice, et de personnes embauchées en interne dans la structure. Il fait appel ponctuellement et sur des missions courtes à des stagiaires, *freelances* et entreprises externes.



13

Le Studio Scénographie

La scénographie caricature une *start-up* de jeu vidéo, comme symbole des mutations du travail à l'ère d'une économie numérique, ubérisée, flexible. L'espace de travail est gamifié, et répond à une esthétique *kitsch*, vide de sens et superficielle, en écho aux éléments manipulés par les joueurs et joueuses dans le jeu *DASH-5.0*.



14

Figure A1 7 Extraits du *Game Design Document* de Brèche

Le Studio Scénographie

Dans un coin du studio, une bibliothèque propose des livres à disposition. Elle mélange à la fois des ouvrages sur l'art, sur le jeu vidéo, sur la culture populaire, et des ouvrages de *management*.

Les ouvrages dans la bibliothèque sont pensés en parallèle avec la réflexion théorique de ma recherche-création : des ouvrages de recherche, contenant mes notes et annotations, sont disponibles. Certains des livres sont vides, seule la couverture reste, en écho à la critique de Valérie Arrault d'une esthétique *kitsch*, et de Jean Baudrillard d'une société *hyperréelle* et d'une culture marchande, vidée de son sens critique premier.



Les ouvrages vides sont majoritairement des ouvrages de *game design*, en lien avec une pratique artistique du jeu vidéo ou sur le monde de l'art. Au sein de la fiction, les ouvrages de *management* sont en lien avec les idéaux et valeurs du studio, tandis que les ouvrages de recherche / critiques sont ajoutés par les *narrative designers*, en écho à une réflexion sur l'idéologie déployée par le studio.

Bibliothèque dans la première version de la scénographie.

15

Le Studio Scénographie

Les murs du studio sont couverts de peintures qui permettent d'affirmer une critique portée sur le monde du travail envisagé par le prisme de la silicisation du monde, mais participent également aux énigmes et mécaniques de jeu : au milieu des citations d'entrepreneurs, un tableau de tâches, une horloge et un « tableau happiness » participent aux énigmes déployées sur la scène de jeu.

Dans la lignée de l'ouvrage *L'Usage de l'art chez Facebook* de F. Turner, les murs des studios sont remplis de graffitis en lien avec la réappropriation contemporaine de toute tentative contre culturelle. Aux côtés de ces graffitis, des citations d'entrepreneurs sont inscrites sur les murs, à la manière de mantras.



La fresque narre des événements fictifs, en lien avec la critique déployée au sein de la scénographie, mais elle est amenée à être actualisée au fil des différentes sessions de jeux par les participants. Elle permet de garder une trace au sein de la scénographie.



16

Figure A1 8 Extraits du *Game Design Document* de Brèche

Le Studio

Les personnages

Designer #1
(joueur.se)



Identifiants :
LauraD
Bees-Hal43

Laura DEBOIRE

Nom et prénom : Laura DEBOIRE

Age : 25 ans

Parcours : Issue d'une école de jeux vidéo privé, elle a effectué un parcours spécialisé en Game design. Elle a participé à de nombreuses game jams. Elle est passionnée par le jeu vidéo depuis toute petite, et désire depuis toujours intégrer l'industrie du jeu vidéo. Elle est embauchée en Contrat à durée déterminée (CDD) au sein du studio, depuis environ trois mois.

Conscience : Elle déteste les injustices, et milite activement autour de la question des discriminations et des inégalités sociales. Elle idéalise le monde du jeu vidéo, mais prend progressivement conscience des problématiques internes au studio et à l'industrie dans son ensemble.

Motivation : Faire entendre sa voix au sein du studio et de DASH-5.0, le jeu sur lequel elle travaille, tout en gardant son emploi.

Caractéristiques : Laura est rêveuse, curieuse et idéaliste. Très attirée par le monde du jeu vidéo, elle lit également depuis son plus jeune âge de la poésie, des romans d'aventures et fantastiques, et a un goût prononcé pour l'écriture. Elle est fan de puzzles, d'énigmes, de jeux littéraires, et dessine durant son temps libre.

Apparence : Elle est très grande, a des lunettes, et un style marqué par la culture geek. Elle est très maladroite.

Gimmick : Elle boit beaucoup de café, toujours dans un mug à l'effigie de « The Office », sa série préférée, qu'elle emporte partout avec elle.

Journal de bord : Elle écrit dans le journal de bord avec un stylo à bille noir, avec une écriture très rapide. Elle ajoute souvent des croquis, dessins et collages pour compléter ses notes.

Identifiants : Identifiant : LauraD / Mot de passe : Bees-Hal43

Les personnages sont travaillés à partir de l'ouvrage *Design narratif, Scénario et expérience de jeu*, de Ronan Le Breton, paru en 2017 aux éditions Scénario 2.0.

Il invite à définir les fiches de personnages autour des points suivant (p.112-120) :

- **La conscience** : « La conscience nous dit où le personnage se situe dans son monde. Elle nous permet de comprendre qui il est et pourquoi il agit ainsi. Quels sont ses principes, ses convictions, ses valeurs, ses volontés (...) »
- **La motivation** : « La motivation est le moteur du personnage. Son objectif va l'obliger à mettre en place un plan d'action, une stratégie. »
- **Les caractéristiques** : « Elles définissent la stature du personnage (grand ou trapu), ses attributs (intellectuel ou sportif), ses capacités. »
- **L'apparence** : « son costume, ses accessoires, sa gestuelle, son style. »
- **Le gimmick** : « ce petit détail (visuel ou sonore) bonus, qui ajoute encore à l'originalité du personnage. Le gimmick le rend mémorable et reconnaissable entre mille. »

- Tous les joueurs et joueuses incarnent le même personnage : leur identité est celle de l'employée qu'ils et elles remplacent.

17

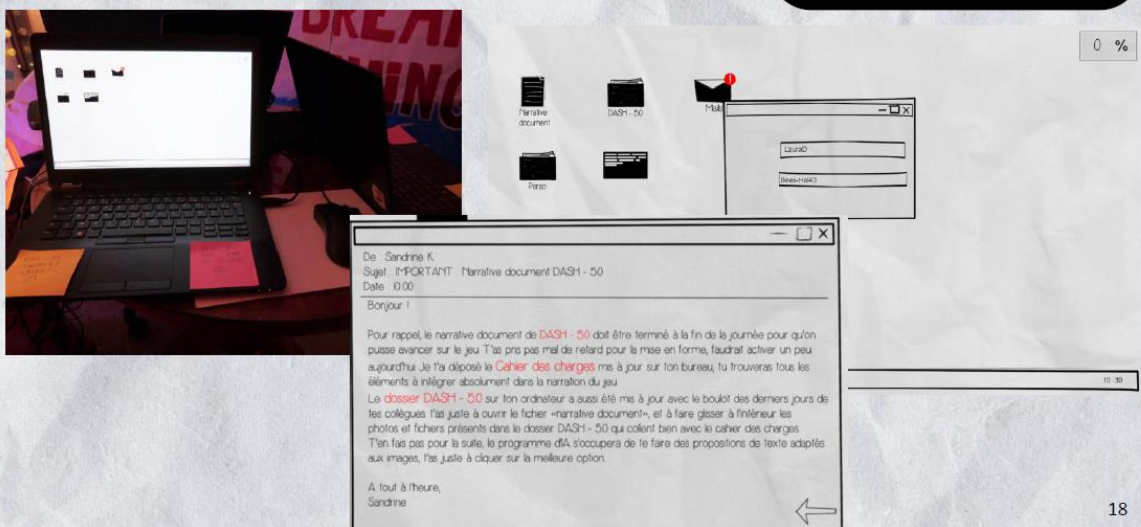
Gameplay et mécaniques

La boîte mail

La **boîte mail** est le premier élément accessible pour le ou la *designer* sur son ordinateur. Un *post-it* présent sur bureau lui indique qu'un mail de la directrice de production, Sandrine K., l'attend : les identifiants permettant d'ouvrir sa boîte sont dans le journal de bord à sa disposition.

Un autre *post-it* l'informe sur l'objectif du jeu : « **Envoi du doc dans 20 mn** ». Quelques mails sont accessibles, dont un marqué « **IMPORTANT** » : il indique au joueur ou à la joueuse les attendus du studio et explique les différentes étapes à effectuer pour compléter le « **narrative document** ».

La boîte mail fait office de tutoriel pour les joueurs et joueuses. De manière diégétique, le mail « **IMPORTANT** » leur indique l'emplacement des éléments manipulables, et la manière dont ils et elles vont pouvoir répondre aux objectifs posés par le studio.



18

Figure A1 9 Extraits du *Game Design Document* de Brèche

Gameplay et mécaniques

Le cahier des charges

Sur leur bureau, les *designers* trouveront un « **Cahier des charges** », qui détaille les attentes du studio quant au contenu du jeu. Il s'agit du jeu *DASH – 5.0*, un jeu d'aventure d'anticipation. Le cahier des charges revient sur les généralités du jeu.

CONNECTION GAMES **DASH - 5.0**

● **Le produit**

DASH - 5.0

Dans *DASH – 5.0*, expérimentez un monde où l'art viendra enchanter votre vie tous les jours ! Incarne un entrepreneur ambitieux, faites des choix stratégiques pour accélérer la croissance de votre entreprise dans un monde où les avancées technologiques permettent de rêver à des projets innovants et créatifs, et devenez leader sur le marché du coaching à l'ère de l'intelligence artificielle.

Plateforme
PC

Genre
Aventure, Science - fiction, récit d'anticipation, jeu de rôle.

Contexte
DASH – 5.0 se passe à Montpellier, en 2050. Après de multiples crises politiques, écologiques et sanitaires, le numérique et le divertissement sont des secteurs en pleine expansion. Les nouvelles technologies remodelent notre quotidien : nos smartphones nous donnent accès à un ensemble de services en un mouvement de main, les voitures intelligentes nous transportent sans efforts, et le développement d'environnements virtuels et immersifs plus vrais que nature nous permettent de voyager, de travailler et de nous divertir sans bouger de notre salon. De nombreux métiers ont disparu, mais les nouveaux enjeux technologiques, écologiques et sociaux mènent à la prolifération de nombreuses startups et de nouveaux secteurs d'activités. Si le télétravail est facilité et généralisé, beaucoup de travailleurs choisissent de vivre ensemble dans des lieux permettant d'allier détente, sport, bien-être, spiritualité et travail. Le paysage de la ville est modifié : les *buildings* végétalisés permettent d'accueillir bureaux et logements face à la croissance importante du nombre d'habitantes.

Février 2023

DASH – 5.0, le jeu travaillé par le studio, tire son nom à la fois des valeurs véhiculées par le projet de jeu fictif, et par l'expérience proposée dans *Brèche*, puisqu'il joue sur une double traduction de « dash » en anglais : le tiret, qui relie deux éléments, mais aussi l'élan, évoquant la vitesse et l'injonction permanente à l'innovation et à la performance. La métaphore sportive rejoint ici celle posée en base des méthodologies agiles. Le 5.0 évoque une évolution du web vers des logiques ubiquitaires (web 2.0 etc.) mais aussi les différentes révolutions industrielles.

Le cahier des charges reprend les catégories principales du *Game Design Document*. L'appellation *cahier des charges* ou « produit » caricature une vision industrielle du jeu vidéo, dans laquelle peu de place est laissée à la créativité des *designers* (et des participant.es dans le cas de *Brèche*)

19

Gameplay et mécaniques

Le cahier des charges

CONNECTION GAMES **DASH - 5.0**

● **Overview**

Concept
DASH – 5.0 propose d'incarner un entrepreneur travaillant au sein de la startup DASH. Les joueurs et joueuses seront amenés à faire des choix décisifs pour mener l'entreprise à son apogée. Cette startup développe une application novatrice qui mêle *coaching* et art. A travers des programmes personnalisés sur mesure grâce aux technologies d'intelligence artificielle, l'application propose aux utilisateurs et utilisatrices des routines adaptées à leur besoin, en fonction de leurs déplacements, de leurs conversations, de leurs goûts et de leurs habitudes. Entre les conseils *healthy*, sport, bien-être et spiritualité, elle leur propose de vivre des moments de déconnexion immersive grâce aux dernières innovations en terme de réalité virtuelle, leur permettant de se détendre avant un retour au travail optimisé. Grâce aux nombreux artistes partenaires qui nourrissent l'IA, les clients peuvent bénéficier de conseils et d'expériences virtuelles adaptées à leurs besoins et développer un *lifestyle* redynamisant leur quotidien.

« Fini les séances de psy, les soirées déprime devant Netflix, les *apéros-sky*, ennuyant avec vos amis : *DASH – 5.0* vous propose un programme adapté à votre personnalité, basé sur vos habitudes, qui vous permettra de vous divertir et de vous cultiver sans effort durant votre temps libre, pour mieux affronter vos obligations du quotidien ! *DASH – 5.0*, c'est l'élan qu'il vous faut ! »

Février 2023

CONNECTION GAMES **DASH - 5.0**

Type de gameplay
Jeu d'aventure narratif, jeu de rôle.

Personnage
Un entrepreneur jeune, dynamique, dans le vent. Son look hipster cache un travailleur acharné, à la pointe de la technologie, amateur d'aventures en tout genre.

Camera
Caméra à la 3^{ème} personne.

Contrôler
Sur manette :
Stick directionnel pour se déplacer dans l'environnement et dans l'interface
Bouton 1 pour interagir et valider
Bouton 2 pour revenir en arrière
Bouton 3 pour ouvrir l'interface de gestion de l'entreprise : accès aux bases de données clients et artistes partenaires.

Style artistique
Environnement en trois dimensions, dans un style réaliste. Palette de couleurs dans des tons bleus, roses, jaunes, verts, dans une mouvance rétrowave.

Cible
Jeune adulte / adulte, fan de science-fiction, d'aventure narrative et amateur d'expériences immersives.

Février 2023

Le cahier des charges critique les logiques de l'ubérisation, d'un technolibéralisme et d'une idéologie dominante récupérant toute valeur émancipatrice au profit de la production de valeurs. Le programme artistique est comparé à un programme de remise en forme, où l'art devient utile à la société dans une quête de bonheur et d'efficacité permanente. Les artistes *freelances* deviennent les nouveaux métiers précaires d'un modèle défaillant.

