



HAL
open science

Temporalité sérielle et expressivité vidéoludique

Hélène Sellier

► **To cite this version:**

Hélène Sellier. Temporalité sérielle et expressivité vidéoludique. Presses Universitaires de Liège. Temporalités et imaginaires du jeu, 2023, Jeu/Play/Spiel, 10.4000/books.pulg.26029 . halshs-04612103

HAL Id: halshs-04612103

<https://shs.hal.science/halshs-04612103>

Submitted on 15 Jun 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.

Temporalité sérielle et expressivité vidéoludique : transformation de l'imaginaire social ?

Hélène Sellier (The Seed Crew)¹

Avatars de la culture populaire médiatique contemporaine qui est essentiellement sérielle², les jeux vidéo sont souvent développés et consommés en série : ils participent à des genres, ils forment des sagas, ils « s'étendent »³ au sein de DLC⁴. Ce travail s'intéresse plus particulièrement à une modalité récente de la sérialité vidéoludique, les jeux vidéo épisodiques. Le terme désigne des œuvres composées de multiples fragments (parfois créés en plusieurs fois) et pensées pour être jouées en plusieurs temps. Si le genre des jeux narratifs, avec les diverses adaptations du studio américain Telltale (dont *The Walking Dead*) et la série à succès du studio français Dontnod (*Life is Strange*) sont souvent cités comme parangon du format, certains Visual Novel (comme *Wizardress Heart+* ou *Ikemen Sengoku*) sont aussi diffusés de manière discontinue. La séquentialité, le découpage temporel que suppose la sérialité, invite à s'interroger sur le rapport au temps de ces différents jeux vidéo.

La temporalité des jeux vidéo épisodiques a souvent été étudiée par rapport aux interactions qu'elle entraîne entre pôle de la production et pôle de la réception dans une perspective économique : la sérialité permettrait alors de développer un « business model » efficace en s'adaptant aux coûts de développement d'un jeu vidéo et de se conformer à la demande en prenant en compte les retours des joueurs et joueuses⁵. La conception d'une œuvre sérielle aurait alors pour enjeux la rétention de l'attention de la joueuse et l'inscription du jeu dans une routine⁶. Sans remettre en cause le fait que le jeu vidéo soit une industrie culturelle, l'article propose d'adopter une perspective différente par rapport à l'étude de la temporalité des jeux vidéo épisodiques en posant en d'autres termes la relation entre la sérialité et l'expérience du jeu. Ce travail s'inscrit dans le sillage des recherches portant sur l'expressivité du jeu vidéo⁷ qui s'intéressent aux manières dont dispose le jeu vidéo pour ouvrir des espaces d'expression

¹ L'auteurice de l'article se fait la porte-parole des membres du studio, tous et toutes engagé.es de différentes manières dans le travail en cours dont cet article fait le compte-rendu.

² LETOURNEUX Matthieu, *Fictions à la chaîne. Littératures sérielles et culture médiatique*, Paris, Seuil, 2017.

³ JENKINS Henri, *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, 2013.

⁴ Les DLC (*downloadable content*) sont des contenus additionnels téléchargeables après la sortie du jeu.

⁵ WIRTH Richard, « Episodic Gaming: Interactive Narrative and Immersive Development », dans Adam L. Brackin et Natacha Guyot (dir.), *Stories in Post-human Culture*, Inter-Disciplinary Press, p. 175-185.

⁶ GENOVESI Matteo, « Fragmentation: between expansion packs and episodic video games », Proceedings of DiGRA 2018, <http://www.digra.org/digital-library/publications/fragmentation-between-expansion-packs-and-episodic-video-games/> (consulté le 14/11/2021).

⁷ CAYATTE Rémi, « L'émotion comme moteur de jeu : mettre des mots sur une expressivité vidéoludique », colloque *Les langages du jeu vidéo : codes, discours et images en jeu*, Université de Lausanne, 24 au 26 octobre 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=K4smIMjLhQ> (consulté le 14/11/2021).

GENVO Sébastien, « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermès, La Revue*, vol. 62, n° 1, 2012, p. 127-133.

GENVO Sébastien, « Teorías y práctica de los juegos expresivos », dans A.C. Moreno, A. Venegas (dir.), *La vida en juego. La realidad a través de lo lúdico*. Madrid, AnaitGames, p. 9-47. « Théories et pratique des jeux expressifs », <https://hal.archivesouvertes.fr/> (consulté le 14/11/2021).

GINER Esteban, « Analyser et quantifier la persuasivité des discours contenus dans un jeu vidéo », *Émulations*, n°30, 2019, p. 93-110, <https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/article/view/giner/19993> (consulté le 14/11/2021).

TREPANIER-JOBIN Gabrielle, « Differentiating Serious, Persuasive and Expressive Games », *Kinephanos*, Avril 2016, <https://www.kinephanos.ca/2016/differentiating-serious-persuasive-and-expressive-games/> (consulté le 14/11/2021).

pour les créateurs et créatrices ainsi que les joueurs et joueuses, pour permettre de rendre manifestes leurs représentations, leurs idées ou leurs sentiments⁸.

Pour interroger le lien entre la sérialité d'un jeu vidéo et son caractère expressif, ce travail utilise le cadre méthodologique de la recherche-crétion⁹ et s'appuie sur un projet en cours de développement : *RecovR*. Il s'agit de la première réalisation du studio indépendant The Seed Crew, fondé en 2019 dans la région toulousaine. L'équipe dont fait partie l'auteurice de l'article (qui a le statut de chercheuse et de narrative designer) est composée de créateurs et de créatrices qui ont leur spécialité (le game design, la programmation, l'art, la communication...), mais toutes et tous prennent aussi part, de différentes manières, au travail de recherches. Nous reprenons en effet dans notre travail les principes de la recherche-action, en particulier la volonté de ne pas hiérarchiser les différents types de savoirs et d'impliquer les acteurs et actrices de terrain dans la recherche¹⁰. Le jeu que nous créons aborde des problématiques liées à la diversité, à la mixité et à l'inclusion et est destiné à la sensibilisation à ces sujets dans le cadre de la formation en entreprise. Il est composé de plusieurs modules dont le premier (sorti en juin 2021) porte sur le sexisme dans le monde du travail et propose d'adopter la perspective de Charlie, qui est arrivée récemment dans l'entreprise. L'expérience ludique est composée de trois phases principales : l'exploration des bureaux dans un espace en 3D avec la découverte de bruits de couloir, les dialogues entre collègues avec des moments de décision, représentés en 2D, le combat au tour-par-tour qui correspond au combat mental de Charlie.

Le développement de *RecovR* s'inscrit dans une démarche de recherche-crétion selon deux modalités principales. Suivant la typologie proposée par Chapman et Sawchuck¹¹, le lien entre la théorie et la pratique, entre l'expérientiel et le conceptuel s'est fait à la fois en amont et en aval de la production. D'abord, des recherches ont été effectuées pour la création, notamment la lecture de textes théoriques ainsi que la conception et la conceptualisation de l'objet à partir de leur interprétation. En ce qui concerne la sérialité, deux types de sources critiques ont principalement été consultées : des travaux universitaires francophones sur les cultures médiatiques, en particulier les productions télévisées et des livres destinés aux scénaristes de séries TV s'inscrivant dans le domaine principalement anglo-saxon du *Creative Writing*. À partir des lectures théoriques et des premières élaborations pratiques qu'elles ont fait naître, ont été définies une série d'idées qui sont testées à travers la production de l'objet. La recherche-crétion consiste donc aussi en une recherche à partir de la création. C'est dans cet axe que s'inscrit principalement cet article qui s'appuie sur la méthodologie du récit de

⁸ Cette description a été construite avec les définitions des mots "expressifs" et "exprimer" du CNRTL (consulté le 14/11/2021).

