



Les “ petites phrases ” des gardes de Dishonored : exploration, déduction, interaction

Alice Dionnet

► To cite this version:

Alice Dionnet. Les “ petites phrases ” des gardes de Dishonored : exploration, déduction, interaction. Ces petites choses vidéoludiques oubliées : quelles perspectives pour les micro game studies ?, Rémi Cayatte; Laura Goudet; Esteban Giner; Martin Ringot, Oct 2022, Lyon, France. halshs-03961033

HAL Id: halshs-03961033

<https://shs.hal.science/halshs-03961033>

Submitted on 28 Jan 2023

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

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

Les « petites phrases » des gardes de *Dishonored* : exploration, déduction, interaction

Alice Dionnet

Colloque « Ces petites choses vidéoludiques oubliées : quelles perspectives pour les *micro game studies* ? » - 6 et 7 octobre 2022

Introduction

Entre le joueur et son but, des ennemis. Monstres, animaux sauvages, entités surnaturelles, guerriers génétiquement modifiés, dragons : tout est bon pour montrer le défi exceptionnel que le héros devra réussir à relever. Toutefois, les aliens de *Space Invaders* et les fantômes de *Pac-Man* se sont épaissis avec le temps : les ennemis ont davantage de personnalité, des motivations, une voix. C'est le cas des gardes de *Dishonored* (2012), le jeu d'infiltration d'Arkane Studios, qui bavardent, sifflotent, attendent la relève, urinent, s'ennuient, et animent ainsi une ville ravagée par la peste.

Dishonored se déroule dans la ville de Dunwall, qualifiée par Zonaga et Carter de « dystopique »¹, du fait d'une forte stratification sociale, entre les classes populaires victimes de la peste et l'aristocratie protégée dans les beaux quartiers. La dystopie est renforcée par la présence de patrouilles dans les rues, soit de Superviseurs, sorte d'armée religieuse, soit par les criminels (notamment le gang de Bottle Street), soit, enfin, par la garde urbaine. Les événements narratifs du jeu s'appuient sur un système de chaos (haut ou bas) qui dépend de la brutalité avec laquelle le joueur se fraie un chemin à travers les différentes missions, et du nombre de morts.²

Kristine Jorgensen décrit ainsi le système de choix de *Dishonored* :

« *Dishonored* utilise peu le système d'arbre de choix. Les décisions sont le plus souvent faites en fonction d'actions, comme choisir de tuer ou non, d'activer certains mécanismes, ou en décidant d'aller ou non à un certain endroit. »

« *Dishonored* rarely uses dialogue trees. Decisions are more commonly made through actions such as choosing whether to kill or not to kill, activating a certain feature, or by deciding to go to a particular location or not. »³

¹ Anthony Zonaga et Marcus Carter, « The Role of Architecture in Constructing Gameworlds: Intertextual Allusions, Metaphorical Representations and Societal Ethics in *Dishonored* », *Loading: The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 12 / 20, Canadian Game Studies Association, 2019, p. 71-89.

² *Ibid* p. 75

³ JØRGENSEN, Kristine, « Dark Play in *Dishonored* », in *The Dark Side of Game Play*, Londres, Routledge, 2015, p. 211, ma traduction.

Ce qu'il faut retenir de ce mode d'interaction, c'est que les alternatives et mêmes les choix ne sont pas clairement affichés au joueur, qui peut donc ignorer en faisant une action qu'il avait une autre possibilité.

Il s'agira lors de cette communication de montrer en quoi les petites phrases ou « aboiements »⁴/*barks* des gardes de *Dishonored*, contribuent à informer et influencer le narrataire dans son approche du jeu.

Je commencerai par exposer la théorie qui sous-entend cette analyse, puis la méthode de récupération des « petites phrases » et leur catégorisation, et enfin je chercherai à savoir ce que peut faire le narrataire des informations contenues dans ces « petites phrases ».