20

Figure A1 10 Extraits du *Game Design Document* de *Brèche*

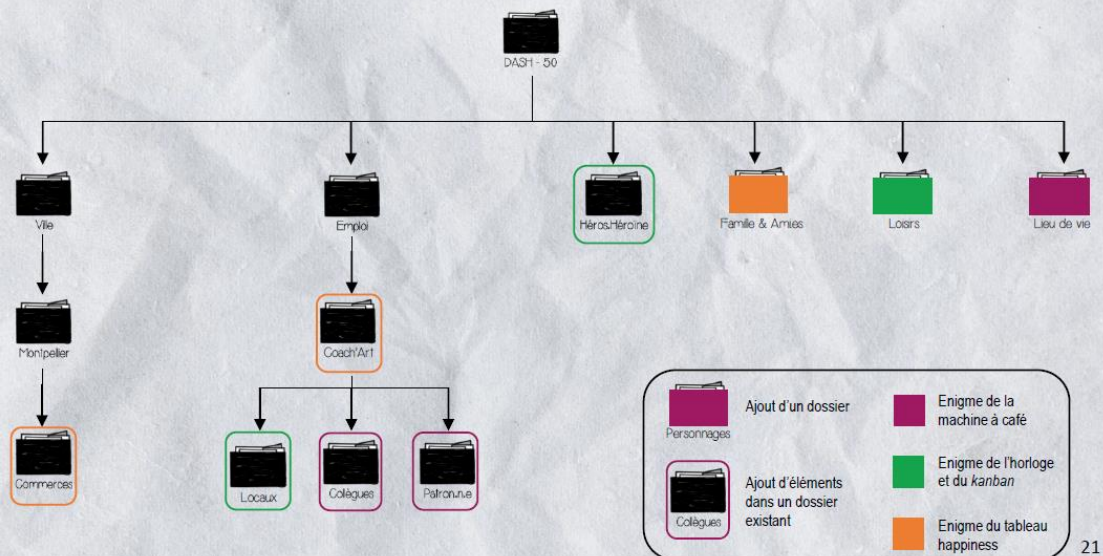
Gameplay et mécaniques

L'arborescence de dossiers

Au lancement du jeu, tous les dossiers présents sont dans la même idéologie : certains correspondent cependant au cahier des charges, et permettent d'augmenter le pourcentage de complétion, d'autres sont « neutres » et n'influencent pas le pourcentage.

Les dossiers ou éléments teintés sont ceux qui ne sont pas accessibles au début de l'expérience : ils le deviennent en trouvant les différents codes dans l'espace de jeu et débloquent la possibilité d'ajouter des alternatives à la vision du studio. Dans un premier temps, les dossiers « Emploi » sont les plus fournis. Les alternatives permettront d'explorer des thématiques absentes de la narration, comme la vie personnelle du héros.

Pour construire la narration du jeu en lien avec le cahier des charges, le ou la *designer* devra remplir un **narrative document**, à partir d'éléments narratifs préconçus et déjà disponibles sur son ordinateur. Ceux-ci sont rangés dans une arborescence de dossiers, accessible en ouvrant le dossier « DASH – 5.0 », et sont représentés sous forme d'images. Ils sont triés selon des grandes catégories : c'est au joueur ou à la joueuse d'explorer les dossier et de sélectionner les éléments à ajouter à la narration, tout en respectant la vision du studio exposée dans le « cahier des charges ». Certains dossiers sont inaccessibles dans un premier temps, et ne le seront qu'après une série d'étapes permettant au joueur ou à la joueuse de débloquent des alternatives narratives, et donc de nouveaux éléments à ajouter au document « narrative design ».

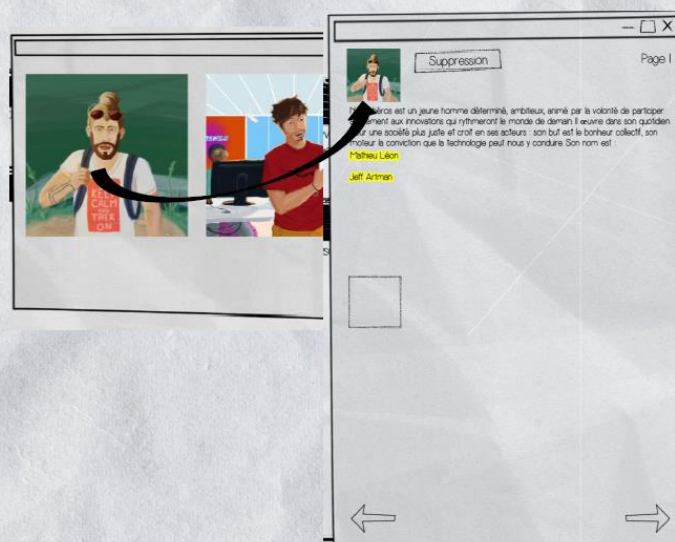


21

Gameplay et mécaniques

Le narrative document

Le document que le ou la *designer* doit compléter pour construire la narration du jeu, le **narrative document**, représente un document de traitement de texte, présent sur l'interface du bureau. Au début de l'expérience, il est quasiment vide : il contient seulement le titre du projet – **DASH – 5.0** – ainsi que des catégories narratives équivalentes à celles de l'arborescence de dossiers. Pour chaque catégorie, un emplacement prêt à accueillir une image et un texte est prévu. En glissant des **images de l'arborescence de dossiers** dans ces emplacements, le ou la *designer* valide des choix narratifs pour le projet. Au fur et à mesure, une narration se construit par la contrainte : certaines images ne peuvent être ajoutées si d'autres sont présentes, assurant une cohérence dans ses choix narratifs.



En ajoutant les images, le joueur ou la joueuse peut soit chercher à correspondre à la vision du studio, en faisant attention de choisir les bons éléments pour chaque catégorie, soit au contraire à s'en éloigner. Tout au long de l'expérience, il a la possibilité de supprimer des éléments ajoutés pour faire évoluer la narration selon ses motivations, valeurs et envies, selon un modèle proche du cadavre exquis.

22

Figure A1 11 Extraits du *Game Design Document* de Brèche

Interface de jeu : Le bureau



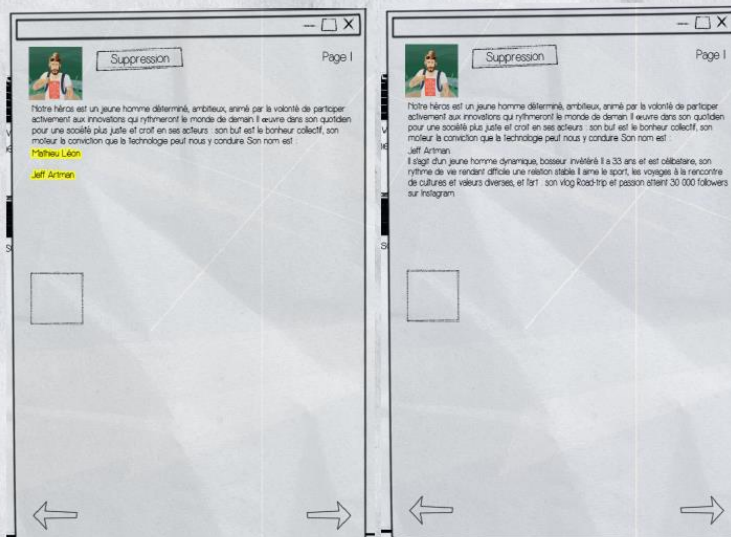
23

Gameplay et mécaniques

Le narrative document

À l'ajout de certains éléments, le *narrative document* du jeu demande au ou à la *designer* de faire un choix quant au texte associé à chaque image, à la manière d'un jeu hypertextuel. Ces choix viennent ajouter des éléments de détail et permettent de personnaliser la narration du jeu travaillé par le studio.

A chacun des ajouts, la page de garde du document, pensée en parallèle avec le *cahier des charges* des joueurs et joueuses, se met à jour.



Le choix laissé aux joueurs et joueuses entre les différents éléments graphiques est illusoire : au sein d'un même dossier, les éléments présentent le même texte.

Le texte affiché pour chaque image

insiste de manière ironique sur l'orientation du studio et du jeu, présentant une dystopie exagérant les logiques de l'ubérisation et de la *startup nation*. Les choix de réponses et les paragraphes se trouvant derrière jouent sur une communication en surface, de façade, vide de sens.

Un plaisir est pris pour les joueurs à chercher les éléments correspondant à la vision du studio, mais également à la découverte de la narration cachée derrière chaque image.

Les choix de texte associé à chaque image est pensé en écho aux dernières innovations d'intelligence artificielle (complétion d'un texte par IA) qui modifient les métiers créatifs.

24

Figure A1 12 Extraits du *Game Design Document* de Brèche

Gameplay et mécaniques

Le narrative
document

Les catégories du **cahier des charges** ne correspondent pas exactement aux dossiers de l'arborescence, mais il est rédigé de manière à lui donner des indices sur les éléments à ajouter au **narrative document**. Ces indices peuvent être en lien avec les images / l'aspect visuel des éléments à ajouter, mais également avec le texte qui est dévoilé lors de l'ajout au **narrative document**, dont certains mots-clés, thématiques ou détails correspondent aux attendus du studio.

Personnage

Un entrepreneur jeune, dynamique, dans le vent. Son look hipster cache un travailleur acharné, à la pointe de la technologie, amateur d'aventures en tout genre.

Texte affiché à l'ajout



Héros

Extrait du cahier des charges

Choix de réponses correspondant à Vision du studio

Notre héros est un jeune homme déterminé, ambitieux, animé par la volonté de participer activement aux innovations qui rythmeront le monde de demain. Il œuvre dans son quotidien pour une société plus juste et croit en ses acteurs : son but est le bonheur collectif, son moteur la conviction que la technologie peut nous y conduire. Il s'appelle ...

Jeff Actman, l'aventurier
C'est un jeune homme dynamique, bosseur invétéré. Il a 33 ans et est célibataire, son rythme de vie rendant difficile une relation stable. Il aime le sport, les voyages à la rencontre de cultures et valeurs diverses, et l'art : son vlog "road trip et passion" atteint 30 000 followers sur Instagram.

Mastieu Léon, le chéophile
Tout juste sorti d'une école d'Economie à 25 ans, il a toujours rêvé de monter sa propre startup. Il vit en couple, en plein centre-ville, ce qui lui permet d'allier deux de ses passions : le théâtre d'été et les salles de visio pour réseauter.

Elément narratif correspondant

Alternative dystopique

25

Gameplay et mécaniques

Le narrative
document

Au fur et à mesure des ajouts, un **pourcentage** présent sur l'interface de jeu indique la conformité entre la narration que le joueur ou la joueuse construit et la vision du studio. **Ce pourcentage évolue de plusieurs manières au cours de ses ajouts :**

- Il démarre à **0%** de complétion.
- Lorsque le joueur ou la joueuse ajoute un élément en accord total avec le cahier des charges, il augmente de **15%**.
 - Si il ou elle confirme cette vision en cliquant sur le bon choix au sein du texte apparaissant sous l'image, il augmente de **4%**.
- Lorsque le joueur ou la joueuse ajoute un élément « neutre », c'est-à-dire un élément dont l'image ne correspond pas totalement au cahier des charges, mais ne faisant pas partie non plus des alternatives débloquées grâce aux codes présents dans l'interface, le pourcentage augmente de **7%** à l'ajout
 - Puis de **2%** si il ou elle valide à travers le bon choix.
- Lorsque le joueur ou la joueuse modifie le texte associé à un élément narratif, le pourcentage diminue de **30%** lors de la première modification.
- Si il ou elle supprime et rajoute de nouveau cet élément, le pourcentage diminue encore de **30%**.
- Si il ou elle ajoute un élément proposant une alternative totale à la vision du studio, il diminue drastiquement de **40%**.

Le pourcentage est présent en permanence sur l'interface, rappel des codes du jeu vidéo, comme un rappel à se mettre au travail. Le son qui accompagne son augmentation est d'ailleurs issu du jeu *Mario*, et correspond au son qui retentit lorsque le personnage récupère une pièce dans l'environnement. En le voyant augmenter à l'ajout des éléments dans le **narrative document**, le ou la **designer** peut l'identifier comme un pourcentage de complétion, marquant l'avancée dans ses tâches, à la manière d'une **to-do list** cochée au fur et à mesure de son travail. Il comprend progressivement la signification du pourcentage lorsqu'il se rend compte que celui-ci n'augmente pas lors de l'ajout de tous les éléments, et surtout baisse lors de la deuxième partie de l'expérience, lorsqu'il ou elle tente d'explorer des alternatives à la vision du studio. La baisse radicale du pourcentage, absurde et exagérée, permet d'insister sur la satire déployée au sein de *Brèche* mais aussi sur les difficultés en tant que concepteur ou conceptrice de jeux vidéo de s'éloigner d'une vision dominante au sein de l'industrie. Même si le joueur ou la joueuse suit correctement tous les attendus du studio, il est impossible d'atteindre un score de **100%**, symbolisant des objectifs impossibles à atteindre pour les personnes employées.