⁹ GOSSELIN Pierre, « La recherche en pratique artistique », dans Pierre Gosselin, Eric Le Coguiéc (dir.) *La recherche création. Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*, Québec : Presses de l'Université du Québec, 2006, p. 34-45.

CHAPMAN Owen et SAWCHUCK Kim, « Research-Creation: Intervention, Analysis and "Family Resemblances" », *Canadian Journal of Communication*, n° 37, 2012.

PAQUIN Louis-Claude et NOURY Cynthia, « Définir la recherche-crétion ou cartographier ses pratiques ? », *Découvrir magazine, ACFAS*, 2018, <https://www.acfas.ca/publications/decouvrir/2018/02/definir-recherche-creation-cartographier-ses-pratiques> (consulté le 14/11/2021).

¹⁰ ALLARD-POESI Florence et PERRET Véronique, « La Recherche-action », dans Y. Giordano (dir.), *Conduire un projet de recherche, une perspective qualitative*, Caen, EMS, 2003.

¹¹ CHAPMAN Owen et SAWCHUCK Kim, « Research-Creation: Intervention, Analysis and "Family Resemblances" », *Canadian Journal of Communication*, n° 37, 2012.

pratique¹² en proposant un cadrage du processus créatif par rapport à des théories et d'autres pratiques artistiques. Il s'agit plus particulièrement d'explorer une piste de réponse à une question de recherche plus large concernant la caractérisation de l'expressivité vidéoludique et la conception d'objets ludo-narratifs qui laissent des marges de manœuvre et d'interprétation aux joueurs et joueuses¹³. L'hypothèse examinée ici concerne le potentiel expressif de la sérialité vidéoludique. Le terme d'hypothèse est utilisé pour désigner une suggestion de réponse à un problème de recherche, dans une logique de précision¹⁴. Le mot est ainsi souvent employé dans les démarches de recherche-création pour désigner un postulat théorique, une idée élaborée à partir de concepts qui est mise à l'épreuve dans la création. Cependant, les chercheurs-créateurs qui font usage de cette notion précisent qu'il ne faut pas comprendre leur travail à partir de modalités de recherches en sciences dures, notamment la démarche hypothético-déductive¹⁵ et que l'œuvre n'est jamais une expérience de laboratoire¹⁶, un dispositif méthodologique conçu uniquement pour la vérification a posteriori de l'hypothèse. Ce travail fait usage du terme hypothèse mais se situe davantage dans une démarche abductive, caractérisée par un processus itératif de propositions issues des échanges constants entre la théorie et les données du terrain, qui est proche de la pragmatique du design¹⁷. Le but de la démarche est d'expliquer les modalités d'une expérimentation particulière en vue de faire émerger une connaissance possiblement généralisable.

L'article commence par revenir sur la conception de l'hypothèse de design et de recherche, en précisant quels aspects de la sérialité et de l'expressivité ont été particulièrement travaillés. Nous proposons ensuite un retour réflexif sur l'objet créé qui passe par une analyse formaliste du jeu et du cadre de l'expérience prévue. Cette étude est ensuite complétée par des analyses d'usage d'une portée très limitée, illustrant le caractère exploratoire et inachevé de ce travail.

¹² PAQUIN Louis-Claude, « Faire le récit de sa pratique de recherche-création », en cours de publication, disponible en ligne, 2019, http://www.lcpaquin.com/methoRC/Recit_de_pratique_prepubl.pdf (consulté le 14/11/2021).

¹³ Dans la mesure où ce travail propose d'interroger précisément l'expressivité vidéoludique, le cadre théorique sur les jeux est volontairement restreint à cette notion dans le cadre de cet article, mais d'autres comptes-rendus du travail de recherche-création peuvent être consultés pour comprendre l'usage de différents concepts (comme les jeux persuasifs) et l'inscription dans d'autres domaines de recherche (comme les liens entre l'apprentissage et les jeux). Voir notamment :

SELLIER Hélène, « Encouraging Self-expression and Debate in RecovR: A Research-Creation Project to Build a Ludo-Narrative Model for a Sustainable Impact on Cultural Diversity and Inclusivity », *Interactive Storytelling. ICIDS 2021. Lecture Notes in Computer Science*, vol. 13138, Springer, Cham, https://doi.org/10.1007/978-3-030-92300-6_40

SELLIER Hélène, « Faire jouer le sexisme : trame de l'expérience ludique de RecovR et ébauche d'un modèle de Narrative Design », Colloque International Game Evolution, Université Paris-Est, Université de Montpellier, 17 et 18 mai 2021, https://www.youtube.com/watch?v=Yco9mtjN08Y&list=PLYXlzpFndjROn_HTxIVEPmBPgteHyFmTY&index=2&t=3463s (consulté le 14/11/2021).

¹⁴ PAQUIN Louis-Claude, « Méthodologie de la recherche-création : développer les questions de recherche », support d'enseignement, https://lcpaquin.com/metho_rech_creat/question_de_recherche.pdf (consulté le 14/11/2021).

¹⁵ LAPOINTE François-Joseph, La choréogénétique ou l'art de faire danser l'ADN, thèse de doctorat, Université du Québec à Montréal, 2012, <https://archipel.uqam.ca/5253/1/D2360.pdf>

¹⁶ RAGEUL Anthony, « La méthode de recherche-création en Arts Plastiques : prescription, prospective et mise à l'épreuve de l'objet », *Belphégor*, vol. 19, n° 1, 2021, <http://journals.openedition.org/belphegor/3893> (consulté le 14/11/2021).

¹⁷ BERGER Estelle, « Rendre la critique créative. La démarche abductive et pragmatique du design », *Approches inductives*, vol. 4, n° 2, 2017, p 109-132.

Conception de l'hypothèse

Très rapidement dans le processus de conception, nous avons décidé de créer un jeu épisodique pour trois raisons majeures. Les deux premières ne sont liées qu'indirectement au caractère expressif du jeu, puisqu'elles s'inscrivent dans une logique de création qui vise à proposer un dispositif viable à la fois pour les créateurs et créatrices et les joueurs et joueuses. Même si elles s'éloignent de la problématique particulière de cet article, il semble pourtant important de les rappeler, dans une démarche éthique de transparence, pour insister sur l'idée qu'une décision de design est toujours multifactorielle et distinguer l'approche de recherche-création menée dans un studio avec une démarche hypothético-déductive menée dans un laboratoire. D'abord, pragmatiquement, un format composé de fragments correspond aux réalités économiques de l'entreprise. Il permet de développer le jeu au fur et à mesure¹⁸ et de mettre en place un modèle de commercialisation du « game as a service »¹⁹. Ensuite, le format épisodique a été choisi, au détriment d'autres formes fragmentaires (comme une série de vignettes indépendantes par exemple) pour des raisons de lisibilité et d'accessibilité. Puisque le jeu se destine à être joué par des joueurs et joueuses aux profils divers, notamment en termes de pratiques ludiques, il nous semblait nécessaire de rattacher l'expérience vidéoludique à d'autres expériences médiatiques. Or, comme le souligne Matthieu Letourneux, dans la culture médiatique contemporaine, nous consommons en série²⁰. Parmi les différentes formes sérielles, nous sommes partis des réflexions liées aux séries télévisées parce que ce sont des expériences médiatiques qui sont partagées un public large et divers. Par exemple, les travaux de Ien Ang sur *Dallas*²¹ ou de Dominique Pasquier sur *Hélène et les garçons*²² montrent bien la diversité des profils des téléspectatrices (notamment par rapport à leur âge et leur milieu social). S'inspirer des formes médiatiques télévisuelles semblait d'autant plus pertinent que des chercheurs et chercheuses ont déjà souligné le lien de parenté entre jeux vidéo épisodiques et séries télévisées²³. Marida Di Crosta soutient en particulier que « [la] relation si particulière avec le rythme, la fréquence et la temporalité de la narration – suivie et intermittente à la fois – qui caractérise plusieurs formes audiovisuelles contemporaines paraît alors émerger comme l'un des traits d'union permettant de connecter média télévisuel, médias numériques et jeux, sur le plan technologique aussi bien que diégétique-symbolique²⁴ ». Ainsi, ce travail n'a pas pour ambition de délimiter une potentielle spécificité de la temporalité sérielle vidéoludique, mais au contraire propose d'adopter une perspective intermédiaire synchronique, c'est-à-dire d'étudier une manifestation des interactions entre les médias à un moment donné²⁵. Plus particulièrement, il s'agit d'étudier un phénomène qui est l'ordre de la transmédialité selon la

¹⁸ WIRTH Richard, « Episodic Gaming: Interactive Narrative and Immersive Development », art. cité.

