



HAL
open science

L'autobiographie dans le jeu vidéo : entre autobiographie et autofiction, comment un jeu vidéo fait-il le récit d'une vie ?

Eleanor Fusellier

► To cite this version:

Eleanor Fusellier. L'autobiographie dans le jeu vidéo : entre autobiographie et autofiction, comment un jeu vidéo fait-il le récit d'une vie?. Sciences de l'information et de la communication. 2022. hal-03885257

HAL Id: hal-03885257

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03885257>

Submitted on 5 Dec 2022

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.



**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**

**BIBLIOTHÈQUES
UNIVERSITAIRES**

Mémoire diffusé sur recommandation des responsables du Master

AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact bibliothèque : ddoc-memoires-contact@univ-lorraine.fr
(Cette adresse ne permet pas de contacter les auteurs)

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>

Master 1^{ère} année

Mention Information communication

L'autobiographie dans le jeu vidéo

**Entre autobiographie et autofiction, comment un jeu vidéo fait-il le récit
d'une vie ?**

Mémoire en vue de l'obtention du master 1

Mention Information communication

présenté et soutenu

par

Fusellier Eleanor

Directeur de recherche : Sébastien Genvo

Année universitaire 2021-2022

Table des matières

Remerciements.....	3
Introduction.....	4
Etat de l’art : des définitions	7
Autobiographie	7
Autofiction	10
Jeu vidéo et attitude ludique	13
Méthodologie du travail de terrain.....	17
Grilles d’évaluations	17
L’autobiographie : des critères formels	17
Le pacte autobiographique.....	20
Mise en jeu de l’autobiographie.....	21
Corpus de jeux vidéo	23
Lie in my heart.....	23
That Dragon, Cancer.....	23
Cibele.....	23
Milky Way Prince – The Vampire Star	24
Justification du corpus	24
Analyse du corpus.....	26
Evaluation individuelle	26
Lie In My Heart	26
That Dragon, Cancer.....	46
Cibele.....	61
Milky Way Prince – The Vampire Star	72
Analyse comparative.....	82

Lie in my heart et Milky Way Prince – The Vampire Star	82
That Dragon, Cancer et Cibebe	84
Analyse comparative de l'ensemble du corpus	86
Conclusion.....	88
Bibliographie.....	90

Remerciements

Je remercie toutes les personnes qui ont lu ce document, que ce soit en partie ou en intégralité, que ce soit par intérêt ou par contrainte.

Merci à toutes les personnes qui m'ont écouté parler de mon sujet et de ce travail, avec passion ou désespoir parfois, me conseillant dans mes difficultés et me permettant d'avancer.

Merci également à ceux qui n'ont pas lu une ligne ou montré le moindre intérêt pour cette recherche mais qui ont eu de l'intérêt pour moi et qui, sans forcément trop comprendre ce sur quoi je travaillais, ont ardemment souhaité que je réussisse et m'ont fait me sentir aimée et soutenue inconditionnellement.

Pour finir, merci à Hinata, localement connue comme l'éclair noir de Konoha, mon chat. Soutien indéfectible, peluche adorable, star de visio-conférences et chasseuse bruyante (un jour elle comprendra qu'on ne miaule pas après sa proie...). Elle a pris toute la place dans mon lit et dans mon cœur, et m'a permis de tenir les jours les plus gris.

Introduction

Des films biographiques retraçant la vie de personnalités publiques comme Lady Diana dans *Spencer* (2021), Freddy Mercury dans *Bohemian Rhapsody* (2018) de ou Marc Zuckerberg dans *The Social Network* (2010), aux *draw my life*, concept où des vidéastes sur YouTube font leur autobiographie en voix-off, illustrant le propos de dessins, tous les médias d'expressions sont des supports possibles pour témoigner du vécu de personnes dont la vie peut représenter un intérêt. Les œuvres biographiques et autobiographiques qui étaient initialement majoritairement des écrits ou récits oraux n'ont pas perdu de leur intérêt auprès du public au fil des siècles et se sont donc adaptés aux nouveaux moyens de communication.

La pratique des jeux vidéo comme activité de loisir à domicile est apparue aux Etats-Unis avec la création de la première génération des consoles de jeu, dans les années 1970. En France, c'est en 1983 que naît l'industrie vidéoludique (Sidre, 2014) qui, à ce jour, est une industrie globalisée. Cette globalisation explique l'émergence, à la fin des années 2000, d'une scène parallèle qualifiée d'indépendante. Les jeux vidéo indépendants, s'opposant aux AAA à gros budget se distinguent par la liberté qu'ont leurs créateurs et que ne peuvent se permettre les gros studios pour qui les enjeux économiques occupent une place centrale dans le développement de leurs œuvres. Ce sont donc des jeux vidéo qui sont des lieux d'expression libre pour leurs auteurs. De ce fait, ils sont plus enclins à explorer des thématiques sociétales, intimes ou engagées politiquement. Tout comme la littérature, ces œuvres sont variées et puisent toutes des éléments issus de la réalité. Cette part de réel est plus ou moins grande allant de la simple inspiration à l'autobiographie pure en passant par l'autofiction ou les biographiques s'accordant plus ou moins de liberté.

Là où une autobiographique s'engage, par son appellation, à transmettre les faits réels tels qu'ils ont été vécus et perçus par son auteur, une autofiction admet prendre plus de libertés et ne garantit pas la véracité des éléments qu'elle présente (Gasparini, 2008). L'autobiographie quant à elle, répond de la mise en place d'un pacte autobiographique selon Philippe Lejeune (Lejeune Philippe, 1975). Ce pacte met en place une équivalence entre l'auteur (personne réelle), le narrateur (celui qui raconte le récit dans le livre, souvent mais pas systématiquement le « je ») et le personnage du récit (celui dont l'histoire est racontée).

Cependant, comme évoqué précédemment, le jeu vidéo placera l'utilisateur comme acteur. Lorsque l'on joue on adopte une attitude ludique, c'est-à-dire que l'on va « faire comme si » tout en faisant l'exercice des possibles. Avec l'exercice des possibles, le joueur va suivre une histoire qui sera son interprétation personnelle (construit cognitif) du récit et de la narration comme pour toute histoire, que ce soit un livre, un film, une transmission orale, ... mais il va également agir sur l'histoire puisque celle-ci sera modifiée en fonction des actions (choix, performances) du joueur. On parlera alors plutôt d'une protohistoire (Roth et al., 2018) pour définir les personnages, le monde et l'action « de base », à partir de laquelle le joueur construira sa propre version de l'histoire.

L'exercice des possibles impliquant que le joueur a un impact sur le cours de l'histoire peut donc au premier abord sembler incompatible avec la notion d'autobiographie et laisser à penser que dès lors qu'un jeu évoquera des faits de vie, on se placera systématiquement dans l'autofiction. Il s'agirait donc de s'intéresser aux jeux vidéo dits autobiographiques pour voir si et comment (par quels procédés) ils respectent le pacte autobiographique tout en permettant une attitude ludique ou si, au contraire, on se rangera dans l'autofiction. L'objectif est donc d'apporter des éléments de réponses à la question suivante :

« Un jeu vidéo peut-il, malgré sa forme interactive, respecter le pacte autobiographique et ainsi être une autobiographie ou relèvera-t-il plutôt de l'autofiction afin de permettre une attitude ludique ? »

Pour ce faire, un corpus de jeux se revendiquant soit autobiographiques soit autofictionnels sera étudié dans un premier temps au prisme des éléments de définitions admis de l'autobiographie, de l'autofiction et du jeu vidéo pour voir quels procédés narratifs et de gameplay peuvent être mis en place pour concilier les contraintes ludiques et la forme autobiographique dans le respect du pacte autobiographique. Dans un second temps, il s'agirait de faire une étude comparative entre les jeux autobiographiques et autofictionnels mais également les jeux autobiographiques entre eux afin d'observer l'éventuelle présence de similitudes et de divergences permettant ou non de différencier les jeux autobiographiques des jeux autofictionnels.

Pour commencer, un état de l'art sera fait et au sein duquel seront définis les termes d'autobiographie, d'autofiction ou de jeux vidéo afin de poser les définitions qui seront admises tout au long de ce travail de recherche. Ensuite, sera détaillée la méthodologie du travail de terrain par la présentation des critères d'évaluation découlant des définitions et la présentation justifiée du corpus des jeux qui seront soumis à ces évaluations et analyses. Enfin, seront présentés les résultats de ces différentes évaluations et analyses qui permettront d'apporter des éléments de réponses à la problématique. Pour finir, il sera possible de conclure sur le traitement actuel de l'autobiographie dans le jeu vidéo et d'ouvrir sur les perspectives d'évolution de ce traitement.

Etat de l'art : des définitions

L'objectif de ce travail de recherche est d'évaluer au mieux dans quelle mesure des œuvres vidéoludiques peuvent être considérées comme autobiographiques ou autofictionnelles tout en restant dans le cadre de ce qui peut être appelé jeu vidéo. Pour cela, il est important de commencer par définir ce que sont une autobiographie, une autofiction, ou encore l'attitude ludique.

Une définition est rarement unique et immuable. Le sens d'un terme, notamment lorsqu'il se rapporte à une notion, est amené à évoluer dans le temps mais également selon les contextes d'utilisation ou les idéologies. Ainsi, comme c'est le cas d'« autofiction », il se peut que les définitions de certains termes soient sources de débat. C'est pourquoi nous allons d'abord, pour chaque terme, admettre une définition qui semble la plus pertinente dans le contexte afin de poser un cadre précis aux recherches.

Autobiographie

Si l'autobiographie peut être définie de la manière la plus simple et la plus neutre par le Trésor de la Langue Française par la « relation écrite de sa propre vie dans ce qu'elle a de plus personnel » (Trésor de la langue Française, s. d.), le genre autobiographique est défini par un ensemble de critères qui ont notamment été mis en lumière par les travaux de Philippe Lejeune. Le sociologue s'est en effet spécialisé sur la recherche autour de l'autobiographie à propos de laquelle il aura écrit de nombreux ouvrages entre 1971 et 2015.

Dans son premier ouvrage, *L'autobiographie en France* paru en 1971 (réédité en 2010), il étudiera des textes autobiographiques de la littérature européenne de 1770 à 1970 dans l'objectif d'établir une première définition de l'autobiographie : « Récit rétrospectif en prose qu'une personne réelle fait de sa propre existence, lorsqu'elle met l'accent sur sa vie individuelle, en particulier sur l'histoire de sa personnalité. » (Lejeune, 1971). Cette définition, relativement proche de celle du Trésor de la Langue Française, distingue des critères que le texte doit respecter majoritairement pour être une autobiographie.

Ces critères concernent quatre catégories :

- La forme du langage : le texte doit être un récit écrit en prose ;

- Le sujet traité : le texte doit avoir pour sujet la vie individuelle et l'histoire d'une personnalité. Le sujet traité n'est donc pas un évènement en particulier ou une série d'éléments factuels relatant des évènements ;
- La situation de l'auteur : l'auteur est une personne réelle, identifiée généralement par son nom, et le narrateur doit être identifié ou identifiable comme étant l'auteur lui-même et non pas une personne, fictive ou non, dans la peau de laquelle se glissera l'auteur ;
- La position du narrateur : en plus de pouvoir identifier le narrateur comme étant l'auteur, il faut que celui-ci soit également le personnage principal dont le narrateur contera la vie d'un point de vue rétrospectif.

Cette définition affinée va non seulement cadrer ce qu'est une autobiographie mais également distinguer ce qui n'en est pas. En effet, l'autobiographie appartient à la « littérature intime » (Lejeune Philippe, 1975) et si on a tendance à simplement la distinguer de la biographie où l'auteur et le narrateur ne sont pas le personnage principal, il y a en réalité de nombreux genres proches de l'autobiographie mais n'en étant pas car ne respectant pas l'ensemble de ces critères. Ces genres sont notamment les mémoires (se concentre sur l'aspect historique et non sur la personnalité), les poèmes autobiographiques (en vers et non en prose), les journaux intimes (pas de dimension rétrospective), ...

Bien qu'il soit possible d'établir cette définition basée sur des critères formels, pour Lejeune le genre autobiographique se définit principalement par le contrat de lecture qu'il met en place tacitement et qui sera appelé le « pacte autobiographique ». Cette notion s'oppose au pacte romanesque et est établie par l'auteur de différences façon pouvant être implicites ou patentes : un titre ou sous-titre explicite (« Autobiographie », « Histoire de ma vie », ...), une section initiale où il est clairement établi que le narrateur est l'auteur et donc que le « je » reverra directement à l'auteur ou encore par la simple équivalence des noms employés.

Là où, d'après Lejeune, le pacte romanesque attestera la fictivité du texte, le pacte autobiographique regroupe l'ensemble des éléments mis en place par l'auteur qui permettent d'assumer la qualité autobiographique du texte. De la sorte, l'auteur affirme de manière franche que le propos de son ouvrage est le récit de sa vie personnelle. Il s'agit d'une prise de position qui ne peut être débattue et qui ne concerne pas la véracité des propos. Justement, une œuvre autobiographique sera soumise à une épreuve de vérification de la part des lecteurs : ces derniers vont tenter de chercher ce qui diverge de la réalité, les failles et les erreurs dans le récit. Au contraire, lorsqu'une œuvre n'est pas assumée comme autobiographique par l'auteur mais l'est soupçonnée par les lecteurs, ils chercheront les similitudes entre la réalité et le texte.

On constate donc que le lecteur n'aura pas la même approche d'un texte en fonction de s'il lui est présenté comme autobiographique ou non. L'autobiographie est par conséquent à la fois un mode d'écriture mais également un mode de lecture. Pour qu'une autobiographie soit considérée comme telle il est donc nécessaire que son genre soit assumé par son auteur mais également accepté par ses lecteurs. Le pacte autobiographique est un contrat implicite entre auteur et lecteur qui annonce d'une part que l'auteur estime avoir fait le récit de sa vie personnelle et d'autre part que le lecteur s'attend à lire le récit de la vie de l'auteur, un récit de la réalité. De cette façon, une fois que le pacte autobiographique est admis, si les propos racontés ne sont pas cohérents vis-à-vis de la réalité historique, on ne parlera pas de fiction mais de mensonge.

De plus, le pacte autobiographique s'établit dans un référentiel visant un champ défini du réel. L'auteur s'engage à raconter sa vérité sur un aspect de sa vie. Cette vérité est d'ailleurs uniquement la sienne et concerne la façon dont il est intimement convaincu que le réel s'est déroulé. Il ne s'agit pas d'une vérité générale et purement factuelle.

En conclusion, pour Philippe Lejeune, le genre autobiographique se définit d'une part par des éléments formels : c'est un récit en prose où le personnage principal, le narrateur et l'auteur partagent la même identité qui est celle, réelle, de l'auteur qui fera un récit rétrospectif de sa vie personnelle centré sur sa personnalité. D'autre part, l'autobiographie consiste à la mise en place d'un pacte autobiographique entre l'auteur et les lecteurs qui au travers de ce contrat admettent que le récit sera celui de la vie de l'auteur qui s'engage à raconter ce qu'il considère comme la réalité.

Autofiction

Le terme d'autofiction est un néologisme qui a été utilisé pour la première fois par l'écrivain et critique littéraire Serge Doubrovsky sur la quatrième de couverture de son ouvrage *Fils* en 1977. Bien que l'on ait découvert une occurrence de ce terme écrit « autofiction » dans un feuillet manuscrit de 1637 (Saveau, 2019), c'est autour de son utilisation en 1977 que s'est ouvert le débat littéraire ayant pour objectif de chercher à définir ce nouveau genre ou sous-genre.

Le terme étant récent, on observe qu'aucun consensus n'a été trouvé pour lui apporter une définition complète et unanime. Au contraire, ce sont plusieurs idéologies qui s'affrontent pour déterminer la nature exacte de l'autofiction. Pour certains comme Camille Laurens ou Serge Doubrovsky, l'autofiction est l'évolution de l'autobiographie adaptée aux mœurs actuelles. En effet, ils estiment que l'évolution du monde où nous vivons ne permet plus l'écriture d'autobiographies dans sa définition la plus classique du fait que tout est relatif et que nous évoluons dans le doute et la remise en question permanente.

Cependant cet avis n'est pas unanime. Philippe Gasparini, docteur en littérature, a notamment tenté d'étudier les différentes définitions ou conceptions de ce qu'est l'autofiction afin d'en extraire une synthèse et de mettre en lumière de potentiels éléments de définition. Il est notamment arrivé à la conclusion que l'autofiction ne peut être définie que par rapport à l'autobiographie (Gasparini, 2011). De ce fait, elle découle directement de l'autobiographie tout en s'y opposant puisqu'elle semble être la réponse à une critique de l'autobiographie. Cette opposition en fait un genre littéraire.

Cette classification de l'autofiction comme un genre littéraire n'est cependant pas une évidence acceptée de tous. Mounir Laouyen s'est d'ailleurs interrogé sur la mesure dans laquelle l'autofiction pouvait être ou non considérée comme un nouveau genre (Laouyen, 2019). En se basant sur la réception par les lecteurs comme critère d'admission d'un genre, il estime qu'il pourrait être prématuré de classer l'autofiction comme genre littéraire. En effet, l'autofiction n'ayant pas de caractéristiques formelles pour les lecteurs, il semble difficile de pouvoir identifier des autofictions. Comme l'a mis en lumière Philippe Lejeune, le genre autobiographique, plus que régi par des codes, dépendra du contrat mis en place entre l'auteur et le lecteur. Pour qu'il y ait autobiographie on peut ainsi dire qu'il faut que l'auteur ait admis qu'il s'agit de cela mais également que le lecteur accepte cette idée et se plonge dans l'œuvre en ayant conscience de lire le récit d'une réalité. Par conséquent, on s'attend à ce qu'il en soit de même pour l'autofiction. Si cela n'évoque rien au lecteur, on ne peut considérer un ouvrage comme une autofiction, un récit entre fiction et réalité. En effet, si le paratexte laisse à penser que le récit est véridique, le lecteur aura la sensation d'un pacte autobiographique ou au contraire s'il estime que le récit est fictif, il fera sa lecture au prisme du pacte romanesque.

L'autofiction serait donc un entre-deux, la mise en place d'un nouveau pacte qui ne donnera naissance à un genre que si les lecteurs admettent ce pacte. Il est cependant possible qu'au contraire, les lecteurs réfutent ce pacte et considère l'autofiction comme une variante contemporaine de l'autobiographie soumise aux contraintes de notre société actuelle comme l'insistance sur le respect de la vie privée de chacun, imposant l'anonymisation.

En conclusion, le caractère récent de la notion d'autofiction rend sa définition complexe. Puisque nous avons admis que l'autobiographie résultait d'un pacte où l'auteur s'engage à « dire la vérité », nous allons admettre que l'autofiction est l'admission par l'auteur du fait qu'il « dit seulement en partie la vérité » et donc qu'il est conscient que si certains éléments sont réels, d'autres ne le sont pas. Cela peut également laisser à penser que l'autofiction est une autobiographie pudique.

Au regard de notre problématique, ces définitions peuvent laisser à penser qu'il est simple de se positionner sur le fait qu'un jeu vidéo soit ou non une œuvre autobiographique. Cependant, les recherches menées pour établir ces définitions se sont uniquement intéressées à la littérature et ne prennent donc pas en compte les spécificités induites par les caractéristiques du support. C'est pourquoi nous allons définir ce qu'est un jeu vidéo et plus précisément l'attitude ludique, le comportement adopté par les utilisateurs lorsqu'ils deviennent joueurs.

Jeu vidéo et attitude ludique

L'attitude ludique est, selon Jacques Henriot (Henriot, 1989), le comportement que l'on adopte lorsque l'on joue. Les jeux vidéo étant, comme leur nom l'indique, des jeux. On considère naturellement que lors de l'utilisation d'un jeu vidéo, l'utilisateur appelé joueur adoptera une attitude ludique. L'attitude ludique c'est « faire comme si » tout en faisant l'exercice des possibles.

Par « faire comme si », il est question de faire comme si les actions effectuées par l'individu ne se limitent pas au réel mais ont une signification autre. Dans le cadre du jeu vidéo il s'agit de la prise de conscience du fait que notre activité ne se résume pas à appuyer sur des touches mais que les impulsions données ont des objectifs autres « en jeu » comme par exemple appuyer sur la touche espace du clavier pour sauter : Bien que l'utilisateur se limite à appuyer sur un bouton, si l'on lui demande ce qu'il fait, il répondra qu'il saute bien que le saut ne soit en réalité que le résultat fictif de son action réelle qui est d'appuyer sur une touche.

Pour Winnicott (Winnicott et al., 1975), lorsque l'on joue on se trouve dans une aire intermédiaire d'expérience qui n'appartient pas au monde extérieur mais n'est pas non plus la réalité psychique interne de l'individu. De ce fait, jouer permet de mener de nouvelles expériences qui ne se sont pas forcément celles de la vie de tous les jours. Le joueur sera libre de faire les actions et les choix qu'il souhaite, hors des contraintes du réel.

Ainsi, un jeu vidéo est un univers imaginaire qui sera créé à la fois par son game designer dont l'objectif sera de donner envie de jouer et de se plonger dans une protohistoire et à la fois par le joueur qui fera sa propre lecture de l'univers dans lequel chacun se projettera différemment selon sa culture. Le joueur va ensuite faire l'exercice des possibles : il agira selon sa volonté et mènera à bien des actions qui impacteront le cours de l'histoire. En fonction du jeu, le joueur aura plus ou moins de liberté et plus ou moins d'impact sur l'univers dans lequel il évolue. Dans certains cas où les possibles sont nombreux et très impactant, le joueur pourra d'ailleurs avoir le sentiment de participer à la mise en place du récit de manière aussi active que l'auteur. Cet exercice des possibles est ce qui différencie les médias interactifs comme le jeu vidéo d'œuvres non-interactives comme le cinéma ou la littérature où l'utilisateur sera complètement passif et s'il peut construire sa propre interprétation du récit, il ne pourra pas agir sur celui-ci.

Il existe cependant différents type de narrativités vidéoludiques selon Marti : les jeux à contenu narratif faible, les jeux à récits complet et les jeux évolutifs (Marti, 2014). Les jeux à contenu narratif faible sont pour lui des jeux où le contenu narratif n'est qu'un aspect secondaire et minimaliste du jeu, présent pour donner un prétexte et un contexte aux actions du joueur. De ce fait, les éléments narratifs présents relèvent de l'endo-narratif c'est-à-dire la « frange théorique étroite qui permet de rendre compte des processus d'identification des actions représentées, avant leur intégration à une narration » (Gervais, 2005).

