Les ‘petites phrases’ des gardes de *Dishonored* : exploration, déduction, interaction

Alice Dionnet

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

Introduction

« *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. »

« *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. »

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

I – Narrataire-explorateur et narrataire-enquêteur

1) Le narrataire ou joueur modèle

« 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. »

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

le Joueur-modèle « postule également un ensemble de conditions de succès pour que le contenu potentiel d’une structure de jeu puisse être actualisé »

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

un « rôle que le texte propose le 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. »

JOUVE, Vincent, *La Lecture*, Paris, Hachette, 1993, p.27

I – Narrataire-explorateur et narrataire-enquêteur

2) La narration interactive

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. »

« 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. »

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

I – Narrataire-explorateur et narrataire-enquêteur

3) Exploration et enquête

« 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. »

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], paragraphe 26.

UNIVERSITE D'ORLEANS

POLEN
POuvoirs LEttres Normes

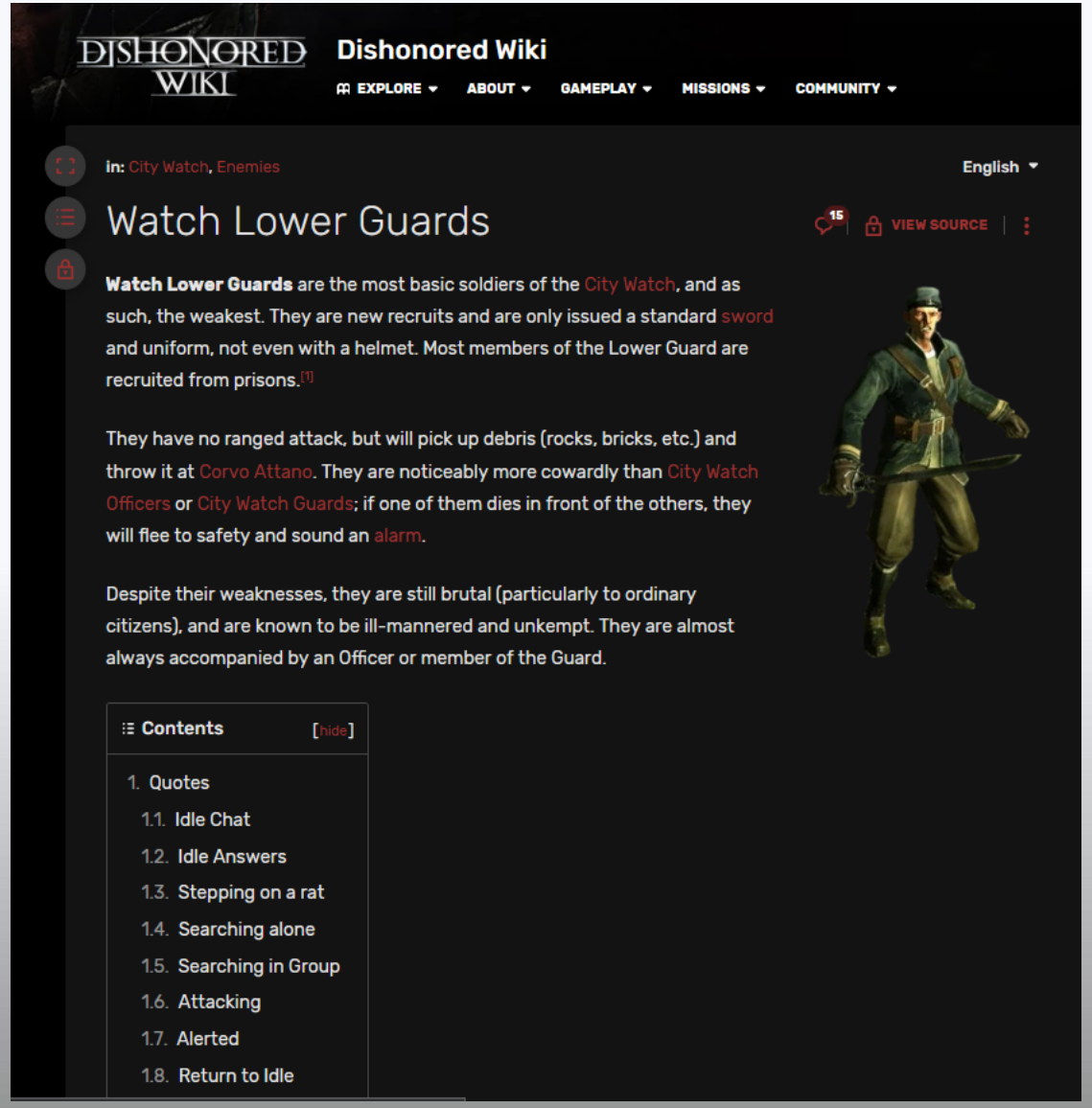
II – Caractérisation des petites phrases