¹⁹ BAGGA Atul, « Emerging Trends In Games-as-a-Service », Game Developers Conference, disponible en ligne, 10-13 Octobre 2011, <https://www.gdcvault.com/play/1015035/Emerging-Trends-In-Games-as> (consulté le 14/11/2021)

²⁰ LETOURNEUX Matthieu, *Fictions à la chaîne*, op. cit.

²¹ ANG Ien, *Watching Dallas: Soap opera and the melodramatic imagination*, Londres, Methuen, 1982.

²² PASQUIER Dominique, « Hélène et les garçons: une éducation sentimentale », *Esprit*, n°6, 1994, p.125-144.

²³ ALVARADO Alfonso, « Series de tv y videojuegos: la poética de la serialidad en la forma lúdica. » *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, n° 55, 2016, p. 17-30.

DI CROSTA Marida, « Entre jeux épisodiques et séries télévisées, l'émergence de formes de narration vidéoludique inédites ? », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018, <http://journals.openedition.org/sdj/923> (consulté le 14/11/2021).

²⁴ *Ibid.*

²⁵ RAJEWSKY Irina, « Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality », *Intermédialités*, n° 6, 2005.

catégorisation de Werner Wolf²⁶, c'est-à-dire une manifestation qui n'est pas propre à un média (comme la narrativité).

La troisième raison qui nous a poussé à choisir la forme d'un jeu épisodique et qui est à l'origine de la problématique de cet article concerne ainsi les effets de la temporalité sérielle sur l'expressivité vidéoludique. Notre travail poursuit et interroge les travaux fondateurs de Sébastien Genvo sur les jeux expressifs qu'il définit comme des œuvres qui proposent « de se mettre à la place d'autrui pour explorer des problématiques sociales, culturelles, psychologiques, etc. tout en permettant de faire l'expérience des dilemmes, choix et conséquences qui découlent de ces situations²⁷ ». Contrairement aux œuvres de Genvo (en particulier *Lie in my heart*, publié en 2019), *RecovR* est le fruit d'un travail profondément collectif et n'a pas de caractère autobiographique. Cependant, notre jeu reprend deux aspects fondamentaux du concept puisqu'il se veut à la fois un terrain d'expression pour nous, ses créateurs et créatrices, et tente de laisser une place importante à l'expression des joueurs et joueuses. Ce caractère expressif du jeu est particulièrement important dans le projet qui a des objectifs de formation et de sensibilisation parce qu'il fait écho à une hypothèse que nous souhaitons tester dans *RecovR*. Pour résumer brièvement cet aspect de notre recherche, dans la lignée des recherches récentes sur l'expressivité vidéoludique, nous aimerions créer un dispositif qui encourage « la participation [de l'audience] à la construction du discours »²⁸, qui « en faisant confiance aux joueurs et joueuses »²⁹ laisse des marges d'appropriation, une « œuvre ouverte »³⁰ qui invitent les utilisateurs et utilisatrices au dialogue. Nous supposons que ce sont moins des injonctions présentes dans le jeu que les échanges parmi les joueurs et les joueuses qui favorisent la prise de conscience et l'augmentation du pouvoir d'agir³¹ en rapport à des problématiques liées à la diversité, la mixité et l'inclusion. En d'autres termes, nous pensons que le tissu de représentations, de stéréotypes et de préjugés qui compose l'imaginaire social³² a davantage de chance d'être questionné, retravaillé, modifié par le discours et l'appropriation des utilisateurs et utilisatrices d'un objet que par cet objet en lui-même³³. Or le format épisodique semble être, après le travail de lectures théoriques, un moyen de développer

²⁶ WERNER Wolf, « Intermediality Revisited. Reflections on Word and Music Relations in the Context of a General Typology of Intermediality », dans Suzanne M. Lodato, Suzanne Aspden et Walter Bernhart (dir.), *Word and Music Studies: Essays in Honor of Steven Paul Scher and on Cultural Identity and the Musical Stage*, Amsterdam, Atlanta, Rodopi, 2002, p. 13-34.

²⁷ GENVO Sébastien, « Teorías y práctica de los juegos expresivos », art. cité.

²⁸ GINER Esteban, « Analyser et quantifier la persuasivité des discours contenus dans un jeu vidéo », art. cité.

²⁹ CAYATTE Rémi, « L'émotion comme moteur de jeu : mettre des mots sur une expressivité vidéoludique », com. citée.

³⁰ ECO Umberto, *L'œuvre ouverte*, Paris, Seuil, 1979.

La notion d'œuvre ouverte est retravaillée dans le cadre des Game Studies dans :

CAYATTE Rémi, « Étudier les cadres d'interaction et d'interprétation : de l'invisibilisation à la prise en compte de la « machine » jeu vidéo », Journée d'étude « Le jeu vidéo : une herméneutique en actes », Université de Liège, janvier 2021.

³¹ FREIRE Paulo, *Pédagogie des opprimés*, Paris, Maspero, 1974.

³² POPOVIC Pierre, *Imaginaire social et folie littéraire. Le second Empire de Paulin Gagne*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, « Socius », 2008.

POPOVIC Pierre, *La mélancolie des Misérables. Essai de sociocritique*, Montréal, Le Quartanier, « Erres Essais », 2013.

³³ La notion d'imaginaire social pour désigner ce «rêve éveillé que les membres d'une société font et [...] et qui leur sert [...] d'horizon de référence" (Popovic, 2013) semble particulièrement pertinente dans le cadre de ce travail, même s'il est remis en question dans le champ des recherches en histoire. En effet, Castoriadis (1975), qui a forgé le concept, s'en servait notamment pour évoquer la manière dont la différence entre les genres est le produit d'une mise en récit socio-culturelle.

la double expressivité vidéoludique : du côté de la création, mais aussi et surtout du côté de la réception.

D'abord, puisque la sérialité entretient un rapport fort avec le temps de la vie quotidienne, puisque les intrigues sont écrites au fur et à mesure, ce format de conception semble particulièrement adéquat pour permettre l'expression des créateurs et créatrices sur des problématiques psycho-sociales contemporaines. Cette façon de concevoir laisse l'opportunité de découvrir des nouvelles facettes du sujet, d'apporter une nuance, de complexifier progressivement l'approche. Bref, puisqu'il existe des moments de creux entre la conception des différentes saisons de *RecovR*, il est possible de rester attentif aux évolutions de notre société contemporaine et de ne pas produire un discours trop figé. Marida Di Crosta souligne notamment que le format sériel permet des échanges entre les créateurs et créatrices et le public, en permettant des réajustements³⁴.