Les jeux à récits complets sont des jeux préalablement scénarisés et constituent le type de narrativité le plus proche de celui de la littérature ou du cinéma. Dans le domaine des jeux vidéo, Marti distinguent deux types de jeux à récits complets : les jeux à récits complets fermés et les jeux à récits complets ouverts. Les jeux à récits complets fermés sont scénarisés du début à la fin avec un seul cheminement et un seul dénouement possible. Les joueurs seront tous immergés dans une même intrigue narrative où ils devront réaliser les actions prévues par les concepteurs pour progresser dans le récit, jusqu'à en connaître la fin sur laquelle ils n'auront aucun pouvoir. C'est sur ce point que les jeux à récits fermés ouverts se distinguent. Bien qu'eux aussi soient entièrement scénarisés, ils proposent en réalité un scénario à embranchements impliquant que les choix ou les performances du joueur vont le mener à emprunter l'un ou l'autre des embranchements prévus. De ce fait, les joueurs seront immergés dans des intrigues différentes selon leur parcours de jeu jusqu'à des fins pouvant également être différentes. L'ensemble de ces embranchements et de ces fins ayant été scénarisés, il est possible pour les joueurs de recommencer le jeu jusqu'à avoir « trouvé » tous les embranchements et toutes les fins, de manière exhaustive.

Enfin, les jeux évolutifs sont des jeux que l'on peut qualifier de « sans fin ». Le joueur sera libre dans un univers dans lequel il est autorisé à effectuer un grand nombre d'action et d'interactions dont les conséquences cumulées vont emmener le joueur vers une narration qui lui sera strictement personnelle. Il s'agit de jeux où les possibilités narratives peuvent être qualifiées d'infinies puisqu'elles n'ont de limite que l'imaginaire des joueurs.

Cela nous amène à la conclusion qu'un jeu vidéo est caractérisé par le fait qu'il constitue une expérience ludique qui passe principalement par la jouabilité et, en second lieu, par la narration qui peut prendre différentes formes allant de l'élément central du jeu au prétexte ne sollicitant que des éléments endo-narratifs.

S'il existe plusieurs formes de récits possibles dans les jeux vidéo, les critères narratifs (ou thématiques) ne sont que l'un des deux critères catégorisant les jeux vidéo, les autres ayant trait au type d'interactivité ou à la jouabilité, c'est-à-dire des critères de gameplay (Arsenault, 2011). Ces deux types de critères, narratif et de jouabilité se retrouvent dans le modèle du cycle magique développé par Perron et Arsenault (Arsenault & Perron, 2009). Dans ce modèle, l'expérience ludique est représentée par trois spirales interdépendantes : une spirale heuristique de la jouabilité, une spirale heuristique narrative et une spirale herméneutique. Il s'agit de spirales et non de cercles puisque de nouvelles données viennent enrichir chaque cycle. La première spirale, celle de la jouabilité, correspond à la progression du joueur dans la maîtrise des actions possibles dans le jeu et les autres spirales lui sont subordonnées puisqu'elle définit les modalités d'accès aux contenus et, si le joueur peut décider de ne porter aucune attention au récit ni d'apporter d'importance à l'interprétation de ces actions, il est obligé de maîtriser les compétences demandées par le jeu pour avancer et donc de s'ancrer dans la spirale heuristique de la jouabilité.

Méthodologie du travail de terrain

Grilles d'évaluations

Afin d'étudier au mieux le corpus de jeux vidéo qui sera présenté plus loin, il est nécessaire de mettre en place des grilles d'analyse. En effet, l'objet de ce travail de recherche consiste dans un premier temps à confronter les différents jeux vidéo du corpus aux critères établis dans les définitions précédentes. Si la définition de l'attitude ludique se place dans le cadre d'œuvres vidéoludiques que sont les jeux vidéo, ce n'est pas le cas des définitions des genres autobiographiques et autofictionnels qui se placent dans le domaine de la littérature. Ainsi, il est nécessaire de reprendre les éléments de définitions de ces genres pour les adapter aux jeux vidéo afin d'établir des grilles permettant d'évaluer dans quelle mesure il est possible d'estimer que le jeu vidéo étudié relève ou non de l'autobiographie et/ou de l'autofiction.

Comme nous l'avons précédemment vu dans les définitions d'autobiographie et d'autofiction, l'autofiction peut être considérée comme l'entre deux entre autobiographie et fiction. De ce fait, on ne la définit de manière individuelle mais par rapport à l'autobiographie qui répond à des critères stricts. Nous allons donc voir dans un premier temps quels sont les critères stricts de l'autobiographie selon Lejeune qui revêtent une pertinence vis-à-vis des jeux vidéo puis de quelle manière étudier le contrat de lecture établi avec le joueur afin de savoir s'il s'agit d'un pacte autobiographique ou non et enfin s'intéresser à la mise en jeu, c'est-à-dire la façon dont le jeu va raconter l'autobiographie ou l'autofiction.

L'autobiographie : des critères formels

La définition du genre autobiographique selon P. Lejeune est très complète mais ne s'applique qu'à la littérature par conséquent, certains critères de la définition peuvent être inadaptés à la transposition aux jeux vidéo. Cependant, ce genre étant principalement défini par le contrat qu'il met en place plus que par les éléments formels, il semble possible de transposer le genre au domaine vidéo ludique.

Pour rappel, il est possible de distinguer un ensemble de critères formels auxquels répond une autobiographie. Ainsi, la première étape pour évaluer si l'œuvre est ou non autobiographique sera de vérifier que ces critères sont respectés. Dans le cadre d'une œuvre textuelle, ces critères sont :

- Récit ;
- Rédaction en prose ;
- Traite de la vie individuelle ;
- A pour sujet l'histoire d'une personnalité ;
- Perspective rétrospective ;
- Equivalence entre l'auteur, le narrateur et le personnage principal.

En ce qui concerne le récit, la question du potentiel narratif des jeux vidéo est l'objet d'un conflit majeur entre narratologues et ludologues. Si les premiers estiment que le jeu vidéo met en place une nouvelle forme de récit, les ludologues considèrent que la narrativité n'est pas une caractéristique intrinsèque du jeu vidéo (Barnabé, 2018b). Si ce débat s'intéresse à savoir si l'on peut considérer que n'importe quel jeu vidéo présentera forcément un récit, l'objectif de ce travail de recherche n'est pas de se positionner sur la question c'est pourquoi nous ne nous intéresseront qu'aux jeux de notre corpus qui, selon les définitions de Marti sont tous des récits complets (Marti, 2014). Nous admettrons donc que dans le cas précis de notre corpus de recherches, les jeux étudiés sont bien des récits.

Contrairement aux textes, les jeux vidéo sont des œuvres multimédias. De ce fait, il n'est pas pertinemment de se poser la question de la rédaction en prose. En effet, le récit d'un jeu vidéo ne se fera pas systématiquement de manière textuelle mais pourra également passer par le visuel (images, vidéos) et le sonore (musiques, dialogues oraux, effets sonores, ...). Par conséquent ce critère sera écarté car peu pertinent pour une définition transposée aux jeux vidéo.

Les deux critères concernant le sujet traité, la vie individuelle et l'histoire d'une personnalité, seront conservés pour l'évaluation des jeux vidéo. Il en va de même pour la perspective rétrospective du récit. Bien que dans un jeu vidéo on se positionne généralement dans le présent, laissant penser à une simultanéité du récit vidéoludique (Cayatte, 2018), nous verrons qu'il est possible de mettre en avant le caractère rétrospectif de l'œuvre, aussi bien dans son paratexte que directement dans son contenu.

La question de l'équivalence entre l'auteur, le narrateur et le personnage principal est l'une des plus délicates à aborder. En effet, le joueur prend le contrôle du personnage principal et aura un impact sur l'histoire. Cela signifie que dans un jeu vidéo autobiographique, le personnage principal sera à la fois l'auteur du jeu mais également le joueur. L'un des points centraux de cette recherche sera donc d'étudier de quelle manière l'auteur arrive à concevoir un univers où le joueur sera dans la peau du personnage principal tout en restant conscient qu'il s'agit de l'auteur et du narrateur.

L'autofiction, quant à elle, ne se soumet pas à ces critères formels bien que l'on puisse admettre que certains éléments s'y retrouvent. Outre le fait qu'il s'agisse de récits en prose, les autofictions traitent elles aussi de la vie individuelle et de l'histoire d'une personnalité qui est celle de l'auteur. En effet, le préfixe *auto-*, du grec *autos* renvoie à l'idée qu'il s'agit de « soi-même ». De la même façon que l'on différencie l'autobiographie de la biographie, un récit partiellement réel centré sur une personnalité autre que celle de l'auteur serait une biographie romancée et non une autofiction. Contrairement à l'autobiographie où l'on a à la fois le critère de la vie individuelle, de l'histoire d'une personnalité et d'une équivalence auteur, narrateur, personnage principal, l'autofiction a un critère qui est la vie individuelle et l'histoire d'une personnalité qui est celle de l'auteur mais l'équivalence auteur, narrateur et personnage principal n'est pas indispensable.

Le pacte autobiographique

Le pacte autobiographique est un contrat plus ou moins explicite, passé entre l'auteur et le lecteur ou, dans ce contexte, le joueur. Ce contrat va définir la façon dont le joueur va aborder l'œuvre. Il est donc préalable à l'expérience utilisateur et se met en place dans un premier temps, avant ou dès lors que le joueur commence le jeu vidéo. Pour étudier la présence d'un pacte autobiographique ou du moins définir la nature du contrat de lecture mis en place dans le cadre de l'œuvre, il faudra principalement étudier les éléments extrinsèques du jeu, c'est-à-dire l'ensemble des éléments extérieurs au jeu vidéo lui-même et qui sont :

- Le paratexte qui regroupe l'ensemble des éléments intérieurs au logiciel du jeu mais qui n'entrent pas dans la logique ludique (Barnabé, 2018a) tels que l'écran-titre, les écrans de chargement ou les crédits ;
- Le paraludique, terme utilisé par Fanny Barnabé, qui définit les éléments externes au jeu mais préparant à sa réception comme les bandes-annonces, publicités, boîtiers de jeux ou fiche de présentation sur les sites marchands ;
- La réception du public, qu'il s'agisse des avis individuels de joueurs ou d'articles de presse.

Dans le cas de notre problématique, pour étudier le contrat établi entre l'auteur et le joueur nous allons nous intéresser particulièrement à la manière dont le jeu est présenté, c'est-à-dire aux éléments paraludiques ainsi qu'aux avis des joueurs. En effet, l'enjeu est d'identifier le type de contrat que l'auteur tente d'établir avec le joueur en présentant son jeu vidéo (mode d'écriture) et quel contrat les joueurs semblent avoir assimilé à l'issue de leur expérience de jeu (mode de lecture). De ce fait, nous ne nous intéresseront pas aux éléments de discours des concepteurs postérieurs à la sortie du jeu car, comme l'indique Lejeune (Lejeune Philippe, 1975), si un auteur publie un roman et a posteriori avance que celui-ci retrace son histoire personnelle, le roman n'en deviendra pas pour autant une autobiographie. Ce qui importe, c'est le discours initial de l'auteur, celui qui accompagne l'œuvre et non pas le discours qu'il pourra faire des années plus tard, au détour d'une interview.

En plus de devoir être établi par l'auteur, le pacte autobiographique doit être respecté au sein de l'œuvre pour que le lecteur ou joueur qui, au début de l'expérience, a assimilé ce contrat, estime que celui-ci valide une fois l'expérience faite. En effet, si le joueur s'attend à expérimenter une autobiographie mais que les éléments intrinsèques au jeu vidéo sont incohérents, il pourra estimer que, malgré le fait que l'auteur présente son jeu comme autobiographique, celui-ci ne l'est en réalité pas. C'est pourquoi nous nous intéresseront aux avis des joueurs pour voir si le jeu est ou non reconnu comme autobiographique par le public.

Mise en jeu de l'autobiographie

De la même façon que les joueurs, nous allons étudier l'expérience de jeu et analyser plus en détail le contenu de celui-ci pour voir de quelle façon l'autobiographie s'y manifeste. Pour ce faire, nous nous intéresserons à la narration, au gameplay, aux espaces, aux graphismes et à l'audio. La narration est l'un des objets d'études majeurs dans cette recherche du fait que l'autobiographie soit un récit. C'est donc par la narration que seront transmis la plupart des éléments de l'autobiographie. Le gameplay quant à lui va permettre d'observer la manière dont l'auteur a ludicisé son récit de vie. C'est au travers du gameplay que le joueur pourra ou non adopter une attitude ludique et faire l'exercice des possibles et c'est aussi cet élément qui pourra créer une dissonance entre le réel et le jeu puisque le joueur sera, via le gameplay, acteur dans l'univers dans lequel l'auteur le plonge. C'est sur cet élément que se place tout l'enjeu de laisser de l'agentivité au joueur tout en le plongeant dans un récit « réel ». Se pose donc ici la question de savoir comment l'auteur va réussir à immerger le joueur dans son récit de vie sans que celui-ci ait la sensation de le subir, comme un simple spectateur passif et impuissant.

Les espaces, les graphismes et l'audio ont eux aussi une certaine importance dans l'analyse. En effet, le contrat mis en place par l'auteur d'un jeu autobiographique est de plonger le joueur dans une réalité du vécu de l'auteur. Les lieux dans le jeu sont-ils réels ou fictifs ? Les graphismes produisent-ils un effet de réel ? Quelle place sera occupée par les sons diégétiques et par les sons extradiégétiques ? Dans quelle mesure les sons diégétiques sont-ils fidèles à la réalité ? Toutes ces questions visent à observer dans quelle mesure l'environnement dans lequel sera plongé le joueur tend à le convaincre du caractère autobiographique du jeu.

Après avoir analysé l'ensemble de ces éléments pour chacun des jeux du corpus présenté ensuite, une étude comparative entre les différents jeux sera faite. L'analyse individuelle va permettre d'identifier le contrat mis en place par l'auteur et d'évaluer dans quelle mesure il est respecté et accepté par le joueur tandis que la comparaison va permettre de conclure sur l'existence ou non de différences majeures entre les jeux établissant un pacte autobiographique et ceux revendiquant un traitement plus autofictionnel.

Corpus de jeux vidéo

Les jeux vidéo qui seront analysés afin de répondre à la problématique ne sont pas tous revendiqués comme autobiographiques. En effet, certains relèvent de l'autofiction. Si une partie de ces jeux vidéo a été sélectionnée pour son intérêt individuel dans le cadre de cette recherche, d'autres l'ont été pour l'intérêt que représente l'analyse comparative avec le reste du corpus. Les jeux vidéo sélectionnés vont être succinctement présentés individuellement dans un premier temps puis le choix de chacune de ces œuvres sera justifié par rapport à l'ensemble du corpus dans un second temps.

Lie in my heart

Lie in my heart (Expressive Gamestudio, 2019) est un visual novel de Sébastien Genvo sorti sur PC en octobre 2019. Il s'agit d'un « jeu expressif », un concept développé par son auteur, chercheur dans le domaine du jeu vidéo. Ce jeu est une autobiographie qui retrace une étape de la vie de son auteur : celle, douloureuse, du suicide de son épouse atteinte de bipolarité qui laisse derrière elle un fils de 3 ans.

Dans ce jeu, le joueur incarnera « Sébastien », soit Sébastien Genvo, l'auteur. Il sera amené à faire des choix parmi lesquels se trouvent les choix réels qu'a fait S. Genvo au cours de sa vie.

That Dragon, Cancer

That dragon, Cancer (Numinous Games, 2016) est un point-and-click développé par Ryan Green et Josh Larson sorti en janvier 2016 sur PC, Mac OS et Ouya. Le jeu alterne des points de vue à la première et à la troisième personne pour relater le récit du combat de Joel Green, 5 ans, contre un cancer. Dans ce jeu autobiographique, le développeur Ryan Green et l'une des autrice, Amy Green, rendent hommage à leur fils décédé en 2014.

Cibele

Cibele (Star Maid Games, 2015) est un jeu « basé sur une histoire vraie » sorti en novembre 2015 sur PC et Mac OS conçu par Nina Freeman. *Cibele* était à l'origine un projet universitaire de la conceptrice dont plusieurs autres jeux comme *How Do You Do It* (2014) ou *Freshman Year* (2015) sont basés sur sa propre vie.

Dans *Cibele*, le joueur incarne Nina à l'âge de 19 ans, lorsqu'elle a entretenu une relation virtuelle avec un homme. Le jeu est composé de cinématique qui sont des vidéos mettant en scène Nina Freeman elle-même, et de moment où le joueur peut explorer la vie de Nina à travers son ordinateur. Sur cet ordinateur, on peut retrouver le jeu en ligne auquel joue Nina et y jouer, des notes textuelles mais également des photos personnelles de la conceptrice.

Milky Way Prince – The Vampire Star

Milky Way Prince – The Vampire Star (Redaelli, 2020) est un visual novel de Lorenzo Redaelli sorti sur PC en août 2020 et dont le portage sur Switch, PS4 et Xbox est à venir. Ce jeu revendiqué semi-autobiographique dans sa présentation, parle des relations abusives et invite le joueur à choisir parmi plusieurs scénarios où il vivra une relation toxique avec son partenaire.

Justification du corpus

Le corpus est partagé entre deux grandes catégories : d'un côté les jeux vidéo revendiqués autobiographiques tels que *Lie In My Heart* et *That Dragon, Cancer*, et de l'autre côté les jeux revendiqués « semi-autobiographique » c'est-à-dire autofictionnels comme *Milky Way Prince – The Vampire Star* ou *Cibele*. Chacun de ces jeux sera analysé individuellement au prisme des éléments détaillés précédemment. Ensuite, ces jeux feront l'objet d'une analyse comparative. Nous nous intéresserons particulièrement à comparer *Lie In My Heart* et *Milky Way Prince – The Vampire Star* puisque les deux sont des Visual Novel, l'un autobiographique et l'autre autofictionnel. L'analyse comparative de ces deux jeux va permettre de mettre en lumière les similitudes et les différences du traitement de la part de réel dans deux jeux du même genre mais dont l'un se revendique autobiographique et l'autre autofictionnel. L'objectif de cette comparaison est de voir si l'on trouve des éléments dans *Lie In My Heart* qui renforcent la dimension autobiographique par rapport à *Milky Way Prince – The Vampire Star* ou si, au contraire, pour ce même genre on ne trouve pas de réelle différence entre un jeu vidéo autobiographique et un jeu vidéo autofictionnel, ce qui orienterait la réponse à la problématique vers le fait qu'un jeu vidéo tombe forcément dans l'autofiction.

Pour finir, une analyse comparative globale de tous les jeux étudiés pour mettre en lumière les différences ou l'absence de différences entre l'ensemble des jeux autobiographiques face aux jeux autofictionnels sera menée. Cette analyse comparative permettra de conclure les recherches et d'apporter des éléments de réponses à la problématique. A savoir : soit nous ne trouverons pas de différences entre les autobiographiques et les autofictions vidéoludiques, soit nous en trouverons et nous pourrons identifier des éléments de distinctions qui poseront les prémices d'une définition de l'autobiographique adaptée aux jeux vidéo.

Analyse du corpus

Evaluation individuelle

Lie In My Heart

Lie In My Heart est un jeu vidéo qui occupe une place toute particulière dans notre corpus d'analyse du fait de son contexte de conception. En effet, il s'agit d'un jeu de Sébastien Genvo, enseignant-chercheur spécialisé dans les enjeux culturels et artistiques des jeux vidéo. *Lie In My Heart* est le fruit d'une démarche de recherche-crédation menée par S. Genvo. La recherche-crédation consiste à produire à la fois une œuvre et des connaissances et se caractérise par le fait qu'elle comporte des activités créatrices qui sont problématisées (Paquin & Noury, 2020). Dans le cadre du projet *Lie In My Heart*, la problématisation était justement le récit de la vie individuelle par le jeu donc, en un sens, l'autobiographie. De ce fait, pour analyser le jeu vidéo *Lie In My Heart*, nous nous baserons sur le jeu en lui-même, sa présentation « fiche-produit » sur Steam, plateforme où il a été diffusé, mais également sur l'article « Faire jouer la vie d'autrui » (Genvo, 2020). S'il est impertinent de se baser sur des articles de presses ou des analyses faites à posteriori par de tierces personnes, c'est parce qu'il ne s'agit pas du message initial de l'auteur lors de la publication de son œuvre mais d'interprétations du récit. Comme l'a dit Philippe Lejeune, ce n'est pas parce que l'on trouve des preuves du récit de la vie de l'auteur dans un de ses romans que cela changera la nature de l'ouvrage : il restera un roman car l'auteur l'a présenté comme tel et a établi un pacte romanesque et non autobiographique entre lui-même et les lecteurs qui sont ensuite libres ou non de soupçonner des éléments autobiographiques mais rien ne validera cette hypothèse si ce n'est leur conviction personnelle (Lejeune Philippe, 1975). L'article de S. Genvo sur lequel nous allons nous baser n'est pas soumis à cette impertinence du discours spéculatoire précédent une œuvre du fait du contexte de recherche-crédation. En effet, l'article écrit par l'auteur du jeu n'est pas une réflexion rétrospective sur la création qui a été faite mais appartient pleinement au projet *Lie In My Heart* : si l'article s'appuie sur le jeu vidéo qui a été conçu, il met également en lumière toutes les problématiques de recherche auxquels s'est soumise la conception du jeu. Ainsi, le jeu vidéo et l'article se sont coconstruits simultanément, chacun permettant d'avancer sur l'autre.

Présentation du jeu

Pour commencer à analyser le type de contrat que l'auteur a souhaité mettre en place entre lui-même et le joueur, nous allons nous intéresser à la fiche Steam du jeu. En effet, le joueur va commencer par la consulter pour s'informer sur le jeu et elle impactera la décision d'achat, au même titre que peu le faire la quatrième de couverture d'un livre. Sur cette page, on trouve des informations techniques basiques comme le prix, les plateformes compatibles, la configuration nécessaire ou les classifications du jeu (Nombre de joueurs, genre, langues, ...). On trouve également des liens vers les articles de presse ou les avis des joueurs, qui permettent au potentiel acheteur et donc futur joueur de se faire une idée de si le jeu a été apprécié ou non par la communauté et pour quelles raisons. Ces éléments ne permettent pas d'analyser formellement le pacte que l'auteur établi mais informe sur la façon dont les joueurs ont perçu ce pacte, c'est pourquoi nous nous y intéresseront ensuite. La section « à propos de ce jeu » contient le synopsis du jeu, rédigé par le studio de développement de celui-ci, ainsi d'autres informations que l'auteur souhaite communiquer au joueur. C'est cette section qui nous intéressera le plus puisque c'est ici que l'auteur s'adressera pour la première fois aux potentiels joueurs et établira les prémices du contrat de lecture du jeu.