⁴ « Les barks [aboiements], ce sont ces répliques, ou ces onomatopées, lancées par des NPC (*Non Playable Characters*, personnages non jouables) dans des situations données (des *triggers*). [...] Ce peut aussi être un dialogue entre deux NPC que vous entendez lorsque vous passez près d'eux. Dans tous les cas, le joueur n'aura pas la possibilité d'intervenir directement : le bark est l'un des éléments qui donne l'impression que le monde d'un jeu existe et évolue par lui-même. » BEAULIEU, Sarah « Comment le personnage dit-il bonjour ? L'écriture des "barks" dans le jeu vidéo », *Sarah Beaulieu* [blog], 15 avril 2020, [En ligne : <https://sarah-beaulieu.com/comment-le-personnage-dit-il-bonjour-les-barks-dans-le-jeu-vidéo>].

I – Narrataire explorateur et narrataire enquêteur

1) Le narrataire ou joueur modèle

La définition que j'adopte du narrataire s'appuie sur les définitions de « lecteur modèle » et de « joueur modèle » théorisées respectivement par Umberto Eco et Sébastien Genvo.

Le Lecteur modèle est défini par Eco comme un lecteur « capable de coopérer à l'actualisation textuelle de la manière dont lui, l'auteur, le pensait et capable aussi d'agir interprétativement comme lui a agi générativement »⁵. Yves Chevrel résume cette notion de la manière suivante : « le lecteur intentionnel est [...] un ensemble de comportements, d'attitudes, de connaissances de présupposés que le texte suggère comme autant de conditions de sa propre lisibilité. »⁶

De la même manière, selon Sébastien Genvo, le Joueur-modèle « postule également un ensemble de conditions de succès pour que le contenu potentiel d'une structure de jeu puisse être actualisé »⁷, et contribue également à former le joueur modèle qu'elle prévoit⁸.

J'ai choisi d'utiliser le terme de narrataire à partir d'un article de Martin Ringot⁹ ; ce terme m'a en effet semblé particulièrement pertinent pour aborder à la fois les œuvres vidéoludiques et les œuvres littéraires comme c'est le cas dans ma thèse. Cette liaison entre le narrataire et le lecteur-modèle a été définie par Vincent Jouve, qui caractérise le narrataire extradiégétique comme un « rôle que le texte propose au lecteur, [il] est donc bien le modèle de tous les lecteurs abstraits ou virtuels que les différentes théories de la lecture se sont attachés à définir. »¹⁰

2) La narration interactive (300 mots)

L'objectif de cette communication étant d'étudier un aspect particulier de la narration interactive, je vais tâcher de clarifier la définition de cette notion que j'utilise. Mes recherches m'ont en effet amenée à définir la narration interactive à travers deux distinctions fondamentales :

⁵ Umberto Eco, *Lector in Fabula, le rôle du lecteur*, traduction de Myriem Bouzaher, Paris, Grasset, 1985 [1979] p. 68.

⁶ Yves Chevrel, « Les études de réception », Pierre Brunel *et al.*, *Précis de littérature comparée*, Paris, Presses Universitaires de France, 1989, p. 204.

⁷ GENVO, Sébastien, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, thèse, Université de Lorraine, 2013, [En ligne : <https://hal.univ-lorraine.fr/tel-02169832>], p. 137.

⁸ *Ibid.* p. 139

⁹ RINGOT, Martin, « De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur », *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, REVEL, septembre 2020, [En ligne : <http://journals.openedition.org/narratologie/10588>].

¹⁰ Vincent Jouve, *La Lecture*, Paris, Hachette, 1993, p. 27

- La narration interactive implique que le narrataire participe à la construction de la narration; et le terme « participer » indique ici qu'il ne s'agit pas pour le narrataire de prendre en charge l'intégralité de la narration, comme dans les jeux dits « bac-à sable », mais de s'appuyer sur ce que Dominic Arsenault nomme le récit enchâssé.¹¹
- Malgré l'importance de l'interprétation pour la narration interactive, l'interprétation seule, qui intervient sur le résultat final de l'acte narratif, ne relève pas de la narration interactive. Toutefois, dans la mesure où l'interprétation est un processus constant qui intervient à chaque micro-étape du récit, elle est essentielle à la narration interactive puisqu'elle va intervenir sur la manière dont le narrataire envisage la suite du récit et donc ses participations à venir.
- Je définis donc la narration interactive de la manière suivante : il s'agit d'une **concrétisation de l'interprétation dans un acte de participation à la narration**. J'entends par là que la narration interactive prend place lorsque le narrataire s'appuie sur sa compréhension de la diégèse pour prendre une décision, effectuer une action selon les options qui lui sont données.