Si la sérialité permet apparemment une certaine forme d'expressivité, fluctuante, pour les auteurs et autrices, c'est surtout le potentiel d'expressivité pour le joueur ou la joueuse qui nous semble particulièrement intéressant. En effet, nous avons conçu *RecovR* à partir de l'hypothèse suivante : ce sont dans les interstices des formes sérielles vidéoludiques, dans les temps d'attente, de pause, que se niche la possibilité pour les joueurs et joueuses de s'exprimer. Cette idée, expérimentée dans plusieurs phases de pratique expérimentale, est née du travail d'Anaïs Goudmand sur les formes narratives des séries télévisées³⁵. Dans sa thèse, elle montre que « les expériences sérielles ne se limitent pas au moment d'actualisation des épisodes » mais « se prolongent de diverses manières durant le temps d'attente inter-épisodique », qu'elles sont « fondées sur l'échange et le partage », « indissociables de la sociabilité ». Ces recherches en narratologie rejoignent les conclusions que la sociologue Dominique Pasquier avait fait dans *La culture des sentiments* en s'intéressant aux phénomènes de socialisation que permettaient les séries télévisées, notamment pour les adolescents³⁶. En ce qui concerne le jeu vidéo, un constat similaire est fait par Leticia Andlauer qui étudie la manière dont le dispositif du jeu free-to-play *Amour Sucré* encourage la discussion entre les joueuses³⁷. Dans le cadre de notre hypothèse sur la sérialité, l'expressivité est alors considérée de manière restreinte : l'expression est définie comme les discussions et les paroles des joueurs et joueuses. La mise à l'épreuve de l'idée théorique dans un processus créatif nouveau permet ainsi de questionner, de discuter les délimitations du concept théorique proposé par Genvo.

Étude du jeu

RecovR a été conçu pour que le jeu prenne la forme d'une série à différents niveaux, pour qu'il y ait par exemple de nombreuses structures de répétition et de variation caractéristiques des fictions sérielles³⁸. Au sein de cette « sérialité intra-ludique » (selon le concept de Denson et

³⁴ DI CROSTA Marida, « Entre jeux épisodiques et séries télévisées, l'émergence de formes de narration vidéoludique inédites ? », art. cité.

³⁵ GOUDMAND Anaïs, *Récits en partage. Expériences de la sérialité narrative en culture médiatique*, thèse de doctorat, dir. Jean-Marie Schaeffer et Raphaël Baroni, Paris Sciences et Lettres, 2018.

³⁶ PASQUIER Dominique, *La culture des sentiments*, Paris, Editions de la Maison des Sciences de l'Homme, 1999.

³⁷ ANDLAUER Leticia, *La construction adolescente au regard des pratiques et productions de l'industrie de l'otome game en France*, Thèse de doctorat, Université de Lille, 2019.

³⁸ LETOURNEUX Matthieu, *Fictions à la chaîne*, op. cit.

Jahn-Sudmann³⁹), ce sont particulièrement les moments de disjonction au sein d'une continuité qui sont exploités pour développer le potentiel expressif du jeu, au niveau macro comme au niveau micro. S'écartant de la conception du temps de « la modernité occidentale [qui] a privilégié un temps rationalisé »⁴⁰, l'analyse formaliste du jeu et du cadre de l'expérience prévue suivante ne propose pas de mesure concrète de ces temps de coupure, car il ne s'appuie pas sur ce que Claude Dubar appelle les « temps physiques » (qui sont objectivables et qu'on perçoit notamment avec les horloges et les calendriers), mais prend davantage en compte les « temps vécus » qui désignent la façon dont on fait individuellement l'expérience du temps. L'idée de disjonction renvoie ainsi à la façon dont l'expérience d'un œuvre est ressentie dans le temps.

Disjonction entre les modules

Comme il a été souligné dans l'introduction, *RecovR* se compose d'abord de plusieurs modules qui traitent de thèmes différents. Le premier porte sur le sexisme, le second sur le validisme. Autrement dit, chaque module a une source narrative, une « matrice sérielle », pour reprendre l'expression de Guillaume Soulez. Dans le module 1, ce sont les inégalités liées au genre qui donnent effectivement lieu à « une dynamique de questions qui nous taraude et demandent à être reconsidérées, réexaminées d'un épisode à l'autre⁴¹ ». Cependant, ce questionnement laisse entrevoir la complexité des situations sociales où s'entremêlent souvent plusieurs formes de discrimination, plusieurs réseaux de domination, dont les interactions sont souvent pensées grâce au concept d'intersectionnalité⁴². Pourquoi alors avoir créé des délimitations entre les modules alors que les problématiques liées à l'inclusion et la diversité sont liées entre elles ? Pourquoi créer un intervalle là où dans nos expériences sociales il n'y en a pas ? La disjonction ici a une fonction de clarification. Nous avons pensé les écarts entre les modules comme un moyen de favoriser la discussion en identifiant un angle d'approche (parmi d'autres) des phénomènes sociaux représentés.

Ce découpage en module ne doit pourtant pas se faire au prix de la cohérence de l'ensemble. Nous pensons alors l'unité entre les différents modules de *RecovR* grâce à la notion de mythologie que Florent Favard reprend du vocable des scénaristes de télévision. Dans sa première définition⁴³, le chercheur utilise le terme pour désigner le champ des possibles narratifs de la série, qui a à voir avec le canon et les arcs narratifs et qui sert à renforcer l'unité narrative. Le concept est intéressant pour le projet parce que certains de ces « récits à l'échelle de la série⁴⁴ » peuvent être performatifs, c'est-à-dire nécessiter l'interprétation du public qui fait les liens entre les éléments narratifs. Au cœur de la mythologie de *RecovR*, il y a un ensemble de questionnements, qui peuvent toujours être renouvelés ou pris sous un autre angle,

³⁹ DENSON Shane et JAHN-SUDMANN Andreas, « Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games », *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, n° 7, 2013, p. 1-32.

⁴⁰ DUBAR Claude, « Du temps aux temporalités : pour une conceptualisation », *Temporalités*, n° 20, 2014, <http://journals.openedition.org/temporalites/2942> (consulté le 14/11/2021).

⁴¹ SOULEZ Guillaume, « La double répétition », *Mise au point*, n° 3, 2011.

⁴² CRENSHAW Kimberlé Williams, « Cartographies des marges : intersectionnalité, politique de l'identité et violences contre les femmes de couleur », *Cahiers du Genre*, 2005, vol. 2, n° 39, p. 51-82.

⁴³ FAVARD Florent, « Die me, mythologie », *Rasebeluneries*, 2015, <https://rasebelune.wordpress.com/2015/01/16/mythologie-series-canon/> (consulté le 14/11/2021).

⁴⁴ FAVARD Florent, *La promesse d'un dénouement Énigmes, quêtes et voyages dans le temps dans les séries télévisées de science-fiction contemporaines*, thèse de doctorat, dir. Pierre Beylot, Université Bordeaux Montaigne, 2015.

autour du thème de l'inclusion ; mais la mise en cohésion, la construction de connexions est laissée à charge des joueurs et joueuses.