26

Figure A1 13 Extraits du *Game Design Document* de *Brèche*

Gameplay et mécaniques

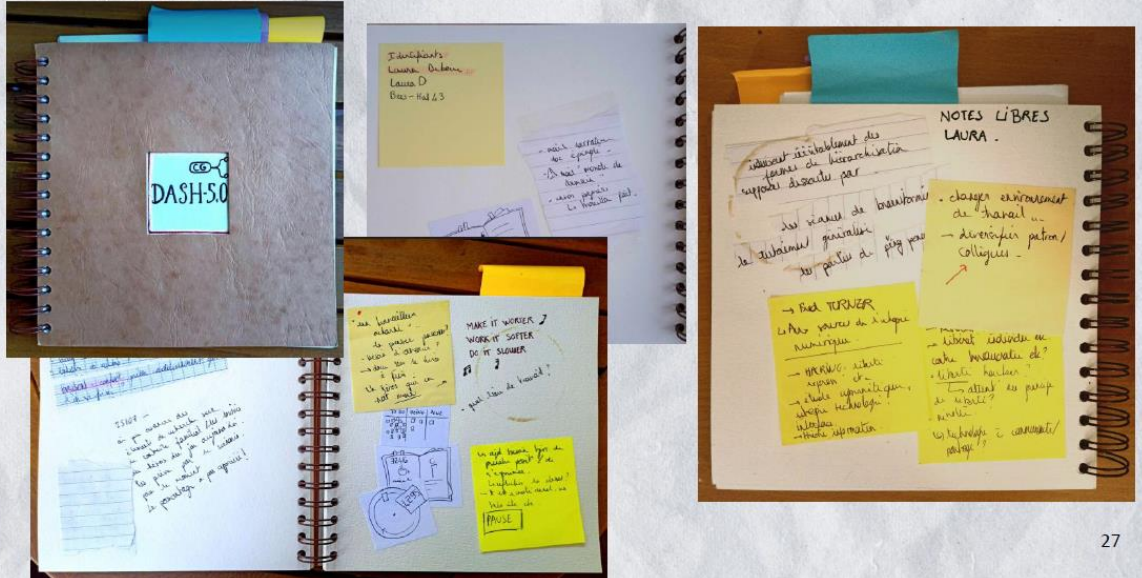
Le journal de bord

Le ton du carnet invite à la réflexion, à poser un nouveau regard sur le studio et les différentes tâches à effectuer.

Le carnet oscille entre le dev-blog, journal de bord, le carnet de recherche et le journal intime de la designer incarnée. Les pages du carnet invitent à briser la scénographie, à s'émanciper de certaines tâches demandées par la directrice pour trouver les codes.

Le mélange de résumé de tâches ou de réunion et d'éléments plus personnels fait écho à la perte de frontière entre vie privée et vie professionnelle.

Le journal de bord est le carnet présent au début de l'expérience sur le bureau des *designers*. Les identifiants pour accéder à la messagerie se trouvent à l'intérieur. Le journal permet de rendre compte des avancées du projet, à la manière d'un *devblog* ou d'un *journal agile*. Au-delà de son rôle de support dans l'organisation du studio en terme de gestion de projet, il contient également des pages « Notes livres Laura », qui évoquent la vision de la *designer* incarnée, en contraste avec l'idéologie de la narration développée par le studio. Entre les comptes-rendus de réunion, des croquis, schémas et textes reviennent de manière critique sur la dystopie présentée par le studio et sur son organisation, et invitent à explorer des pistes utopiques. **Sur certaines pages, des indices invitent à explorer la scénographie pour trouver différents codes dans l'espace du studio, trace d'une révolution silencieuse qui se mène au fil des pages.** Ces codes permettent de débloquer des éléments alternatifs à ceux proposés par le studio et le cahier des charges.



Gameplay et mécaniques

Le journal de bord

20 minutes après le début de l'expérience, *deadline* fixée par le studio, le *narrative document* n'est pas terminé : le pourcentage de complétion est paramétré pour ne jamais atteindre 100%. La directrice propose une pause dans la salle de pause annexe. Sur la machine à café, un *post-it* est collé : il contient des titres de journaux, dont certains mots sont surlignés.

Les *post-its*, au sein de la fiction, ont été laissés dans l'espace de jeu par Laura Deboire. Leur ton et leurs illustrations tranchent avec la scénographie et l'esthétique du studio de jeu vidéo mis en scène.

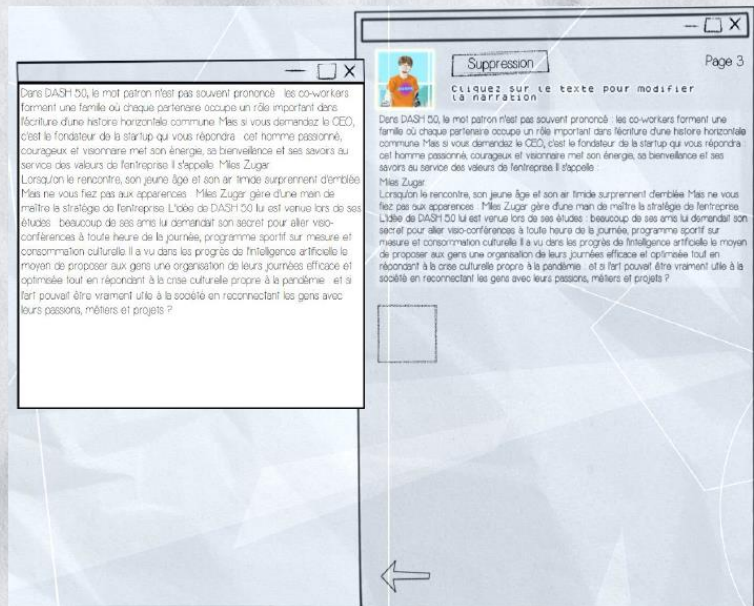


enquête
Récits de harcèlement
et d'agressions sexuelles à
Ubisoft : Les jeux vidéo c'est
fun, on peut tout faire, rien n'est
grave!
Ewan Cario et Manius Chapuis
1er juillet 2020.
Une ambiance
de boys club
français : l'industrie
est toujours aussi
sérieuse
Aurore Gayte
24 juin 2020.

Figure A1 14 Extraits du *Game Design Document* de Brèche

Gameplay et
mécaniques
Les alternatives

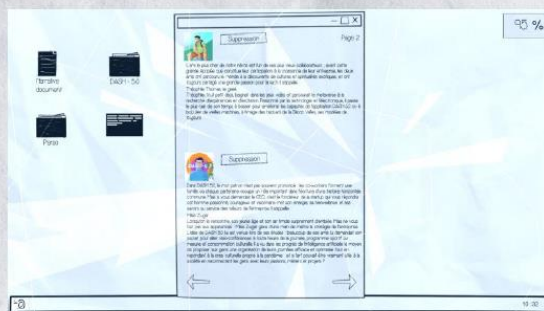
Les codes ajoutés dans la **console** permettent, dans la version actuelle du prototype, de **modifier librement** le texte associé aux éléments narratifs ajoutés au **narrative document** : jusqu'à maintenant, celui-ci était prédéfini par son logiciel, et ne proposait qu'une seule version de la narration (le choix proposé aux joueurs et joueuses est superficiel : il ne se situe majoritairement qu'au niveau de l'illustration choisie pour chaque catégorie narrative de l'**arborescence de dossiers**).



La modification libre des éléments permet, pour les joueurs et joueuses, de s'approprier la narration et de progressivement s'émanciper des contraintes et injonctions posées par le système ludique

Gameplay et
mécaniques
Les alternatives

Au fur et à mesure des modifications, la **charte graphique** de l'interface informatique manipulée par les joueurs et joueuses évolue : celle-ci est liée à la valeur du **pourcentage**, qui augmente ou baisse en fonction du respect des attendus posés par le cahier des charges du studio. Cette évolution se fait progressivement : plus le pourcentage est haut ou bas, plus l'interface associée sera visible.



Version de l'interface lorsque le pourcentage est au plus haut.

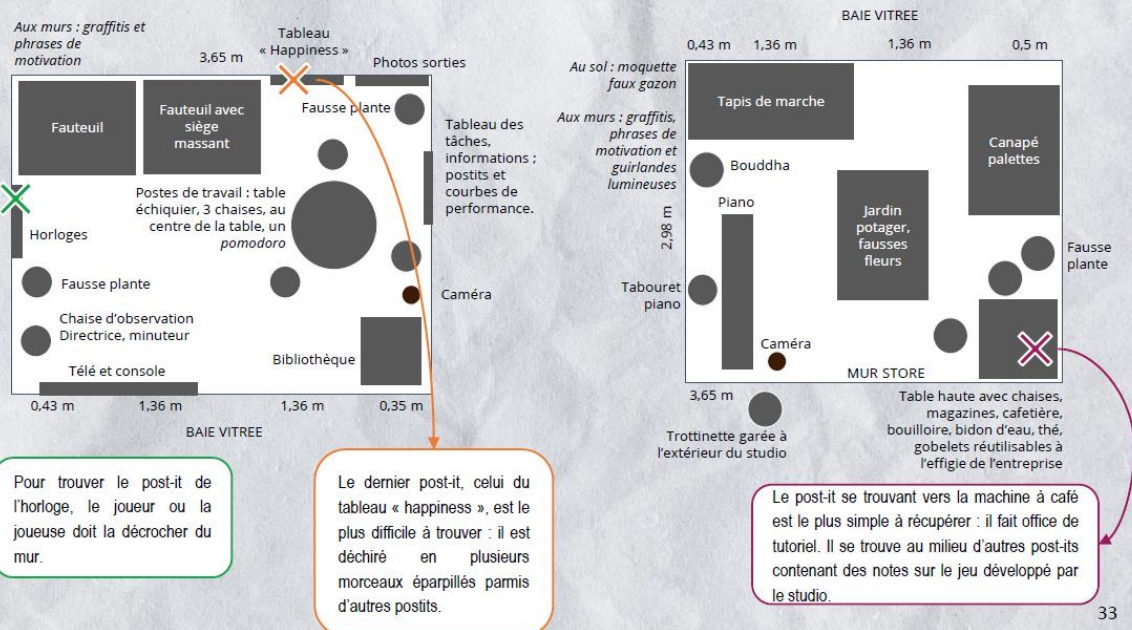


Version de l'interface lorsque le pourcentage est au plus bas.

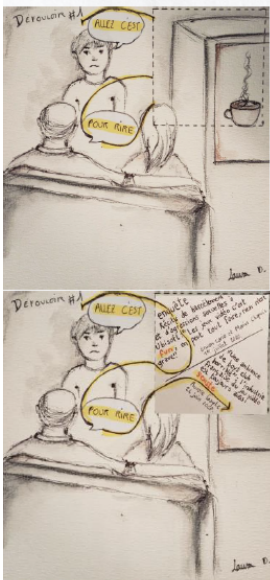
Figure A1 16 Extraits du *Game Design Document* de Brèche

Gameplay et mécaniques
Les alternatives

Les énigmes explorent différents axes critiques autour du monde du travail, détaillés dans les slides suivantes. L'emplacement du **post-it** correspondant à chaque énigme dans la scénographie, la manière de le trouver, les éléments que la résolution de l'énigme débloque portent un sens et un discours critique pour les joueurs et joueuses, les incitant à explorer des alternatives à l'organisation du studio.




Gameplay et mécaniques
La machine à café



Axe exploré	Illustration dans la mise en scène physique	Illustration dans les éléments narratifs de DASH-5.0	Alternative	Éléments narratifs débloqués au sein de DASH-5.0	Evolution de la mise en scène - physique
Adhérer à la culture d'entreprise dans une structure horizontale et libre	La scénographie de Brèche place les joueurs et joueuses dans un espace ouvert, libre et gamifié, à l'image des <i>open spaces</i> contemporains, semblant favoriser le dialogue, la communication et la collaboration. En référence à la critique de F. Turner, la décoration du studio fait écho à une récupération de valeurs ou mouvements utopiques de manière <i>kitsch</i> , et les différentes photos, citations supposent une ambiance majoritairement masculine, critique des phénomènes de <i>boys club</i> . La scénographie caricature par ailleurs cet « culture d'entreprise », à travers des produits dérivés marqués du logo de l'entreprise <i>Connection Games</i> . Les joueurs et joueuses sont invités à respecter scrupuleusement l'idéologie du studio à travers le cahier des charges.	DASH-5.0 explore l'ensemble des paradoxes derrière les logiques du collaboratif et du participatif par le prisme d'une idéologie néolibérale, en proposant une critique et une satire de ces nouveaux modèles d'entreprises, notamment dans l'industrie du jeu vidéo. Les personnages mis en scène sont tous masculins, et n'évoluent que dans des sphères liées au travail. La représentation du « patron » de l'entreprise caricature les entrepreneurs de la <i>Silicon Valley</i> .	La contrainte et le conflit comme partis pris L'enjeu est alors de réinvestir des espaces véritablement utopiques, contre-culturels, émancipateurs. Dans le cas du jeu vidéo, des exemples de collectifs ou studios indépendants peuvent être des inspirations pour favoriser de petites structures, permettant une véritable collaboration, source de créativité. Le débat d'idées, le conflit sont valorisés pour permettre l'émergence d'idées et d'œuvres originales, critiques, expérimentales. Des espaces ou méthodes favorisant la création collective peuvent être une inspiration pour repenser les méthodes de travail en groupe, tout en permettant de mieux gérer les rapports de pouvoir au sein d'un processus créatif collectif.	Cette énigme permet de débloquent les éléments suivants : - Un nouveau dossier amis / famille - Des éléments alternatifs pour les personnages du jeu (le patron, le collègue), et possibilité de modifier ceux existants.	Le post-it se trouve vers la machine à café, symbole de l'échange au travail. L'énigme fait office de « tutoriel » : elle permet de montrer aux participant.es le fonctionnement du système et la manière dont ils et elles vont pouvoir prendre de la distance et reconfigurer leur espace et leurs outils de travail. Elle permet d'amener une écriture plus libre, dans la deuxième partie de l'expérience. Le « livre d'or » permet également de faire évoluer la narration au fil des ajouts. Cette première énigme est également l'occasion pour les joueurs et joueuses d'utiliser la console pour la première fois, dans une mécanique qui emprunte au hack, comme clin d'œil à l'utopie du numérique explorée par Turner et à l'hacktivisme.