Cette définition me permet de montrer en quoi *Dishonored* relève de la narration interactive : concernant la première distinction, *Dishonored* est bien une œuvre dans laquelle est mis en plat un récit enchâssé sur lequel le narrataire n'a pas prise et qui le guide au fil du jeu – l'assassinat de l'impératrice, puis les différentes missions à accomplir, fixée par le cadre du jeu. Concernant la seconde distinction, *Dishonored* permet bien au joueur de participer au récit émergent, par son choix d'approche des missions et de résolution de celles-ci, et par sa capacité à dévoiler les multiples micro-récits qui se cache dans le jeu. Enfin, concernant la concrétisation de l'interprétation, elle est particulièrement manifeste dans l'interprétation – quasiment au sens théâtral – du personnage de Corvo. Kristine Jorgensen note ainsi l'importance que peuvent prendre les petites informations disséminées dans le jeu pour le narrataire :

A propos des audiographes et autres notes : « Because this information may provide additional information about non-playing characters, they may work to illuminate certain situations and make the player's choices more informed. »¹²

¹¹ ARSENAULT, Dominic, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique la narration dans le jeu vidéo.*, Service des archives, Université de Montréal, Section Microfilm], 2007.

¹² JØRGENSEN, Kristine, « Dark Play in Dishonored », in *The Dark Side of Game Play*, Londres, Routledge, 2015, p. 222, ma traduction.

« Comme ces informations peuvent apporter des informations supplémentaires à propos des personnages non-joueurs, elles pourraient éclairer certaines situations et permettre au joueur de choisir en toute connaissance de cause. »

La concrétisation de l'interprétation dans *Disbonored* se fait ainsi par le biais des multiples dialogues, notes, audiographes que le narrataire peut ou non trouver dans le jeu, et qui participe à lui donner des informations sur ses missions, ses victimes et l'univers du jeu. Le narrataire peut ainsi changer ou non sa manière d'approcher telle ou telle mission et la manière dont il souhaite neutraliser sa victime, selon son choix éthique.

3) Exploration et enquête (300 mots)

La narration interactive de *Disbonored* fonctionne en s'appuyant sur deux modes de concrétisation de l'interprétation, que j'identifie comme le mode du narrataire-explorateur et le mode du narrataire-enquêteur. Ces deux notions ont la même origine théorique, à savoir l'article « De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique » de Martin Ringot (2020)¹³. Le narrataire-enquêteur y est défini de la façon suivante :

« nous considérons qu'en matière de jeux vidéo, il n'est pas tant question d'une spatialisation de l'intrigue que de la mise en monde d'une base de données. Ainsi, dans ces jeux, le rôle du narrataire n'est plus celui du récepteur d'un discours narratif, fût-il exprimé par un espace, mais est comparable à celui d'un enquêteur qui rassemble à partir de ses observations du monde fictionnel une série d'informations qu'il réagence pour construire sa propre version du monde fictionnel. Le récit est une des manifestations de cette reconstruction. »¹⁴

Il me semble qu'il faudrait séparer cette notion de narrataire enquêteur en deux notions distinctes, à savoir d'une part le narrataire-explorateur, qui concrétise son interprétation dans le choix de son déplacement, et reconstruit ainsi une intrigue spatialisée, et d'autre part le narrataire-enquêteur, qui exploite la base de données pour élaborer le « deuxième récit », selon la définition de l'enquête proposée par Tzvetan Todorov. Ainsi, la concrétisation de l'interprétation s'effectuerait tant dans le choix de lieux à visiter que dans la co-construction du récit caché par la mise en relation des indices disséminés dans le jeu, ces deux modalités ne s'excluant bien sûr pas l'une l'autre. Dans *Disbonored*, ces deux modalités sont en effet à l'œuvre, d'une part du fait de l'importance des

¹³ RINGOT, Martin, « De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur », *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, REVEL, septembre 2020, [En ligne : <http://journals.openedition.org/narratologie/10588>].