Disjonction entre les saisons

Après le découpage en modules, *RecovR* est divisé en saisons. Ces écarts ont une fonction similaire à l'interstice entre les modules : ils permettent de créer des unités dans un récit perpétuel, d'apporter une clôture, au moins provisoire, qui favorise l'appropriation de sujets complexes et leur discussion. Ainsi, du passage d'une saison à l'autre, il y a une idée de complexification du traitement de la problématique qui correspond à la fois aux connaissances des créateurs et créatrices et à la sensibilisation de l'audience-modèle. Par exemple, dans la saison 1 du module portant sur le sexisme, l'essentialisation des compétences⁴⁵ ou l'objectification du corps des femmes sont des sujets abordés plus fréquemment que l'hétéronormativité⁴⁶. [Fig.1]

Disjonction entre les parties

Chaque saison est diffusée en plusieurs parties, en plusieurs groupes d'épisodes. Cet agencement incite à faire des pauses dans la consommation des épisodes, à ne pas jouer tous les épisodes d'un seul coup. En ce qui concerne les séries télévisées, Benjamin Campion critique le système de visionnage de Netflix qui incite à enchaîner les épisodes⁴⁷. Il soutient que les coupures publicitaires et les délais d'attente entre la diffusion de chaque épisode permet au spectateur ou à la spectatrice d'avoir, dans sa vie courante, un temps d'interprétation, d'anticipation et d'échange avec les autres qui en font des fictions collectives et partagées. De la même manière, *RecovR* tente d'inscrire le jeu dans une certaine routine. Le rendez-vous n'est pas quotidien ou hebdomadaire, mais il s'agit cependant de ce que Richard Wirth appelle « *appointment gaming*⁴⁸ » et Manuel Boutet du « jeu sur rendez-vous⁴⁹ ». Cette disjonction encourage implicitement les joueurs et les joueuses à échanger au fur et à mesure sur leurs expériences de jeu, parce que la prise de conscience et l'augmentation du pouvoir d'agir par rapport à des problématiques sociales complexes est de l'ordre du temps long d'apprentissage⁵⁰. Si nous avons décidé de découper la saison par parties plutôt que de diffuser les épisodes un à un, c'est pour respecter les pratiques de consommation contemporaine, notamment le *binge-watching* qui consiste à enchaîner le visionnage de plusieurs épisodes à un rythme rapide.

Disjonctions entre les épisodes

Outre les modules, les saisons et les parties, *RecovR* crée des intervalles entre les épisodes. On distingue traditionnellement deux manières de lier les épisodes dans les séries : le mode

⁴⁵ C'est-à-dire affirmer qu'il existerait compétences qui seraient proprement féminines et d'autres masculines.

⁴⁶ C'est-à-dire un ensemble de normes qui fait apparaître l'hétérosexualité comme naturelle par rapport à d'autres sexualités.

⁴⁷ CAMPION Benjamin, « Regarder des séries sur Netflix : l'illusion d'une expérience spectatorielle augmentée », *TV/Series*, n° 15, 2019.

⁴⁸ WIRTH Richard, « Episodic Gaming: Interactive Narrative and Immersive Development », art. cité.

⁴⁹ BOUTET Manuel, « Un rendez-vous parmi d'autres. Ce que le jeu sur internet nous apprend du travail contemporain. », *Ethnographiques*, n°23, 2011.

⁵⁰ LAVIGNE Michel, *Les instrumentalisation du jeu numérique. Une approche critique de l'emploi contemporain de la notion de jeu au travers de ses manifestations numériques à vocation non distractives*, mémoire d'habilitation à diriger les recherches, Université de Limoges, 2020.

feuilletonnant et le mode épisodique⁵¹. Le premier consiste à l'étirement d'un récit qui subit des variations sémantiques, temporelles et narratives tandis que le second consiste en la déclinaison d'un schéma fixe. À l'instar des séries TV contemporaines⁵², *RecovR* s'inspire des deux modalités narratives. A ainsi été adoptée la forme que Claire Cornillon appelle « semi-feuilletonnante formulaire⁵³ ». Il s'agit de développer une intrigue sur le long terme tout en construisant une formule, c'est-à-dire une structure « qui se répète littéralement à chaque épisode et qui est en adéquation avec les genres fictionnels mobilisés par la série⁵⁴ ». Dans la saison 1 du module sur le sexisme, le mode feuilletonnant correspond à plusieurs arcs narratifs : l'intrigue sur la réussite ou l'échec d'un projet dans l'entreprise, l'arc de Charlie qui trouvera ou non sa place dans l'équipe et le chemin de chacun des personnages non-joueurs. Le mode feuilletonnant permet d'évoquer la complexité des situations sociales et de montrer leurs nuances. Cependant, il nous semblait important que chaque épisode ait un intérêt en lui-même, qu'il constitue une unité pour faciliter la discussion. Nous avons alors employé le mode épisodique qui se traduit alors par une formule qui concerne à la fois le récit et la structure narrative. Chaque épisode raconte un événement de la vie de l'entreprise (comme la fin d'un congé maternité, un match de baby, l'obtention d'un contrat...) et chaque épisode est composé d'une alternance de phase d'exploration et phase de discussion jusqu'à l'irruption du combat placé à la fin de l'épisode. Cette formule a pour but de faciliter la compréhension du joueur ou de la joueuse et de lui permettre d'identifier facilement les événements fictionnels pour pouvoir en discuter après le temps de jeu.

Chaque épisode dure théoriquement entre quinze et vingt minutes, selon la consultation du contenu optionnel et le rythme de lecture du joueur ou de la joueuse. Nous souhaitons proposer une expérience de jeu relativement brève pour correspondre aux contextes dans lesquels les épisodes seront consultés : d'un côté le tempo de l'entreprise, de l'autre le temps accéléré et saccadé de nos vies à l'ère post-industrielle. L'ouvrage collectif *La fin du game* montre ainsi que les expériences ludiques s'insèrent dans la vie quotidienne et varient selon le contexte et les opportunités⁵⁵. Proposer un temps de jeu court, c'est alors tenter de laisser le temps au joueur ou à la joueuse d'avoir un moment de disponibilité pour que l'expérience de jeu se prolonge en dehors de la manipulation de l'objet. En ce sens, les seuils épisodiques sont particulièrement importants. De manière très classique, l'écran qui introduit l'épisode contextualise les événements fictionnels et rappelle ce qui s'est passé aux épisodes précédents. L'écran qui conclut l'épisode a pour fonction de résumer ce qui s'est passé dans l'épisode et d'ouvrir vers l'épisode suivant. La disjonction entre deux épisodes sert alors d'incitation à discuter à la fois de ce qui est arrivé et d'imaginer ce qui va venir. [Fig. 2]

Pour encourager le joueur ou la joueuse à s'interroger, la majorité des épisodes a été construite sur le modèle du *cliffhanger* qui selon Raphaël Baroni, « consiste à désynchroniser la clôture textuelle de la résolution de l'intrigue » et repose « sur la création d'un effet de suspense ou de

⁵¹ BENASSI Stéphane, « Sérialité(s) et esthétique de la fiction télévisuelle », *Belphégor*, n° 14, 2016.

⁵² MITTELL Jason, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York, New York University Press, 2015.

⁵³ CORNILLON Claire, « La forme semi-feuilletonnante formulaire : l'exemple d'Ally McBeal », *TV/Series*, n° 15, 2019.

⁵⁴ *Ibid.*

⁵⁵ BERRY Vincent, BOUTET Manuel, COLON DE CARVAJAL Isabel, COAVOUX Samuel, GERBER David, RUFAT Samuel, TER MINASSIAN Hovig, TRICLOT Mathieu, ZABBAN Vinciane, *La fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien*, Tours, Presses universitaires François Rabelais, 2021, p. 55.

curiosité⁵⁶ ». [Fig. 3] Par exemple, l'épisode 1 mentionne un nouveau chef d'équipe, d'abord de façon allusive, puis en donnant davantage d'informations. Dans l'image ci-dessus, cette trame narrative est représentée en jaune. Il se finit sur l'idée que nouveau chef veut rencontrer Charlie à propos de sa période d'essai. Le texte tente de construire un effet de curiosité (Qui est ce Vincent dont on parle ?) et un effet de suspense (Qu'est-ce qui va arriver à Charlie pendant cet entretien ?). En s'appuyant sur le travail de Raphaël Baroni, Anaïs Goudmand s'intéresse plus particulièrement à l'activité cognitive que produit un *cliffhanger* et insiste sur activités de pronostiques et de diagnostiques entre deux épisodes⁵⁷. C'est cette participation de l'audience qui est causée par la disjonction qui est intéressante dans le cadre d'un jeu qui veut laisser la place à l'expression du joueur ou de la joueuse.