Cette section (Expressive Gamestudio, 2019) commence par un synopsis du jeu rédigé à la première personne du singulier : l'équivalence entre le narrateur et le personnage principale est immédiatement faite et l'histoire est posée comme un témoignage. La dernière phrase de ce synopsis « Vivez mon histoire et découvrez si vos choix sont identiques aux miens... » s'adresse directement aux joueurs. Le quatrième mur est brisé puisque la personne qui s'adresse aux joueurs est toujours le narrateur/personnage principal qui s'exprime à la première personne, ce n'est pas le studio qui reprend la parole pour dire « Vivez l'histoire de Sébastien... ». Ce premier choix participe à flouter la frontière entre le jeu vidéo et la réalité et commence implicitement à poser les bases de l'autobiographie : le narrateur s'adresse directement au joueur parce qu'en plus d'être le personnage principal, il est l'auteur. Après ce synopsis sont détaillés les « points forts » du jeu qui mettent en avant les thématiques explorées dans ce jeu. Le premier point est : « un jeu qui aborde des sujets sensibles et très émouvants, issus de la vie courante et inspirés d'évènements réels ». Cette phrase mentionne le fait que ce jeu vidéo s'inspire du réel mais l'utilisation du terme « inspiré » sous-entend que des libertés ont été prises quant au récit de la réalité et qu'il ne s'agit pas d'une retranscription fidèle des faits réels telle que le fait une autobiographie. Cependant, dans la section « le concept » à la suite des points forts, il est dit que « Lie in my heart est une exploration du drame familial et de la forme autobiographique en jeu vidéo ». Cette phrase pose le fait que le jeu se veut être une forme d'autobiographie. La nuance impliquée par l'utilisation du mot « forme » met en avant le fait qu'il n'est pas attesté qu'il s'agisse purement et uniquement d'une autobiographie.

En conclusion, la description faite par l'auteur de son jeu n'établit pas un pacte autobiographique franc mais semble plutôt prendre des précautions quant au fait que tout ne sera pas réel bien que l'objectif soit d'explorer le récit d'une vie réelle. En ce sens, on pourrait donc conclure qu'à ce stade de la découverte de ce jeu vidéo, le joueur aura plutôt la sensation d'un pacte autofictionnel entre lui et l'auteur que d'un pacte autobiographique.

Contenu du jeu

Lorsque l'on lance le jeu, on arrive directement sur un menu sobre qui nous propose de commencer « la partie ». Dès que l'on commence, il est mentionné que le jeu est dédié à la mère du fils de l'auteur « afin que son souvenir ne se dilue pas comme pas comme des larmes dans la pluie ». Cette mention fait directement penser au début de livres où dès les premières pages, avant que le récit commence, on trouve une dédicace. Ensuite, un paragraphe apparaît : « certains choix sont inspirés par ce que j'ai réellement vécu, d'autres choix sont ceux que j'aurais pu faire ». Ici, c'est toujours l'auteur qui s'adresse au joueur, à la première personne, et qui pose à nouveau un contrat de lecture qui n'est pas un pacte autobiographique puisque là encore il précise que certains choix dans le jeu sont inspirés du réel mais pas qu'ils sont ce qu'il a réellement vécu. Cela relève donc plutôt d'un pacte autofictionnel, renforcé par le fait que « d'autres sont ceux que j'aurais pu faire » : l'auteur nous annonce ici que son récit est une projection de comment aurait pu se passer les événements si ces choix avaient été différents. Si certains choix permettent d'avoir un récit proche de la réalité, car inspiré, mais toujours pas un récit de la réalité au sens le plus concret, la plupart des choix ne sont que des hypothèses de comment auraient pu se dérouler des événements déjà passés c'est-à-dire des hypothèses dont on sait déjà qu'elles sont fausses.

Le jeu commence ensuite sur la même lancée, sans qu'il n'y ait de transition claire entre le moment où l'auteur s'adresse au joueur et celui où le narrateur et personnage principal entame le récit de son histoire. Cette absence de transition contribue à la mise en condition : le narrateur et personnage principal est bien l'auteur du jeu lui-même. Le jeu appartient au genre des Visual Novel que l'on peut traduire par « roman vidéoludique » (Office québécois de la langue française, 2019). Il s'agit de jeux vidéo fortement narratifs et caractérisés par leur interface : un bas de l'écran, une boîte de dialogues contient les pensées et paroles du protagoniste ainsi que les paroles des autres personnages. Lorsqu'un personnage parle, son portrait apparaît au-dessus de la boîte de dialogue mais il est rare que ce soit le cas pour le protagoniste. Les différentes scènes sont représentées par des images de fond peu ou pas animées et il y a également des musiques d'ambiances ainsi que des effets sonores mais les dialogues sont rarement retranscrits à l'audio. De manière plus ou moins fréquente, des choix apparaissent à l'écran et le joueur doit cliquer sur l'option qu'il choisit. Il peut s'agir de récits linéaires ou à embranchements selon si les choix du joueur impacteront ou non les événements présents dans le récit (Van der Geest, 2015).



Disposition de l'interface typique des Visual Novel

Dès le début du jeu sont posés les noms des personnages principaux : Marie, la mère et Théo, le fils. Rien n'indique qu'il s'agit de prénoms fictifs ou bien de ceux des personnes réelles représentées par ces personnages. Cependant, si l'on se rend sur les crédits du jeu, il est précisé « Graphismes de l'écran titre, de la scène « Tableau des ruminations », des tableaux de la chambre d'enfant : Réalisés à partir des créations d'Aurélié Marie-Odette Geisler Genvo ». Au cours du jeu, il est expliqué que Marie était une artiste et les tableaux auxquels fait référence cette mention dans les crédits lui sont attribués. On peut donc facilement déduire que la mère s'appelle en réalité Aurélié et que le prénom Marie est un pseudonyme inspiré de son deuxième prénom. Cela se confirme d'ailleurs facilement par une recherche internet qui permet également de comprendre que le prénom Théo est également un pseudonyme, très probablement choisi pour protéger la vie privée de l'enfant en question, dans une certaine mesure.



Tableaux et créations d'Aurélié Geisler Genvo, alias "Marie" intégrés dans le jeu sans modification

Pour obtenir ces informations, il a fallu mener un processus de vérification qui, selon P. Lejeune (Lejeune Philippe, 1975) est un comportement que le lecteur adopte lorsqu'un pacte autobiographique est établi. On constate donc sur ce point que le jeu s'écarte de la définition de l'autobiographie selon P. Lejeune puisqu'il y a modification de la réalité au niveau des prénoms des personnages sans pour autant que cette modification, ayant pour seul objectif le respect de la vie privée de ces personnes, soit précisée dans le jeu ou le paratexte.

Au niveau des graphismes, le jeu étant un Visual Novel, il est constitué d'images fixes. Comme l'explique S. Genvo dans un article (Genvo, 2020) rédigé dans le cadre du projet de recherche-crédation dans lequel s'inscrit *Lie in my Heart*, les images sont le résultat de la superposition retravaillée en digital painting de photos réelles et de dessins en tracés de ces photos. Ce choix artistique permet à la fois de donner au jeu une dimension visuelle plus abstraite et une homogénéité du style et de l'ambiance visuelle mais également de renforcer l'effet de réel puisque les représentations des lieux auxquels le jeu se réfèrent sont par conséquent très fidèles. Lorsqu'ils apparaissent à l'écran, les personnages de Marie, Théo et Sébastien se basent graphiquement sur des photos des personnes réelles représentées par ces personnages. Le traitement graphique des images conserve une certaine intimité tout en permettant au joueur d'avoir une idée relativement réaliste de ce à quoi ces personnes ressemblent. En effet, si l'on connaît ces personnes, on peut les reconnaître dans le jeu mais si on les voit dans le jeu sans les connaître on ne pourra pas forcément les identifier avec certitude si on les croise un jour au détour d'une rue. Ce choix graphique renforce le sentiment de réel lié à l'autobiographie. Cependant, certains personnages secondaires empruntent leurs traits à des célébrités comme c'est le cas de l'inspecteur de police qui ressemble à Coluche dans le film *Inspecteur la Bavure* et s'appelle Inspecteur Michel Clémence là où le personnage du film de Claude Zidi s'appelle Inspecteur Michel Clément. Si cette référence est explicitée par S. Genvo dans son article, seuls les connaisseurs sont en mesure de remarquer cela lors de la session de



Intégration d'un personnage fictif sur une photo prise sur les lieux, le jour du drame

jeu. On se doute bien évidemment, une fois au fait de la référence, que le personnage du policier dans le jeu n'a pas les traits de l'officier qui est réellement intervenu lorsque les faits racontés dans l'histoire ont eu lieu. De la même façon, si les images sont des représentations fidèles, elles restent irréelles pour la plupart. Si certaines comme celles de la scène du mariage a pu se baser sur une photo du mariage, c'est-à-dire de l'instant précis auquel elle se réfère, beaucoup ont probablement été détournées, notamment dans les moments les plus critiques où l'on se doute que personne n'a pris de photo vu le contexte. Dans ces cas-là on imagine facilement que S. Genvo a réexploité des photos dans les mêmes lieux ou avec des expressions faciales similaires dans une démarche de reconstitution.

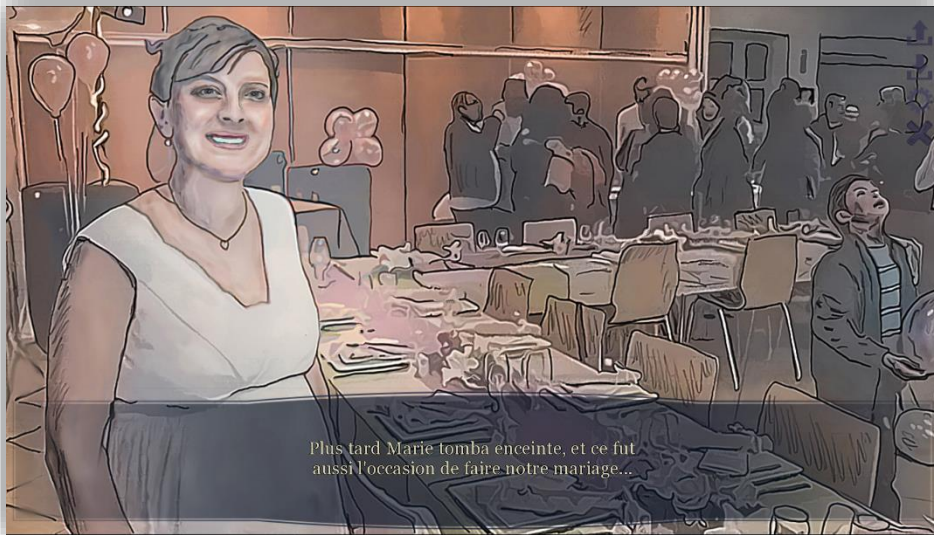


Photo de mariage prise le jour auquel elle est attribuée dans le jeu



Photo qui n'a probablement pas été prise dans le contexte qu'elle représente dans le jeu (crise psychotique de Marie)

On remarque donc, sur l'ensemble du jeu, que certains prénoms sont véritables mais pas tous. Certains éléments graphiques sont fidèles, mais pas tous. Si les éléments qui se veulent fidèles le sont scrupuleusement, les éléments qui ne le sont pas ne sont pas pour autant signalés de manière explicite au joueur. De ce fait on peut se dire que du point de vue de ces éléments, le jeu « montre » la vérité mais pas seulement la vérité, ce qui relève plus de la définition que l'on a de l'autofiction que de l'autobiographie. Cependant, on peut noter que pour tous ces éléments, ceux qui peuvent être considérés comme « faux » par rapport à la réalité auquel le jeu fait références sont uniquement des modifications au niveau du nom ou du physique de personnes à des fins d'anonymisations. En effet, on peut imaginer que bien que les photos soient retravaillées, il faille une autorisation légale pour exploiter l'image de personnes que l'on souhaite intégrer au jeu. Le droit à l'image est une notion que l'on ne retrouve pas dans les définitions de l'autobiographie par P. Lejeune puisqu'il s'intéresse aux textes et non à des supports visuels. Le choix de certaines divergences semble donc être justifié d'une part pour des raisons de protection légale puisqu'une personne dont on exploite des photos, même retravaillées d'elle, pour la représenter en donnant son nom et prénom sans son consentement pourrait vouloir porter plainte. D'autre part, le choix de modification des personnages principaux tels que Théo et Marie relèvent du respect de la vie privée. Dans le cas de Théo, bien que les représentations soient issues de réelles photos de l'enfant, on peut considérer qu'il est suffisamment jeune pour que dans le futur on ne puisse le reconnaître sur la simple base d'images retravaillées et le prénom étant un pseudonyme, le rechercher sur internet ne permettra pas trouver la personne réelle et inversement, chercher le vrai nom de « Théo » n'amènera pas vers le jeu, ce qui le protège de préjudices potentiels dans sa vie professionnelle future.

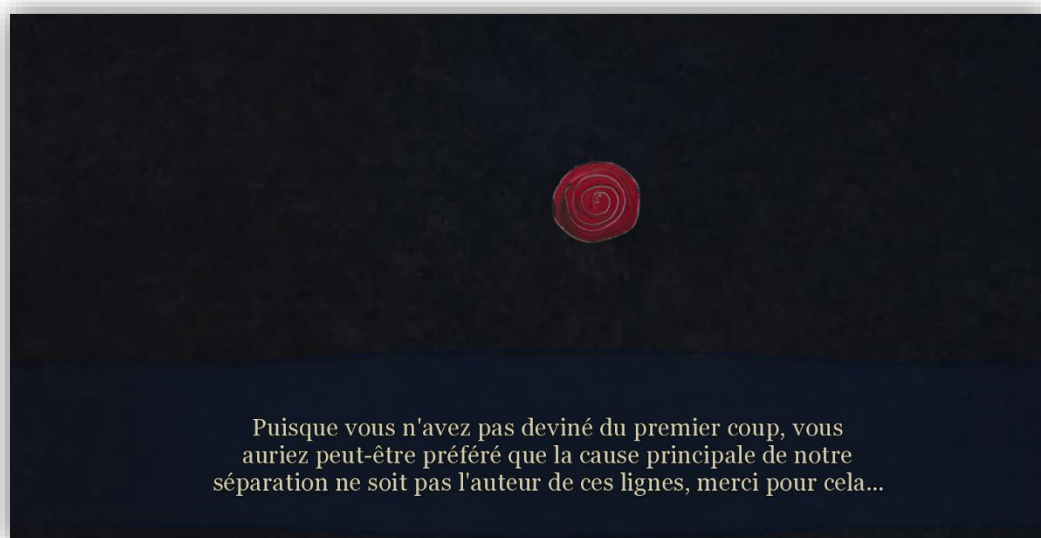
Lorsque l'on s'intéresse à la narration dans *Lie in my heart*, on constate qu'il s'agit d'un récit complet ouvert (Marti, 2014). En effet, il s'agit d'un jeu préalablement scénarisé où le joueur est plongé dans une intrigue qui occupe une place centrale. De plus, c'est un récit ouvert puisqu'il n'y a pas un seul déroulé de l'intrigue vers une seule finalité narrative unique mais au contraire le jeu propose une intrigue complexe qui se structure en embranchements durant lesquels le joueur sera aiguillé vers l'une ou l'autre des issues narratives possibles, en fonction de ses choix. De ce fait, le récit de *Lie in my heart* suit une logique d'arborescence où le joueur suivra l'une des branches pour aboutir à une fin qui sera différente de celle d'un autre joueur ayant effectué des choix différents au cours du jeu. L'exercice des possibles et l'agentivité du joueur se place ainsi dans les choix narratifs qu'il fera puisque ces derniers auront un impact dans la progression. Il existe donc plusieurs versions d'une histoire ayant un point de départ commun. Cela implique que lorsque le joueur fait un choix, il renoncera d'une certaine façon à la forme que l'histoire aurait prise s'il avait effectué un autre choix. C'est notamment pour cette raison que les récits ouverts ont une meilleure rejouabilité que les récits fermés : le joueur est incité à recommencer le jeu en faisant des choix différents pour voir quelle est la fin s'il fait autrement. Une telle construction narrative se base justement sur le « SI ». Dans une œuvre classique au récit linéaire, ou même le déroulement de la vie d'ailleurs, les événements n'ont qu'une issue unique et il arrive de se demander « et si on avait fait différemment ? Que ce serait-il passé ? ». C'est à cette question que répondent les différents possibles narratifs dans un récit ouvert, transformant les spéculations en versions alternatives. On retrouve d'ailleurs cette mécanique dans les livres « dont vous êtes le héros ». Dans un récit ouvert où le joueur crée sa propre version de l'histoire en fonction de ses choix, on va plus loin que de simplement développer les « et si » puisqu'il n'y a pas de version « officielle » et les versions alternatives de « comment ça aurait pu se passer » étant donné que la version « officielle » sera celle que le joueur se crée, avec ses choix, et ne sera pas la même d'un joueur à l'autre. Cela n'est pas cohérent avec la notion d'autobiographie. Comme il a été dit précédemment, dans le déroulement d'une vie les événements ont une issue unique. De ce fait, un récit autobiographique, pour qu'il réponde à la définition d'une autobiographie soit le récit rétrospectif de son existence, est logiquement un récit linéaire puisque l'aspect rétrospectif implique que les événements racontés appartiennent au passé et donc qu'ils se sont déroulés d'une façon unique et définie. Dans ce contexte ci, on peut donc considérer que parmi toutes les branches

possibles de déroulement de l'histoire, une seule est possiblement la « vraie histoire » c'est-à-dire qu'elle reprend les événements et les conséquences tels qu'ils ont réellement eu lieu, tandis que les autres ne sont que des projections de comment auraient pu se passer les choses si les choix de Sébastien, incarné par le joueur, avait été différent des choix réels de l'auteur. Au début du jeu le joueur est justement averti de cette nuance : certains choix sont ceux que l'auteur a fait, d'autres des choix qu'il aurait pu faire. A la fin du jeu, il est d'ailleurs dévoilé la présence d'un signal sonore lorsque le joueur fait un choix qui est « celui de la réalité ». Il s'agit d'un signal sonore discret auquel on ne prête pas forcément attention si l'on n'est pas averti de sa signification : soit on ne le remarque pas, soit on ne remarque pas qu'il n'est pas présent pour tous les choix. Le fait de dévoiler qu'il sert d'indicateur une fois le jeu terminé permet de ne pas impacter sur la première session de jeu tout en offrant la possibilité pour les plus curieux de rejouer et, en se fiant au signal sonore, de tenter de revivre le jeu uniquement avec les « vrais » choix et donc les « vraies » conséquences.

Malgré la présence de ce signal sonore qui permet, uniquement lorsque l'on rejoue, d'identifier laquelle des branches de l'histoire relève de l'autobiographie et a contrario lesquelles sont de l'autofiction, il est possible, dès la première session de jeu, de savoir approximativement dans quelle mesure on se rapproche de l'autobiographie ou de l'autofiction. En effet, le jeu est organisé en séquences à l'issues desquels le narrateur va s'adresser directement au joueur en utilisant le pronom « vous » et lui indiquera combien de choix sur le nombre total de choix de la séquence ont été ceux qu'il (le narrateur, donc l'auteur) a fait et par conséquent si on s'est éloigné ou non de son chemin et donc de la réalité des faits passés. Ces moments de bilan se distinguent du reste du jeu puisqu'ils se placent dans une temporalité différente. R. Cayatte (Cayatte, 2018) définit et distingue l'expérience-cadre, qui regroupe l'ensemble des éléments du jeu qui ont été conçus avant son utilisation, de la procédure, qui regroupe tout ce qui dépendra du joueur. Dans ces deux groupes, il intègre la notion de dualité des temps du récit de C. Metz (Metz, 2013) pour qui l'on distingue le temps de la chose-raconté, que Cayatte inclus l'expérience-cadre, du temps du récit, inclus dans la procédure. Ce modèle semble particulièrement adapté à la narration de *Lie in my heart* où l'on sait que le temps de la chose-raconté est différent du temps du récit. Si on se place dans un présent et des interactions réelles avec même par moment des séquences qui demandent au joueur de réagir dans un laps de temps déterminé, on sait que les événements auxquels il est fait référence n'ont pas lieu « maintenant », et cela avec certitude notamment grâce aux indications temporelles comme au début du jeu où s'affiche sur un écran noir « 6 septembre 2017, 11h ». La structure du jeu n'est pas chronologique et pourtant le joueur expérimentera chaque séquence « au présent » bien qu'elles se passent dans le passé : le jeu commence au jour de la mort de Marie, nous fait revivre l'arrivée du chat dans la vie du couple, dans un passé non-daté, se poursuit sur les jours suivants le décès et nous ramène à l'époque où Marie et Sébastien n'habitent pas encore dans le village de leur rêve. On se retrouve ensuite projeté en 2015 lors de la première crise de Marie, puis on avance chronologiquement en revivant des moments clés de la séparation du couple au suicide de Marie. Une fois revenu à la « date » à laquelle commence le jeu, on est à nouveau propulsé en avant, vers ce qui s'est passé durant les mois suivant le décès.¹ Ce choix de vivre les événements de manière non-chronologique fait partie de l'expérience-cadre et a été admis lors de la conception du jeu. Les dates et les indications temporelles dans le jeu (« deux ans plus tard », « les mois qui suivirent », « le 5 septembre 2017 ») se

rapportent au temps de la chose-raconté et sont des valeurs absolues : elles ne changeront pas, peu importe le moment auquel on joue. Au contraire, les moments où le narrateur brise le quatrième mur et s'adresse directement au joueur en l'interpellant avec le pronom « vous » (ce qui arrive à quatre reprises au cours du jeu) relèvent de la procédure et se placent dans le temps du récit. En effet, le narrateur s'adresse au joueur en faisant le bilan sur sa progression (« vous marchez sur mes pas », « vous vous éloignez de mon chemin ») c'est-à-dire sur les actions qu'il vient de réaliser. Ces séquences se placent donc dans le temps du récit, le moment où l'histoire est racontée au joueur et qui renvoie à la temporalité relative du « maintenant » : si le joueur joue au jeu le 15 janvier 2020, alors c'est le 15 janvier 2020 que le narrateur s'adresse à lui tandis que s'il y joue le 18 août 2024, le narrateur s'adresse au joueur le 18 août 2024.