¹⁴ *Ibid.* paragraphe 26.

déplacements urbains de l'avatar, et d'autre part du fait des nombreux indices concernant tant le *lore* que le *background* des différents personnages.

II – Caractérisation des petites phrases

1) Méthodologie du relevé (300 mots)

Les phrases étudiées dans cette communication ont été difficiles à récupérer. Malgré les deux parties enregistrées, dans les deux modes de jeu possible (discretion et assassinat) je ne pouvais être sûre d'avoir récupéré l'ensemble des petites phrases des gardes. J'ai par conséquent tâché de récupérer ces phrases à partir des fichiers du jeu, mais n'ai pas pu trouver de fichier consacré aux lignes de dialogue des gardes ou même des ennemis. Après une recherche un peu plus approfondie, j'ai compris que les phrases n'étaient pas associées à des types de personnages mais aux missions : chaque mission est constituée d'un certain nombre de fichiers (en fonction des lieux également), dont l'un, le script, contient les petites phrases. Il aurait fallu par conséquent extraire l'intégralité des scripts du jeu (au format upk) pour pouvoir récupérer les petites phrases, ce que je ne suis pas capable de faire.

Par conséquent, j'ai choisi de croiser mon propre relevé avec celui effectué par les fans et recensé sur le wiki fandom de *Dishonored*, où les aboiements des gardes sont classifiés en fonction du locuteur (lower guard, city watch, officer). La langue d'origine du jeu est l'anglais, comme indiqué à la fois par la forte présence d'anglophones dans l'équipe du scénario, et par les inscriptions intégrées dans le jeu (affiches, pancartes) qui sont en anglais. J'ai donc utilisé le wiki-fandom anglophone en plus de mon relevé qui avait initialement été fait en français, et j'ai croisé les deux pour vérifier la présence de toutes les phrases. Bien entendu, malgré cette méthode croisée, il est possible que certaines phrases nous aient échappé, à la fois aux fans et à moi.

2) Classification (300 mots)

Afin de proposer une classification des « petites phrases » des gardes, j'ai commencé par relever manuellement les thèmes présents dans ces phrases ; j'ai ainsi identifié cinq groupes :

- Les informations qui concernent le métier de garde
- Ce qui relève de la vie quotidienne (famille, loisirs...)
- Les éléments qui soulignent que Dunwall est une ville portuaire
- Les références aux rats et autres animaux de l'univers
- Et enfin les informations sur l'organisation socio-politique du monde de *Dishonored*.

Afin de prendre plus de distance vis-à-vis de ce relevé, j'ai fait effectuer une analyse de *topic modeling* (modèle de sujets) sur le corpus de phrases lemmatisés et sans les *stopwords*, c'est-à-dire sans

les termes « non porteurs de sens » (verbes auxiliaires, pronoms personnels, etc.) J’ai essayé différents paramètres, en cherchant 3, 4, 5, 6 et 10 sujets, et il en est ressorti qu’à partir de 5 sujets, les termes se regroupaient en 4 grands pôles, tandis qu’en cherchant 3 et 4 sujets on arrivait plutôt à trois pôles. En comparant les sujets obtenus par l’algorithme avec les paramètres 4,5 et 6, je n’ai pas réussi à voir émerger de sujets récurrents ou communs, ce qui tiendrait à montrer que le lexique utilisé par les gardes est assez peu spécifique et tourne généralement autour des mêmes thèmes : la surveillance, le travail de garde, la menace, la magie et la maladie. Toutefois, les résultats de l’algorithme m’ont permis de repérer l’importance de vocabulaire référent aux sens (vision, ouïe et goût) que je n’avais pas remarqué lors de ma première lecture.