Disjonction au sein du récit d'un épisode

Le *cliffhanger* paraît un moyen narratif puissant pour maintenir l'intérêt de l'audience pour l'histoire en l'invitant à réfléchir et à s'exprimer sur les possibilités et les enjeux des événements fictionnels. C'est pourquoi nous avons aussi tenté de l'utiliser au sein des épisodes. Dans chacun d'entre eux, une phase de combat au tour par tour avec des QTE⁵⁸, qui représente le combat mental de Charlie, vient interrompre la phase de dialogue. Le gameplay et l'esthétique visuelle contrastent fortement avec le reste du jeu : c'est un moment qui crée une rupture avec le reste de l'expérience pour signifier le ras-le-bol, la goutte d'eau qui fait déborder le vase. Il faut donc construire une tension narrative qui mène à cet écart. Dans l'épisode 1, il s'agit par exemple du café qui est la raison pour laquelle Charlie discute avec ses collègues et qu'elle attend. Dans l'image ci-dessous, cette trame narrative est représentée en bleue. [Fig. 4]

Le combat est un intervalle dans le dialogue, un temps de pause dans le récit qui invite le joueur ou la joueuse à s'interroger sur les raisons du combat, sa signification pour Charlie, voire son bien-fondé. Si le jeu se fait à plusieurs (sur un écran ou sur plusieurs), il permet un temps d'échange pendant des actions de manipulation simples. Par exemple, le QTE de la posture Passionnée correspond à un appui rapide et répété à un seul endroit. [Fig. 5]

Disjonction au sein du dialogue

Cette idée selon laquelle des gameplay différents (qui demandent des formes d'attention variées) peuvent créer des ruptures intéressantes pour favoriser l'expression du joueur ou de la joueuse a donné lieu à une autre forme disjonction au sein de l'épisode. Nous aurions pu créer un jeu uniquement en 2D composé de dialogues (comme un Visual Novel), ce qui aurait été techniquement plus simple. Cependant, nous avons décidé d'introduire des moments où il faut déplacer l'avatar dans un espace en 3D. Comme dans de nombreux jeux vidéo, les dialogues avec les personnages non-joueurs sont disséminés à travers l'espace. [Fig. 6]

Par exemple, l'intrigue principale du quatrième épisode est composée de quatre parties. Pour structurer le dialogue en plusieurs morceaux, nous nous sommes inspirés de l'écriture des séries diffusées à la télévision en prime time dont Michael Newman analyse l'écriture⁵⁹. Il explique

⁵⁶ BARONI Raphaël, « Le cliffhanger : un révélateur des fonctions du récit mimétique », *Cahiers de Narratologie*, n° 31, 2016.

⁵⁷ GOUDMAND Anaïs, *Récits en partage. Expériences de la sérialité narrative en culture médiatique*, op. cit.

⁵⁸ Le QTE (Quick Time Event) est un mécanisme vidéoludique qui consiste à réaliser une action (souvent appuyer sur un ou plusieurs boutons définis) dans un temps imparti selon les indications à l'écran.

⁵⁹ NEWMAN Michael, « From beats to arcs: Toward a poetics of television narrative », *The Velvet Light Trap*, n° 58, 2006.

notamment que pour maintenir l'attention du spectateur, les épisodes sont composés de nombreux « beats », des scènes qui ont une cohérence intrinsèque, qui ne sont pas redondantes entre elles. Dans *RecovR*, chaque « beat » tente d'apporter un élément fictionnel nouveau et après chaque scène, il y a un moment d'exploration qui laisse au joueur ou à la joueuse le temps de réfléchir et de commenter les informations narratives qu'il ou elle vient d'apprendre. Lorsque le jeu est joué à plusieurs, l'attention et la temporalité différente en font des moments d'échanges potentiels. Lorsque le jeu est joué seul, cette différence d'engagement laisse l'opportunité d'exprimer ses émotions comme l'agacement, l'incompréhension ou la frustration, par exemple.

Cette analyse formelle du jeu montre la fertilité créative de l'hypothèse concernant le potentiel expressif de la disjonction sérielle pour les joueurs et les joueuses. L'explication des choix de design concernant les différents niveaux de coupure montre que l'idée théorique résiste à sa mise à l'épreuve dans la création, à sa vérification empirique.

Analyse des pratiques

Si l'idée a fait ses preuves comme méthode de design, il est utile de mettre en parallèle l'étude théorique du jeu et une analyse concrète des pratiques. Afin de savoir si l'idée théorique et sa matérialisation créative pouvaient trouver un écho dans les expériences de réception, dans la logique itérative de la recherche-création, nous avons mis en place très tôt dans le processus créatif un protocole de test inspiré de la méthodologie des focus groupes⁶⁰. Il s'agissait plus particulièrement de reprendre l'idée de regrouper plusieurs personnes pour observer leurs interactions, leurs discussions. Les six participantes et participants volontaires avaient été sélectionnés parce qu'ils travaillaient dans la même organisation et parce qu'ils s'intéressaient aux sujets sociaux qui sont au cœur de nos jeux. Nous les avons réunis virtuellement pendant cinq jours consécutifs pendant une heure. Le but de ces réunions était d'observer si les joueurs et joueuses discutaient pendant et après le moment de manipulation du jeu et de déterminer les sujets de ces éventuels échanges. Le moment partagé devait être l'occasion de jouer tous et toutes en parallèle à un épisode du jeu. Dans un souci pragmatique d'organisation et de transparence, il avait été annoncé en amont aux participants que la manipulation du jeu serait peut-être suivie d'un temps d'échange, tout en précisant qu'il était optionnel. Nous sommes conscients que la méthode choisie ne permet donc pas de déterminer absolument si la discussion s'engage naturellement. Cependant, nous avons tenté de limiter ce biais puisque, lors des sessions de jeu, nous avons fait attention à ne pas engager la conversation et à laisser les conversations suivre leur cours. En entamant ce test, nous étions conscients de ses limites, mais souhaitions éprouver notre création et son postulat théorique auprès de joueurs et joueuses dès que possible. Notre expérimentation partage ainsi avec la méthodologie des focus groupes son aspect exploratoire : il s'agit d'une première phase de recherche qui est amenée à être complétée.

Pour plusieurs raisons, l'expérimentation ne s'est pas déroulée comme prévu et ses résultats sont limités. On peut d'abord citer l'état du jeu qui n'était pas achevé au moment du test : les problèmes techniques ont entravé l'expérience et pris une place importante dans les discussions. Ensuite, le test a été réalisé en distanciel et cette modalité est venue renforcer les problématiques de prise en main. Finalement, notre posture des créateurs-chercheurs nous a, à ce moment, posé difficulté. Non seulement nous n'avons pas le recul nécessaire par rapport à

⁶⁰ BARBOUR Rosaline et KITZINGER Jenny, *Developing Focus Group Research. Politics, Theory and Practice*, Londres, Sage, 1999.

notre création qu'évoque notamment Edwige Lelièvre⁶¹, mais aussi notre présentation en tant que développeurs et développeuses du jeu aux participants (par éthique) a largement orienté le cours des discussions, à la fois sur des questions pratiques et en laissant une place trop importante à notre discours.