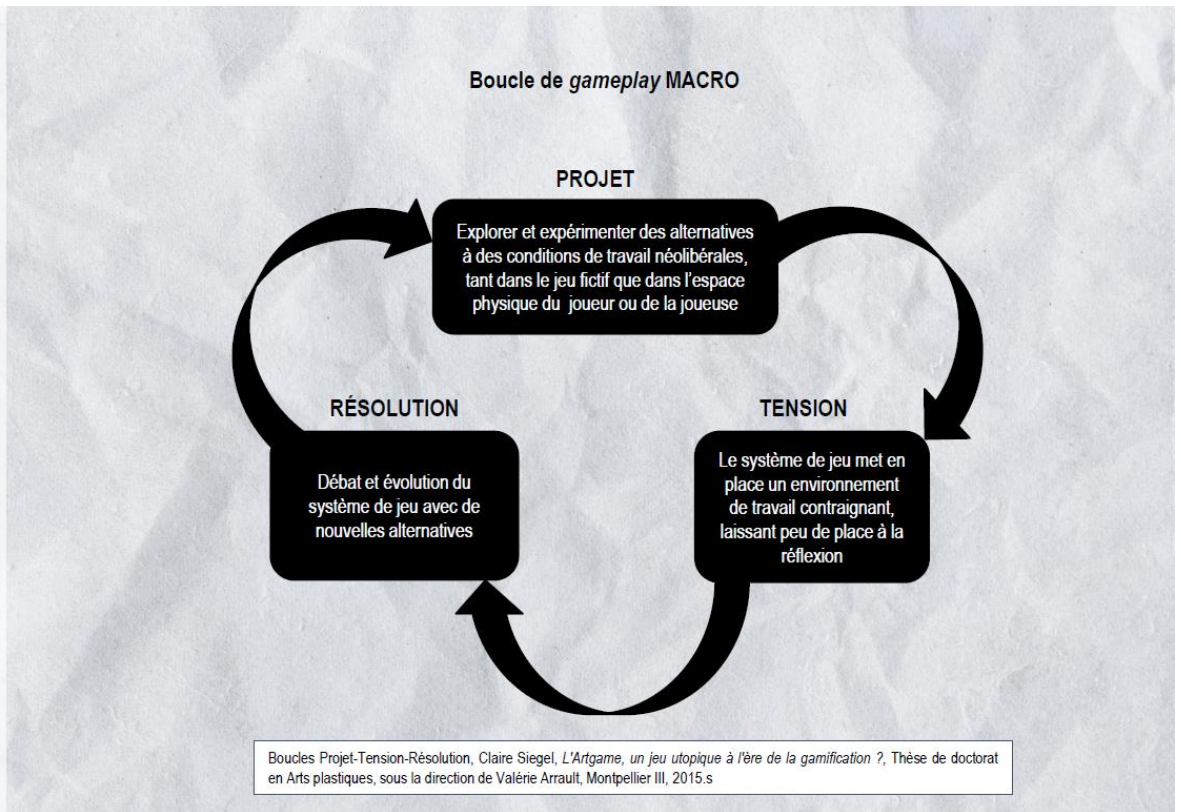
Figure A1 17 Extraits du Game Design Document de Brèche

Gameplay et mécaniques	Axe exploré	Illustration dans la mise en scène physique	Illustration dans les éléments narratifs de DASH-5.0	Alternative	Éléments narratifs débloqués au sein de DASH-5.0	Evolution de la mise en scène physique
<p>Horloge & kanban</p>  <p>Le post-it se trouve derrière l'horloge</p>	<p>Être motivé, autonome, flexible et rapide</p> <p>Le monde du travail contemporain, envisagé à travers une « Société du jeu total » technolibérale et liquide, favorise une indépendance, une flexibilité et une liberté à toute épreuve. Elle valorise le profil de l'auto-entrepreneur motivé, performant, force de proposition, autonome. Le héros entrepreneur se sacrifie (loisirs, santé, salaire, à l'image du crunch dans l'industrie du jeu vidéo) pour atteindre ses objectifs et finalement récolter le fruit de ses efforts, dans une logique de motivation gamifiée. Dans un monde marqué par une accélération constante (H. Rosa), il doit être efficace, sans arrêt stimulé.</p>	<p>Les participant.es, à leur arrivée sur le lieu de l'expérience, sont invité.es à se mettre tout de suite au travail. Le cahier des charges qui leur est fourni indique les différents objectifs à remplir pour pouvoir avancer – dans le jeu et dans le studio. Le pourcentage qui augmente en fonction de leurs ajouts rappelle des « bons points », qui récompensent leurs avancées, comme une parodie du culte de la stimulation et de la motivation au travail. Pour insister sur l'ensemble de ces éléments, le besoin de productivité, de flexibilité et l'accélération du rythme de travail, la directrice de production les coupe régulièrement pour leur demander de réaliser des tâches annexes, leurs ordinateurs diffusent un « tic tac » lancinant, et la directrice rythme et surveille l'expérience à l'aide d'un minuteur. De nombreuses horloges trônent sur le mur, pour les inciter à toujours plus de performance, comme en témoigne la décoration du studio : les murs sont remplis de tableaux de tâches à effectuer, et de citations d'entrepreneurs, qui s'imposent tels des mantras à suivre. Une caméra est disposée dans un coin de la pièce. L'entrée dans le jeu insiste sur la condition précaire des employé.es : le mail reçu avant l'expérience remplace de manière ironique l'entretien d'embauche par une loterie, dans lequel les participant.es deviennent des numéros.</p>	<p>DASH-5.0 déploie un discours sur ces questions à travers les différents éléments narratifs que les participant.es seront amené.es à manipuler. L'introduction du cahier des charges, qui décrit l'appel à projet fictif auquel répond le studio, ainsi que l'entreprise <i>Connection Games</i>, donne le ton en revenant sur les logiques propres à une industrie basée en partie sur la flexibilité offerte par l'auto-entrepreneuriat et les <i>start-ups</i> : « projets innovants », « compétitivité des entreprises », « innovations technologiques ». Le héros de DASH-5.0 apparaît comme un miroir de l'entrepreneur fantasmé par l'ultralibéralisme : « un entrepreneur ambitieux », « dynamique, bossueur invétéré », qui fait des « choix stratégiques pour accélérer la croissance de [son] entreprise », pour devenir « leader » sur le marché. Le patron de la <i>start-up</i> répond au même profil, un « homme passionné, courageux et visionnaire ». Par ailleurs, l'ensemble des dossiers manipulables font référence au domaine du travail : les loisirs n'y ont pas leur place.</p>	<p>Valorisation de la réflexion, de la lenteur, de l'errance, du vide</p> <p>L'axe pensé en contre-poids est d'appeler à une valorisation de la réflexion, de l'errance, du temps libre. A l'encontre d'une organisation méritocratique laissant peu de place à l'erreur, à la recherche, à l'expérimentation et au repos, l'enjeu est alors de mettre en place des espaces ou méthodes de conception permettant le prototypage, la lenteur, les itérations créatives, hors des logiques d'une course à la performance.</p>	<p>Cette énigme permet de débloquer les éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un nouveau dossier « loisirs », permettant d'accéder à de nouveaux éléments narratifs en lien avec le temps libre. - Apparition d'éléments alternatifs au héros, et possibilité de modifier ceux existants. - Apparition d'éléments alternatifs au lieu de travail, et possibilité de modifier ceux existants. 	<p>Pout récupérer le post-it de cette énigme, les participant.es doivent décaler l'horloge du studio, comme symbole d'une libération de la contrainte de temps et de productivité. Lors de la deuxième partie de l'expérience, le « tic-tac » diffusés par les ordinateurs s'arrête, ainsi que les injonctions régulières de la directrice de production.</p>

Gameplay et mécaniques	Axe exploré	Illustration dans la mise en scène physique	Illustration dans les éléments narratifs de DASH-5.0	Alternative	Éléments narratifs débloqués au sein de DASH-5.0	Evolution de la mise en scène physique
<p>Tableau « Happiness »</p>  <p>Le post-it se trouve derrière le tableau « Happiness »</p>	<p>Être heureux, épanoui et immergé dans le travail</p> <p>L'ensemble des valeurs explorées dans DASH-5.0 s'organisent autour d'une critique des dérives d'une économie et d'un monde du travail pensé à travers la domination technologique. Dans un monde fluide, liquide (Z. Bauman), ubiquitaire, hyperréel (J. Baudrillard), les limites matérielles permettant de séparer vie privée et travail s'effondrent. Chacun devient accessible n'importe où, n'importe quand, et le travailleur idéal est disponible, efficace, engagé à tout instant, rapide. Bien que le Covid-19 et les périodes de confinement successives ont donné un aperçu des impacts du télétravail sur la qualité de vie et la sociabilité, avec une augmentation de maître psychologique et de burn out, mais aussi un ensemble de questions sur la protection des données ou les logiques de surveillance, les bienfaits économiques d'une virtualisation du travail (pouvoir embaucher n'importe où, pouvoir travailler de manière plus flexible) semblent favoriser les initiatives comme Horizon Workrooms, une application sur Oculus lancée par Facebook pour organiser des visios en réalité virtuelle. Dans ce contexte, les environnements de travail présentent de plus en plus d'espaces gamifiés (C. Siegel), de divertissements au sein même des locaux, dans une orientation propre à l'injonction au bonheur d'une « happycratie » (E. Ilouz), qui rend difficile toute critique des organisations managériales.</p>	<p>La scénographie de Brèche caricature la gamification au travail et « l'esprit baby-foot », dans la mise en place d'espaces de détente comme garantie du bonheur des employé.es au travail. Le studio fictif propose un espace potager, une console, un tapis de marche et des fauteuils pour se détendre. Les participant.es sont immergés dans une scénographie englobante et sonore, qui laisse s'échapper l'environnement de travail de leur ordinateur autour d'elles et eux. Ils et elles incarnent un personnage à la manière d'un jeu de rôle ou d'un jeu vidéo à la première personne, dans une inspiration des mécanismes du théâtre immersif, avec un travail sur leur « onboarding » dans la fiction. Pour insister sur l'effacement des frontières entre vie privée et travail, le journal de bord à leur disposition oscille entre le journal intime et les comptes-rendus de réunions agiles.</p>	<p>La narration de DASH-5.0 déploie de manière satirique une critique d'une société ultratechnologique, en dépeignant une dystopie dans un futur proche. Le nom du studio en jeu, <i>Connection Games</i>, est un clin d'œil à l'impératif de connexion entre les individus à l'ère technologique. L'application développée par les personnages propose des « programmes personnalisés sur mesure grâce aux technologies d'intelligence artificielle », « des moments de déconnexion immersifs grâce aux dernières innovations en terme de réalité virtuelle, permettant [aux travailleurs] de se détendre avant un retour au travail optimisé. » L'art et le divertissement y sont envisagés comme pause pour optimiser les performances des employé.es. Elle fait écho à l'organisation de la ville en jeu : la ville s'organise autour de lieux de divertissements et de co-working envisagés comme tiers-lieux, dans un contexte de télétravail généralisé. La représentation de la <i>start-up</i> est pensée en parallèle à ces éléments : une piscine trône au milieu de l'open space, et les employé.es travaillent et vivent dans une <i>hacker house</i>, symbole de l'éclatement des frontières entre les différents domaines de vie et d'une organisation managériale où les hiérarchies sont invisibilisées.</p>	<p>Briser le 4^{ème} mur de la fiction technolibérale</p> <p>L'enjeu est alors de valoriser le droit à la déconnexion, la lutte contre une disponibilité permanente, et des espaces de travail délimités. Les loisirs sont réinvestis comme épanouissement individuel, permettant de séparer les différents domaines de vie, et non dans leur capacité à améliorer la productivité ou la cohésion à la manière du <i>team-building</i>. Les tiers-lieux qui résistent à l'idéologie néolibérale en proposant des alternatives concrètes, en favorisant l'inclusivité et l'expérimentation peuvent permettre de penser des démarches de création indépendantes et artistiques, dans lesquels le politique et la politique ne s'effacent pas.</p>	<p>Cette énigme permet de débloquer les éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ajout d'un dossier Lieu de vie - Un élément alternatif libre Missions - De nouveaux éléments alternatifs dans le dossier Commerces, et possibilité de modifier ceux existants. 	<p>Le post-it pour résoudre l'énigme se trouve sur un tableau « happiness », en référence à l'arrivée des « happiness managers » ou « funsultants » dans les environnements de startup. La directrice de production invite régulièrement les joueurs et joueuses à se détendre en quelques secondes près du tableau rempli de citations positives et inspirantes. Au milieu, certains sont déchirés : en les arrachant et en les associant, ils permettent de recomposer le dessin qui permettra de finir l'énigme. L'ensemble de la scénographie de Brèche et les différentes énigmes visent la mise en place d'une simulation critique permettant une prise de distance sur les conditions de travail, jusqu'au hack de la console.</p>