3) Mode de perception

Le relevé effectué par les fans sur le wiki-fandom de *Dishonored* était divisé en plusieurs catégories : d’une part, une séparation en fonction du rang du locuteur (lower guard, city watch ou officer) et d’autre part une séparation en fonction du contexte d’apparition. Cette séparation m’a permis de connaître, en plus des phrases prononcées, les conditions de leur apparition. Ainsi, les contextes identifiés sur le wiki sont :

- Les *idle* (premières phrases et réponses)
- La recherche (en groupe ou seul)
- L’apparition de rats
- L’attaque
- L’alerte
- Le retour à l’*idle* après l’alerte
- La mort du protagoniste
- Appel à l’aide
- Réactions à la magie

Parmi ces catégories, seules les *idle* et l’apparition de rats ne nécessitent aucune action particulière du protagoniste pour être entendues ; ce sont donc celles qui sont perceptibles par tous les joueurs, quel que soit leur mode de jeu – bien qu’un joueur très agressif n’ait probablement pas le temps d’entendre beaucoup les *idle*. Pour les autres, les actions nécessaires sont :

- Ne pas être discret
- Mourir
- Attaquer
- Utiliser la magie

Ainsi, un joueur privilégiant l'approche discrète qui n'aurait aucune interaction avec les gardes (= qui ne se ferait pas repérer) n'aurait, parmi les catégories que j'ai relevé manuellement, accès qu'aux informations concernant le métier de garde, la vie quotidienne des gardes, les informations socio-politiques et la présence de rats. Les autres animaux (la présence de chiens, les insultes « worm », « toad ») ainsi que les références à l'importance de la rivière dans la ville (les insultes de type « fish bait », « hagfish » et les menaces « I'll dump you in the river ») ne sont pas accessibles à ce type de joueur. Au contraire, un joueur non-discret qui n'entendrait pas les *idle* des gardes aurait accès à toutes les catégories d'informations, bien que celles sur le métier de garde soient peu nombreuses.

III – Que font les phrases du/au narrataire ?

1) Furtivité : informations sur le contexte (300 mots)

Les petites phrases des gardes permettent au narrataire d'obtenir des informations supplémentaires sur l'univers dans lequel se déroule le jeu *Dishonored*. En effet, parmi ces petites phrases et particulièrement dans celles qui se déclenchent lorsque les gardes sont inactifs (*idle*), nombreuses sont les informations concernant tant leur vie quotidienne que leur environnement. Il en ressort notamment leur préoccupation concernant l'hygiène et la santé (« Hey, can I buy your ration of elixir from today ? », « Seen anybody with signs of sickness ? », « You should bathe. I can smell you from here », « Any chance you'll share your food with me tonight ? », leurs relations familiales (« How old did you say your sister was ? », « I'll write to her again, she has to see reason », « You made someone a widow, dam nit ! ») et leur goût pour l'alcool (« Hey don't you owe me a drink ? », « Should we gather for whiskey and cigars tonight ? »).

La différence de classe sociale entre les officiers et les gardes est visible dans ces passages : là où les gardes parlent de boire « a drink », les officiers mentionnent « whiskey and cigars ». Entre les gardes eux-mêmes, il y a manifestement une différence économique entre ceux qui se proposent d'acheter la ration d'éllixir de leurs collègues et ceux qui leur demandent de partager leur nourriture. Il me semble qu'on peut ainsi étendre le constat de Rob Gallagher, qui constate l'intérêt particulier que porte *Dishonored* à la question politique du genre¹⁵, aux questions économiques également. En croisant les informations issues des missions, de l'environnement et les petites phrases des gardes, le narrataire peut ainsi se représenter le contexte dans lequel se déroule le jeu. Ces informations

¹⁵ GALLAGHER, Rob, « Careless Whispers : Hints of Queer Possibility in the Spaces of Dishonored », *Media Fields Journal* 8, mai 2014, [En ligne : <http://mediafieldsjournal.org/careless-whispers/2014/5/30/careless-whispers-hints-of-queer-possibility-in-the-spaces-o.html>], consulté le 01/10/2022, p. 4.

sont principalement perceptibles lorsque le narrataire choisit une approche furtive, qui ne le fait pas ou peu entrer en contact avec les gardes.