1) Méthodologie du relevé

https://dishonored.fandom.com/wiki/Watch_Lower_Guards

https://dishonored.fandom.com/wiki/City_Watch_Guards

https://dishonored.fandom.com/wiki/City_Watch_Officers



UNIVERSITE D'ORLEANS

POLEN POuvoirs LEttres Normes

II – Caractérisation des petites phrases

2) Classification

dishonored.txt - Bloc-notes

Fichier Edition Format Affichage Aide

```
Tell me again what you'll do if Slackjaw's Bottle Street Boys jump you again.
Hey don't you owe me a drink?
Hey, can I buy your ration of elixir from today?
How old did you say your sister was?
Seen anybody with signs of sickness?
Let me know if you wanna take my patrol.
The oil in these things doesn't last long enough.
I don't need shit from you.
Bug someone else.
You're such a choffer.
Please, not now.
Shut up.
Another night, another patrol with you.

Look out. We got someone skulking around.
Call out if you see him.

Nasty, furry filth!
Vermin!
We got a prowler on the loose.
What in the Void was that?
I'll get to the bottom of this.
Gotta be here, somewhere.
I know you're somewhere around here.
I'll find you.
I know you're here.
Oh I'll find you.
You won't stay hidden for long!
I'll flush you out.
I'll find you, you hagfish.
Can't stay hidden forever
Keep skulking around...
Keep running

Look out. We got someone skulking around.
Call out if you see him.
Dump you in the river!
For the Watch!
Bastard!
Take that!
```

```python
import sys
import os
from os import listdir
import nltk
from nltk.stem import WordNetLemmatizer
import re
import spacy

with open('dishonored_token.txt', 'r') as l:
#Input un csv déjà tokenizé et sans les stopwords
        text = l.read()

nlp = spacy.load('en_core_web_sm')
resultat = nlp(text)

with open("dishonored_lemma.txt", 'w') as fi:
    for r in resultat:
        doc = (r.lemma_)
        fi.write(doc)
        fi.write(" ")
#csv en output
```

Classification manuelle :

- 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
- Les informations sur l’organisation socio-politique du monde de *Dishonored*.