Figure A1 18 Extraits du Game Design Document de Brèche

Gameplay et
mécaniques
Boucles de
gameplay



Gameplay et
mécaniques
Boucles de
gameplay

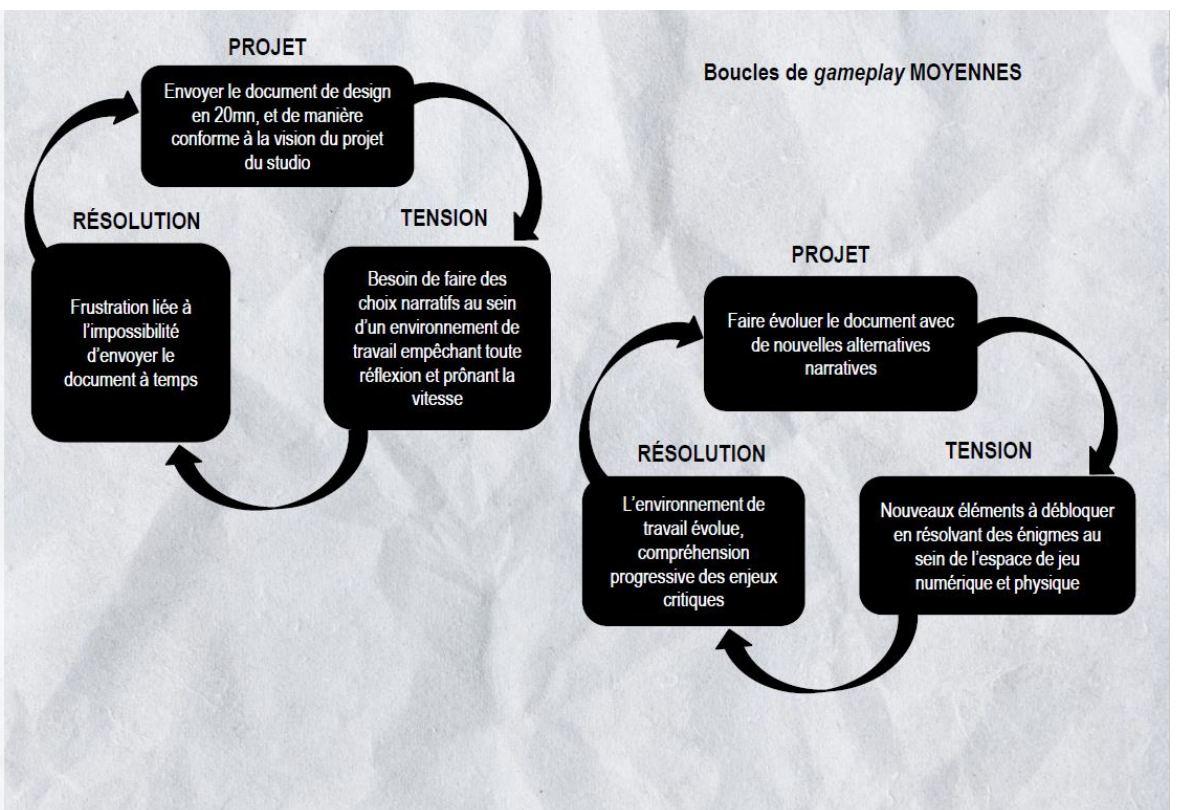
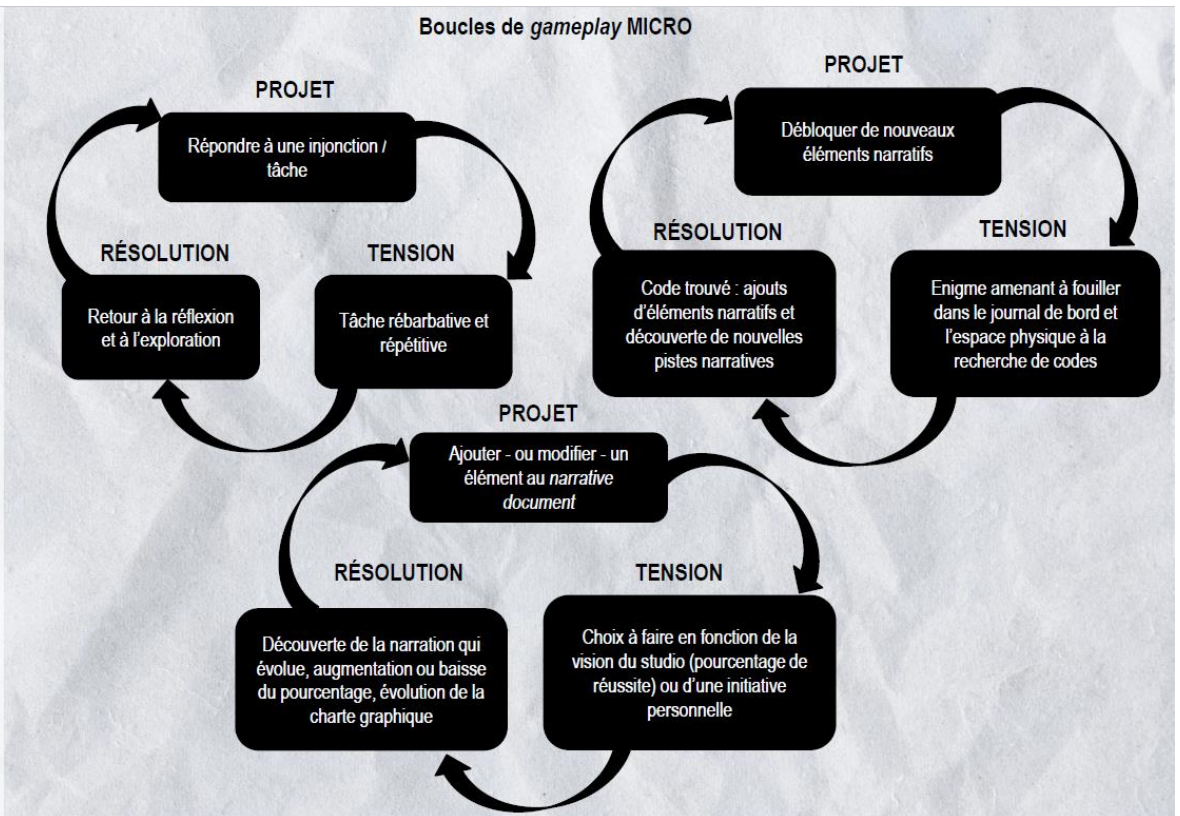


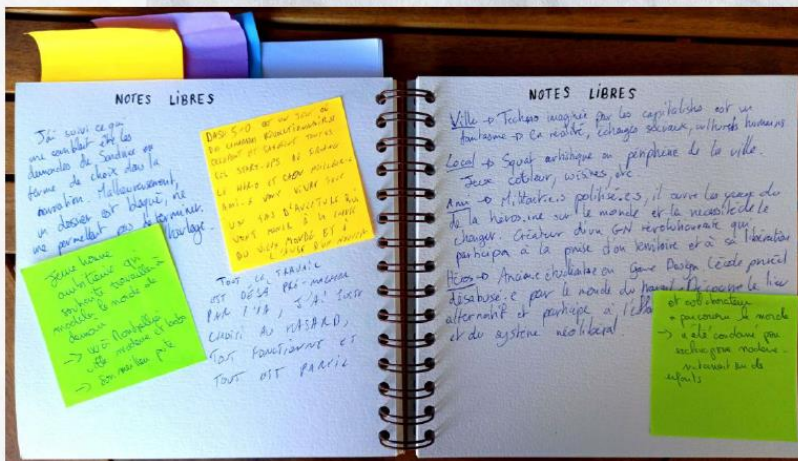
Figure A1 19 Extraits du *Game Design Document* de *Brèche*

Gameplay et mécaniques
Boucles de gameplay



Gameplay et mécaniques
Le « Forum Exquis »

À la fin de l'expérience, d'une durée totale de 50 minutes, la directrice de production sort de son rôle pour proposer aux joueurs et joueuses d'échanger sur les narrations explorées, ainsi que sur les procédés mis en scène dans le studio de jeux vidéo. Ce moment est basé sur la méthode du « Forum Exquis », une méthode d'écriture collective, pensée pour accompagner la conception d'artgames. Elle démarre par un échange des ordinateurs entre les participants et participantes. Chaque personne est alors invitée à lire la proposition de narration effectuée par la personne à côté d'elle, puis à la compléter. Ces étapes sont répétées, jusqu'à ce que chaque personne soit revenue à sa place de départ. Proposition leur est ensuite faite de noter dans le journal de bord la narration ainsi créée. Ces propositions serviront alors de base à l'écriture de nouveaux éléments narratifs, qui seront intégrés au logiciel, en vue des prochaines sessions de jeux. Ainsi, *Brèche* évolue de session en session, dans un dialogue et un débat entre l'ensemble des personnes participantes, afin de faire naître de nouvelles alternatives et pistes utopiques.



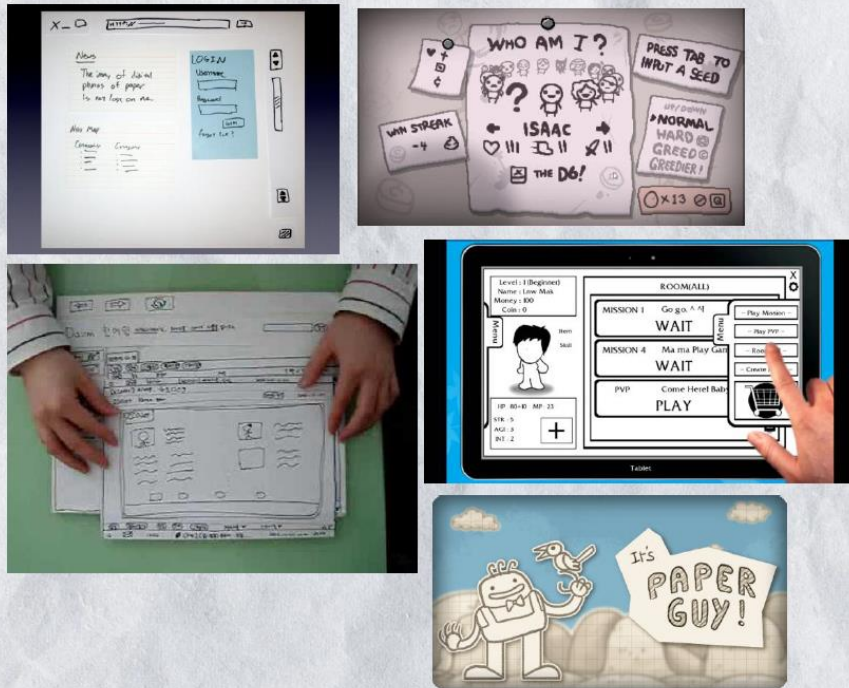
L'ajout des pistes d'alternatives dans le journal de bord vise à faire un lien rhétorique entre les joueurs et joueuses et le rôle qu'ils et elles incarnent dans l'expérience. Le personnage de Laura Deboire, qui personnifie une lutte émancipatrice dans le studio de jeux, note ses pensées, réflexions et idées dans le journal de bord. Les écrits des joueurs et joueuses se mélangent ainsi aux notes laissées par le personnage, et le journal de bord agit comme un témoignage, une trace, invitant les joueurs et joueuses, comme Laura, à transmettre des alternatives aux prochains employés.

Figure A1 20 Extraits du Game Design Document de *Brèche*

Charte graphique

Au début de l'expérience

Au début de l'expérience, la charte graphique du jeu s'inspire du prototypage papier : ce sont des prototypes basse fidélité permettant de tester les interactions d'une application ou d'un jeu vidéo facilement.



Le prototype papier évoque à la fois un travail sur les interfaces et l'expérience-joueur, mais également un espace que le joueur ou la joueuse, en tant que *designer*, va pouvoir s'approprier. Il fait référence à une réappropriation des méthodologies agiles.

Charte graphique

vision du studio

Au fur et à mesure de l'ajout des éléments correspondant à la vision développée par le studio, la charte graphique devient de plus en plus lisse et fonctionnelle, rappelant une carte utilisée par de nombreuses applications (Twitter, Facebook etc.) et *start-ups*.

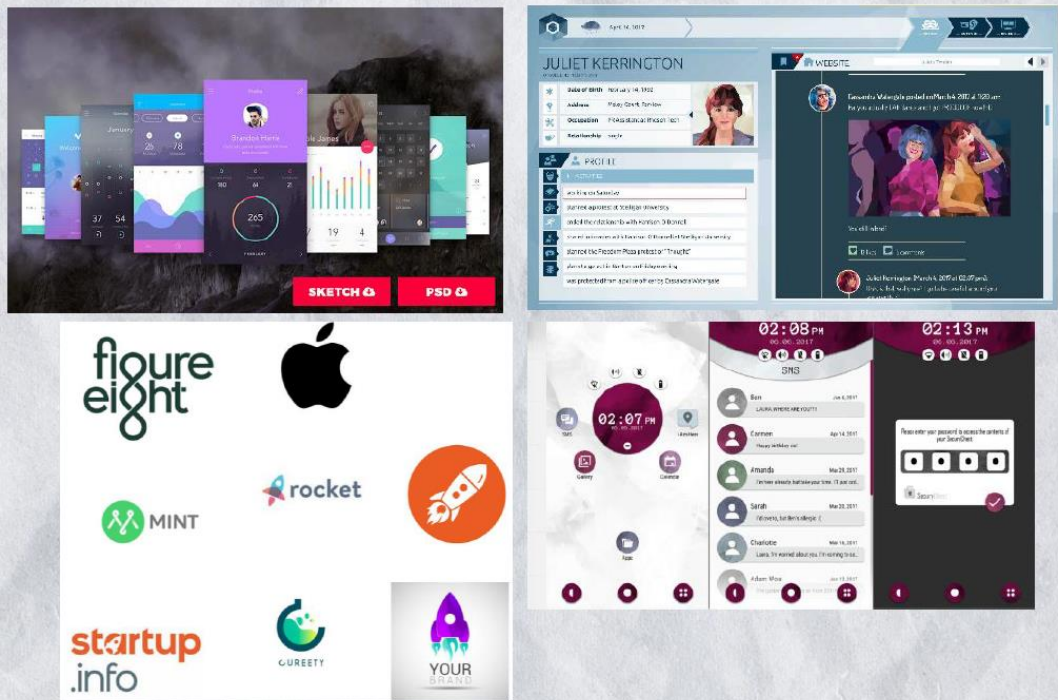
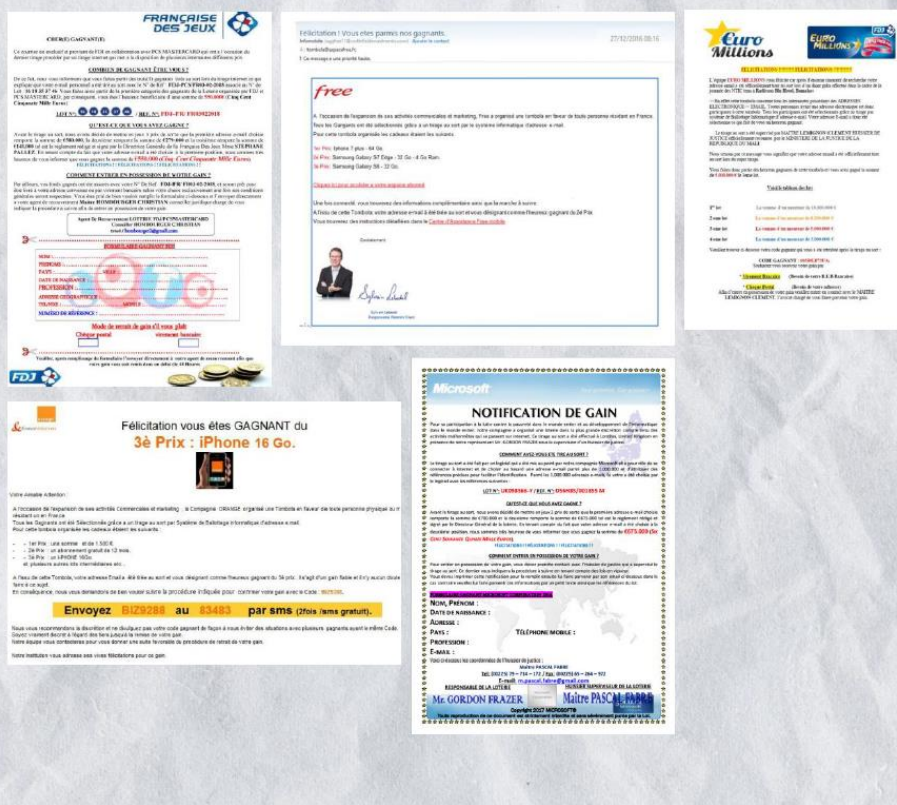


