

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

L'INFLUENCE DU MODE NARRATIF DE LA SÉRIE *HALF-LIFE* SUR
L'ENGAGEMENT DE SA COMMUNAUTÉ DE JOUEURS

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
MATHILDE SAVOIE

DÉCEMBRE 2019

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Tout d'abord, je tiens à exprimer ma profonde gratitude à l'endroit de ma directrice de mémoire, Maude Bonenfant. En faisant preuve d'une grande patience à mon égard, elle a su m'encadrer judicieusement dans ce projet en m'accordant sa confiance et en alimentant mes intuitions lors de nos discussions éclairantes. Par sa passion et son enthousiasme contagieux, c'est également Maude qui m'a donné la piqure de l'étude du jeu. Je lui en suis grandement reconnaissante.

Ensuite, je me dois de remercier chaleureusement Gabrielle Trépanier-Jobin et Dominic Arsenault qui, par leurs commentaires constructifs et enrichissants, ont contribué à faire cheminer ce mémoire. Merci également au Conseil de recherches en sciences humaines du Canada et aux Fonds de recherche du Québec - Société et Culture pour leur appui financier.

Sur un plan plus personnel, je suis choyée d'avoir été inconditionnellement appuyée par mes parents tout au long de mes études. Le soutien et l'intérêt qu'ils portent tous deux à mon cheminement académique me sont inestimables. Je salue également mes amis-es et collègues de l'AéMDC – Élodie, Arielle, Rose-Anne et tous les autres – grâce à qui ces dernières années ont été imprégnées d'une belle et franche camaraderie. Je réserve toutefois une mention d'honneur à Alexane et Alexandra, mes deux moustiquaires, amies et colocataires, qui m'ont accompagnée et encouragée depuis le tout début de notre parcours universitaire, il y a maintenant six ans. Elles représentent pour moi une énorme source de motivation. Finalement, merci à Lilian pour l'inspiration qu'il a su me procurer en partageant avec moi son amour pour *Half-Life*, mais surtout pour son écoute et ses encouragements indéfectibles qui m'ont aidée à persévérer dans les moments les plus difficiles de la rédaction.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	vi
LISTE DES TABLEAUX.....	vii
RÉSUMÉ.....	viii
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I : PROBLÉMATIQUE.....	4
1.1 Jouer en communauté.....	4
1.2 La culture participative.....	7
1.3 Le jeu comme espace d'appropriation.....	9
1.4 Un cas évocateur : la série de jeux <i>Half-Life</i>	12
1.5 Intérêts et questions de recherche.....	15
CHAPITRE II : CADRE CONCEPTUEL.....	17
2.1 L'engagement.....	17
2.1.1 Confusions théoriques : le spectre de l'engagement.....	17
2.1.2 Le modèle de Calleja.....	20
2.2 Conceptualiser la narrativité : de la narratologie classique au jeu vidéo.....	24
2.2.1 La narratologie classique.....	25
2.2.2 La complexité narrative.....	29
2.2.3 L'interactivité et la narrativité.....	30
2.2.4 Répertoire des éléments de l'univers fictionnel.....	33
2.3 Comprendre et interpréter les récits.....	36
2.3.1 Pratiques interprétatives : des hypothèses aux théories.....	37
2.3.2 L'interprétation selon le paradigme indicial de la sémiotique.....	38
CHAPITRE III : MÉTHODOLOGIE.....	40
3.1 Approche de la recherche.....	40
3.2 Justification et présentation du cas à l'étude.....	41
3.3 Premier volet méthodologique : la méthode sémiotique.....	43

3.3.1 Collecte de données : corpus et grilles d'observation.....	43
3.3.2 Analyse sémiotique.....	47
3.4 Deuxième volet méthodologique : la méthode netnographique.....	48
3.4.1 Collecte de données : choix et catégorisation du corpus	49
3.4.2 Analyse de contenu	54
3.5 Troisième volet méthodologique : l'articulation sémio-pragmatique des résultats	55
3.5.1 Définition du mode fictionnalisant	58
3.5.2 Résumé de la démarche méthodologique.....	59
3.6 Limites de la recherche	60
3.7 Considérations éthiques	61
CHAPITRE IV : MODE NARRATIF	63
4.1 Présentation générale de la narration dans la série <i>Half-Life</i>	63
4.2 Complexité, énigmes et indéterminations narratives	68
4.2.1 L'énigme du G-Man	68
4.2.2 L'ellipse temporelle entre <i>Half-Life</i> et <i>Half-Life 2</i>	71
4.2.3 Gordon Freeman, le héros muet.....	73
4.3 Potentiel d'engagement narratif des jeux <i>Half-Life</i>	76
4.3.1 Niveau de l'espace : la découverte d'un riche univers fictionnel	77
4.3.2 Niveau discursif : les énigmes narratives et leurs indices.....	79
4.3.3 Niveaux affectif et énonciatif : le rôle du héros.....	81
4.4 Conclusion.....	82
CHAPITRE V : COMMUNAUTÉ DE JOUEURS	84
5.1 La communauté en ligne comme contexte de réception	84
5.2 Commentaires et discussions entre joueurs : une communauté « forensique »	85
5.2.1 Questionnements de la communauté	86
5.2.2 Observations et hypothèses.....	89
5.2.3 Théories détaillées	90
5.3 Agrégation et archivage : une encyclopédie narrative	94