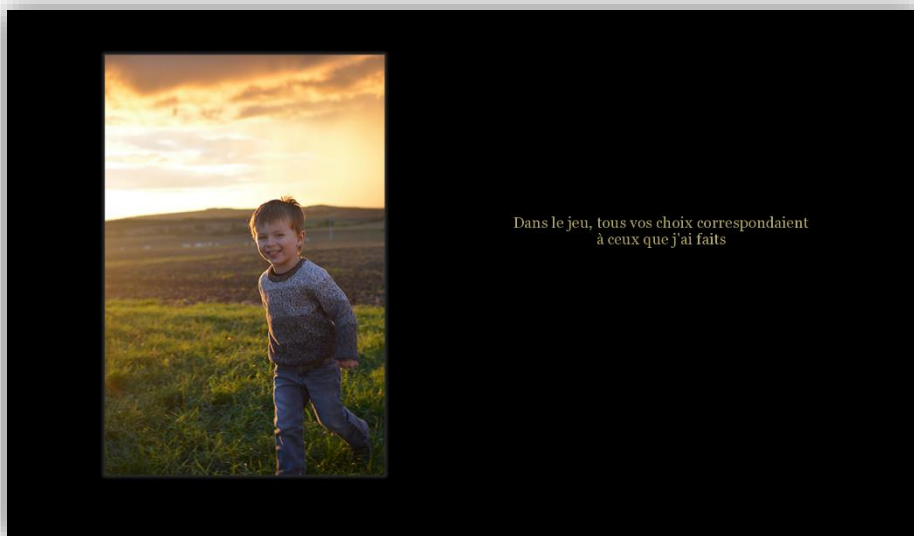
Cette dualité au niveau de la temporalité dans *Lie in my heart* donne une sensation de voyage dans le temps, replongeant dans les souvenirs de Sébastien, ce qui est d'ailleurs renforcé par le caractère non chronologique d'apparition des éléments du récit. Le choix d'une narration non-chronologique où la majorité du jeu se passe dans le passé par rapport à la première scène donne au joueur la sensation de reconstituer une histoire existante plus que de construire une histoire ce qui, d'une certaine manière, participe à faire adhérer au pacte autobiographique que l'auteur souhaite mettre en place. De même, les adresses du narrateur au joueur qui indiquent dans quelle mesure ce dernier s'approche ou s'éloigne du chemin de l'auteur servent ce pacte puisqu'elles rassurent le joueur quant au fait que, bien que le jeu mélange l'autobiographie et l'autofiction, l'auteur semble s'engager auprès du joueur à lui permettre de distinguer la fiction de la biographie. Outre ces trois adresses, on repère une autre séquence où le narrateur s'adresse au joueur : lors du passage qui détermine la séparation. Dans cette séquence, le joueur pourra choisir comment évolue la relation entre Lilith et Sébastien ainsi que lequel d'entre eux sera celui à faire le premier pas vers l'autre. Bien que ces choix soient également soumis à la mécanique du bip sonore qui permet de savoir quels ont été les choix de l'auteur, le narrateur s'adresse directement au joueur avant cette séquence. Il lui explique être conscient de son manque de légitimité et du biais qu'il peut avoir dans le récit de cette histoire, étant fautif. De cette façon il anticipe le fait que le joueur puisse douter de la version des faits, suspectant le narrateur d'occulter des éléments qui pourraient ternir son image. L'auteur lui explique donc qu'il va s'agir de son point de vue purement personnel



Adresse directe du narrateur au joueur

et qu'il sait que le joueur n'a d'autre choix que de lui faire confiance. De cette façon, l'auteur rappelle le pacte autobiographique qu'il tend à établir avec le joueur depuis la présentation du jeu.

Le jeu se constitue donc d'une histoire qui propose plusieurs versions dont l'une est l'autobiographie de l'auteur, S. Genvo, à travers les yeux duquel le joueur va vivre l'histoire. Plusieurs éléments sont mis en place pour permettre au joueur, potentiellement après plusieurs essais, de faire les choix de Sébastien et donc de jouer l'autobiographie. Lorsque le joueur arrive à la fin du jeu en ayant fait tous les choix de l'auteur et donc expérimenté ce qui est considéré comme la réalité des faits, le jeu le lui indique à chaque adresse directe de fin de séquence et lors de la scène de fin où le bilan de la session de jeu dans son intégralité illustré de photos est fait. Dans le cas où le joueur a fait exactement les choix de l'auteur sur la totalité du jeu, alors les photos d'illustration présentées lors du bilan de fin de run sont les originales, sans le travail graphique de superposition de digital painting comme dans l'intégralité du jeu. Si le joueur a fait au moins un choix qui diffère de la « réalité » alors les photos d'illustration du bilan sont présentées traitées graphiquement.

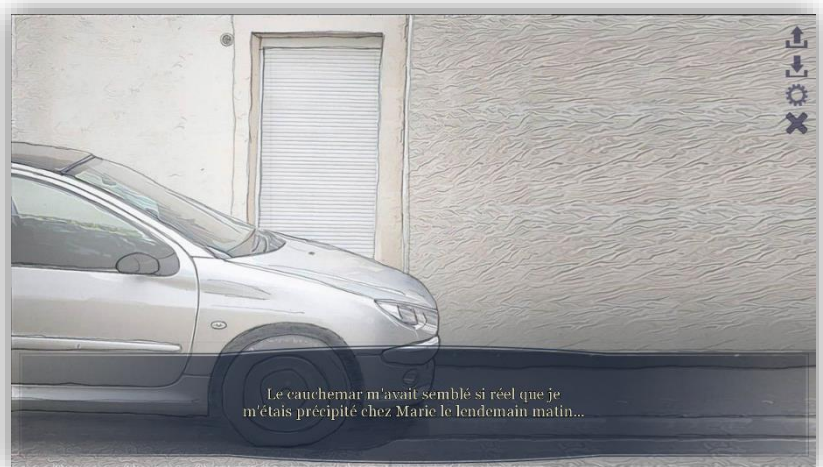


Fin autobiographique où les photos ne sont pas retravaillées



Image retravaillée graphiquement sur les autres fins

Il existe également une fin alternative où Marie ne meurt pas. Pour obtenir cette fin, il faut que le joueur fasse précisément certains choix, parfois ceux de l'auteur, parfois non : quatorze des vingt-sept choix pour cette fin sont ceux de l'auteur. Dans cette version, les différentes séquences de choix sont les mêmes jusqu'au la dernière scène chez la nounou, qui se déroule le 5 septembre 2017. Celle-ci se termine par un simple retour de Sébastien chez lui et une mention au joueur lui disant qu'il sait ce qu'il s'est passé ensuite dans tous les autres versions. Lors du « Happy Ending », cette scène est suivie par une séquence où le personnage de Sébastien est dans son lit, face au miroir, de la même façon que le soir de la mort de Marie au début du jeu. Là aussi, il explique revenir d'un moment épuisant au commissariat où il s'est rendu pour signaler le comportement de Marie à des fins préventives. Il est donc rentré tard et épuisé par les différents interrogatoires qui lui ont fait ressasser le passé (référence à tous les souvenirs qu'il vient de nous faire revivre) et il s'endort. Lors de son sommeil, il fait un cauchemar : celui-ci se constitue de toutes les scènes postérieures au 5 septembre 2017 que nous avons joué précédemment. Il se réveille donc le 6 septembre 2017 après se cauchemar et va se rendre chez Marie avec un mauvais pressentiment, lui parler avec des mots justes pour qu'elle lui ouvre et ils décideront ensemble d'une hospitalisation. Le subterfuge utilisé ici pour permettre d'éviter la mort de Marie bien que le jeu s'ouvre sur son suicide est fréquemment utilisé dans la fiction : ce que le joueur (ou plus largement, lecteur ou spectateur) considèrerait comme la réalité de l'histoire s'avère être un rêve comme prémonitoire qui permettra au personnage de se réveiller avec la bonne intuition et de changer le cours des choses. La structure non-linéaire du jeu et la mécanique du rêve permettent au jeu de présenter au joueur les éléments réels de la vie de l'auteur tout en lui permettant de rendre ces éléments réels finalement irréels dans une version alternative fictive. Ainsi le choix du joueur aura un impact sur le jeu sans pour autant dénaturer le récit de vie : sa construction permet de comprendre que lorsque



Version fictive où Marie est sauvée

l'on se trouve dans le happy ending, la fin que l'on obtient n'est pas la réalité du vécu de l'auteur. Le bilan final de la session de jeu commence d'ailleurs par : « Pour le plus grand bonheur de Théo, vous avez trouvé la fin heureuse que je n'ai jamais trouvée. »

Réception des joueurs

Selon Philippe Lejeune, plus qu'un type d'écriture, l'autobiographie est un mode de lecture (Lejeune Philippe, 1975). En effet, c'est un genre contractuel où l'auteur doit convaincre le lecteur que ce qu'il lit est une autobiographie : le pacte autobiographie s'établit entre l'auteur qui présente son ouvrage comme une autobiographie et le lecteur qui accepte de le considérer comme tel. Afin de voir si le pacte autobiographie a réussi à s'établir, il est donc important de s'intéresser aux avis des joueurs et à leur compréhension du récit : considèrent-ils avoir « joué » à une autobiographie ou à un jeu complètement fictif ? Pour se faire, nous allons étudier les avis du jeu sur Steam (Communauté Steam, s. d.-b) ainsi que les témoignages de bêta-testeurs disponibles sur YouTube.

Pour étudier les avis à propos de *Lie in my heart* sur Steam, nous allons nous intéresser aux quarante-sept avis écrits en français ou en anglais. Quarante-et-un avis sont positifs pour six avis négatifs. Concernant les six avis négatifs, trois d'entre eux sont explicites sur le fait que *Lie in my Heart* est autobiographique. L'une des principales critiques de deux de ces avis est justement centrée sur le caractère autobiographie : l'histoire leur semble trop personnelle et le fait d'en faire un jeu « si vite » est jugé indécent. Ils questionnent également la légitimité de l'auteur vis-à-vis du rôle qu'il a eu dans les événements et se demandent si son ex-femme aurait consenti à la réalisation de ce jeu. Le troisième avis négatif explicitant le fait qu'il s'agisse d'une autobiographie se centre quant à lui sur la forme même du jeu : il est reproché un manque de développement des personnages qui empêche de réellement s'y attacher. La critique peut sous-entendre une mauvaise écriture qui laisse à penser que le joueur ne considère pas qu'il s'agisse d'une autobiographie, cependant il termine son avis en présentant ses condoléances au développeur pour « la perte de son ex-femme »². Les avis négatifs ne faisant pas référence au caractère autobiographie laissent à penser que les joueurs n'ont pas considéré le jeu comme tel : l'un reproche justement le manque de liberté dans les réponses possibles et le fait que les choix n'aient pas un impact radical sur l'histoire tandis qu'un autre estime que c'est « une histoire qu'on a entendu des centaines de fois »³. Ces deux critiques font directement référence aux choix scénaristiques sans prendre en compte que, si c'est le récit de la réalité, il est normal que la trame principale ne change pas drastiquement selon les choix du joueur et que l'histoire ne présente pas les rebondissements d'un bon scénario de fiction.

² Traduction personnelle

³ Traduction personnelle

Lorsque l'on se penche sur les avis positifs, vingt-trois des quarante-et-un avis font référence au caractère autobiographique : la majorité de manière directe et d'autres de manière indirecte en évoquant par exemple la difficulté qu'a dû rencontrer l'auteur pour faire preuve de transparence, l'exploration des divergences entre le jeu et la réalité ou encore en exprimant le souhait que « tout le monde ira bien » en référence à la famille de l'auteur ou en parlant d'une volonté d'à son tour faire une œuvre similaire racontant sa propre histoire. Concernant les avis positifs ne faisant pas référence au caractère autobiographique du jeu, il est souvent question d'une histoire poignante et émouvante, traitant de sujets profonds faisant écho au vécu de certains joueurs. Sur l'ensemble des avis positifs, un seul peut sembler émettre un doute sur le caractère autobiographique en avançant que le jeu permet de « se mettre à la place du narrateur » là où tous les autres avis parlent de l'auteur lorsqu'il est question de celui qui raconte l'histoire, exprimant ainsi qu'ils considèrent vraie l'équivalence auteur/narrateur/personnage principal propre aux autobiographies. De manière générale, le caractère autobiographique du jeu ne semble pas être questionné ou remis en cause : c'est plutôt la légitimité de l'auteur qui le sera ou, plus souvent, le fait de considérer l'œuvre comme un jeu vidéo bien que majoritairement, les joueurs semblent tout de même le définir comme tel.

Conclusion

En conclusion, *Lie in my heart* est un jeu qui répond aux critères de l'autobiographie selon Philippe Lejeune : c'est le récit rétrospectif d'une vie, qui s'intéresse à une personnalité individuelle. Il est à la première personne et l'on a bien une équivalence entre l'auteur, le narrateur et le personnage principal. De plus, le paratexte et les différentes adresses de l'auteur/narrateur au joueur participent à mettre en place un pacte autobiographique. Certes, tous les éléments présents dans le jeu ne sont pas fidèles à la réalité des événements, certains éléments narratifs relevant de la fiction, mais différents procédés comme les adresses au joueur et les signaux sonores permettent de baliser l'expérience du joueur pour lui permettre de distinguer le réel de la fiction au niveau du récit. De ce fait, on pourrait résumer le pacte établi par l'auteur comme un mi-chemin entre l'autobiographie (« Je vous raconte la vérité et uniquement la vérité ») et l'autofiction (« Je vous raconte une vérité romancée où tout n'est pas forcément vrai ») qui serait : « Je vous raconte la vérité et également la façon, fictive, dont les choses auraient pu se passer si mes choix avaient été différents mais vous serez en mesure d'identifier ce qui est vrai et ce qui ne l'est pas ». De ce fait le pacte mis en place par l'auteur semble plus proche du pacte autobiographique dans le sens où l'auteur s'engage à raconter ce qui est vrai en l'identifiant comme vrai et ce qui ne l'est pas en précisant que ça ne l'est pas. Le joueur ne sera donc pas dans le flou et l'incertitude qu'implique l'autofiction qui, elle, laisse planer le doute sur ce qui est vrai ou non.

That Dragon, Cancer

That Dragon, Cancer est un jeu narratif immersif qui retrace le combat de Joel, 4 ans, contre le cancer. Ce jeu a été développé par les parents de Joel, Ryan et Amy Green dans le but d'honorer la mémoire de leur fils. Le jeu est disponible sur Steam (Numinous Games, 2016) mais un site web (Numinous Games, s. d.) entièrement dédié a également été créé. Pour étudier la présentation du jeu, nous nous baserons donc sur ces deux ressources.

Présentation du jeu

Sur la page Steam de That Dragon, Cancer, le jeu est immédiatement défini comme « une lettre d'amour d'un développeur de jeux vidéo à son fils »⁴ dans la section « à propos de ce jeu ». Il y est également directement précisé que le jeu est une expérience narrative avec des interactions en point-and-click et une perspective oscillante entre la première et la troisième personne. Cette présentation du jeu ne pose pas explicitement le fait qu'il s'agisse d'une autobiographie mais plonge directement le potentiel joueur dans le caractère réaliste de l'histoire : le jeu est centré sur Joel, un enfant atteint d'un cancer et cet enfant est une représentation de Joel, le fils du développeur, mort d'un cancer. On comprend tout de suite que le personnage central du jeu est basé sur la personne réelle de Joel et qu'il n'est plus de ce monde, la section s'ouvrant par une citation issue du jeu : « Nous voulons vous montrer qui il était, et comment sa vie nous a changé. »⁵. Cette citation où Joel est évoqué au passé laisse tout de suite le joueur comprendre qu'il est décédé. Outre la mise en contexte qui assume l'équivalence entre le personnage central du jeu et le fils du développeur, la section à propos va également mettre en avant la présence d'éléments importés du réel : des audios issus de vidéos personnelles et les hommages aux personnes chères des donateurs sur Kickstarter. Cette mention informe également sur le mode de financement utilisé pour la conception du jeu : une campagne de financement participatif a été mise en place sur Kickstarter (Numinous Games, 2014).

⁴ Traduction personnelle

⁵ Traduction personnelle

La campagne de financement Kickstarter s'est tenue du 12 novembre 2014 au 13 décembre 2014 et a rassemblé 3 687 contributeurs pour un total de 104 491\$. Cette campagne propose différents avantages selon le montant de la contribution : d'une version digital du jeu à sa sortie pour 15\$ au fait de voir son chien préféré apparaître dans le jeu pour 4000\$ en passant par l'EP digital de la bande son, des posters et fonds d'écran en version numérique, l'accès anticipé aux premières scènes du jeu, l'accès à un site « behind the scene » répertoriant notamment les niveaux abandonnés, l'opportunité de devenir consultant dans le processus de développement ou participer aux conférences de présentation du jeu. D'autres paliers spécifiques concernent des avantages permettant d'agir sur le contenu du jeu : pour un supplément de 25\$, il est possible de faire apparaître son empreinte de main ou de pied dans le décor d'une scène ou un petit message de cinquante caractères sur une carte. Pour 200\$, un cadre sur un mur de l'hôpital dans le jeu est réservé au donateur qui pourra demander d'y intégrer l'œuvre de son choix (dessin, photo, ...) tandis que pour 500\$ il est offert la possibilité de rédiger un message de 250 mots maximum qui pourra être découvert dans des bouteilles flottantes par les joueurs. Si *That Dragon, Cancer* est un jeu faisant le récit de la vie de Joel, il porte également les traces de moments de vie de nombreux donateurs.

La page de présentation du jeu sur Steam est assez peu détaillée mais renvoie à de nombreux autres éléments du paratexte comme la campagne Kickstarter évoquée précédemment ou le site web dédié au jeu (Numinous Games, s. d.). Sur la page d'accueil de ce site, on retrouve le trailer du jeu, les différentes façons de l'obtenir selon les plateformes et une invitation aux dons pour soutenir l'équipe de développement. Le site présente une arborescence simple avec cinq sections en plus de la page d'accueil : « Notre équipe », « Notre famille », « Blog », « Presse » et « Acheter/donner ». Les deux premières sections présentent respectivement l'équipe de développement du jeu et la famille Green en se centrant sur le parcours de Joel. On retrouve notamment le lien vers un blog (R. Green & Green, s. d.) où depuis le 20 janvier 2010, les parents de Joel, Amy et Ryan Green, tenaient un journal en ligne. Ce blog centré sur Joel évoque aussi bien l'évolution de sa maladie, que toutes les petites anecdotes et moments de vie vécus par la famille. De nombreux éléments et souvenirs évoqués dans le blog se retrouveront dans *That Dragon, Cancer*. Il est d'ailleurs fait référence au développement de ce jeu dans le blog, dès mai 2013, dans un post (A. Green, 2013) où Amy annonce que Ryan a quitté son emploi pour qu'ils se consacrent ensemble à des projets artistiques : un livre pour enfant et un jeu vidéo, basés sur Joel. Il y est précisé qu'une démo a déjà été développée. Joel étant décédé le 13 mars 2014, *That Dragon, Cancer* a commencé à être développé alors que Joel était encore en vie.

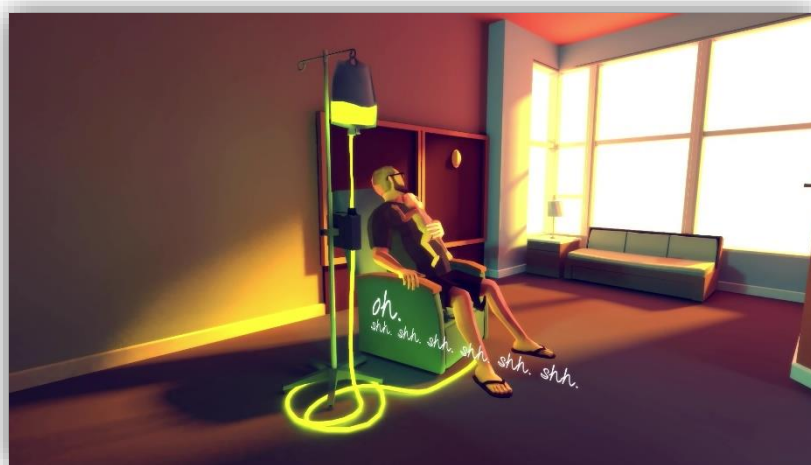
Dans la présentation du jeu sur la page Steam, il est également fait référence à *Thank You For Playing* (Osit & Zouhali-Worrall, 2015), un documentaire portant sur la conception du jeu. Ce documentaire d'une heure et vingt minutes initialement diffusé en avril 2015 lors du Tribeca Film Festival est désormais disponible à l'achat sur des plateformes comme Steam ou Amazon. Sorti avant même le jeu, il suit la famille Green durant la période de développement du jeu et apporte donc des précisions quant au contexte de conception. Il s'agit d'un format qui suit la famille au quotidien et laisse la parole à Ryan et Amy Green. De ce fait, les informations issues de ce documentaire pourront être exploitées pour approfondir l'analyse du jeu.

Si l'on se penche sur les critères d'évaluation de Lejeune vis-à-vis de ces premiers éléments, on peut questionner la validité de certains critères. L'aspect narratif du jeu étant mis en avant, on peut effectivement le considérer comme un récit qui traite la vie individuelle et l'histoire d'une personnalité : celle de Joel. La dimension rétrospective quant à elle peut être critiquée dans le sens où le jeu évoque la vie et la mort de Joel mais que le développement a débuté plus d'un an avant le décès. Cependant, si le blog dédié à Joel n'a pas de dimension rétrospective dans le sens où les informations ont été publiées au jour le jour, au fil des pensées des auteurs, ce n'est pas le cas du jeu. En effet, la publication du jeu ayant eu lieu le 12 janvier 2016 soit près de deux ans après le décès, des choix dans le développement ont été faits, donnant à la version finale une dimension rétrospective : il semblerait que des scènes entières aient notamment été retirés puisque l'un des avantages offerts aux donateurs Kickstarter est l'accès à ces scènes coupées (Numinous Games, 2014). Le critère de définition est l'équivalence auteur, narrateur et personnage principal qui sera étudiée plus en détail dans l'analyse du contenu du jeu bien qu'au premier abord il ne semble pas respecté notamment du fait que le jeu est centré sur Joel qui peut donc être considéré comme le personnage principal mais qui n'est pas l'auteur.