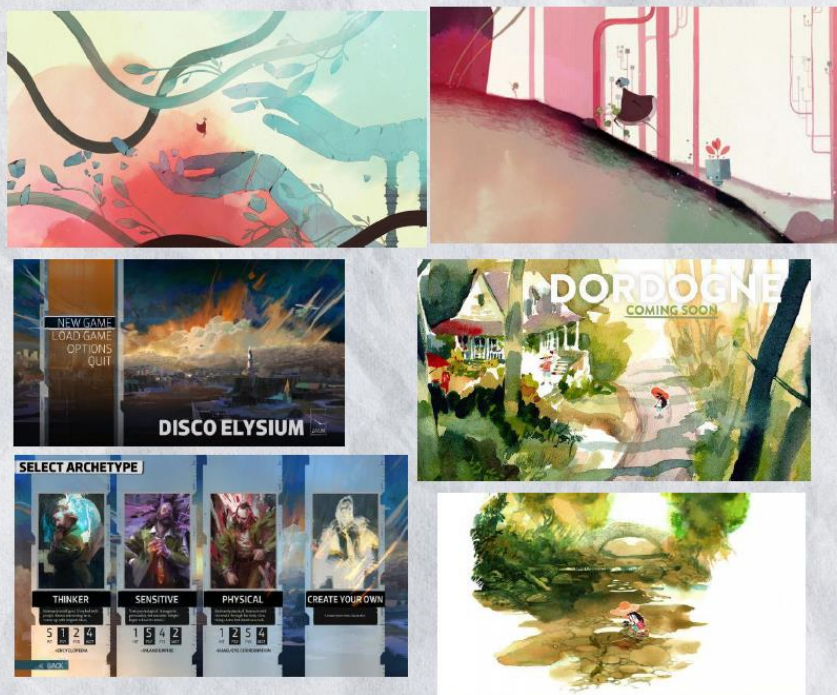
Figure A1 21 Extraits du *Game Design Document* de Brèche

Charte graphique
graphique
mail tirage au sort



Charte graphique
graphique
Alternatives
débloquées

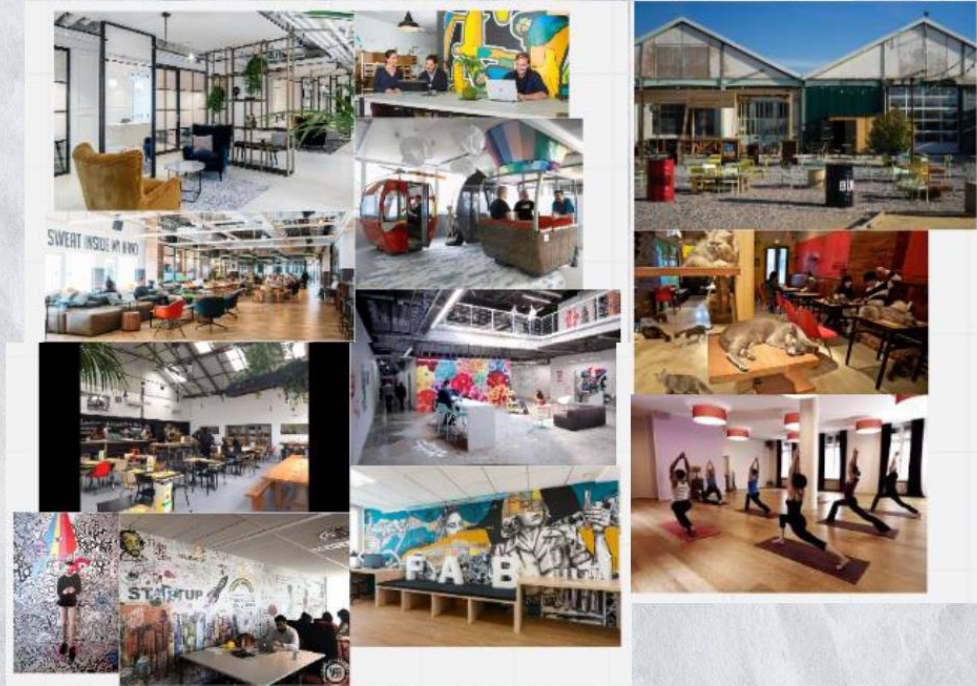
Si le joueur ou la joueuse ajoute des éléments débloqués à l'aide des différents codes trouvés dans l'interface, et explore des alternatives utopiques à la vision du studio, la charte graphique devient davantage colorée, texturée.



Au fur et à mesure de l'ajout d'éléments alternatifs, la charte évolue, évoquant la liberté créatrice et expressive prise par le ou la designer, et renouant avec une dimension plastique.

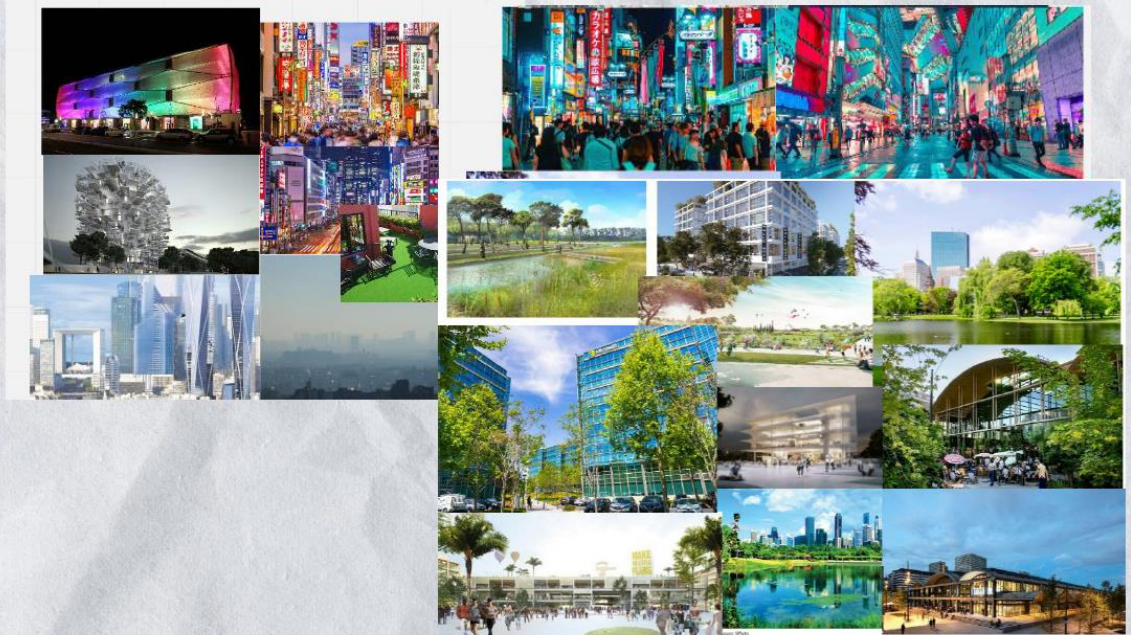
Figure A1 22 Extraits du Game Design Document de Brèche

Charte
graphique
Du jeu
DASH-5.0
Locaux studio et
commerces



45

Charte
graphique
Du jeu
DASH-5.0
Vision Studio :
Architecture de
La ville



46

Figure A1 23 Extraits du *Game Design Document* de Brèche

Script de Brèche, *à destination de la directrice de production*

Généralités :

Le ton de la directrice de production tout au long de l'expérience est un peu exaspéré du contre-temps (devoir accueillir et former de nouvelles personnes), faussement sympathique, mais laisse tout de même les personnes évoluer dans la scénographie, et les accompagne dans la compréhension des éléments à leur disposition.

Tout au long de la session, elle appelle les joueurs et joueuses par le nom de Laura, et se rectifie.

Elle tutoie les joueurs et joueuses.

Déroulé :

Elle accueille les joueurs et joueuses à l'extérieur. Elle ouvre la porte, les accompagne dans la partie studio et s'assoie directement sur sa chaise de surveillance. Elle les fixe un long moment, jauge si ils et elles s'installent à leurs postes de travail ou non.

Si les joueurs et joueuses ne s'installent pas à leurs ordinateurs, la directrice les interpelle avec un sourire en désignant les ordinateurs.

« Installez-vous, installez-vous, on n'a pas de temps à perdre ! »

Elle attend que tout le monde soit installé, si besoin renouvelle son invitation, puis se lève, et présente rapidement le contexte narratif de Brèche :

« Bienvenue à Connection Games ! Je voulais tout d'abord vous féliciter pour votre gain, beaucoup de monde aimerait être à votre place. Nous passerons la matinée / l'après-midi ensemble, j'espère que vous serez à la hauteur de la mission qui vous est confiée.

Vous avez la chance d'être embauché.e en tant que narrative designer sur notre jeu en cours de production : DASH-5.0.

Le développement du jeu s'inscrit dans un appel à projet gouvernemental autour du « Monde de Demain ». Vous trouverez toutes les informations dans le cahier des charges à votre disposition. »

Elle prend un des cahier des charges et le montre en le décrivant, sans le lire mais en désignant les parties : d'abord l'« appel à projet », puis, à partir de la catégorie « Le produit », les informations du jeu.

Figure A2 1 Script de Brèche

« Lisez bien ces éléments pour vous familiariser avec le jeu : on attend de vous que vous complétiez la narration en suivant scrupuleusement ce cahier des charges. Je sais que certains.es d'entre vous ne sont pas du métier *les joies de la loterie*, mais tirez-en ce que vous pouvez, tâchez de faire les choix graphiques et narratifs les plus en phase avec ces attendus.

Il y a aussi sur vos bureaux un journal de bord : il nous sert pour organiser le développement du jeu, et vous pourrez noter à l'intérieur vos impressions et réflexions au fil de vos avancées. Je sais que la *narrative designer* que vous remplacez, Laura Deboire, aimait beaucoup griffonner dedans ... »

Elle désigne le tableau « Happiness », dans un coin du studio.

« Dans ce studio, on met un point d'honneur sur le bien-être de nos employés, n'hésitez pas si vous en ressentez le besoin à prendre une petite pause près du tableau, vous pourrez noter toutes vos émotions sur des *post-its*, et reprendre votre travail en pleine forme.

Vous trouverez dans la boîte mail de Laura, qui est maintenant la vôtre, un mail que je vous ai envoyé ce matin, et qui décrit le fonctionnement de notre logiciel d'écriture : vous verrez, on est vraiment à la pointe de la technologie. Il repose sur les dernières innovations en termes d'intelligence artificielle. Vous aurez vraiment pas grand-chose à faire, juste un choix de temps en temps, et le logiciel s'occupe du reste, rien de compliqué.

Je vous laisse vous familiariser avec votre environnement de travail, n'hésitez pas à bien explorer l'ensemble des outils, et je reviens vers vous. Au travail ! »

Elle retourne s'asseoir sur sa chaise, et attend que les joueurs et joueuses ouvrent la boîte mail et prennent connaissance des différents documents et du fonctionnement du logiciel.

Si ils et elles n'ouvrent pas la boîte mail, ou ne trouvent pas les identifiants, elle les aide.

« Vous avez un souci pour accéder à votre mail ? Les identifiants doivent être quelque part, Laura laissait toujours traîner ses affaires ... »

Quand le mail est ouvert, lu, et que les joueurs et joueuses ont pris connaissance des différents documents, elle revient vers elles et eux.

« Ok super, c'est parti, on n'a pas beaucoup de temps, on est un peu en retard, j'ai besoin de 3 premiers jets dans 20minutes. »

Elle démarre le pomodoro sur 20 minutes, et le pose en valeur dans la pièce. Le tic-tac du minuteur s'ajoute à celui diffusé par les ordinateurs.

Pendant qu'ils et elles avancent, elle s'assure que le fonctionnement du logiciel est bien compris.

Elle répond aux différentes demandes, peut apporter une aide, mais encourage plutôt à lire la documentation et à collaborer : elle fait comprendre qu'elle n'a pas le temps.

« Demande à tes collègues »

« Tu as bien lu les documents ? »

Figure A2 2 Script de Brèche

Régulièrement, elle leur demande d'effectuer des tâches qui vont les perturber dans leur avancée, mais également les amener à explorer la scénographie du studio : celles-ci sont choisies en fonction de la situation, et peuvent être complétées.

« Voici des *post-its*, je vais te demander de lister les dernières tâches effectuées, et d'aller les ajouter au tableau de tâches, là-bas. »

« Tu m'as l'air un peu stressé, va te détendre vers le tableau « Happiness », n'hésite pas à ajouter des choses »

« J'aurai besoin de vos signatures » - *elle leur tend un carnet vierge, et leur demande de signer plusieurs fois de suite.*

« Ouvrez le journal de bord à la page « notes libres », et notez la manière dont vous vous sentez »

Lorsqu'elle ne demande pas aux joueurs et joueuses de remplir des tâches, elle est assise sur la chaise, et les surveille de loin.

Si un joueur ou une joueuse dit qu'il ou elle a terminé avant la fin des 20 minutes, elle vérifie si le pourcentage de complétion du document est bien à 100% [le logiciel est pensé pour ne pas permettre cette possibilité], et leur demande de continuer.

« Le document n'est pas terminé... Je te laisse continuer »

Si les joueurs et joueuses s'éloignent pendant une longue durée de leurs ordinateurs, elle les laisse explorer la scénographie, puis leur demande de se remettre à leurs tâches.

Au bout de 20 minutes, la sonnerie du pomodoro retentit. La directrice de production indique aux joueurs et joueuses le moment de la pause, et les invite à passer dans l'espace café.