2) Agressivité : informations sur la situation du narrataire (300 mots)

Comme mentionné en parlant du mode de perception des petites phrases, les informations concernant le contexte du jeu sont davantage perceptibles par un joueur visant le chaos faible, en se faisant peu repéré et en n'attaquant pas. À l'inverse, les phrases des gardes deviennent de véritables « aboiements », au sens défini par Sarah Beaulieu¹⁶, guidant le narrataire dans ses choix d'actions, dès lors que celui-ci devient plus agressif. À travers les petites phrases des gardes, le narrataire peut ainsi savoir s'il a été repéré – ce qui, malgré le redoublement de l'information via une icône, n'est pas toujours évident, selon la difficulté du jeu et la distance de vision des gardes ; en effet, les gardes ont des phrases spécifiques à la recherche, mais également lorsqu'ils abandonnent, prévenant ainsi le narrataire qu'il est à nouveau en sécurité : on passe de « Check under everything » à « Probably rats, into everything », chez les officiers par exemple. Dans d'autres cas, la phrase des gardes comporte une information qui n'est pas redoublée : ainsi dans le cas de la découverte d'un corps (endormi ou mort), le cri d'alerte du garde informe le narrataire, probablement éloigné, qu'il doit redoubler de prudence. Dans le cas d'une approche plus agressive, les petites phrases concernent alors principalement le narrataire et contiennent des informations le concernant.

3) Illustrer la place du narrataire dans le monde du jeu selon son approche (300 mots)

J'ai parlé du rôle que joue la notion de chaos dans *Dishonored* et en particulier dans la perception des petites phrases des gardes ; mais il me semble que ces petites phrases influencent elles aussi la manière dont le narrataire va percevoir le chaos. Bien qu'elles ne se modifient pas en fonction du chaos – si ce n'est que les gardes sont plus susceptibles de croiser des rats, les petites phrases participent à jouer sur l'antipathie ou la sympathie du narrataire pour les personnages non-joueurs, comme expliqué par Kristine Jorgensen¹⁷. Comme la perception des phrases est en grande partie

¹⁶ « Pour un bark d'ennemi en combat, on va par exemple écrire deux, trois, dix variations en fonction d'une situation donnée. Si la situation est : *le joueur n'a presque plus de vie*, il faudra x variations de bark de l'ennemi qui réagit face au joueur blessé. Exemples : « *C'est la fin...* », « *Rends-toi maintenant !* », « *Adieu !* », « *Je t'avais dit que ça se terminerait mal...* » etc. » BEAULIEU, Sarah « Comment le personnage dit-il bonjour ? L'écriture des "barks" dans le jeu vidéo », Sarah Beaulieu [blog], 15 avril 2020, [En ligne : <https://sarah-beaulieu.com/comment-le-personnage-dit-il-bonjour-les-barks-dans-le-jeu-vidéo>], paragraphe 4.

¹⁷ « In *Dishonored*, the player may come across information such as letters and audiographs, or overhear dialogues, and thus get a better understanding of a certain character's motivation or background. [...] However, this information is also used to make characters more complex and human-like. In this sense, the information may also contribute to more complex decision-making processes. However, most often such information does

liée à l'approche choisie par le narrataire, les petites phrases illustrent finalement la place que prend le narrataire dans l'univers du jeu. Dans le cas d'une approche furtive, le narrataire ne sera pas ou peu perçu par les gardes, dont les phrases se manifesteront en conséquence : elles n'évoqueront pas le personnage d'assassin endossé par Corvo. Le narrataire, en percevant principalement les phrases liés aux situations d'oisiveté (*idle*) des gardes, se contentera d'être un observateur du monde qui évolue indépendamment de lui, en obtenant des informations sur le contexte. À l'inverse, si le narrataire adopte une approche agressive, les petites phrases des gardes le concerneront plus fréquemment, et le monde qu'il aurait observé en étant furtif se met à tourner autour de lui, le remettant à sa place de « héros ». *Dishonored* passe alors d'un jeu d'exploration à un jeu d'action, selon l'approche choisie par le narrataire, qui s'illustre dans les petites phrases qui lui sont perceptibles.

Conclusion (300 mots)

Les petites phrases des gardes contiennent ainsi toute la dualité de *Dishonored* : dans un contexte de furtivité, elles renforceront l'*immersive simulation* chère à Arkane Studios, permettant au narrataire de déployer toute sa curiosité pour l'environnement dans lequel il évolue et de s'informer sur la vie quotidienne d'une partie des habitants de Dunwall dans le contexte de crise qu'est celui du jeu. Si le *gameplay* choisi est plus agressif, les petites phrases prendront alors leur rôle d'aboïement, informant le narrataire non plus sur le contexte du jeu mais sur sa propre situation et sa propre relation aux gardes. Tantôt observateur silencieux, traversant le monde du jeu comme une ombre et sans avoir de retour sur l'influence de ses actions, tantôt assassin connu et recherché par tous, percevant directement l'influence de ses actions, le narrataire peut évaluer le rôle qu'il a adopté dans l'univers en fonction des petites phrases qu'il a perçues.