Contenu du jeu

Lorsque l'on lance le jeu, s'affichent simplement le nom du studio et du partenaire, OUYA, une mention recommandant le port d'écouteurs puis le menu s'affiche. Il permet d'accéder aux options d'affichage et de son, de commencer une partie, en continuer une si elle est un cours ou de sélectionner un chapitre. Aucun élément lors du lancement du jeu ne permet d'affirmer la mise en place d'un contrat de lecture quel qu'il soit.

On plonge directement dans un univers aux graphismes en low poly, esthétique minimaliste où les éléments graphiques sont modélisés de manière peu détaillée c'est-à-dire avec peu de polygones (Fontaine, 2018). Ce choix graphique réduit les besoins de performance d'affichage tout en s'éloignant de graphismes réalistes et détaillés. Les personnages sont notamment modélisés sans visages mais présentent des caractéristiques propres aux protagonistes permettant de les identifier facilement. Ryan, le père, est par exemple représenté dans le jeu par un personnage avec des lunettes et une barbe, semblables à celles qu'arbore réellement Ryan Green. Dans le documentaire *Thank You For Playing* (Osit & Zouhali-Worrall, 2015), on apprend que les personnages et la plupart de leurs mouvements ont été modélisés en se basant sur des vidéos réelles, que ce soit pour Joel descendant le tobogan ou Ryan se laissant couler dans l'océan, scène pour laquelle Ryan Green s'est filmé dans une piscine, simulant cette scène dans le réel. De ce fait on remarque que le développement graphique se base sur des scènes réelles mais que certaines de ces situations ont été créées ou recrées de toutes pièces pour les besoins du jeu. Les graphismes des lieux sont eux aussi minimalistes n'intégrant que les éléments nécessaires à l'histoire ou à l'identification du lieu par le joueur : on retrouve une perfusion dans la chambre d'hôpital, un vitrail et un orgue dans l'église, la salle de scanner est une immense salle vide avec seulement le scanner au centre, ... L'objectif n'est pas de représenter un environnement fidèle et complet mais de permettre au joueur de disposer de suffisamment d'éléments pour identifier le lieu où il se trouve. Cette modélisation assez schématique de l'espace se retrouve également dans la cartographie globale du jeu : la symbolique l'emporte sur le réalisme. En effet, chaque espace où se déroule une scène est indépendant : on ne sait pas clairement où se trouve l'hôpital par rapport à l'église ou au parc de jeu. L'articulation des lieux entre eux est elle aussi irréaliste : la chambre d'hôpital est dans une falaise, sur la mer on trouve des petits îlots où sont reconstituées des



Graphismes minimalistes en low poly

pièces de la vraie maison des Green comme on l'apprend dans le documentaire. De plus, l'espace n'est pas constant et se module en fonction des besoins : c'est particulièrement le cas du couloir de l'hôpital qui dans un premier temps forme une boucle rectangulaire dans laquelle on peut circuler librement. A la fin de la séquence, le joueur quitte le couloir des yeux et lorsqu'il revient dessus avec la caméra, le couloir est remplacé par une porte de bloc qui emmènera le joueur à la salle de radiothérapie qui se trouve là où était initialement le couloir menant à la chambre d'hôpital.

Les graphismes, tout comme l'aménagement des espaces, ne sont pas réalistes bien qu'ils puisent leur origine du réel : les personnages sont des avatars modélisés à l'image des personnes existantes auxquelles ils se réfèrent et les lieux reproduisent l'aménagement des vrais lieux où sont passés les Green sans attacher d'importance à une cohérence ou un réalisme géographique. Le but n'est pas de faire une simulation fidèle mais de replonger dans des séquences se voulant représentatives des souvenirs des développeurs.



Reproduction de lieux réels (l'hôpital) sans être fidèle à leur environnement



Incohérences géographiques d'une représentation à l'autre d'un même lieu (hôpital)

On retrouve cette tendance au mélange entre le réel et l'irréel au niveau de l'audio également. La frontière entre les sons diégétiques et extradiégétiques est assez floue : on retrouve des musiques relevant clairement de l'extradiégétique et des bruits d'ambiance diégétiques mais aussi de nombreux enregistrements vocaux dont certains sont à la limite. Si les séquences où le joueur s'approche d'un téléphone sur lequel il peut écouter un message d'Amy sont incontestablement diégétiques, d'autres, comme les pensées ou paroles de Ryan ou les rires et pleurs de Joel sont plus difficiles à classer. En effet, il arrive régulièrement que l'on entende Joel sans qu'il soit présent physiquement dans la pièce et Ryan, que l'on peut voir ou non, s'adresse à lui. Tout au long du jeu, on a aussi bien accès à des dialogues entre les différents personnages qu'à leurs pensées. Le joueur n'a pas une position unique et alterne les points de vue de sorte d'avoir aussi bien accès aux pensées de Ryan qu'à celles d'Amy en « voix-off » mais également à celles des médecins dans la scène de l'annonce de l'échec du traitement de Joel sur laquelle nous reviendrons plus tard pour étudier son traitement narratif particulier. Dans les crédits de fin de jeu, Ryan, Amy et leurs trois enfants Caleb, Isaac et Elijah apparaissent dans la catégorie « voice actor » avec d'autres noms. Cette catégorie liste l'ensemble des personnes dont les voix se retrouvent dans le jeu. Concernant la famille Green, chacun a donc interprété son propre rôle, ajoutant au réalisme du jeu. Cependant, Joel n'apparaît pas dans cette catégorie alors que son personnage parle dans le jeu. Les répliques de Joel ont-elles toutes ou en partie été interprétées par une autre personne ? Le fait que les voix des personnages d'Amy et Ryan soient les voix d'Amy et Ryan Green en plus de la mention « avec de l'audio issus de vidéos personnelles »⁶ dans la fiche steam du jeu, incite le joueur à penser que c'est la voix de Joel Green lorsque Joel parle dans le jeu mais il ne semblerait pas que ce soit forcément le cas. Dans le documentaire *Thank You For Playing* (Osit & Zouhali-Worrall, 2015), on apprend notamment que les rires de Joel dans le jeu sont bien ceux de Joel Green mais qu'au contraire, les pleurs ne sont pas les siens et rien n'est précisé pour les dialogues. Le fait que des passages audio soient issus de vidéos personnelles de la famille est mis en avant sur la page de présentation Steam et accentue le sentiment qu'aura le joueur de plonger dans un jeu où il sera confronté à des choses issues du réel : les messages d'Amy sur le répondeur sont-ils de vrais messages qu'elle a laissés ? La discussion autour de l'histoire sur le chevalier Joel racontée par les parents aux frères de Joel est-elle réelle ? Au vu de la mention dans la présentation, on est tenté de dire que oui, probablement. Le documentaire *Thank You For Playing* (Osit &

Zouhali-Worrall, 2015) nous apprend que non. En effet, on y voit Amy en studio, enregistrer les « messages vocaux » ou encore les frères de Joel enregistrer leur partie de la discussion à partir d'un script qu'Amy présente comme inspiré d'une situation réellement vécue. Il s'agit donc de reconstitutions des événements et non pas d'une réutilisation de la capture de ces événements comme pourrait le laisser penser la présentation du jeu sur Steam.

Dans sa fiche Steam (Numinous Games, 2016), *That Dragon, Cancer* est d'ailleurs présenté comme un jeu narratif en *point-and-click*. Le gameplay se retrouve donc secondaire, au service d'une narration centrale tout au long du jeu. *That Dragon, Cancer* est un récit complet fermé (Marti, 2014) : scénarisé, il ne propose qu'une seule issue narrative, peu importe les choix ou les performances du joueur, l'issue sera la même. L'exercice des possibles et l'agentivité du joueur ne se situent donc pas au niveau du contenu de l'histoire mais dans sa navigation dans la narration, de manière plus ou moins marquée. En effet, le gameplay s'axant sur une mécanique de point-and-click où le joueur peut se déplacer et interagir avec l'environnement permet de donner un sentiment de liberté au joueur : il pourra choisir d'aller dans certains endroits où d'interagir avec certains objets pour déclencher des éléments narratifs facultatifs ou au contraire d'aller à l'essentiel. Cependant de nombreux mécanismes sont mis en place pour guider le joueur dans l'histoire : que ce soit dans le parc de jeu où il n'est pas possible de faire demi-tour pour quitter le parc par là d'où on vient ou pour retourner dans le parc une fois qu'il est quitté ou dans l'église où l'on peut monter les escaliers mais pas les descendre, il n'est généralement pas possible de revenir sur ses pas dans le jeu. Les interactions possibles dans une même scène sont généralement limitées et une fois que le joueur s'est placé, a regardé ou cliqué à un endroit précis programmé pour déclencher la suite de l'histoire, il est obligé d'avancer dans la narration.

Une scène a cependant un traitement narratif particulier qui diffère du reste du jeu, celle où l'on apprend l'échec du traitement de Joel. Au début de cette scène, on est dans un bureau où il y a Amy, Ryan, Joel et deux médecins. Le joueur n'incarne pas de personnage présent dans la pièce mais il a un point de vue fixe, comme s'il était une personne invisible, assise à côté de Joel. Devant lui, il y a un appareil semblable à un jouet sur lequel sont représentés les quatre adultes présents dans la pièce. Il y a aussi un bouton *play* et un bouton de retour en arrière. Dans cette scène le joueur va assister à un dialogue entre les différents personnages qui sera divisé en étapes successives. Avant chaque étape, il peut choisir l'une des personnes représentées sur le jouet et lorsqu'il appuie sur *play*, l'étape se déroule du point de vue de la personne sélectionnée : les dialogues entre les personnages sont les mêmes mais le joueur aura également les pensées de la personne choisie. Le bouton retour en arrière permet de remonter dans les étapes. Grâce à ce mécanisme, le joueur peut donc choisir de passer cette scène toujours avec le point de vue de la même personne, d'alterner les points de vue ou de visionner chaque étape de la discussion selon les quatre points de vue disponibles. Dans ce passage, il est possible de connaître aussi bien les pensées des auteurs, Amy et Ryan, comme dans le reste du jeu, que les pensées des médecins. S'il semble cohérent que les auteurs retranscrivent leurs pensées dans leur œuvre, on peut s'interroger sur la véracité des pensées des médecins : s'agit-il de spéculations de la part des auteurs ? Ont-ils interrogé les médecins concernés sur leurs pensées à cet instant ? On ne sait rien à ce propos et ce passage éloigne le jeu de la définition de l'autobiographie de Lejeune puisque dans les pensées des médecins, le « je » n'est ni l'auteur, ni le narrateur principal.



Dispositif de sélection du point de vue

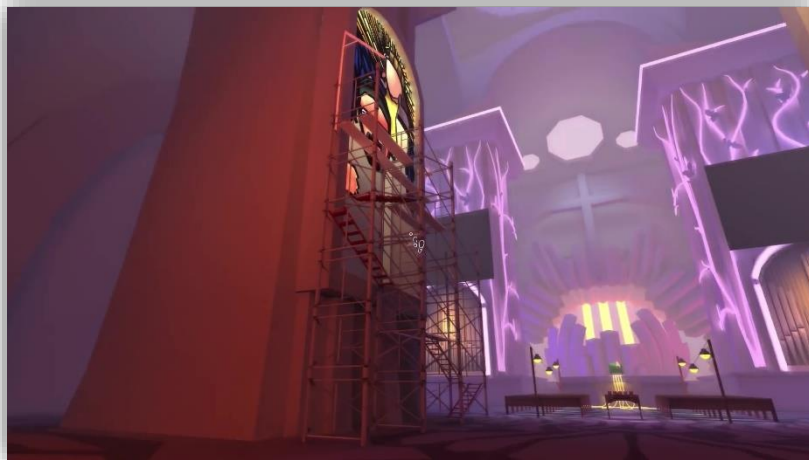
De manière générale, l'équivalence auteur, narrateur, personnage principal n'est pas stable tout au long du jeu du fait des changements de focalisations. Cependant, si le jeu est centré sur Joel, que le joueur n'incarne jamais vraiment, il n'est pas forcément le personnage principal. Ce rôle est plutôt celui de Ryan, ou dans une moindre mesure d'Amy notamment car c'est principalement à leurs pensées que le joueur est confronté. Ryan et Amy étant les auteurs du jeu, on peut donc considérer que l'équivalence auteur, narrateur, personnage principal, critère de l'autobiographie pour Lejeune (Lejeune Philippe, 1975), se retrouve dans le jeu bien qu'elle ne soit pas constante ou toujours explicite.

Concernant la temporalité du jeu, aucune information ne permet réellement d'en définir clairement les contours. En effet, le seul indice que le joueur peut avoir est l'aspect de Joel : parfois représenté comme un bébé, parfois comme un enfant de 4 ans. Les représentations variables de Joel permettent au joueur de comprendre que la narration du jeu n'est pas chronologique bien que l'on suive une progression logique : la scène de la radiothérapie a lieu avant l'annonce de l'échec du traitement, les états d'âmes des parents sont exprimés après cette annonce et le jeu se termine sur ce que le joueur comprend comme être Joel au paradis.



Séquence finale, représentation de Joel "au paradis"

En effet, lors de la dernière scène le joueur est sur une barque, avec Joel, qui se dirige vers une île. Dans cette barque, il y a une enveloppe « Pour Amy de la part de Ryan » qui, lorsque le joueur clique dessus, déclenche une séquence sonore où Ryan explique que le silence remplace les rires de Joel et qu'il leur manque. On comprend donc qu'il est décédé. On arrive ensuite sur l'île où l'on retrouve Joel qui rit auprès de son chien en mangeant d'énormes pancakes. Cette scène très symbolique tend à représenter le passage de Joel dans l'au-delà, dans un endroit où il n'est plus auprès de ses parents restés de l'autre côté mais où il est heureux et entouré de ce qu'il aime. C'est une représentation très chrétienne de la vie après la mort. Cette scène n'est pas la seule à intégrer une vision religieuse des événements. En effet, Amy et Ryan Green sont des évangélistes pratiquants et très impliqués comme on peut le voir sur tous leurs réseaux, jusque dans la biographie Twitter de Ryan Green où il se revendique « Jesus follower » (R. Green, s. d.). De ce fait, on retrouve tout au long du jeu de nombreuses références et réflexions religieuses notamment après que l'on apprenne l'échec du traitement de Joel où Amy se réfugie dans sa croyance pour garder espoir tandis que Ryan se perd et se demande pourquoi dieu lui inflige cette épreuve.



Scène dans l'église : présence de symboles religieux explicites

Dans le documentaire *Thank You For Playing* (Osit & Zouhali-Worrall, 2015), il expliquera d'ailleurs qu'il avait la volonté de mettre le joueur face à la mort pour lui demander ce à quoi il croit. L'omniprésence de la religion au sein du jeu, et dans la vie de ses auteurs, en font une œuvre métaphorique. En effet, l'objectif d'Amy et Ryan Green n'est pas de proposer une expérience factuelle ou réaliste de ce qu'a été leur combat contre le cancer de Joel mais de faire une œuvre poétique, comme cela est précisé sur la présentation Steam. Ce traitement métaphorique se retrouvant au niveau de la narration, on retrouve assez peu d'informations factuelles sur la maladie et lorsque c'est le cas, aucun contenu explicatif ne permet d'en savoir plus directement dans le jeu. Par exemple, lors de la scène de l'annonce de l'échec du traitement, le médecin explique qu'avec l'« ATRT » dès qu'il y a une quelconque récurrence, ce n'est pas bon signe. ATRT est le sigle pour *Atypical teratoid rhabdoid tumor* c'est-à-dire tumeur tératoïde rhabdoïde atypique, qui est le type de tumeur qu'avait Joel. Ce sigle est utilisé dans le jeu mais n'est explicité à aucun moment, pour savoir ce dont il s'agit le joueur est donc obligé de faire ses propres recherches. Le jeu s'inscrivant dans la continuité du blog sur Joel (R. Green & Green, s. d.), les auteurs ont pu faire ce choix de ne pas expliquer la maladie de Joel en partant du principe qu'une partie des joueurs ont suivi le combat de Joel notamment via ce blog et sont donc au courant des détails de sa maladie tandis que les autres pourront consulter ce blog à la suite de leur expérience de jeu. D'une certaine manière, l'histoire des Green vis-à-vis du cancer de Joel représente un ensemble d'éléments dispersés sur de multiples plateformes médiatiques : le blog de Joel, le jeu vidéo *That Dragon, Cancer*, le documentaire *Thank You For Playing* (Osit & Zouhali-Worrall, 2015) ou encore le livre pour enfant *He's not dead yet* (R. Green & Green, 2013). Chacun de ces médias apporte sa propre contribution au développement de l'histoire ainsi que des éléments nouveaux pour le lecteur qui, pour avoir l'intégralité des informations disponibles, devra consulter l'ensemble de ces médias. Ce processus narratif entre dans le cadre des définitions de la narration transmédia selon Jenkins (Jenkins, 2013) et Bourdaa (Bourdaa, 2013). Dans cet univers transmédiatique, le jeu vidéo est le média dont la parution est la plus récente puisque même le documentaire sur son développement a été publié quelques mois avant. De ce fait, il y avait déjà une communauté suivant l'évolution de Joel depuis le début du blog en 2010 et justifiant le choix d'un financement participatif du jeu sur Kickstarter. Ce type de financement a d'ailleurs des conséquences directes sur le contenu du jeu puisqu'il a permis aux donateurs d'intégrer des messages ou des œuvres visuelles (photos,

peintures, dessins, montages) dans le jeu. Ainsi, lorsque le joueur se trouve dans le couloir de l'hôpital, l'ensemble des tableaux aux murs abritent des œuvres envoyées par les contributeurs Kickstarter. Une scène du jeu se déroulant également à l'hôpital permet au joueur de simplement se déplacer dans les couloirs où de nombreuses cartes de vœux sur lesquelles se trouvent les messages des contributeurs sont dispersées dans l'espace. Dans cette séquence, le joueur peut cliquer sur les différentes cartes afin de lire les messages personnels de chacun ou choisir de sortir directement pour passer à la scène suivante. Rien dans le jeu au moment de cette scène n'informe le joueur sur l'origine de ces cartes et d'un point de vue narratif, cette séquence n'apporte rien à l'histoire de Joel. Il semblerait donc qu'elle ait été ajoutée dans le seul but d'intégrer les messages des contributeurs. Ce contenu, bien que l'on puisse d'une certaine manière estimer qu'il renvoie au réel dans la mesure où il ne s'agit pas de faux hommages rédigés par un auteur, ne relève pas du récit autobiographique de la famille Green.



Intégration des messages des contributeurs Kickstarter



Contenus des cadres aux murs choisis par les contributeurs

En conclusion, le contenu du jeu, aussi bien visuellement que narrativement, offre au joueur une représentation assez symbolique de l'histoire de la famille Green où se mêlent réel et irréel sans distinction bien que l'aspect métaphorique soit évident, certaines scènes étant irréalités comme les séquences où Joel est représenté flottant dans un espace indéfini.

Réception des joueurs

Pour étudier la réception des joueurs, nous allons nous baser sur les avis publiés sur Steam (Communauté Steam, s. d.-d). 90% des 1 140 évaluations sont positives bien que l'on retrouve des points négatifs dans beaucoup d'entre elles. L'idée que l'histoire racontée par le jeu soit réelle et émouvante semble unanime mais de nombreux avis créent un débat autour de certains éléments comme le prix que beaucoup trouvent trop élevé pour un jeu ayant une durée de deux heures, la classification de cette œuvre comme un jeu alors qu'une partie des joueurs la qualifie plutôt d'expérience mais surtout l'aspect religieux. En effet, le point qui semble revenir le plus souvent négativement dans les avis aussi bien positifs que négatif est la place prise par la religion dans le jeu qui, pour certains, a été un réel frein à l'appréciation de *That Dragon, Cancer*. Aux personnes reprochant l'omniprésence de la religion particulièrement dans la deuxième moitié du jeu, d'autres répondent qu'il s'agit de l'histoire personnelle d'Amy et Ryan, que si c'est avec la religion qu'ils ont réussi à continuer malgré les obstacles alors il est normal qu'ils la fassent apparaître dans le jeu. Cet argument renforce l'idée que ce jeu est considéré par le public comme le récit autobiographique d'Amy et Ryan puisqu'il trouve légitime que celui-ci soit fait au prisme de leurs croyances et selon leur ressenti.

Dans les différents avis, on retrouve de nombreux témoignages de joueurs ayant également une expérience avec le cancer, la maladie ou plus largement la mort. La section commentaire, au-delà de permettre aux personnes de donner leur avis sur le jeu, est devenu un espace de partage d'expériences personnelles des uns et des autres face à des problématiques similaires. D'autres joueurs évoquent le fait qu'ils ont joué au jeu après avoir regardé le film documentaire sur son développement ou encore après avoir suivi le blog sur l'état de santé de Joel.

Conclusion

En conclusion, *That Dragon, Cancer* est un jeu vidéo qui, au niveau de son contenu, peut être considéré comme une autofiction plus qu'une autobiographie du fait de sa narration et ses espaces fortement métaphoriques en plus de graphismes plus symboliques que réalistes. Cependant, le pacte autobiographique mis en place par les auteurs est majoritairement très fortement accepté par les joueurs. Cela s'explique par la narration transmédiatique mise en place entre les différents supports de témoignage exploités par la famille Green. Par conséquent, de nombreux joueurs connaissaient l'histoire des Green avant même de jouer à *That Dragon, Cancer*. Selon Lejeune (Lejeune Philippe, 1975), l'autobiographie étant principalement définie par le pacte mis en place et la façon dont le lecteur accepte ou non ce pacte, on peut considérer que *That Dragon, Cancer* est un jeu autobiographique.

Cibele

Cibele est un jeu vidéo au sujet des relations amoureuses en ligne. Développé par Star Maid Games, il est sorti en novembre 2015 sur Steam. Pour étudier la manière dont le jeu se présente, nous allons donc nous intéresser à sa fiche Steam (Star Maid Games, 2015) ainsi qu'au site web dédié (Star Maid Games, s. d.-a) mais également à un article de presse (Hudson, 2015) en particulier, paru le 4 novembre 2015 soit deux jours après la sortie du jeu, du fait qu'il résulte d'une interview de Nina Freeman et intègre de nombreuses citations de ses propos. L'article étant mis en avant aussi bien sur la fiche Steam que le site internet du jeu, on peut considérer que la développeuse a accrédité cette source.