« Bon, je vois que personne n'a fini... On va faire une pause, et puis on va prendre un peu plus de temps sur notre *planning* pour finaliser la narration. Vous avez tout ce qu'il faut à l'extérieur, je vous laisse vous servir »

Dès que l'ensemble des joueurs et joueuses sont dans l'espace de pause du studio, elle passe rapidement sur chacun des ordinateurs, et tape dans la console du logiciel le code « arrêt timer » : celui-ci coupe le tic-tac lancinant diffusé par chaque poste de travail. Puis, elle sort, et se sert un café.

Elle règle le pomodoro sur 10 minutes, et le pose sur la table.

Elle discute avec les joueurs et joueuses, son approche est plus sympathique.

« Bon, vous vous en sortez quand même bien... On va prendre un peu plus de temps. »

« Vous faisiez quoi avant ? »

« Vous faites du meilleur boulot que notre précédente employée, Laura D.... Elle correspondait pas du tout à nos valeurs, elle est restée 4 mois seulement ».

Figure A2 3 *Script de Brèche*

Si les joueurs et joueuses regardent ou prennent le post-it posé sur la machine à café, contenant un code, elle les laisse faire. Si ils et elles lui demande de quoi elle s'agit, elle rétorque :

« C'est quoi ça ... Laura laissait toujours trainer ces affaires, laissez-le là ... »

Au bout de 10 minutes, le pomodoro sonne.

« Allez, on y retourne ! »

Elle accompagne les joueurs et joueuses dans l'espace studio, puis les invite à reprendre leurs tâches.

« Je vous laisse reprendre, on refait un petit point dans 20 minutes ».

Elle ressort dans l'espace café, et démarre le pomodoro sur 20 minutes, mais ne l'amène pas dans l'espace de travail. Durant cette deuxième partie, elle est moins pressante. Elle reste surtout dans l'espace de pause, hors de vue des joueurs et joueuses. Elle passe de temps en temps pour les inciter à explorer l'espace de jeu, en réitérant les tâches demandées dans la première partie de l'expérience, mais les laisse évoluer dans la scénographie.

Au bout de 20 minutes, pomodoro sonne la fin de l'expérience.

La directrice de production sort de son rôle fictionnel, et propose aux joueurs et joueuses d'échanger et de débattre autour des narrations créées pendant l'expérience.

Dans le cas où les codes n'ont pas été trouvés par les joueurs et joueuses, elle débloque sur chacun des ordinateurs la possibilité de modifier la narration préconçue du logiciel.

Puis, elle leur propose de compléter ces narrations, à travers la méthode du « Forum Exquis », un exercice d'écriture ludique collaboratif, pour explorer des alternatives aux attendus du studio simulé par l'expérience. Les propositions de narration seront intégrées au sein des prochaines sessions de jeu.

Les joueurs et joueuses échangent ensuite librement sur la démarche de Brèche, le conflit mis en scène, leur rôle au sein de la fiction, leurs points de vue sur les valeurs explorées par la narration.

Le journal de bord est ensuite rempli par les joueurs et joueuses ; celui-ci sera augmenté au fil des sessions de jeu et leurs narrations, impressions et visions du jeu irrigueront l'expérience des prochains et prochaines joueurs et joueuses.

Figure A2 4 Script de Brèche

Conduite de *Brèche*

La veille du test :

- Envoi mail SPAM aux joueurs et joueuses, depuis l'adresse mail de Sandrine K.
- Impressions :
 - Cahier des charges, en couleurs, A4 recto verso, 3 exemplaires.
 - Conduite.
 - *Script* directrice de production.

Installation :

- Poste de travail des joueurs et joueuses :
 - Trois ordinateurs installés, avec souris.
 - Un cahier des charges par poste.
 - Feuilles blanches à disposition.
 - 3 stylos *Connection Games*.
 - Journal de bord.
 - Sur les ordinateurs : le jeu est installé, et lancé.
 - Positionner *post-its* sur les ordinateurs : « MAIL DE SANDRINE URGENT » « ENVOI DU DOC DANS 20 MINUTES »
- Caméras positionnées, si la session de test est filmée : une pointe vers le bureau, l'autre est positionnée près du tableau *Happiness*.
- *Post-its* des énigmes positionnés aux bons endroits :
 - Tableau *happiness* : « A faire manger boire respirer être heureux »
 - Derrière l'horloge : « Le dossier bigarré est à boucler avec lenteur »
 - Machine à café : « allez c'est fun pour rire sexiste »
- Bouilloire, machine à café, thé, café, sucre et gobelets *Connection Games* dans le coin de la pause-café.
- Livres de recherche dans la bibliothèque.
- Espace de la directrice de production :
 - Un bloc note, un stylo, un *pomodoro*, la tasse *The Office*.
- Allumer toutes les lumières et diodes.
- Allumer les bougies.
- Allumer la télé, brancher l'ordinateur, et lancer le logo *Connection Games*.

Au démarrage du jeu :

- Allumer les caméras.
- Faire bouillir eau, faire du café.
- Accueil des joueurs et joueuses à l'extérieur du studio.

À la pause-café :

- Entrer le code « arrêt timer » dans chacun des ordinateurs.

Figure A3 Conduite de *Brèche*



Figure A4 1 Planche de photographies complémentaires de la session de test de *Brèche* du 13 août 2023



Figure A4 2 Planche de photographies complémentaires de la session de test de *Brèche* du 13 août 2023

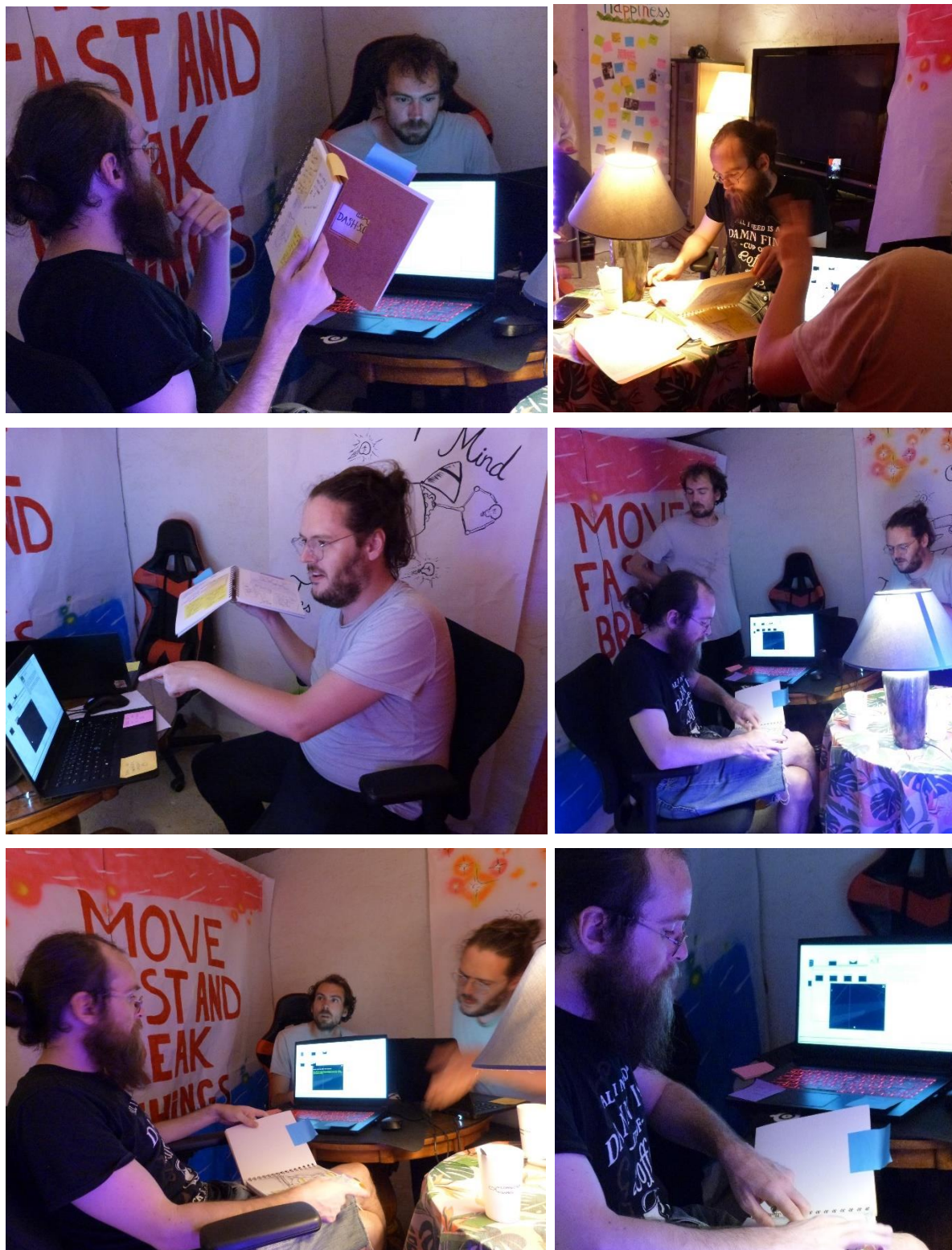


Figure A4 3 Planche de photographies complémentaires de la session de test de *Brèche* du 13 août 2023

<p>Dossier de l'arborescence et illustrations disponibles</p>	<h2>Héros</h2>	
<p>Texte affiché à l'ajout dans le <i>narrative document</i></p>	<p>Notre héros est un jeune homme déterminé, ambitieux, animé par la volonté de participer activement aux innovations qui rythmeront le monde de demain. Il œuvre dans son quotidien pour une société plus juste et croit en ses acteurs : son but est le bonheur collectif, son moteur la conviction que la technologie peut nous y conduire. Son nom est :</p>	
<p>Choix de réponse attendu par le cahier des charges</p>	<p><u>Jeff Artman</u> Jeff Artman. Il s'agit d'un jeune homme dynamique, bosseur invétéré. Il a 33 ans et est célibataire, son rythme de vie rendant difficile une relation stable. Il aime le sport, les voyages à la rencontre de cultures et valeurs diverses, et l'art : son vlog Road-trip et passion atteint 30 000 followers sur Instagram.</p>	
<p>2ème choix proposé aux joueurs et joueuses</p>	<p><u>Matthieu Léon</u> Tout juste sorti d'une école d'Economie à 23 ans, Matthieu Léon a toujours rêvé de monter sa propre startup. Il vit en couple, en plein centre-ville, ce qui lui permet d'allier deux de ses passions : le <i>théâtre drive-in</i> et les salles de visio pour réseauter.</p>	
<p>Dossier de l'arborescence et illustrations disponibles</p>	<h2>Locaux</h2>	
<p>Texte affiché à l'ajout</p>	<p>Les locaux de DASH 5.0 réunissent tous les ingrédients d'une start-up florissante : bien-être et outils à la pointe de la technologie. Afin de faciliter l'émergence collective de programmes uniques, novateurs et originaux, artistes et entrepreneurs vivent, travaillent et évoluent ensemble au sein d'un espace inspirant et flexible. Les meetings et conf call côtoient moments de méditation, cooking et afterworks, dans le respect des rythmes et besoins de la start-up. DASH évolue dans :</p>	
<p>Choix de réponse attendu par le cahier des charges</p>	<p><u>Une hacker house</u> C'est dans une <i>hacker house</i> que DASH 5.0 a élu domicile. Ce lieu, au sein duquel l'ensemble des partenaires vivent, mangent et travaillent ensemble en co-living 24h/24, est partagé entre chambres, espaces de détente <i>chill</i>, cuisine et <i>open-spaces</i>. La <i>startup</i> s'épanouit dans cette structure où horizontalité, partage, bonheur et travail ne font qu'un.</p>	
<p>2ème choix proposé aux joueurs et joueuses</p>	<p><u>Un incubateur</u> C'est dans l'incubateur <i>Innov' Incub</i> que DASH 5.0 s'établit. <i>Innov'Incub</i> réunit en un même lieu des <i>start-ups</i> de tout horizon, partageant les mêmes valeurs et la même envie de participer aux piliers du monde de demain.</p>	

Figure A5 1 Textes du *narrative document* de Brèche : « Héros » et « Locaux »

Dossier de l'arborescence et illustrations disponibles	<h2>Collègue</h2>	 
Texte affiché à l'ajout	L'ami le plus cher de notre héros est l'un de ses plus vieux collaborateurs ; avant cette grande épopée que constitue leur participation à la croissance de leur entreprise, les deux amis ont parcouru le monde à la découverte de cultures et spiritualités exotiques, et ont toujours partagé une grande passion pour la tech. Il s'appelle :	
Choix de réponse attendu par le cahier des charges	<p><u>Théophile Thomas</u> Théophile, tout petit déjà, baignait dans les jeux vidéo et parcourait le metaverse à la recherche d'expériences et d'excitation. Passionné par la technologie et l'électronique, il passe le plus clair de son temps à bosser pour améliorer les capacités de l'application <i>DASH-5.0</i> ou à bidouiller de vieilles machines, à l'image des hackers de la Silicon Valley, ses modèles de toujours.</p>	
2ème choix proposé aux joueurs et joueuses	<p><u>Simon Gallart</u> Simon a toujours été dans la lune. Son passe temps favori est de s'évader dans des environnements virtuels naturels, lui permettant de se reconnecter avec la nature. Bien qu'il ne soit pas très calé en programmation ou en électronique, sa personnalité créative et décalée en fait un atout majeur pour l'entreprise.</p>	
Dossier de l'arborescence et illustrations disponibles	<h2>Patron</h2>	 
Texte affiché à l'ajout	Dans DASH 5.0, le mot "patron" n'est pas souvent prononcé : les <i>co-workers</i> forment une famille où chaque partenaire occupe un rôle important dans l'écriture d'une histoire horizontale commune. Mais si vous demandez le CEO, c'est le fondateur de la start-up qui vous répondra : cet homme passionné, courageux et visionnaire met son énergie, sa bienveillance et ses savoirs au service des valeurs de l'entreprise. Il s'appelle :	
Choix de réponse attendu par le cahier des charges	<p><u>Miles Zugar</u> Lorsqu'on rencontre Miles Zugar, le fondateur de DASH 5.0, son jeune âge et son air timide surprennent d'emblée. Mais ne vous fiez pas aux apparences : Miles gère d'une main de maître la stratégie de l'entreprise. L'idée de DASH 5.0 lui est venue lors de ses études : beaucoup de ses ami.es lui demandaient son secret pour allier visio-conférences à toute heure de la journée, programme sportif sur mesure et consommation culturelle. Il a vu dans les progrès de l'intelligence artificielle le moyen de proposer aux gens une organisation de leurs journées efficace et optimisée, tout en répondant à la crise culturelle contemporaine : et si l'art pouvait être vraiment utile à la société en reconnectant les gens avec leurs passions, métiers et projets ?</p>	
2ème choix proposé aux joueurs et joueuses	<p><u>Luke Bivel</u> Luke Bivel est un peu plus âgé que la moyenne des employé.es de DASH 5.0, mais cela ne l'a pas empêché de conserver son esprit jeune et dynamique ! Son style faussement négligé contraste avec sa renommée internationale. Après une carrière dans le domaine du <i>machine learning</i>, il a décidé de mettre à profit son expérience pour mettre au point de nouvelles expériences redynamisant le monde de l'art, du sport et de la productivité en période de télétravail généralisé.</p>	