Malgré ces circonstances et les limites intrinsèques à la méthode, il semble intéressant de mentionner les pistes qu'ouvre cette tentative. Si nous n'avons pas pu vérifier si le dialogue s'engageait sans incitation, les entretiens réalisés tendent à nous conforter dans nos hypothèses sur deux points. Après le jeu, dans la phase de discussion, les joueurs et les joueuses ont tendance à analyser le jeu, à discuter des personnages, des événements de l'histoire et de la façon dont ils ont joué. Par exemple, à propos d'un personnage dont les discriminations sexistes passent essentiellement par une objectification du corps des femmes, une participante a déclaré : « Le cadre que personne n'aime, que tout le monde voudrait claquer. Craig, c'est une merde. C'est réaliste. Ce cadre-là que personne ne blaire. » Une autre revient sur une situation fictionnelle qui lui pose question en ces termes : « arracher les poils, c'est sexiste ? ». La fiction se prête à l'analyse et ouvre la discussion. Les utilisateurs et utilisatrices ont aussi tendance à faire le lien avec leur vécu (« Quand je travaillais à l'hôpital, je subissais ça tout le temps. »). Il faudrait vérifier ces premières indications en reproduisant le protocole de test.

Cependant, les conditions particulières de cette expérience laissent apparaître des pistes inattendues et intéressantes. Les difficultés liées à l'état du prototype et au choix de design laissent entrevoir l'envie des joueurs et des joueuses de s'exprimer. On peut prendre deux exemples à ce sujet. D'abord, pendant le tutoriel du jeu, une joueuse nous demande si « le cadre noir, c'est pour inscrire quelque chose » et nous souligne son envie d'écrire pour réagir aux situations fictionnelles, alors qu'il s'agit d'un emplacement où devaient se situer des captures d'écran qui n'avaient pas été implémentées à ce moment. Contrairement à ce retour qui est unique, le deuxième exemple qui montre l'envie de s'exprimer des joueurs et joueuses est une expérience plus fréquente. Les tests nous ont ainsi permis de détecter un questionnement général sur un élément du design : le combat. Pendant le temps de la manipulation de l'objet, il semble être un moment où les joueurs et les joueuses (mais d'ailleurs plus les joueuses peut-être) s'expriment volontiers (« Moi, j'suis en train d'exploser la tête de quelqu'un. J'lui mets sa race. »/ « J'y suis arrivée. J'lui ai mis un d'ces coups de poing dans le ventre. ») Au contraire, pendant la discussion, le combat est ensuite l'objet de nombreux débats et divise les joueurs et les joueuses. Il est décrit comme un moment cathartique (« Le combat, c'est bien, ça défoule. ») ou, au contraire, comme une expérience incohérente, voire une représentation dérangeante dans un jeu qui porte sur le sexisme (« C'est pas une bonne idée de se défendre avec autre chose que des mots. Dommage de lui donner ce pouvoir-là. Penser violence, c'est nocif. »/ « Ça rend Charlie asociale, sociopathe. »). S'il faudra par la suite multiplier les études pour valider ces premières observations, l'étude des discours de ce focus groupe laisse entrevoir une éventuelle efficacité de la disjonction sérielle pour favoriser l'expression des joueurs et des joueuses et montre la diversité des formes expressives selon les moments de rupture.

Conclusion

Prenant au pied de la lettre l'injonction de Shira Chess qui, dans *Play like a feminist*, suggère qu' « un chercheur ou une chercheuse ludique », au lieu de « penser à ce qui ne va pas dans les

⁶¹ LELIÈVRE Edwige, « Research-creation methodology for game research », disponible en ligne, 2018, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02615671/document> (consulté le 14/11/2021).

jeux vidéo » doit « comploter pour trouver des moyens pour les rendre meilleurs⁶² », cet article propose une manière (comme il en existe d'autres) de développer l'expressivité du jeu pour les joueurs et les joueuses. En considérant que s'exprimer, c'est avant tout parler, nous avons émis l'hypothèse que la discontinuité sérielle était peut-être un moyen de favoriser les échanges au sein des communautés de joueurs et joueuses et que la sérialité pouvait être un moyen de penser l'expressivité dans un temps long. Cette idée théorique qui s'est révélée fertile pour la pratique créative doit encore faire l'objet de vérifications en étudiant les pratiques de jeu (en particulier dans le cadre du monde du travail), mais elle ouvre des perspectives de recherche intéressante, notamment sur la place des conversations dans les relations entre jeu et apprentissage. Il s'agit finalement de rejoindre ce que Thierry Wendling expliquait en introduction du colloque donnant lieu à ces actes quand il notait que « les humains agissent et ensuite ils discutent, forment des théories de leurs actions » et que « les théorisations ont ensuite des effets sur les pratiques ». L'idée de recherche et de design de cet article mérite encore d'être testée, questionnée et retravaillée, mais pour « comploter » efficacement, il me semble nécessaire d'être à plusieurs et d'échanger nos plans.

Ludographie

Telltale games, *The Walking Dead*, 2012
NTT Solmare, *Wizardress Heart+*, 2014
Dontnod, *Life is Strange*, 2015
Cybird, *Ikemen Sengoku: Romances across time*, 2015
The Seed Crex, *RecovR*, 2021

Bibliographie

ALLARD-POESI Florence et PERRET Véronique, « La Recherche-action », dans Y. Giordano (dir.), *Conduire un projet de recherche, une perspective qualitative*, Caen, EMS, 2003.
ALVARADO Alfonso, « Series de tv y videojuegos: la poética de la serialidad en la forma lúdica. », *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, n° 55, 2016, p. 17-30.
ANDLAUER Laeticia, *La construction adolescente au regard des pratiques et productions de l'industrie de l'otome game en France*, Thèse de doctorat, Université de Lille, 2019.
ANG Ien, *Watching Dallas: Soap opera and the melodramatic imagination*, Londres, Methuen, 1982.
BAGGA Atul, « Emerging Trends In Games-as-a-Service », Game Developers Conference, disponible en ligne, 10-13 Octobre 2011. URL : <https://www.gdcvault.com/play/1015035/Emerging-Trends-In-Games-as>
BARBOUR Rosaline et KITZINGER Jenny, *Developing Focus Group Research. Politics, Theory and Practice*. Londres, Sage, 1999.
Baroni Raphaël, « Le cliffhanger : un révélateur des fonctions du récit mimétique », *Cahiers de Narratologie*, n° 31, 2016.
BENASSI Stéphane, « Sérialité(s) et esthétique de la fiction télévisuelle », *Belphégor*, n° 14, 2016.
BERGER Estelle, « Rendre la critique créative. La démarche abductive et pragmatique du design », *Approches inductives*, vol. 4, n° 2, 2017, p 109-132.
BERRY Vincent, BOUTET Manuel, COLON DE CARVAJAL Isabel, COAVOUX Samuel, GERBER David, RUFAT Samuel, TER MINASSIAN Hovig, TRICLOT Mathieu, ZABBAN Vinciane, *La fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien*, Tours, Presses universitaires Francois Rabelais, 2021, p. 55.

⁶² CHESS Shira, *Playing like a feminist*, Cambridge, MIT Press, 2020.