Présentation du jeu

Sur Steam, *Cibele* est présenté comme un jeu « basé sur une histoire vraie »⁷. Si cette présentation explicite le fait que le joueur va se glisser dans la peau de Nina et que de nombreux extraits vidéo lui permettront de plonger un peu plus dans la vie de Nina, il n'est fait aucune référence directe à Nina Freeman, la game designer, qui pourrait renforcer la notion d'équivalence auteur, narrateur, personnage principal. On retrouve cependant une explication plus détaillée du contexte de création dans le kit de presse (Star Maid Games, s. d.-b) disponible sur le site du jeu. Il y est expliqué que *Cibele* a d'abord été prototypé seul par Nina Freeman au cours du printemps 2014 dans le cadre d'un cours de prototypage de jeux vidéo à l'université de New York puis que l'équipe de Star Maid Games s'est jointe à Nina pour l'aider à faire de ce prototype un jeu complet, et ce durant leur temps libre. Cette information met en avant le fait que bien que le jeu soit le travail d'une équipe de six personnes, il est à l'initiative de Nina Freeman, que l'on considérera donc comme « l'auteur » du jeu.

⁷ Traduction personnelle

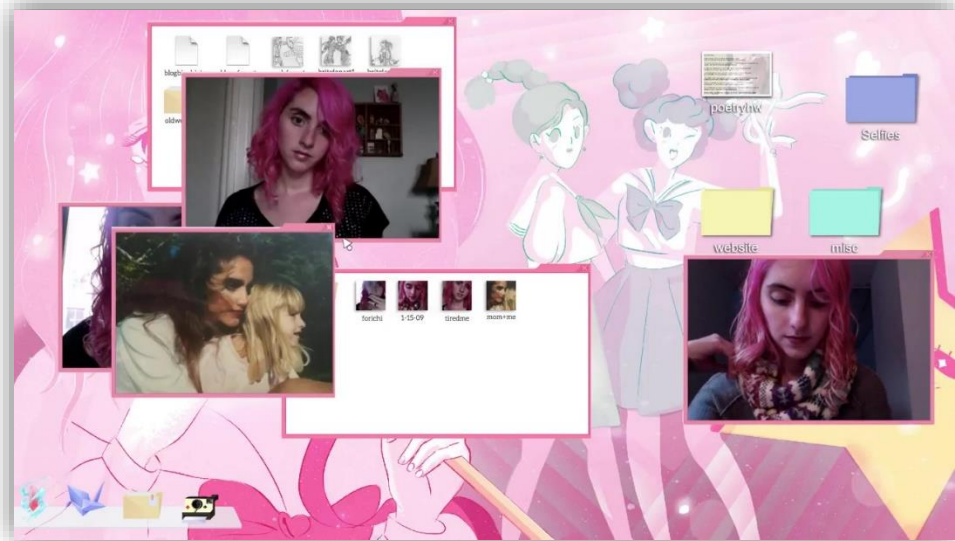
De manière générale, les éléments paraludiques de *Cibele* attestent qu'il s'agit d'un jeu basé sur une histoire vraie sans donner plus de détails. Dans le trailer (hentaiphd, 2015) annonçant la date de sortie du jeu publié sur la chaîne Youtube de Nina Freeman, on y voit des extraits du jeu où apparaissent des photos et vidéo de Nina. Si le paraludique ne tend donc pas à nous convaincre du caractère autobiographique de l'œuvre, il explicite l'équivalence entre l'auteur et le personnage principal : Nina Freeman. C'est dans l'article de Laura Hudson (Hudson, 2015) que l'on aura le plus d'éléments explicatifs sur la place occupée par le réel dans le *Cibele* puisqu'il y est comparé le contenu du jeu avec le vécu de Nina Freeman. C'est pourquoi les informations délivrées par cet article seront exploitées dans l'analyse du contenu du jeu.

Contenu du jeu

Le jeu commence sur une indication temporelle : 18 février 2009. On a ensuite une cinématique où l'on voit Nina Freeman assise à son bureau, elle clique et le joueur se retrouve sur l'interface du bureau dans son ordinateur. Le jeu va alterner entre deux espaces : ce qu'il se passe dans l'ordinateur et ce qui se passe à l'extérieur de l'ordinateur. Tout ce qui est externe à l'ordinateur, donc au virtuel, se présente sous forme de cinématiques en prise de vue réelle où Nina Freeman incarne son propre rôle.



Cinématique de début de jeu, en prise de vue réelle



Interface du bureau sur l'ordinateur de Nina

Le joueur n'a d'agentivité que dans l'ordinateur où il peut explorer les différents dossiers et applications du bureau. Il a ainsi accès à des fichiers textes, des photos ou encore des mails. Les photos sont des photos réelles, de Nina, de lieux, ou de ses amis. Le joueur peut donc explorer l'ordinateur de Nina pour en apprendre plus sur elle. Il peut également lancer un jeu sur l'ordinateur : Valtameri. Lorsque le jeu est lancé, Nina reçoit un appel vocal de Ichi, un autre joueur. S'en suit une période de gameplay où le joueur incarne l'avatar de Nina, Cibeles, et progresse dans un niveau de Valtameri. Dans Valtameri, le joueur peut se déplacer en cliquant et attaquer des ennemis en cliquant dessus jusqu'à ce que le boss apparaisse et qu'il puisse l'attaquer de la même façon. Aucun des ennemis n'attaque en retour, il n'est pas possible de perdre. Le gameplay de Valtameri n'est qu'un prétexte pour distraire le joueur pendant que l'histoire se poursuit dans ses oreilles, au travers de la conversation entre Ichi et Nina. En plus de ce dialogue, le joueur a accès aux chat privés en jeu de Nina ainsi qu'à ses mails. Il va donc pouvoir observer les différentes interactions de Nina avec son entourage et ainsi en apprendre plus sur la situation. Les différents médias à disposition du joueur interagissent tous entre eux : le joueur ne peut pas finir le niveau avant la fin de la conversation avec Ichi et celle-ci sera parfois relancée par les messages textes ouverts par le joueur : s'il décide de laisser une notification nécessaire à la poursuite de la conversation avec Ichi, alors il pourra attaquer autant d'ennemis qu'il veut dans Valtameri, il ne progressera pas dans le niveau et la conversation avec Ichi se résumera à des indications liées au jeu (« Viens au sud »,

« Où es-tu ? », ...) jusqu'à ce que la notification nécessaire à la progression dans l'histoire soit ouverte.



Interface du jeu Valtameri au niveau 1



Interface du jeu Valtameri au niveau 2

Le jeu se divise en trois actes tous construits de la même manière : une première phase où le joueur est libre d'explorer l'ordinateur de Nina jusqu'à décider de lancer Valtameri, ce qui déclenche la deuxième phase où il pourra progresser dans le niveau en écoutant les échanges entre Nina et Ichi et une fois le niveau compléter, l'acte se termine par une cinématique en prise de vue réelle. Les trois actes se déroulent chronologiquement mais sont séparés par des ellipses temporelles : le premier acte se déroule le 18 février 2009, le deuxième prend place le 13 avril 2009 avec la mention « deux mois plus tard » et le troisième acte est daté au 10 août 2009 « 4 mois plus tard ». Les cinématiques à la fin des deux premiers actes ne sont pas datées, laissant penser qu'elles ont lieu le même jour contrairement à la cinématique du dernier acte, qui clos le jeu, qui est indiquée se dérouler le 18 septembre 2009.

Au niveau des graphismes, le choix scénaristique permet d'appuyer la sensation de réel du fait que tout ce qui est référence au monde réel est en live action tandis que les éléments dessinés sont ceux se trouvant dans l'ordinateur, ce qui est cohérent avec la réalité. De plus, le jeu auquel joue Nina, Valtameri, est irréel. De ce fait, la représentation graphique de ce jeu dans *Cibele* ne peut qu'être fidèle puisqu'il ne s'agit pas d'une imitation d'un jeu existant. Dans l'article de Laura Hudson (Hudson, 2015), on apprend que le jeu auquel jouait en réalité Nina était Final Fantasy XI, un MMORG au même titre que Valtameri bien qu'il ne schématise que vaguement les caractéristiques de ce genre de jeux vidéo.

Concernant le sound design, les cinématiques sont enrichies de musiques de fond, qui constituent les seuls éléments sonores extradiégétiques du jeu : aux niveaux des paroles, si nous avons accès aux conversations, mails et autres documents numériques de Nina, nous n'avons pas accès à ses pensées et tous les dialogues audio sont ses échanges avec Ichi, soit des paroles entendues par l'ensemble des protagonistes assistant à la scène dans le jeu. Lors des phases d'exploration de l'ordinateur, le joueur n'entend que les clics de sa souris qui sont des sons diégétiques. Pour ce qui est des séquences dans Valtameri, il s'agit d'une mise en abyme où l'on joue à un jeu vidéo (Valtameri) dans le jeu vidéo (*Cibele*). Valtameri présente un sound design assez classique : il y a une musique de fond et des effets sonores pour les attaques et les déplacements du boss. On entend également les clics de la souris et le bruit des notifications de la messagerie en jeu. Ces clics de souris sont des sons diégétiques appartenant à *Cibele* tandis que le reste des sons appartiennent à Valtameri. La mise en abyme induit que, si la musique de fond et le bruit des notifications sont extradiégétiques tandis que les effets sonores d'attaque et du boss sont diégétiques dans Valtameri, l'ensemble de ces sons sont diégétiques dans *Cibele* puisque le personnage de Nina les entend tous. De ce fait, dans *Cibele*, seules les musiques de fond lors des cinématiques sont extradiégétiques tandis que lors des séquences où le joueur peut interagir avec l'ordinateur de Nina, il se retrouve à la place de la jeune fille : il ne peut voir que ce qu'elle peut voir et entendre que ce qu'elle peut entendre. Il n'a cependant pas accès à ses pensées.

Dans *Cibele*, on retrouve l'équivalent auteur, narrateur, personnage principal qui est un critère fondamental de l'autobiographie selon Lejeune (Lejeune Philippe, 1975) : le personnage principal est Nina, qui représente Nina Freeman, auteur du jeu. Le fait que l'on ait accès à ses documents laisse penser qu'elle est aussi le narrateur puisque le joueur voit les choses de son point de vue. Cependant, le joueur n'a pas accès à ses pensées et ne peut pas modifier les choix qu'elle fait bien qu'il contrôle son avatar dans Valtameri. De ce fait on peut questionner la place du joueur : incarne-t-il Nina ? Il semblerait qu'il soit plutôt un spectateur extérieur, libre d'explorer et d'observer la vie de Nina, personnage autonome, en interagissant avec l'environnement virtuel du pc de la jeune fille. Cette place se justifie par le traitement narratif du jeu. En effet, il s'agit d'un récit complet fermé (Marti, 2014) où le joueur se retrouve plongé dans un scénario prédéfini avec une seule issue possible. Les choix et les performances du joueur n'auront pour seul impact sur le jeu que le temps que cela lui prendra à atteindre la fin : il peut choisir d'explorer en détail l'ordinateur de Nina, regarder toutes ses photos, lire les brouillons de ses poèmes, comprendre un peu plus qui elle est, ou au contraire directement lancer Valtameri pour progresser dans le récit sans s'attarder sur les détails annexes facultatifs à la compréhension de l'histoire mais présents pour enrichir l'univers narratif. Il peut également décider de s'impliquer dans le gameplay de Valtameri, n'ouvrant pas immédiatement les notifications, pouvant attaquer des ennemis indéfiniment ou au contraire consulter les notifications immédiatement et ne « jouer » à Valtameri que lorsque la conversation entre Nina et Ichi se suspend, laissant comprendre que le joueur doit progresser dans Valtameri pour poursuivre le récit de *Cibele*.

L'histoire racontée dans *Cibele* est celle de Nina, une jeune fille jouant à un jeu en ligne où elle va rencontrer Blake, un garçon utilisant le pseudonyme d'Ichi, et entamer une relation virtuelle avec lui jusqu'à finir par le voir et avoir sa première relation sexuelle avec lui. A l'issue de cette relation, Blake la rejette. Lors d'un entretien avec Laura Hudson (Hudson, 2015), Nina Freeman nous en apprend plus sur l'histoire sur laquelle se base le jeu : elle a effectivement rencontré un garçon en ligne avec qui elle a fait sa première fois pour ne plus jamais le revoir autrement que dans le jeu, qui était *Final Fantasy XI*. C'est cette expérience qu'elle a décidé de retranscrire dans un jeu sept ans plus tard. Elle justifie le temps écoulé entre les faits et le développement du jeu par une volonté d'avoir une vision critique et rétrospective. Selon Lejeune, une autobiographie se définit et se distingue par exemple d'un journal intime, notamment par son caractère rétrospectif (Lejeune Philippe, 1975). Pour concevoir ce jeu, Nina Freeman s'est plongée dans ses archives numériques, notamment les historiques de discussions avec « Blake » afin de représenter fidèlement les personnages et leur relation. Bien que l'on puisse estimer qu'il réside une certaine inexactitude dans la retranscription des échanges entre les deux protagonistes, notamment du fait que Nina Freeman n'ait pu explorer que les chats écrits et non les conversations vocales ou encore qu'elle ait probablement dû condenser les discussions pour les rendre intelligibles au joueur, le travail de recherche qu'à effectuer l'auteur témoigne de sa volonté de rendre le jeu fidèle à une réalité concrète et non à un souvenir potentiellement déformé. Cependant, n'étant plus en contact avec la personne représentée par le personnage de « Blake/Ichi », elle a volontairement modifié son prénom et d'autres détails (probablement sa localisation géographique) afin de préserver son identité. De ce fait, si dans le jeu le personnage de Nina est joué visuellement et vocalement par Nina Freeman elle-même, le personnage de Blake est joué visuellement et vocalement par deux personnes différentes dont aucune n'est la personne auquel Blake fait référence. En effet, les crédits du jeu nous informent que la voix de Blake est jouée par Justin Briner mais son personnage dans les courts métrage ou sur les photos est joué par Emmett Butler, programmeur du jeu, qui s'avérait également être le petit ami de Nina Freeman à l'époque, comme nous l'indique une photo d'eux (Freeman, 2016) postée sur Instagram le 28 mai 2016 par Nina Freeman où elle indique en légende qu'ils « sortent ensemble depuis 4 ans ce mois-ci » c'est-à-dire depuis mai 2012 alors que le développement de *Cibele* a commencé au printemps 2014 (Star Maid Games, s. d.-b). Le compte Instagram de Nina Freeman étant alimenté depuis 2012, il permet aussi de

constater qu'elle s'est teint les cheveux en rose aux alentours du 30 décembre 2013 (Freeman, 2013) soit plusieurs années après l'histoire du jeu qui se déroule en 2009. Il y a donc un décalage temporel entre le jeu et la réalité : des photos prises en 2014 sont intégrées au jeu comme prises durant la période où l'intrigue prend place soit en 2009

Tandis que les photos de 2009 sont donc présentées comme étant antérieures à 2009.

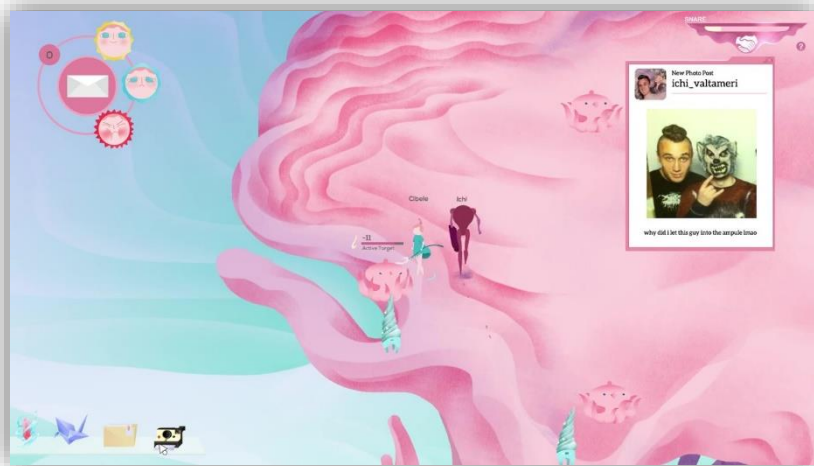


Photo postée par « Blake » en février 2009, dans le jeu.



Photo originale postée par Nina Freeman en novembre 2014 sur Instagram

En conclusion, Cibeles est un jeu présenté comme basé sur une histoire vraie qui invite le joueur non pas à revivre exactement les souvenirs de Nina au détail près mais qui le plonge dans un univers et une ambiance recréant l'expérience vécue par Nina : des chats vocaux et textuel sur fond de MMORPG au gameplay répétitif n'étant que prétexte à la création de lien sociaux virtuels. L'objectif de Nina Freeman n'était pas d'être factuelle et transparent quant au déroulé de cette relation mais de créer un espace réaliste permettant au joueur de ressentir ce qu'elle a pu ressentir au travers de cette expérience.

Réception des joueurs

Sur Steam, les avis (Communauté Steam, s. d.-a) autour de *Cibele* sont mitigés, comptabilisant à peu près autant d'avis positifs que négatifs en anglais et français. Aussi bien dans les avis positifs que négatifs, on retrouve un discours hésitant à propos du jeu : des avis négatifs commencent en disant qu'ils ont aimé le jeu ou qu'ils auraient aimé classer leur avis comme positif, et inversement. Beaucoup expriment la difficulté qu'ils ont eu à évaluer le jeu au prisme du recommandé (positif) / non-recommandé (négatif) mis en place par Steam. En effet, de manière générale les avis positifs et négatifs vont dans le même sens : la durée du jeu est jugée trop courte et impliquant une fin abrupte et un sentiment de frustration, le prix trop élevé et les interactions limitées. Plutôt qu'un jeu, *Cibele* est considéré comme une histoire courte, un récit à peine interactif, innovante dans ce domaine à l'époque de la parution d'après de nombreux joueurs qui évoquent le potentiel du jeu, et le fait que si le concept est bon, sa réalisation l'est moins.

Concernant la lecture qu'on fait les joueurs de l'histoire, son caractère « basé sur une histoire vraie » ne semble pas compris de tous. Certains ont complètement assumé cet aspect : l'un le qualifie d'autobiographie, d'autres saluent le courage de Nina Freeman de s'être représentée fidèlement à ce qu'elle était à cette époque. Dans beaucoup de ces avis, il est fait référence au fait que le joueur s'est intéressé au travail de Nina Freeman au-delà de la simple expérience de jeu : lecture d'article, la suivre sur les réseaux sociaux... Il semble que ce sont des éléments paraludiques qui leur ont permis d'assumer complètement le caractère autobiographique du jeu.

D'autres, plus largement, ne font pas référence au fait qu'il s'agisse de Nina Freeman et de son histoire personnelle mais semblent plutôt estimer que *Cibele* tend à témoigner du vécu non pas d'une personne en particulier mais d'un grand nombre de personnes appartenant à la génération de Nina Freeman : un scénario classique, vécu par beaucoup. Parmi les joueurs ayant cette approche, certains semblent implicitement comprendre que Nina Freeman s'est basée sur son expérience de cette situation fréquente pour faire le jeu, d'autres qu'il s'agit d'une fiction s'inspirant de ces situations en général. En effet, certains avis semblent être passés complètement à côté de la dimension autobiographique, reprochant un manque de réalisme dans la situation notamment dû à l'excessive naïveté du personnage de Nina qui selon eux n'est pas cohérent avec le fait qu'elle ait 19 ans. Cette remarque montre bien qu'ils ne considèrent pas le jeu comme une autobiographie puisque le reproche n'est pas fait à la personne de Nina, lui disant qu'elle était bien trop naïve à cet âge mais aux concepteurs du jeu, leur disant qu'ils auraient dû mettre en scène une adolescente plus jeune pour que cela leur semble plus cohérent, preuve qu'ils se placent dans une analyse de fiction. Un commentaire évoque même que l'« on croirait une nouvelle autobiographique » (Vin Major, 2016), ce qui montre que le joueur n'a pas compris que cette impression est logique puisqu'il y a une dimension autobiographique. Pour lui, il s'agit d'une fiction travaillée pour donner un sentiment de réalisme.

Conclusion

Cibele est un jeu se revendiquant simplement comme basé sur une histoire vraie bien que lorsque l'on s'intéresse de plus près au contenu du jeu, on retrouve certains critères de l'autobiographie selon Lejeune (Lejeune Philippe, 1975) comme l'équivalence auteur, narrateur, personnage principal ainsi que le fait qu'il s'agit d'un récit rétrospectif centré sur l'histoire d'une personnalité. Cependant, on dénote quelques imprécisions et dissonances entre la réalité des faits et ce que l'on retrouve dans le jeu : le prénom de Blake a été modifié, ce n'est ni sa voix ni son physique contrairement à Nina et la temporalité des photos a été modifiée. Le jeu ne donne pas toute la vérité et uniquement la vérité mais une vérité modifiée et romancée caractéristique de l'autofiction. C'est d'ailleurs d'une certaine façon le pacte qu'établit l'auteur dans la présentation de son jeu puisqu'elle avance qu'il se base sur une histoire vraie, pas qu'il s'agit d'une histoire vraie. Cette mention est discrète et rien ne la rappelle clairement dans le jeu ce qui implique qu'une partie des joueurs n'ont pas assimilé cette dimension bien que ceux s'étant intéressés au contexte de création intègrent que le récit de *Cibele* met en scène des éléments de la vie de Nina Freeman elle-même. De ce fait, on peut considérer que *Cibele* est une autofiction.

Milky Way Prince – The Vampire Star

Milky Way Prince – The Vampire Star est un visual novel abordant le sujet des relations toxiques. Sorti en août 2020, ce jeu a été entièrement réalisé par Lorenzo Redaelli, qu'il s'agisse de l'histoire, de la programmation, de l'illustration ou du sound design, et édité par Santa Ragione. Il est disponible sur Steam (Redaelli, 2020) et son portage sur console est programmé au 21 juin 2022 comme l'indique le site web (Redaelli, s. d.) dédié au jeu. On retrouve également un kit de presse (Rami, s. d.) sur le site web de l'éditeur, Santa Ragione. C'est en se basant sur les trois ressources que sont la fiche Steam, le site web dédié et le kit de presse que nous allons étudier la manière dont le jeu se présente.