Figure A5 2 Textes du *narrative document* de *Brèche* : « Collègue » et « Patron »

Dossier de l'arborescence et illustrations disponibles	<h1>Commerces</h1> 	
Texte affiché à l'ajout	<p>Une nouvelle économie florissante et novatrice, plaçant les algorithmes, l'intelligence artificielle et la réalité virtuelle au premier plan, a modifié l'organisation de la ville, ses commerces, entreprises et lieux publics. Si la réalité virtuelle permet à chacun et chacune de se détendre, de s'évader, ou même de se rencontrer depuis chez soi, les infrastructures et activités déployées au sein des campus technologiques et connectés de la ville attirent beaucoup de monde. Le long de la côte, un écosystème fertile réunit en harmonie pépinières d'entreprises, écoles de design, d'entrepreneuriat ou d'ingénieurs, immeubles de co-living, activités sportives, espaces artistiques immersifs et spirituels.</p>	
Choix de réponse attendu par le cahier des charges	<p><u>Dans les salles de sport</u> Après son travail, la deuxième passion de notre héros est de se rendre des les salles de sport et de <i>fitness</i> immersives de la ville. Dans ces lieux dédiés au bien-être, les technologies immersives permettent de se dépenser dans des environnements virtuels plus vrais que nature. Que l'on veuille courir sur une scène de spectacle, au rythme de la batterie, en plein nature, au chant des oiseaux ou des vagues, ou dans des lieux tirés des dernières séries à la mode, tout est possible.</p>	
2ème choix proposé aux joueurs et joueuses	<p><u>Dans les parcs</u> Pour se détendre, notre héros aime flâner dans l'un des nombreux espaces verts de la nouvelle ville. Ces espaces s'étendant sur les toits des bâtiments, ou au sein de <i>patio</i> et terrasses intérieurs, entièrement connectés, permettent de se balader ou de travailler tout en étant proche de la nature.</p>	

Figure A5 3 Textes du narrative document de Brèche : « Commerces »

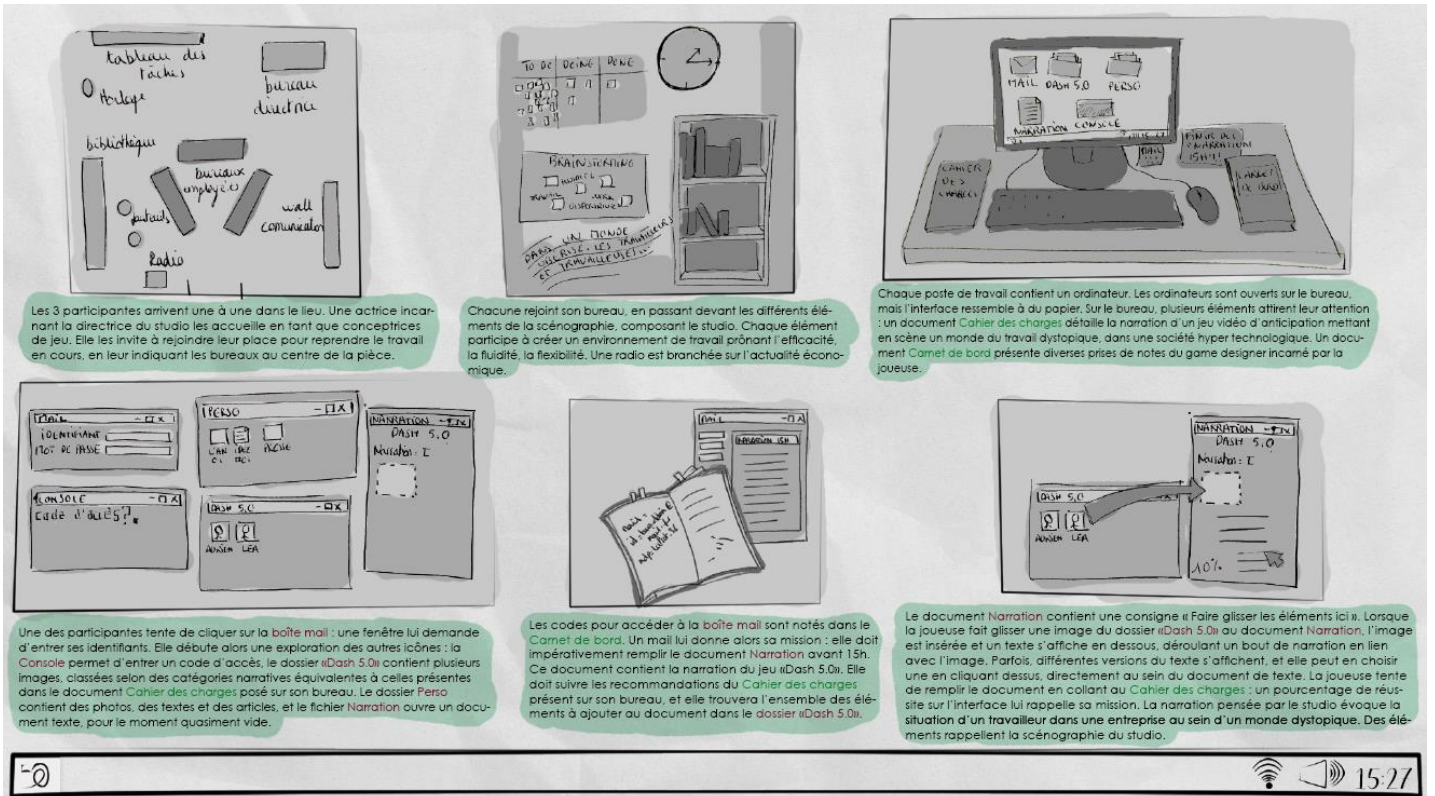


Figure A6 1 Storyboard de Brèche, 2020

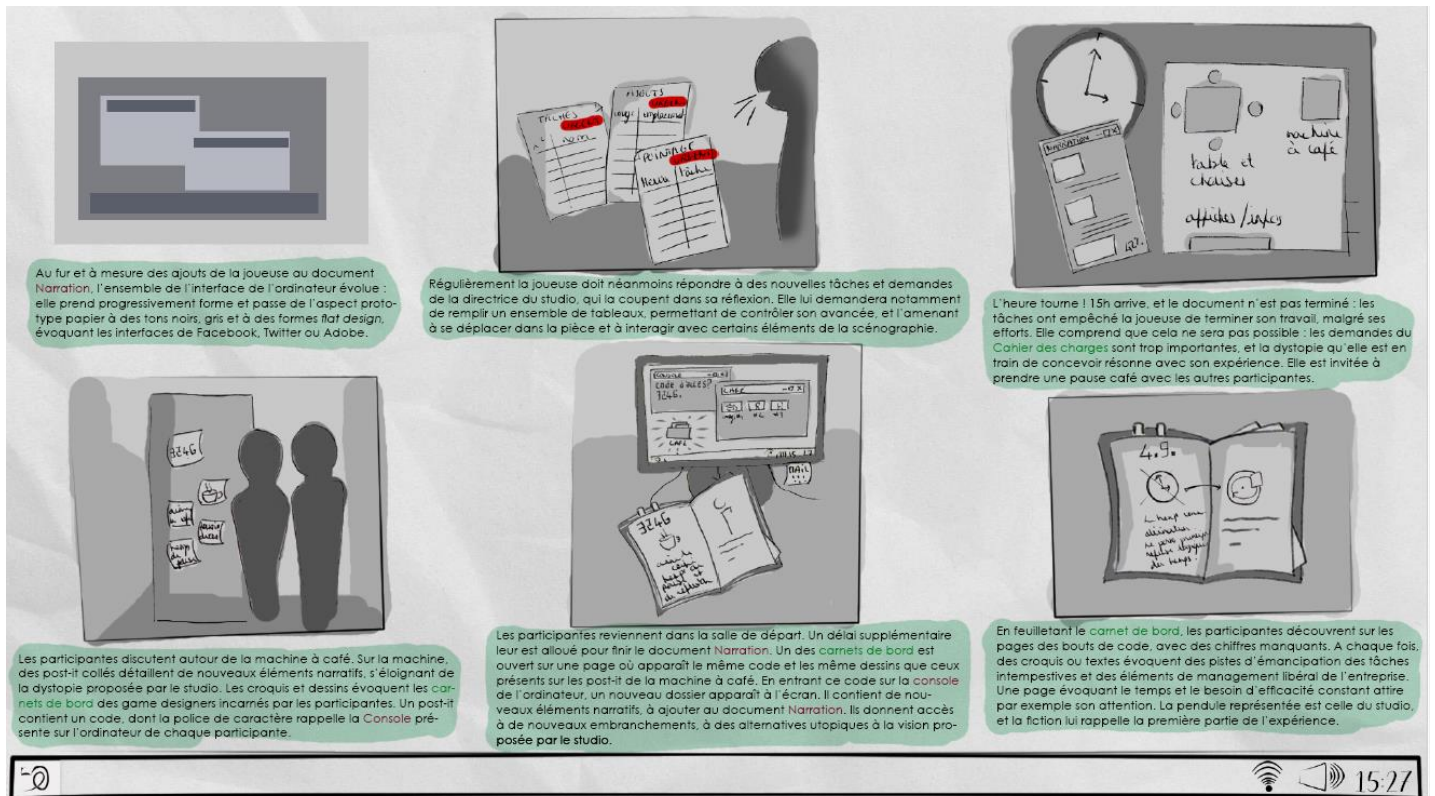


Figure A6 2 Storyboard de Brèche, 2020

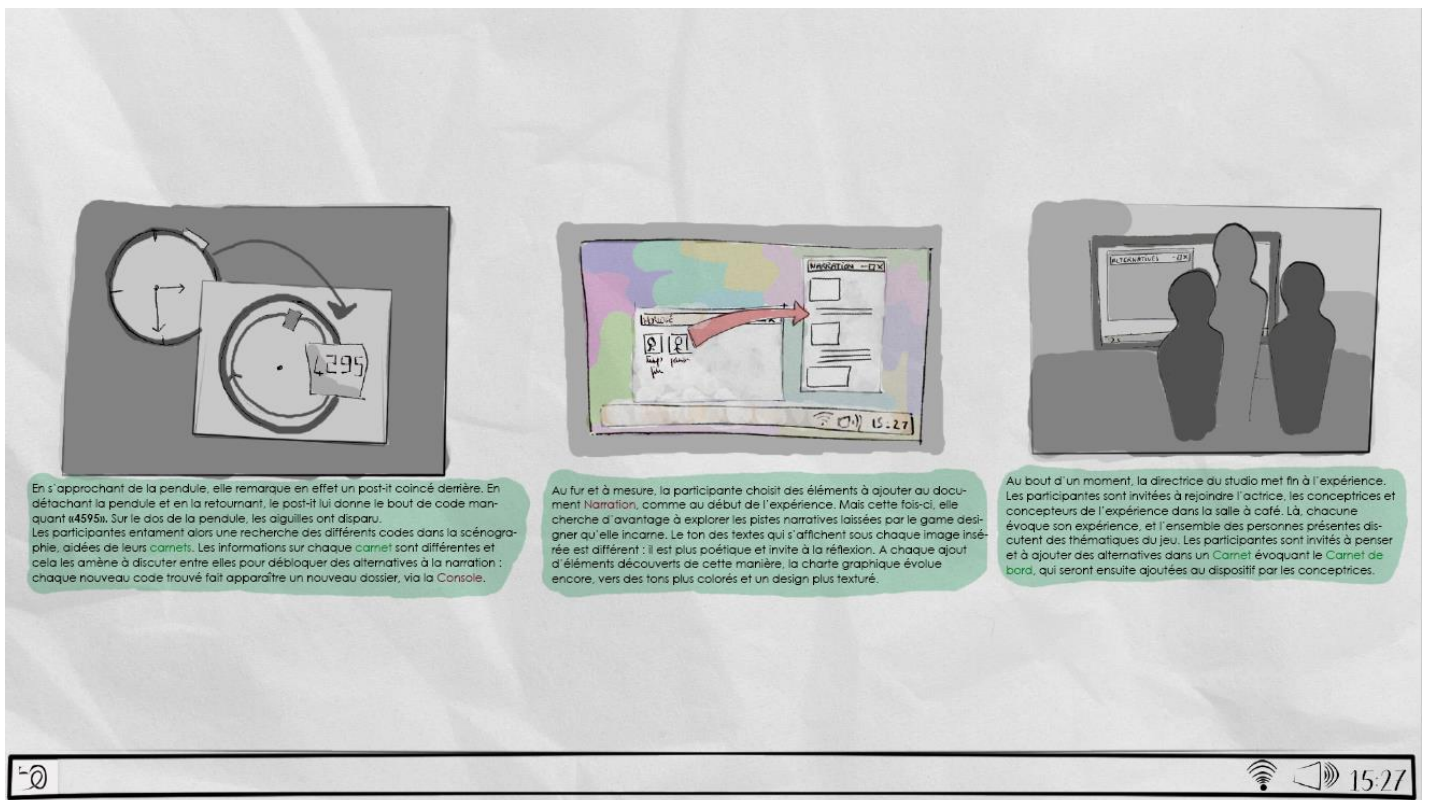


Figure A6 3 Storyboard de Brèche