- BOUTET Manuel, « Un rendez-vous parmi d'autres. Ce que le jeu sur internet nous apprend du travail contemporain. », *Ethnographiques*, n°23, 2011.
- CAMPION Benjamin, « Regarder des séries sur Netflix : l'illusion d'une expérience spectatorielle augmentée », *TV/Series*, n° 15, 2019.
- Castoriadis Cornelius, *L'institution imaginaire de la société*, Paris, Seuil, coll. « Points », 1975.
- CAYATTE Rémi, « L'émotion comme moteur de jeu : mettre des mots sur une expressivité vidéoludique », colloque Les langages du jeu vidéo : codes, discours et images en jeu, Université de Lausanne, 24 au 26 octobre 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=K4smIMjjLhQ>
- CAYATTE Rémi, « Étudier les cadres d'interaction et d'interprétation : de l'invisibilisation à la prise en compte de la « machine » jeu vidéo », Journée d'étude « Le jeu vidéo : une herméneutique en actes », Université de Liège, janvier 2021.
- CHAPMAN Owen et SAWCHUCK Kim, « Research-Creation: Intervention, Analysis and "Family Resemblances" », *Canadian Journal of Communication*, n° 37, 2012.
- CHESS Shira, *Playing like a feminist*, Cambridge, MIT Press, 2020.
- CORNILLON Claire, « La forme semi-feuilletonnante formulaire : l'exemple d'Ally McBeal », *TV/Series*, n° 15, 2019.
- DENSON Shane et JAHN-SUDMANN Andreas, « Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games », *Eludamos. Journal for Computer Game Culture.*, n° 7, 2013, p. 1-32.
- DI CROSTA Marida, « Entre jeux épisodiques et séries télévisées, l'émergence de formes de narration vidéoludique inédites ? », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018, <http://journals.openedition.org/sdj/923>
- FAVARD Florent, « Die me, mythologie », *Rasebeluneries*, 2015, <https://rasebelune.wordpress.com/2015/01/16/mythologie-series-canon/>
- FAVARD Florent, *La promesse d'un dénouement Énigmes, quêtes et voyages dans le temps dans les séries télévisées de science-fiction contemporaines*, thèse de doctorat, dir. Pierre Beylot, Université Bordeaux Montaigne, 2015.
- FREIRE Paulo, *Pédagogie des opprimés*, Paris, Maspero, 1974.
- GENOVESI Matteo, « Fragmentation: between expansion packs and episodic video games » , Proceedings of DiGRA 2018, <http://www.digra.org/digital-library/publications/fragmentation-between-expansion-packs-and-episodic-video-games/>
- GENVO Sébastien, « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermès, La Revue*, vol. 62, n° 1, 2012, p. 127-133.
- GENVO Sébastien, « Teorías y práctica de los juegos expresivos », dans A.C. Moreno, A. Venegas (dir.), *La vida en juego. La realidad a través de lo lúdico*. Madrid, AnaitGames, p. 9-47. « Théories et pratique des jeux expressifs », disponible en ligne : <https://hal.archivesouvertes.fr/>
- GINER Esteban, « Analyser et quantifier la persuasivité des discours contenus dans un jeu vidéo », *Émulations*, n°30, 2019, p. 93-110, <https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/article/view/giner/19993>
- GOSELIN Pierre, « La recherche en pratique artistique », dans Pierre Gosselin, Eric Le Coguic (dir.) *La recherche création. Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2006, p. 34-45.
- JENKINS Henri, *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, 2013.
- LAPOINTE François-Joseph, *La choréogénétique ou l'art de faire danser l'ADN*, thèse de doctorat, Université du Québec à Montréal, 2012, <https://archipel.uqam.ca/5253/1/D2360.pdf>

- LAVIGNE Michel, *Les instrumentalisations du jeu numérique. Une approche critique de l'emploi contemporain de la notion de jeu au travers de ses manifestations numériques à vocation non distractives*, mémoire d'habilitation à diriger les recherches, Université de Limoges, 2020.
- LELIÈVRE Edwige, « Research-creation methodology for game research », disponible en ligne, 2018, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02615671/document>
- LETOURNEUX Matthieu, *Fictions à la chaîne. Littératures sérielles et culture médiatique*, Paris, Seuil, 2017.
- MITTELL Jason, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York, Londres, New York University Press, 2015.
- NEWMAN Michael, « From beats to arcs: Toward a poetic of television narrative », *The Velvet Light Trap*, n° 58, 2006.
- PAQUIN Louis-Claude, « Faire le récit de sa pratique de recherche-crédation », en cours de publication, disponible en ligne, 2019, http://www.lcpaquin.com/methoRC/Recit_de_pratique_prepubl.pdf
- PAQUIN Louis-Claude, « Méthodologie de la recherche-crédation : développer les questions de recherche », support d'enseignement, https://lcpaquin.com/metho_rech_creat/question_de_recherche.pdf
- PAQUIN Louis-Claude et NOURY Cynthia, « Définir la recherche-crédation ou cartographier ses pratiques ? », *Découvrir magazine, ACFAS*, 2018, <https://www.acfas.ca/publications/decouvrir/2018/02/definir-recherche-creation-cartographier-ses-pratiques>
- PASQUIER Dominique, « Hélène et les garçons: une éducation sentimentale », *Esprit*, n°6, 1994, p.125-144.
- PASQUIER Dominique, *La culture des sentiments*, Paris, Editions de la Maison des Sciences de l'Homme, 1999.
- POPOVIC Pierre, *Imaginaire social et folie littéraire. Le second Empire de Paulin Gagne*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, « Socius », 2008.
- POPOVIC Pierre, *La mélancolie des Misérables. Essai de sociocritique*, Montréal, Le Quartanier, « Erres Essais », 2013.
- TRÉPANIÉR-JOBIN Gabrielle, « Differentiating Serious, Persuasive and Expressive Games », *Kinephanos*, Avril 2016, <https://www.kinephanos.ca/2016/differentiating-serious-persuasive-and-expressive-games/>
- RAGEUL Anthony, « La méthode de recherche-crédation en Arts Plastiques : prescription, prospective et mise à l'épreuve de l'objet », *Belphégor*, vol. 19, n° 1, 2021, <http://journals.openedition.org/belphegor/3893>
- RAJEWSKY Irina, « Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality », *Intermédialités*, n° 6, 2005.
- SOULEZ Guillaume, « La double répétition », *Mise au point*, n° 3, 2011.
- WERNER Wolf, « Intermediality Revisited. Reflections on Word and Music Relations in the Context of a General Typology of Intermediality », dans Suzanne M. Lodato, Suzanne Aspdén, et Walter Bernhart (dir.), *Word and Music Studies: Essays in Honor of Steven Paul Scher and on Cultural Identity and the Musical Stage*, Amsterdam, Atlanta, Rodopi, 2002, p. 13-34.
- WIRTH Richard, « Episodic Gaming: Interactive Narrative and Immersive Development », dans Adam L. Brackin et Natacha Guyot (dir.), *Stories in Post-human Culture*, Inter-Disciplinary Press, p. 175-185.

Légendes

Fig. 1 : Phase de dialogue, essentialisation des compétences, capture d'écran, *RecovR*, module 1, saison 1, épisode 1, The Seed Crew, 2021.

Fig. 2 : Fin d'épisode, capture d'écran, *RecovR*, module 1, saison 1, épisode 1, The Seed Crew, 2021.

Fig. 3 : Construction de la tension narrative liée au cliffhanger de la fin de l'épisode (jaune), script, *RecovR*, module 1, saison 1, épisode 1, The Seed Crew, 2021.

Fig. 4 : Construction de la tension narrative liée au cliffhanger du début de la phase de combat (bleu), script, *RecovR*, module 1, saison 1, épisode 1, The Seed Crew, 2021.

Fig. 5 : Phase de combat, QTE de la posture Passionnée, capture d'écran, *RecovR*, module 1, saison 1, épisode 1, The Seed Crew, 2021.

Fig. 6 : Phase d'exploration, capture d'écran, *RecovR*, module 1, saison 1, épisode 1, The Seed Crew, 2021.