Présentation du jeu

Sur tous ses supports de présentation, *Milky Way Prince – The Vampire Star* est présenté comme une histoire semi-autobiographique. D'après nos définitions, cette appellation est équivalente à l'autofiction. Dans le paragraphe de présentation sur Steam, le joueur est invité à choisir « parmi divers scénario » pour vivre une histoire d'amour dysfonctionnelle. Dans la version anglaise de cette présentation, que l'on retrouve sur le site web du jeu, cet élément est présenté comme des « branching storylines » que l'on pourrait plus facilement traduire comme une histoire à embranchement, ce qui laisse penser que le jeu est un récit complet ouvert (Marti, 2014) : il est scénarisé mais plusieurs fins sont possibles. La présentation sur Steam et le site web sont des traductions l'une de l'autre et sont très concises : c'est un visual novel semi-autobiographique qui traite des relations abusives, avec une mécanique innovante, et entièrement conçu par une seule personne. Sur Steam, une précision quant à du contenu pour adulte est faite : le jeu aborde des thématiques comme les violences conjugales et les troubles de la personnalité borderline pouvant heurter la sensibilité de certains joueurs. C'est dans le kit de presse que l'on en apprend plus à ce propos puisqu'il intègre une citation de Lorenzo Redaelli qui explique avoir eu une relation avec un homme atteint du trouble de la personnalité borderline et c'est vraisemblablement de cette expérience qu'il s'est inspiré pour concevoir son jeu.

Contenu du jeu

Le jeu s'ouvre sur un menu qui permet de jouer, de modifier les paramètres ou d'accéder aux crédits. Lorsque l'on décide de jouer, un second menu avec trois emplacements de sauvegarde permettent de reprendre une partie en cours ou d'en commencer une nouvelle. Si on commence une nouvelle partie, l'avertissement à propos des sujets évoqués, présent sur la fiche Steam (Redaelli, 2020), apparaît à l'écran. Le joueur est ensuite plongé dans l'univers graphique de l'auteur, constitué de dessins très géométriques aux coloris principalement rouges/roses et en nuances de gris. En termes de gameplay, les interactions sont celles d'un visual novel : le joueur peut choisir ce que dira le personnage qu'il incarne parmi plusieurs propositions textuelles. On retrouve cependant d'autres types d'interactions, en point-and-click lors de certaines séquences suivant un schéma narratif précis.

En effet, comme dans la plupart des visual novel, la narration occupe une place centrale. Le jeu fait ici le récit d'une relation entre deux personnes, de leur rencontre à leur séparation. Il s'agit d'un récit complet ouvert (Marti, 2014) où trois fins sont possibles. Que ce soit dans le menu « pause » où sur une affiche dans la chambre d'un personnage, le joueur peut à tout moment consulter sa progression dans l'arborescence. Dès le début du jeu, il peut donc visualiser l'arborescence complète du jeu : les trois premiers chapitres sont communs, un embranchement distingue deux versions du chapitre 4. La première version mène à un chapitre 5 unique, qui sera qualifié de fin « neutre » tandis que la seconde va se subdiviser après un chapitre 5 commun en deux chapitres 6 avec des fins différentes.

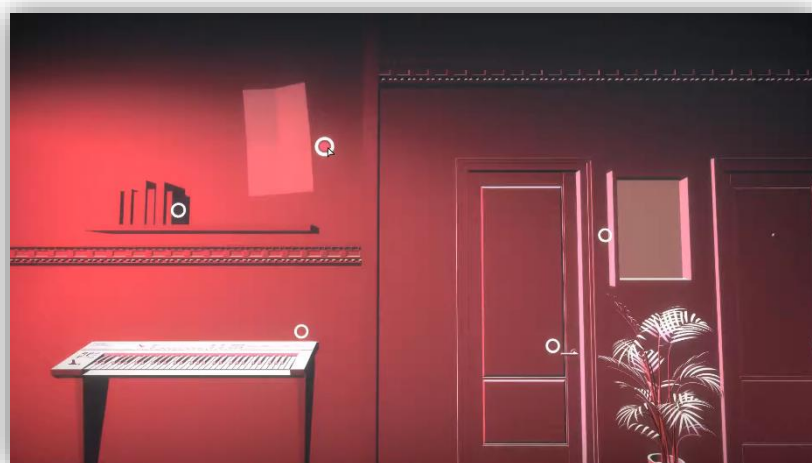
Le jeu commence par une introduction où le joueur est face à un livre dont il peut tourner les pages. Il s'agit d'un conte illustré racontant l'histoire courte d'un garçon passionné d'étoiles qui voit un jour une étoile tomber du ciel :



Introduction du jeu

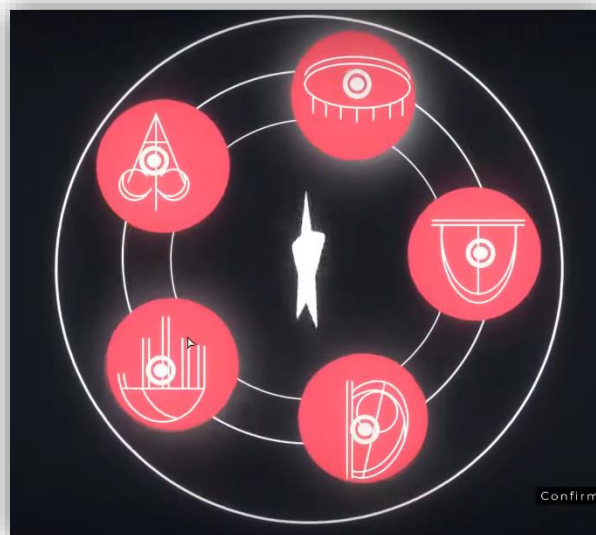
il s'agit du prince de la voie lactée

victime arrivé ici car victime d'un complot. Le prince et le garçon s'envolent finalement vers les cieux afin de sauver la galaxie. On se retrouve ensuite dans un immeuble et une indication textuelle informe le joueur que le chapitre 1 débute et qu'il prend place le 10 août. Le joueur commence dans l'appartement de Nuki, le personnage principal. Il est perdu dans ses pensées, auquel le joueur a accès. Grâce à une mécanique de point-and-click, le joueur peut interagir avec certains éléments de la chambre de Nuki en cliquant sur des icônes : se regarder dans le miroir, jouer du piano, parler à l'étoile de mer dans son aquarium, se préparer dans la salle de bain, ...



Chambre de Nuki, avec éléments interactifs identifiés

Il verra soudain une étoile filante « atterrir » sur Terre, ce qui va le pousser à sortir dehors pour aller là où elle est tombée. C'est ainsi qu'il rencontrera Sune. Les deux garçons vont discuter ensemble lors d'une séquence où le joueur pourra ponctuellement faire des choix pour Nuki jusqu'à ce que le joueur arrive à une scène de relation sexuelle dans une séquence appelée « Star Transfert » où le gameplay diffère : visuellement, rien d'explicite. Ce sont les pensées et paroles de Nuki ainsi que les paroles de Sune qui, retranscrites textuellement, permettent de comprendre de quoi il est question. Lors de ces séquences, le joueur se trouve face à des symboles sur lesquels il peut cliquer. Ceux-ci représentent des parties du corps liées aux cinq sens : le nez, la bouche, les mains, les yeux et les oreilles. Lors d'une séquence, le joueur ne pourra cliquer que sur trois des icônes de son choix et les informations qu'il aura seront liées au sens représenté par l'icône. Rien ne permet de savoir si les choix d'icône du joueur ont ou non un impact sur la suite de l'histoire.



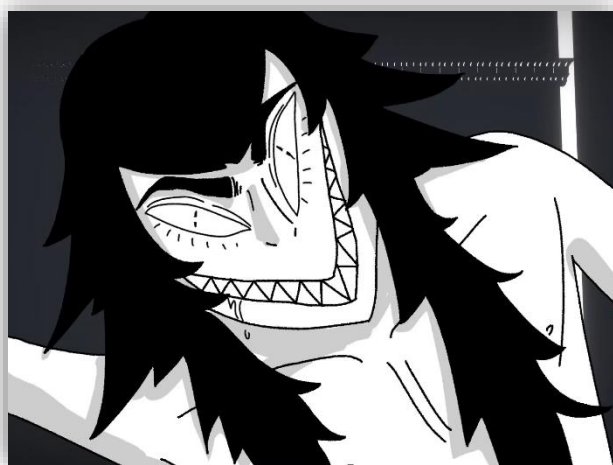
Interface des séquences de rapports intimes

Les trois premiers chapitres suivent ce même schéma : séquence en point-and-click chez Nuki avant qu'il sorte de chez lui, dialogues avec Sune puis relation intime « Star Transfert ». Les chapitres se déroulent respectivement les 10 août, 2 septembre, 23 septembre, 31 octobre, 19 novembre et 21 décembre (quand il y a un 6^{ème} chapitre) Le chapitre 4, dans ses deux versions, présente un schéma similaire aux trois précédents à la différence que Nuki se rend cette fois dans l'appartement de Sune où leur relation évoluera vers du sado-



Arborescence du jeu schématisée, consultable dans la chambre de Nuki

masochisme. Les trois versions du 5^{ème} et seront très différentes les unes des autres. Dans la fin « neutre » se terminant sur le chapitre 5, Nuki attend la visite de Sune qui ne viendra jamais et lui enverra un SMS de rupture. Le jeu se termine alors sur les réflexions de Nuki pour qui la seule solution est de recommencer, avec quelqu'un d'autre, jusqu'à ce que ça fonctionne. Dans l'autre version du chapitre 5, Sune se rend chez Nuki après que ce dernier ait discuté avec les étoiles qui lui ont confié la « pierre J.A.D.E » pour stabiliser Sune. Lorsque les deux garçons se retrouvent, Sune part en vrille et est représenté comme un monstre. Le joueur aura une série de choix à faire pour répondre aux questions de Sune sur ses insécurités et tenter de le calmer. Là encore, ils finissent par avoir une relation intime après laquelle Sune rompt avec Nuki. Dans cette branche de l'histoire, on trouve



Sune, représenté en monstre dans le chapitre 5

un « chapitre x » intercalé entre le 5^{ème} et le 6^{ème}. Ce chapitre atypique présente de nombreuses ellipses temporelles puisqu'il début au 9 août, soit la veille des événements du 1^{er} chapitre puis va revenir sur des moments clés de l'histoire le 10 août (1^{er} chapitre), les 2 et 23 septembre (2^{ème} et 3^{ème} chapitre), puis le 1^{er} novembre (lendemain du

4^{ème} chapitre). Le joueur se retrouve donc confronté à des moments clés de la relation, certains inédits, d'autres déjà vécu dans les chapitres précédents mais cette fois du point de vue de Sune où l'on remarque particulièrement que les séquences de relations sexuelles sont vécues comme un protocole de transfusion dont il tire des résultats statistiques tels que : l'état du donneur, la douleur ressentie ou l'amour perçu. On arrive ensuite au 6^{ème} et dernier chapitre. Dans les deux versions, Nuki se rend chez Sune où il ne le trouve pas. Dans l'une des fins il va s'accrocher désespérément à Sune et se suicider tandis que dans l'autre fin il comprend que la relation était malsaine, décide de complètement tourner la page et de se rendre heureux lui-même au lieu d'attendre désespérément que quelqu'un l'aime.

R E S U L T S :

Transfusion: Completed.
State Of The Donor: 89% (Healthy);
Pain Level: 0%;
Love Perceived: 98%;

Diagnosis: Idealization + Mirroring + Love Bombing;
Prescription: Need one more confirmation.

Rapport intime du point de vue de Sune

Le jeu propose donc trois fins complètement différentes que l'on pourrait qualifier de bonne, mauvaise et neutre. Aucun élément ne permet au joueur de savoir quelle fin est « vraie » si tant est que l'une d'elle l'est. De plus, l'ensemble du scénario est irréaliste puisque tout au long du jeu, il est fait référence au petit conte du début et l'on comprend que Sune est le prince de la voie lactée qui s'est échoué sur Terre tandis que Nuki est le garçon qui essaie de le sauver. Cette histoire permet à l'auteur de faire une métaphore du trouble de la personnalité borderline qui ne sera jamais abordé directement dans le jeu hormis lors de l'avertissement en début de partie. Outre le fait qu'il s'agisse d'un récit ouvert (Marti, 2014) et fortement métaphorique où rien n'identifie le vrai du faux bien que certains détails soit évidemment faux étant donné leur caractère irréaliste (par ex. : les étoiles qui parlent à Nuki et lui confient une pierre), d'autres éléments vont à l'inverse des critères de l'autobiographie selon Lejeune (Lejeune Philippe, 1975). En effet, le personnage principal s'appelle Nuki, ce qui n'est pas le nom de l'auteur. On peut imaginer qu'il s'agisse d'un pseudonyme cependant aucun élément concret ne permet d'affirmer l'équivalence entre l'auteur et le narrateur. De plus, toute la séquence où le joueur adopte le point de vue de Sune ne peut relever de l'autobiographie : si l'auteur s'identifie au personnage de Nuki, les pensées et les actions de Sune en l'absence de Nuki ne sont que pure fiction ou déduction incertaine de l'auteur.

Au niveau du contenu du jeu, aucun élément n'est issu d'une exploitation directe du réel et parmi l'ensemble des éléments narratifs ou visuels, rien ne permet de différencier le réel de la fiction bien que certains éléments soient clairement fictifs car irréalistes. C'est uniquement la mention « semi-autobiographie » dans la présentation du jeu qui laisse s'interroger sur la dimension autobiographique de l'œuvre. Il est donc intéressant de voir dans quelle mesure les joueurs ont pris en compte cette mention et l'ont accepté comme une affirmation claire du genre de ce jeu.

Réception des joueurs

Pour étudier la réception des joueurs, nous allons nous intéresser aux 138 évaluations du jeu qui sont en français ou en anglais sur Steam (Communauté Steam, s. d.-c). 78% de ces avis sont classés comme positifs. Qu'il s'agisse des avis positifs ou négatifs, les joueurs semblent globalement unanimes à propos de ce jeu, ce sont les mêmes éléments qui reviennent et qui ont été appréciés par certains et pas par d'autres. Ces éléments sont centrés autour de l'ambiance et de la thématique du jeu considéré comme mettant en place une ambiance inconfortable et abordant des thèmes lourds. Des joueurs décrivent le jeu comme quelque chose qui peut nous toucher ou complètement passer à côté : le jeu saisis entièrement le joueur, ou alors pas du tout. C'est effectivement le sentiment que l'on retrouve dans les commentaires en général : d'un côté ceux qui se sont identifiés à l'histoire qui leur a semblé un écho douloureux de leur passé permettant une introspection sur leurs précédentes relations. De l'autre, ceux pour qui le jeu a semblé incompréhensible et malaisant. D'ailleurs, les joueurs sont majoritairement d'accord sur le fait qu'ils ne recommanderaient le jeu à tout le monde mais seulement à ceux ayant vécu des expériences similaires de relations abusives et qui se sentent prêts à replonger dedans.

Un autre point abordé dans les avis des joueurs mais qui ne fait pas l'unanimité est le traitement du trouble de la personnalité borderline dans le jeu. En effet, plusieurs avis de personnes atteintes de ce trouble accusent l'auteur de le romantiser en l'associant à l'image d'un prince vampire céleste et lui reproche aussi de ne montrer que des aspects négatifs de cette maladie. D'autres, également atteints du trouble de la personnalité borderline, ont au contraire apprécié ce qu'ils jugent être une histoire réaliste et honnête à propos de ce trouble. Une personne avance même que le jeu lui a permis de diagnostiquer le fait qu'elle soit atteinte.

Un autre point abordé par certains joueurs est la condition mentale de Nuki : pour certains, il est atteint d'un trouble mental au même titre que Sune, pour d'autres il n'est simplement pas tout à fait normal non plus. Comme nous l'avons vu précédemment, Nuki serait le personnage représentant l'auteur cependant ce dernier n'a communiqué publiquement sur aucun trouble. Cette dimension autobiographique n'a d'ailleurs pas été comprise de tous notamment un joueur qui exprime que : « Prendre le parti de la personne sans maladie mentale [...] ça me fait poser des questions sur la démarche de l'auteur... » (Jadalcy, 2022). Cette remarque montre que le joueur n'a assumé aucune équivalence entre « la personne sans maladie mentale » et « l'auteur » puisque l'on n'irait pas reprocher à quelqu'un de prendre parti pour soi-même. D'autres, ayant vécu des expériences similaires à celle du jeu, expliquent justement être désolés que l'auteur ait également traversé de telles épreuves, ce qui indique qu'ils assument que l'histoire du jeu est un récit de la vie de l'auteur et a donc une dimension autobiographique.

De manière générale, il semble que les joueurs ne questionnent par particulièrement le caractère autobiographique du jeu mais considèrent la situation de relation toxique dépeinte dans le jeu comme quelque chose qui est arrivé à de nombreuses personnes, dont eux, et assument donc que quelqu'un ait fini par faire un jeu s'inspirant de son expérience personnelle. Il est d'ailleurs souvent fait référence à la « fin heureuse » qui transmet un message fort sur la remise en question du personnage de Nuki et qui semble être considéré par beaucoup comme un message à tous ceux étant passé par une relation toxique.

Conclusion

De manière générale, *Milky Way Prince – That Dragon Cancer* est une histoire fantastique imageant une expérience de la vie de son auteur. Le terme « semi-autobiographique » mis en avant dans la présentation du jeu renvoi à son caractère autofictionnel. En termes de contenu, seul le caractère rétrospectif et le fait que l'histoire se centre sur une personnalité coïncident avec les critères formels de l'autobiographie selon Lejeune (Lejeune Philippe, 1975). Au contraire, on retrouve également des éléments purement fictifs, ce qui est contraire à la définition de l'autobiographie. Pour les joueurs, *Milky Way Prince – The Vampire Star* est un Visual Novel sur une expérience de vie de l'auteur, qui par le jeu témoigne de ce qu'il a vécu et tend à recréer l'ambiance dans laquelle on se trouve lorsque l'on est dans une situation similaire. De ce fait, on peut considérer que ce jeu est une autofiction.

Analyse comparative

Une fois l'analyse individuelle de chacun des jeux du corpus menée, on arrive à la conclusion que deux d'entre eux sont autobiographiques tandis que les deux autres sont autofictionnels. En termes de type de gameplay, on peut rapprocher *Lie in my heart* et *Milky Way Prince – The Vampire Star* qui sont deux visual novel ainsi que *That Dragon, Cancer* et *Cibele* qui sont deux point-and-click où l'audio occupe une place importante. Nous allons donc commencer par comparer les deux visual novel puis les deux point-and-click avant de comparer les deux jeux considérés autobiographiques et enfin de conclure sur une comparaison globale.

Lie in my heart et Milky Way Prince – The Vampire Star

Lie in my heart et *Milky Way Prince – The Vampire Star* sont deux visual novel, le premier autobiographique et le deuxième autofictionnel. Ils ont en commun, étant donné leur genre, le fait d'être des récits complets ouverts (Marti, 2014) : entièrement scénarisés, ils proposent au joueur plusieurs fins possibles, en fonction des choix narratifs qu'il aura pu effectuer tout au long du jeu. Par raisonnement logique, l'ensemble du jeu ne peut donc pas relater uniquement des faits réels et s'il existe une suite de choix fidèle à la réalité alors elle est unique. Dans *Milky Way Prince – The Vampire Star*, il n'existe aucun moyen de savoir quelle fin est fidèle à la réalité des événements vécus par l'auteur ni même si l'une d'elles l'est. Au contraire, dans *Lie in my heart* il est possible de faire exactement le même cheminement que l'auteur auquel cas cela sera indiqué à la fin du jeu de la même façon qu'après chaque chapitre le joueur est informé du nombre de choix qu'il a fait comme l'auteur et à chacun des choix, un signal sonore signale le fait que le choix est également celui qu'a fait l'auteur. Si les deux jeux proposent des fins multiples, *Lie in my heart* a mis en place un ensemble de procédés permettant au joueur de se situer par rapport à la réalité des faits là où *Milky Way Prince – The Vampire Star* mélange complètement le vrai du faux dans une reconstitution symbolique et métaphorique de l'expérience de l'auteur.

En effet, la façon d'aborder la tranche de vie racontée dans le jeu diffère énormément entre *Lie in my heart* et *Milky Way Prince – The Vampire Star*. Là où le premier tend à reconstituer fidèlement les événements, le second opte pour un traitement beaucoup plus libre, intégrant des éléments fantastiques notamment autour des étoiles directement à l'histoire rendant évident le fait qu'il ne s'agit pas d'une retranscription fidèle de la réalité. Si l'auteur de *Lie in my heart* a cherché à partager son histoire, celui de *Milky Way Prince – The Vampire Star* semble plutôt avoir voulu recréer les sensations qu'il a pu ressentir lors de cet épisode. L'histoire personnelle semble s'effacer pour mettre en place un contexte, les relations toxiques avec une personne atteinte du trouble de la personnalité borderline, et inviter le joueur à s'immerger dans ce contexte plus que dans la vie de l'auteur de manière spécifique comme c'est le cas de *Lie in my heart*.

D'un point de vue de la réception des joueurs, on retrouve également cette distinction entre l'expérience très personnelle de l'auteur de *Lie in my heart* et d'un témoignage plus universel de celui de *Milky Way Prince – The Vampire Star*. En effet, les avis du premier jeu se centrent sur l'aspect autobiographique allant même jusqu'à émettre des jugements sur le fait que l'auteur choisisse de se livrer aussi directement tandis que les avis du second jeu vont plutôt exprimer le fait que le jeu va parler à toute personne ayant vécu une expérience similaire ou discuter les prises de partie de l'auteur et sa façon de dépeindre une personne atteinte du trouble de la personnalité borderline.

En conclusion, dans le cas de ces deux visual novel il semblerait que ce qui différencie le jeu autobiographique du jeu autofiction, au-delà de l'ensemble des critères formels de définition, soit l'approche que l'auteur a de la thématique : dans le cas de l'autobiographie, l'auteur demande au joueur « qu'auriez-vous fait à ma place ? Auriez-vous fait comme moi ? » en lui permettant de savoir ce qu'il a fait tandis que dans le cas de l'autofiction, l'auteur plonge le joueur dans une atmosphère s'inspirant de ce qu'il a pu lui-même ressentir pour lui dire « voici ce que ça fait, d'être dans une situation comme celle dans laquelle j'ai été ».