UNIVERSITÉ DE LYON | UNIVERSITÉ LYON III JEAN MOULIN

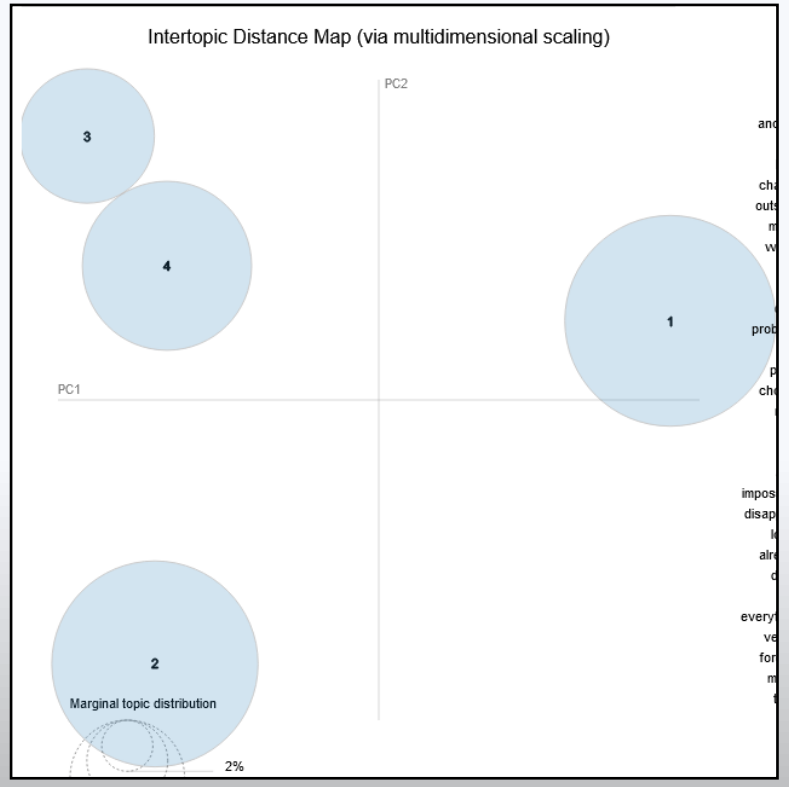
marge

UNIVERSITE D'ORLEANS

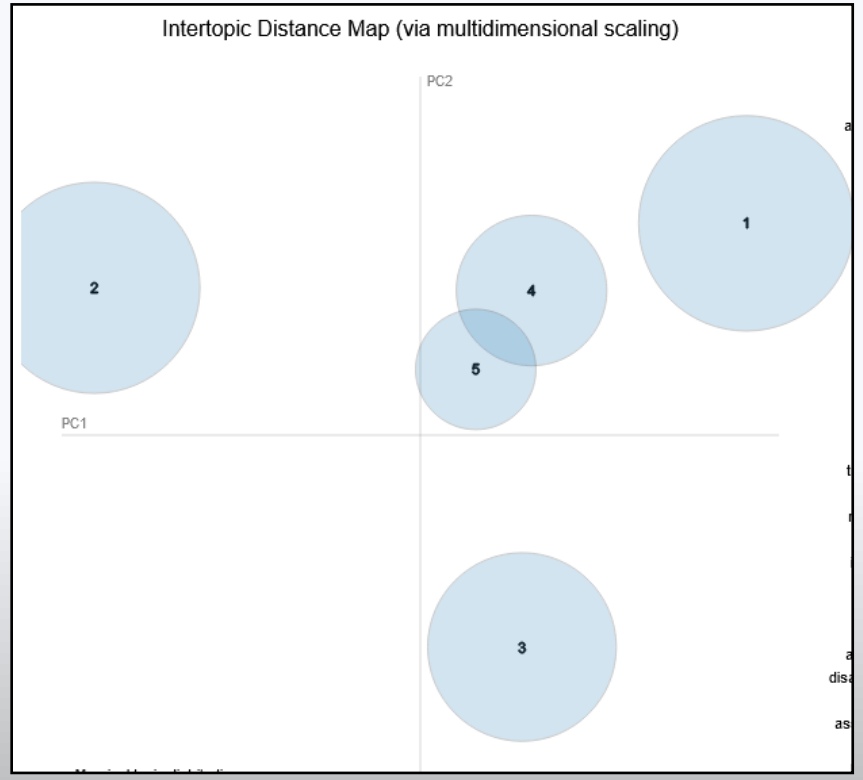
POLEN POuvoirs LEttres Normes

II – Caractérisation des petites phrases

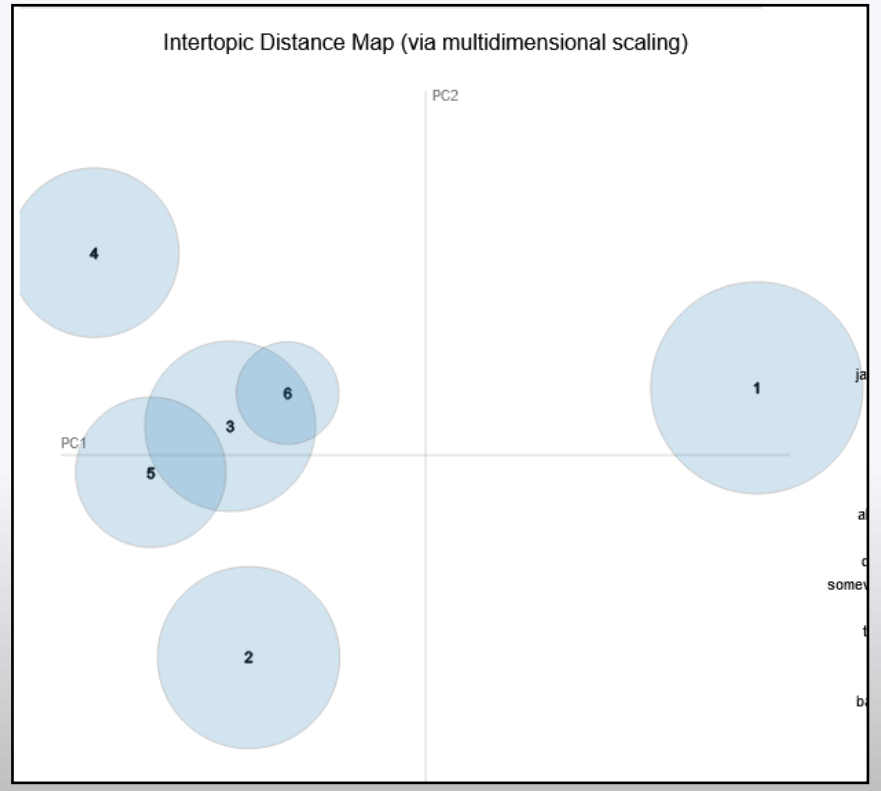
2) Classification



4 sujets



5 sujets



6 sujets

UNIVERSITE D'ORLEANS

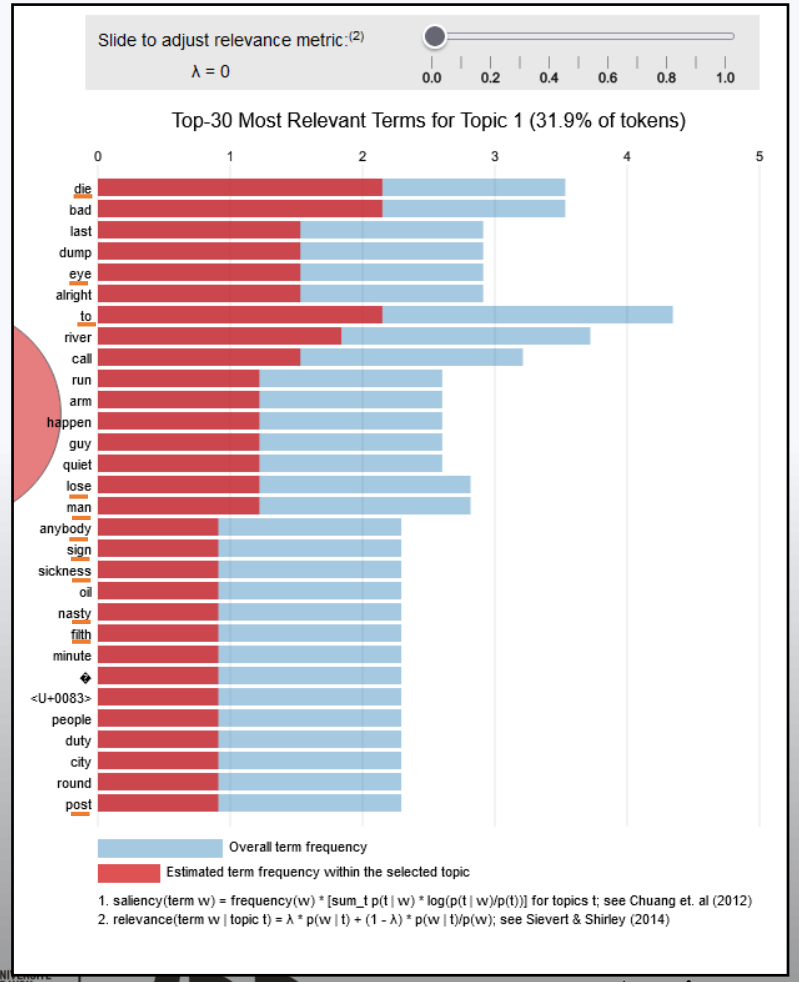
POLEN POuvoirs LEttres Normes

II – Caractérisation des petites phrases

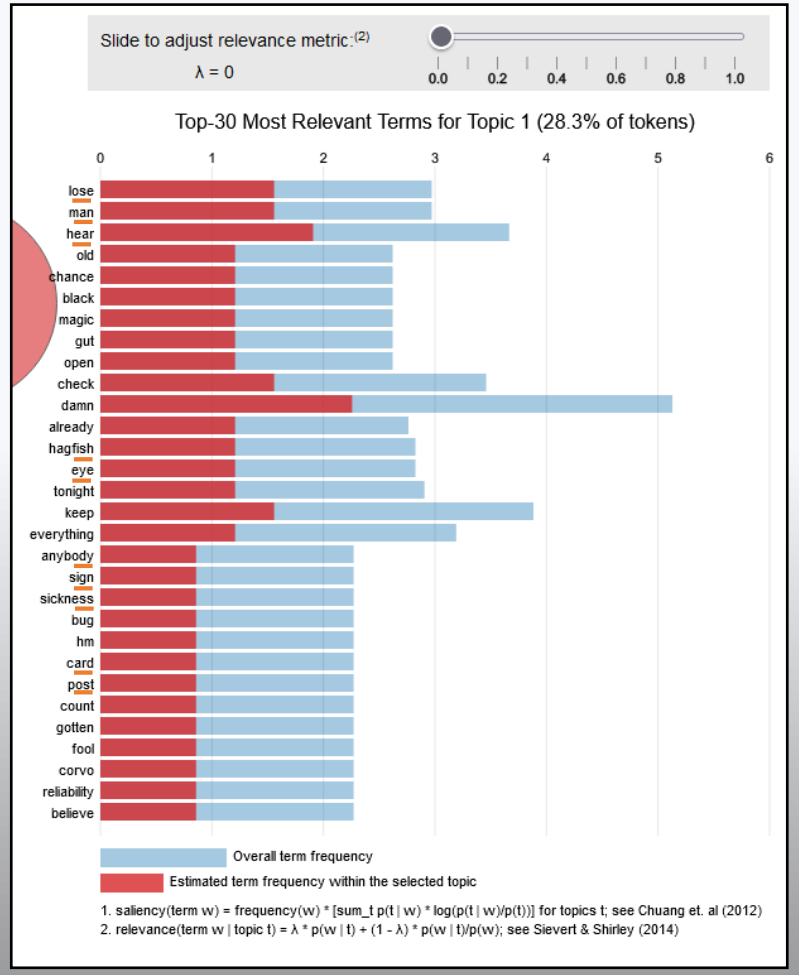
2) Classification

Comparaison entre les sujets 1

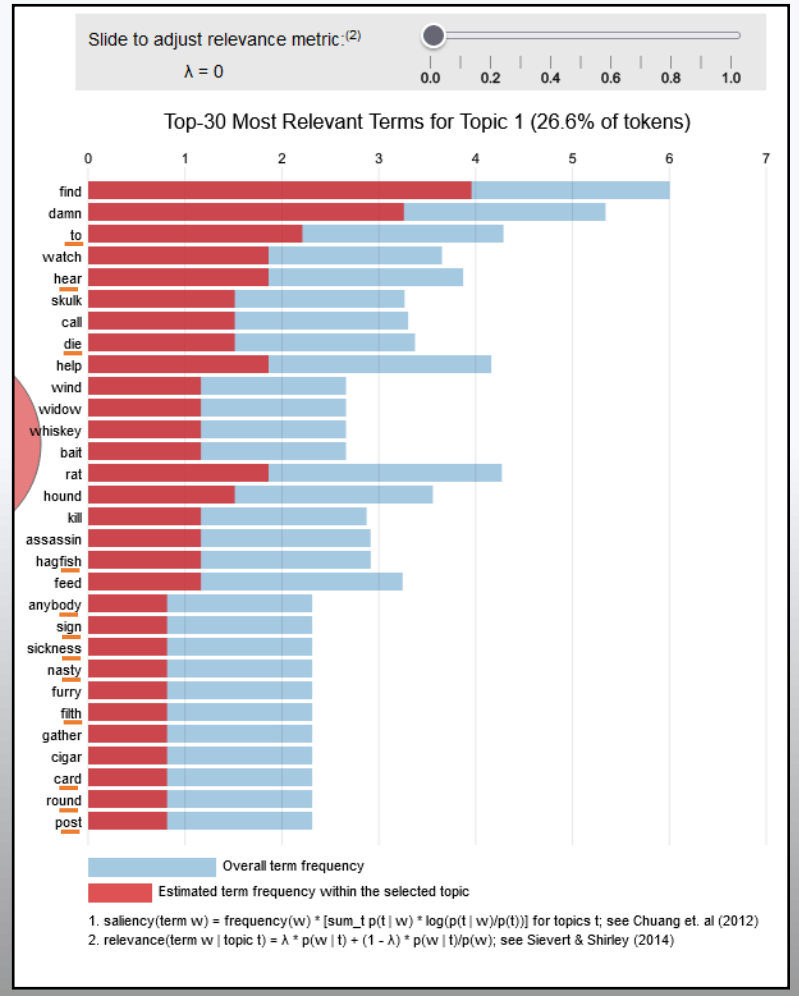
(avec lambda = 0, soit les termes les plus caractéristiques des sujets)



4 sujets



5 sujets



6 sujets

II – Caractérisation des petites phrases

3) Mode de perception

Contextes identifiés sur le WikiFandom :

- 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

Conditions pour percevoir l’ensemble des « petites phrases » :

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

III – Que font les phrases du/au narrataire ?

1) Furtivité : informations sur le contexte

- **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 ? »

- **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, damnit ! »

- **Goût pour l’alcool**
- « Hey don’t you owe me a drink ? »
- « Should we gather for whiskey and cigars tonight ? »

III - Que font les phrases du/au narrataire ?

2) Agressivité : informations sur la situation du narrataire

« 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-video], paragraphe 4.

III – Que font les phrases du/au narrataire ?

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

« 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 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.

III – Que font les phrases du/au narrataire ?

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

- **Lassitude vis-à-vis du métier**
- « Another night, another patrol with you »
- « Let me know if you wanna take my patrol »

- **Difficultés quotidiennes**
- « Someone’s been going through my things again »
- « Things are bad. Could the City get any worse ? »

- **Amitiés**
- « The man you ended was a friend of mine, jackass ! »
- « You made someone a widow, damn you ! »)

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.

JOUVE, 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.