Les petites phrases des gardes sont donc un support essentiel pour la narration interactive de *Dishonored* : quelles que soient les informations qu'elles fournissent, elles contribuent à illustrer la réussite ou l'échec de l'approche choisie par le narrataire. Elles influencent son choix d'approche en humanisant les gardes, dans leur bonté comme dans leurs bassesses, et offrent donc un support

not contribute to create an ethical dilemma or a conflict. On the contrary it tends to reinforce the player's existing perspective of an individual. »

« Dans *Dishonored*, le joueur peut trouver des informations dans des lettres et audiographes, ou entendre des dialogues, et ainsi avoir une meilleure compréhension de la motivation ou de l'histoire d'un certain personnage [...] Toutefois, ces informations est aussi utilisé pour rendre les personnages plus complexes et plus humains. Dans ce sens, les informations peuvent aussi contribuer à rendre le processus de choix plus complexe. Toutefois, le plus souvent, ces informations ne contribuent pas à créer un dilemme ou conflit éthique. Au contraire, cela a plutôt tendance à renforcer le point de vue déjà établi du joueur sur un individu. »

JØRGENSEN, Kristine, « Dark Play in Dishonored », in *The Dark Side of Game Play*, Londres, Routledge, 2015, p. 222, ma traduction.

à l'interprétation du narrataire, lui permettant d'ajuster ses actions en fonction de la place qu'il souhaite occuper dans la ville de Dunwall.

Bibliographie :

ARSENAULT, Dominic, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique la narration dans le jeu vidéo*, Université de Montréal, 2007.

BEAULIEU, Sarah « Comment le personnage dit-il bonjour ? L'écriture des "barks" dans le jeu vidéo », *Sarah Beaulieu* [blog], 15 avril 2020, [En ligne : <https://sarah-beaulieu.com/comment-le-personnage-dit-il-bonjour-les-barks-dans-le-jeu-video>], consulté le 01/10/2022.

CHEVREL, Yves, « Les études de réception », Pierre Brunel *et al.*, *Précis de littérature comparée*, Paris, Presses Universitaires de France, 1989.

ECO, Umberto, *Lector in Fabula, le rôle du lecteur*, traduction de Myriem Bouzaher, Paris, Grasset, 1985 [1979].

GALLAGHER, Rob, « Careless Whispers : Hints of Queer Possibility in the Spaces of Dishonored », *Media Fields Journal* 8, mai 2014, [En ligne : <http://mediafieldsjournal.org/careless-whispers/2014/5/30/careless-whispers-hints-of-queer-possibility-in-the-spaces-o.html>], consulté le 01/10/2022.

GENVO, Sébastien, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, thesis, Université de Lorraine, 2013, [En ligne : <https://hal.univ-lorraine.fr/tel-02169832>], consulté le 01/10/2022.

JØRGENSEN, Kristine, « Dark Play in Dishonored », in *The Dark Side of Game Play*, Londres, Routledge, 2015.

JOUE, Vincent, *La Lecture*, Paris, Hachette, 1993,

RINGOT, Martin, « De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur », *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, REVEL, septembre 2020, [En ligne : <http://journals.openedition.org/narratologie/10588>], consulté le 01/10/2022.

SENIOR, Tom, « The Best NPC Barks of the Year 2012 : Dishonored », *PC Gamer*, 26 décembre 2012, <https://www.pcgamer.com/the-best-npc-barks-of-the-year-2012-dishonored/>, consulté le 01/10/2022.

ZONAGA, Anthony et CARTER, Marcus, « The Role of Architecture in Constructing Gameworlds: Intertextual Allusions, Metaphorical Representations and Societal Ethics in Dishonored », *Loading: The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 12 / 20, Canadian Game Studies Association, 2019.