That Dragon, Cancer et Cibebe

De la même façon, *That Dragon, Cancer* et *Cibebe* sont similaires sur de nombreux éléments. En effet, il s'agit de deux récits complets fermés (Marti, 2014), c'est-à-dire qu'ils sont entièrement scénarisés et ne proposent qu'une fin unique. Ils utilisent également une mécanique de gameplay similaire : le point-and-click bien que dans *That Dragon, Cancer* cette mécanique serve à se déplacer et interagir avec l'environnement de manières variées là où elle ne va permettre que d'interagir avec les éléments internes à l'ordinateur de Nina dans *Cibebe*. Dans le premier cas, le joueur clique mais, en adoptant une attitude ludique, cette action se traduit par une autre action dans le jeu : il ne clique pas mais il avance, il attrape un objet, il lance du pain au canard... Dans *Cibebe*, le joueur l'action représentée par un clic du joueur restera un clic dans le jeu : le clic permet de cliquer sur un dossier, une conversation... Même dans le jeu vidéo auquel joue le personnage de *Cibebe*, d'une certaine façon le joueur clique pour indiquer au personnage de Nina de cliquer pour attaquer ou se déplacer. Une autre similitude se trouve au niveau du sound design. Dans les deux jeux, les dialogues passent par l'audio avec la possibilité de lire une retranscription de ce qui est dit. Ces dialogues sont joués en partie par les personnes auxquelles se réfèrent les personnages : Nina est jouée par Nina Freeman tandis que Ryan et Amy sont joués par Ryan et Amy Green.

Les jeux vont différer au niveau des choix graphiques. Si *Cibebe* a fait le choix de représenter le personnage de Nina au travers de réelles photos de l'auteur et de la mettre en scène dans des cinématiques en prise de vue réelle, dans *That Dragon, Cancer* on retrouve des modélisations 3D basées sur les personnes réelles mais c'est seulement à la fin du jeu, lors des crédits, que l'on pourra voir de vraies photos de la famille Green. Sur cet aspect-là on peut donc estimer qu'au niveau du contenu du jeu, *Cibebe* tente d'être plus réaliste pourtant il s'agit d'autofiction là où *That Dragon, Cancer* est autobiographique. Cette différence de genre est marquée au niveau du contrat de lecture.

En effet, *Cibele* se présente comme « basé sur une histoire vraie » et les joueurs le considère comme un scénario classique de ce qu’ont pu vivre de nombreux adolescents de la génération de l’auteur. L’apparition visuelle de l’auteur elle-même dans la peau du personnage qui a le même prénom qu’elle peut alors être considéré comme une mise en scène permettant de renforcer le réalisme et l’immersion mais ne semble pas avoir été considérée par les joueurs comme mettant en place un pacte autobiographique (Lejeune Philippe, 1975).

Au contraire, *That Dragon, Cancer* se présente comme un hommage à Joel, le fils décédé des Green et les joueurs ont complètement assumé qu’il s’agit d’un jeu autobiographique. Comme expliqué précédemment, lorsque le jeu est sorti, cela faisait plus de cinq ans que Ryan et Amy partageait leur quotidien rythmé par le cancer de Joel et dès le début de la conception du jeu, ils ont communiqué à son propos. Le financement participatif a également participé à la visibilité du projet de sorte que lorsque le jeu est sorti, les premiers joueurs l’attendaient avec la promesse d’une autobiographie parce qu’ils ont suivi le blog à propos de Joel de son vivant, qu’ils ont participé au financement où le projet est expliqué ou encore parce qu’ils ont visionné le documentaire sur la conception du jeu ou rencontré les Green lors d’un salon sur le jeu vidéo. Plus qu’un jeu vidéo, *That Dragon, Cancer* est un projet dans lequel le jeu s’inscrit au milieu de nombreuses autres ressources rendues disponibles par les Green.

En conclusion, ce qui distingue *Cibele* de *That Dragon, Cancer* est ce que Lejeune appelle le pacte autobiographique, c’est-à-dire le contrat de lecture établi entre l’auteur et le lecteur qui définira la manière dont le lecteur abordera l’œuvre. Dans le cas de *Cibele*, le seul contrat passé est la mention « basé sur une histoire vraie » qui implique une autofiction plus qu’une autobiographie tandis que dans le cas de *That Dragon, Cancer* des années de publications en ligne ont forgé la légitimité des Green de sorte que le jeu soit assumé comme une autobiographie par l’ensemble de la communauté dès le début de sa conception.

Analyse comparative de l'ensemble du corpus

La comparaison entre les jeux autobiographiques et autofictionnels du même type de gameplay a permis d'observer que ce n'est pas le gameplay qui va permettre de définir le caractère autobiographique d'un jeu vidéo mais plutôt des éléments de feedback dans le cas de *Lie in my heart* ou encore les éléments paraludiques (Barnabé, 2018a) dans le cas de *That Dragon, Cancer*. D'un jeu vidéo autobiographique à l'autre, ce ne sont donc pas strictement les mêmes éléments qui vont permettre de définir leur appartenance à ce genre bien qu'il y ait des similitudes qui parfois se retrouvent également dans des autofictions. Le premier point commun raccrochant ces jeux au réel est la présence de photographies personnelles. Qu'elles soient présentes tout au long du jeu comme dans *Cibele*, retravaillées artistiquement comme dans *Lie in my heart* ou seulement présentes dans les crédits de fin de jeu comme dans *That Dragon, Cancer* les photos semblent être un moyen pour l'auteur d'appuyer sur le réalisme du jeu. Une autre façon d'ancrer le joueur dans l'idée qu'il s'agit d'une reconstitution de faits réels est la datation. Que ce soit dans *Lie in my heart* ou *Cibele*, chaque séquence est clairement placée dans le temps de manière absolue en donnant une date complète : jour, mois et année ou de manière relative (« Deux mois plus tard »), parfois les deux en même temps. On retrouve également une datation dans *Milky Way Prince – The Vampire Star* mais celle-ci est moins précise, n'indiquant que le jour et le mois, agissant ainsi comme un repère permettant au joueur de comprendre dans quelle mesure le temps passe plus qu'une indication précise de quand ont pu avoir lieu les réels événements. Dans *That Dragon, Cancer*, bien qu'il s'agisse d'un jeu autobiographique, il n'y a aucune indication temporelle, ce qui peut être expliqué par le traitement métaphorique des événements là où les autres jeux sont plus sur une reconstitution.

Un point commun que l'on retrouve entre les deux jeux classifiés comme autofiction, outre le contrat de lecture mis en place dans leur présentation, est la manière dont la thématique est abordée ou du moins comment elle a été perçue par les joueurs. En effet, on observe que ce qui revient beaucoup dans les avis de ces jeux est la façon dont les joueurs s'identifient, dont ils considèrent que l'expérience dépeinte dans le jeu est une expérience vécue par de nombreuses personnes. Dans le cas des jeux autobiographiques, les joueurs sont conscients d'être mis face au vécu de l'auteur dans son histoire personnelle et son vécu individuel. Au contraire, dans *Cibele* et *Milky Way Prince – The Vampire Star*, c'est la situation plus que la vie de l'auteur qui est mise en avant. Cette lecture peut paraître discutable dans le cas de *Cibele* où l'auteur a engagé beaucoup d'éléments de sa vie personnel : son image physique, ses photos, sa chambre, sa voix, ... en plus de donner de nombreux détails sur les lieux et les dates. Seulement, contrairement à *Lie in my heart* et *That Dragon, Cancer*, le joueur n'a pas accès aux pensées de Nina dans *Cibele*. Il peut voir ses notes, ses messages mais tout ce qu'elle n'a pas fixé sur son ordinateur est inaccessible, lors de ses discussions en vocal, le joueur ne sait pas ce qu'elle ressent. Dans le cadre d'une autobiographie en littérature, c'est une personne qui fait le récit d'évènements de sa vie, selon son point de vue en y ajoutant naturellement plus que les faits, la façon dont elle a perçu les choses. Dans le jeu vidéo c'est par les pensées du personnage que le joueur peut se rendre compte de ses sentiments profonds. Le fait de ne pas les avoir intégrés laisse une distance donnant au joueur l'impression d'être un spectateur extérieur d'une situation plutôt que d'être face au témoignage de Nina.

Chaque jeu vidéo de ce corpus est donc un jeu autobiographique ou autofictionnel selon des critères propres et individuels mais on remarque tout de même qu'une différence majeure est que, selon la lecture des joueurs, les jeux autobiographiques se centrent sur les auteurs de manière très spécifique et personnelle tandis que les jeux autofictionnels ont la vie de leur auteur comme point d'entrée mais c'est l'expérience générale vécue plus que l'histoire personnelle de la personne ayant vécu la situation spécifique qui occupe le plus de place.

Conclusion

Tout au long de ce travail de recherche, nous avons fini par assumer que certains jeux étaient autobiographiques et d'autres autofictionnels. Cela répond à notre problématique, un jeu vidéo peut-il, malgré sa forme interactive, respecter le pacte autobiographique et ainsi être une autobiographie ou relèvera-t-il plutôt de l'autofiction afin de permettre une attitude ludique, par oui. Cependant, cette réponse est à nuancer. En effet, le pacte autobiographique et son respect ont été l'élément qui a permis de trancher entre autofiction et autobiographie et il concerne le contrat de lecture établi entre l'auteur et le joueur c'est-à-dire la façon dont l'auteur présente son jeu vidéo au public et la manière dont ledit jeu sera perçu par les joueurs. Lorsque l'on s'intéresse plus précisément au contenu des jeux en lui-même, il y aura systématiquement des éléments de fiction allant de la fin alternative (*Lie in my heart*) aux représentations métaphoriques (*That Dragon, Cancer*) en passant par ce qui peut être considéré comme des imprécisions facilitantes comme l'incohérence temporelle entre les photos de Nina, leur date de prise de vue réelle et leur date supposée dans *Cibele*.

On remarque que tout au long de l'analyse, ce qui a permis de différencier la fiction de la réalité est l'épreuve de vérification à laquelle se soumettent les lecteurs lorsqu'ils abordent une autobiographie (Lejeune Philippe, 1975). Dans tous les jeux à l'exception de *Lie in my heart*, sans cette épreuve, rien ne différencie distinctement les éléments réels de ceux fictifs sans pour autant que cela soit une volonté de l'auteur de faire croire que des éléments fictifs sont réels et donc de mentir. L'ensemble de feedback présents dans *Lie in my heart* et distinguant le fictif du réel s'explique par sa conception dans le cadre d'une recherche-crédation sur les jeux autobiographiques. En effet ce contexte implique que l'auteur a certainement pris connaissance des éléments de définition de l'autobiographie dès les premières phases de conception afin d'en respecter les critères et même dans ce jeu, nous avons relevé des modifications de la réalité au niveau des noms de certains personnages ou même de leur représentation visuelle dans le cas de certains personnages secondaires.

En conclusion, si aucun jeu vidéo ne remplit clairement l'ensemble des critères de l'autobiographie définie selon Lejeune (Lejeune Philippe, 1975), on distingue tout de même des jeux tenant plus de l'autobiographie et d'autres de l'autofiction. Le critère décisif est la réception des joueurs, on peut donc estimer que, comme l'a avancé Lejeune dans le cadre de la littérature, dans le jeu vidéo aussi l'autobiographie est plus un mode de lecture (compréhension par le joueur) qu'un mode d'écriture (manière dont l'auteur va concevoir son jeu). Contrairement à la littérature, le jeu vidéo est un support multimédia laissant place à une créativité beaucoup plus large : au-delà de l'histoire, l'auteur peut jouer sur le visuel et le sonore ainsi que sur les modalités d'interactions. De ce fait, là où il est plus aisé d'être formel sur la nature d'une œuvre, c'est-à-dire qu'elle est autobiographique ou ne l'est pas, dans le jeu vidéo il serait intéressant d'être plus nuancé. En effet, on pourrait envisager de définir, plutôt que ce qu'est un jeu autobiographique et ce qui n'est qu'autofictionnel, un spectre des jeux vidéo centrés sur les récits de vie allant du plus autobiographique au plus autofictionnel. Si nous faisons ainsi, nous pourrions imaginer placer les jeux du corpus sur ce spectre. Alors, *Lie in my heart* serait le plus proche de l'autobiographie et *Milky Way Prince – The Vampire Star* le plus proche de l'autofiction. *That Dragon, Cancer*, se placerait plutôt vers l'autobiographie et *Cibele* vers l'autofiction mais ces deux jeux seraient plus proches l'un de l'autre qu'ils ne le sont des jeux aux extrêmes de ce spectre.

Bibliographie

- Arsenault, D. (2011). *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo* [Université de Montréal].
<https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873>
- Arsenault, D., & Perron, B. (2009). *In the Frame of the Magic Cycle. The Circle(s) of Gameplay* (p. 109-133).
- Barnabé, F. (2018a). Analyse des éléments de narrativisation relevant de l'ordre de la ludicgèse. In *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels* (p. 120-223). Presses universitaires de Liège.
<http://books.openedition.org/pulg/2619>
- Barnabé, F. (2018b). Cadre théorique. In *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels* (p. 15-57). Presses universitaires de Liège.
<http://books.openedition.org/pulg/2617>
- Bourdaa, M. (2013). Le transmedia storytelling. *Terminal. Technologie de l'information, culture & société*, 112, 7-10. <https://doi.org/10.4000/terminal.447>
- Cayatte, R. (2018). Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : Comment le jeu vidéo raconte ? *Sciences du jeu*, 9, Article 9. <https://doi.org/10.4000/sdj.936>
- Communauté Steam. (s. d.-a). *Avis sur Cibeles*. Steam. Consulté 30 mai 2022, à l'adresse https://steamcommunity.com/app/408120/reviews/?browsefilter=toprated&snr=1_5_100010_
- Communauté Steam. (s. d.-b). *Avis sur Lie In My Heart*. Steam. Consulté 21 avril 2022, à l'adresse https://steamcommunity.com/app/1116490/reviews/?browsefilter=toprated&snr=1_5_100010_

- Communauté Steam. (s. d.-c). *Avis sur Milky Way Prince – The Vampire Star*. Steam. Consulté 20 juin 2022, à l'adresse https://steamcommunity.com/app/1302050/reviews/?browsefilter=toprated&snr=1_5_100010_
- Communauté Steam. (s. d.-d). *Avis sur That Dragon, Cancer*. Steam. Consulté 23 mai 2022, à l'adresse https://steamcommunity.com/app/419460/reviews/?browsefilter=toprated&snr=1_5_100010_
- Expressive Gamestudio. (2019, octobre 4). *Lie In My Heart sur Steam*. Steam. https://store.steampowered.com/app/1116490/Lie_In_My_Heart/
- Fontaine, P. (2018, janvier 11). *Le retour et succès des jeux vidéos « Low poly »*. | *Veille. L'école de design*. <http://blogs.lecolededesign.com/veille/2018/01/11/le-retour-et-succes-des-jeux-videos-low-poly/>
- Freeman, N. (2013, décembre 30). *Nina Freeman (@persocommuna)* [Réseau social]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/ijtxRmvlQN/>
- Freeman, N. (2016, mai 28). *Nina Freeman sur Instagram : Dating for 4 years this month* [Réseau social]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/BF72E58vIbG/>
- Gasparini, P. (2008). *Autofiction. Une aventure du langage*. Le Seuil.
- Gasparini, P. (2011). Autofiction vs autobiographie. *Tangence*, 97, 11-24. <https://doi.org/10.7202/1009126ar>
- Genvo, S. (2020). Faire jouer la vie d'autrui. *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, 38, Article 38. <https://doi.org/10.4000/narratologie.11711>
- Gervais, B. (2005). *Lecture de récits et compréhension de l'action*. *Vox poetica*. <http://www.vox-poetica.org/t/pas/bgervais.html>

- Green, A. (2013, mai 3). Joel Update (Joel's new word, and would you help us out?). *Joelevangreen.Com*. <http://joelevangreen.com/?p=2942>
- Green, R. (s. d.). *Ryan Green (@ryangreen8)* [Réseau social]. Twitter. Consulté 19 mai 2022, à l'adresse <https://twitter.com/ryangreen8>
- Green, R., & Green, A. (s. d.). *Joelevangreen.com* [Blog]. Joel Evan Green. Consulté 28 avril 2022, à l'adresse <http://joelevangreen.com/>
- Green, R., & Green, A. (2013). *He's Not Dead Yet* [Blog]. He's Not Dead Yet. <http://hesnotdeadyet.com/>
- Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer : La métaphore ludique*. José Corti Editions.
- hentaiphd (Réalisateur). (2015, octobre 19). *Cibele Release Date Trailer*. <https://www.youtube.com/watch?v=3QyZagctAOU>
- Hudson, L. (2015, novembre 4). Cibele Is a Crazy-Real Game About Falling in Love Online. *Wired*. <https://www.wired.com/2015/11/cibele-game-nina-freeman/>
- Jadalcy. (2022, mars 1). *Évaluations pour Milky Way Prince – The Vampire Star*. Steam. <https://steamcommunity.com/profiles/76561198096320151/recommended/1302050/>
- Jenkins, H. (2013). *La culture de la convergence : Des médias au transmédia* (C. Jaquet, Trad.). A. Colin ;
- Laouyen, M. (2019). L'autofiction : Une réception problématique. In R. Audet & G. Alexandre (Éds.), *Frontières de la fiction* (p. 339-356). Presses Universitaires de Bordeaux. <http://books.openedition.org/pub/5765>
- Lejeune, P. (1971). *L'autobiographie en France* (\$ {number}nd édition). Armand Colin.
- Lejeune Philippe. (1975). *Le pacte autobiographique / Philippe Lejeune*. Éditions du Seuil.

- Marti, M. (2014). La narrativité vidéoludique : Une question narratologique. *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, 27, Article 27. <https://doi.org/10.4000/narratologie.7009>
- Metz, C. (2013). *Essais sur la signification au cinéma*. <https://www.livres-cinema.info/livre/3388/essais-sur-la-signification-au-cinema>
- Numinous Games. (s. d.). *That Dragon, Cancer*. That Dragon, Cancer. Consulté 17 janvier 2021, à l'adresse <http://www.thatdragoncancer.com>
- Numinous Games. (2014, novembre 12). *That Dragon, Cancer*. Kickstarter. <https://www.kickstarter.com/projects/numinousgames/that-dragon-cancer>
- Numinous Games. (2016, janvier 12). *That Dragon, Cancer sur Steam*. Steam. https://store.steampowered.com/app/419460/That_Dragon_Cancer/
- Office québécois de la langue française. (2019). *Grand dictionnaire terminologique—Roman vidéoludique*. Office québécois de la langue française. https://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=26556970
- Osit, D., & Zouhali-Worrall, M. (Réalisateur). (2015). *Thank You For Playing* [Documentaire]. Filmbuff. <https://www.amazon.com/Thank-You-Playing-Joel-Green/dp/B01D5HMLBU>
- Paquin, L.-C., & Noury, C. (2020). Petit récit de l'émergence de la recherche-création médiatique à l'UQAM et quelques propositions pour en guider la pratique. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique, La communication à l'UQAM*, 103-136. <https://doi.org/10.4000/communiquer.5042>
- Rami, I. (s. d.). *Milky Way Prince—Press kit*. Santa Ragione. Consulté 8 juin 2022, à l'adresse <https://www.santaragione.com/press/sheet.php?p=Milky%20Way%20Prince>

- Redaelli, L. (s. d.). *Milky Way Prince*. Milky Way Prince. Consulté 8 juin 2022, à l'adresse <https://www.milkywayprince.com/>
- Redaelli, L. (2020, août 13). *Milky Way Prince – The Vampire Star sur Steam*. Steam. https://store.steampowered.com/app/1302050/Milky_Way_Prince__The_Vampire_Star/
- Roth, C., van Nuenen, T., & Koenitz, H. (2018). *Ludonarrative Hermeneutics : A Way Out and the Narrative Paradox* (p. 93-106). https://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4_7
- Saveau, P. (2019). L'autofiction à la Doubrovsky : Mise au point. In C. Burgelin, I. Grell, & R.-Y. Roche (Éds.), *Autofiction(s)* (p. 307-318). Presses universitaires de Lyon. <http://books.openedition.org/pul/3699>
- Sidre, C. (2014). *Une histoire du jeu vidéo en France*. École nationale des chartes. <https://www.chartes.psl.eu/fr/positions-these/histoire-du-jeu-video-france>
- Star Maid Games. (s. d.-a). *Cibele*. Cibele. Consulté 29 mai 2022, à l'adresse <http://cibelegame.com>
- Star Maid Games. (s. d.-b). *Cibele Press Kit*. Cibele. Consulté 30 mai 2022, à l'adresse <http://ninasays.so/cibele/presskit>
- Star Maid Games. (2015, novembre 2). *Cibele sur Steam*. Steam. <https://store.steampowered.com/app/408120/Cibele/>
- Trésor de la langue Française. (s. d.). *Définition de AUTOBIOGRAPHIE*. CNRTL. Consulté 24 août 2021, à l'adresse <https://www.cnrtl.fr/definition/autobiographie>
- Van der Geest, D. (2015). *The role of Visual Novels as Narrative Medium* [Université de Leiden]. <https://studenttheses.universiteitleiden.nl/access/item%3A2607373/view>

Vin Major. (2016, décembre 1). *Évaluations pour Cibeles*. Steam.

<https://steamcommunity.com/profiles/76561198025619419/recommended/4081>

20

Winnicott, D. W., Pontalis, J.-B., & Monod, C. (1975). *Jeu et réalité : L'espace potentiel*

(French Language Edition). Gallimard.

Fusellier Eleanor

Eleanor.fusellier1@etu.uni-lorraine.fr

Sous la direction de Sébastien Genvo: sebastien.genvo@univ-lorraine.fr

L'autobiographie dans le jeu vidéo

Ce travail de recherche s'intéresse aux nuances entre autobiographie et autofiction appliquées au domaine du jeu vidéo et cherche à savoir si la dimension interactive permet l'autobiographie ou renvoi forcément à l'autofiction

**Autobiographie – Jeu vidéo – Autofiction – Contrat de lecture – Narration –
Attitude ludique**

Autobiography in video games

This research work analysis differences between autobiography and autofiction (autobiographical fiction) in video games and tries to determine whether the interactive dimension allows video games to be autobiographical or always refers them to autofiction.

**Autobiography – Video games – Autofiction – Reading contract - Narrative –
Playfulness**