5.3.1 <i>Combine OverWiki</i> : articles informatifs	95
5.3.2 <i>Lambda Generation</i> : articles spéculatifs	96
5.4 Un vaste système d'information : du texte au paratexte	98
5.5 Jouer pour le récit : une lecture fictionnalisante du jeu	101
5.6 De la dimension narrative à la dimension ludique de l'engagement	102
5.7 Conclusion.....	105
CONCLUSION.....	108
ANNEXE A	114
ANNEXE B.....	115
ANNEXE C.....	116
ANNEXE D	117
ANNEXE E.....	118
ANNEXE F	119
ANNEXE G	120
BIBLIOGRAPHIE	123

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
2.1 Schématisation de l'engagement de Gordon Calleja	22
3.1 Schématisation du modèle sémio-pragmatique de Roger Odin	58
3.2 Schématisation de notre démarche méthodologique à partir de la sémio- pragmatique	60
4.1 Exemple de cinématique présentée à la première personne	65
4.2 Exemple d'une diffusion du « <i>Breencast</i> »	67
4.3 Le G-Man aperçu à travers une vitre donnant sur une pièce adjacente	69
4.4 Titres de journaux traitant de l'invasion de la Terre par le Cartel	72
4.5 Exemples de couvertures des jeux <i>Half-Life</i> (gauche) et <i>Half-Life 2</i> (droite) ..	76
5.1 Exemples de publications du compte <i>Twitter</i> « BreenGrub »	99

LISTE DES TABLEAUX

Tableau	Page
3.1 Présentation du corpus netnographique	53
4.1 Synthèse des opérations favorisant une lecture fictionnalisante	77
5.1 Pratiques forensiques de la communauté	100

RÉSUMÉ

Ce mémoire porte sur l'influence du mode narratif « indiciel » de la série de jeux *Half-Life* sur l'engagement perçu au sein de sa communauté de joueurs en ligne. En raison de la nature fondamentalement interactive du média vidéoludique, l'expression de sa dimension narrative peut s'avérer complexe. En mettant en lumière cette complexité, ce mémoire vise à faire dialoguer les concepts de narrativité, d'interprétation et d'engagement dans le contexte d'une communauté de joueurs en ligne. Le jeu vidéo générant d'emblée diverses formes de rapports sociaux, les joueurs se regroupent en effet au sein de communautés en ligne pour témoigner de leur engagement envers une production vidéoludique spécifique et, par le fait même, enrichir ou prolonger leur interaction avec le jeu. Dans cette perspective, nous posons la question de recherche suivante : « de quelles manières le mode narratif de la série *Half-Life* a-t-il des effets sur l'engagement de sa communauté de joueurs? » Pour y répondre, notre étude propose d'abord une analyse sémiotique de quatre jeux de la série afin de mettre en lumière sa complexité et sa richesse narrative. Ce premier volet de la recherche rend compte du potentiel d'engagement de ces jeux par l'entremise de diverses opérations narratives. Ensuite, nous menons une netnographie en recensant les pratiques interprétatives des joueurs au sein de forums et de site web non-officiels consacrés à *Half-Life*, ce qui nous permet d'observer comment se manifeste l'engagement des joueurs. Ces résultats sont articulés dans un cadre sémio-pragmatique afin d'insister sur la cocreation d'engagement produite entre l'espace de l'émission (le jeu) et un espace de réception particulier (la communauté en ligne). Nous constatons que par un mode de narration orienté autour de mystères latents, d'un univers fictionnel subtilement complexe et d'indices à repérer, la lecture fictionnalisante des jeux *Half-Life* est favorisée. La régulation d'information narrative sous un mode indiciel entraîne le joueur à s'investir activement dans la recherche et l'interprétation de signes et d'indices pour comprendre le récit en place. La dimension narrative prend ainsi la forme d'un casse-tête que les joueurs tentent de résoudre au sein de la communauté en ligne en partageant leurs observations et leurs théories, en développant leur propre encyclopédie, etc. Dans cette perspective, le récit peut être perçu comme un défi ludonarratif qui encourage les joueurs à se livrer au jeu de l'interprétation.

Mots-clés : Jeu vidéo, engagement, narrativité vidéoludique, communauté de joueurs, *Half-Life*

INTRODUCTION

Comme le souligne Jesper Juul (2014), la fiction peut occuper un rôle distinct dans différents jeux (p. 173). En effet, si certains jeux mettent de l'avant une dimension narrative très développée et centrale à leur déroulement (par exemple, la série *Mass Effect* [BioWare, 2007]), d'autres font de celle-ci un simple arrière-plan construit au service des mécaniques de jouabilité. Certains jeux, comme *Tetris* (Pajitnov, 1984), semblent pour leur part dépourvus de toute narrativité. À cet égard, Marc Marti (2014) propose une typologie de la narrativité vidéoludique distinguant trois grands « prototypes narratifs » : les jeux à contenu narratif faible, les jeux à récit complet et les jeux évolutifs, composés de scénarios non linéaires qui ne comportent pas de réelle fin narrative et où le joueur est « laissé libre grâce aux possibilités nombreuses d'interactions qui lui sont offertes » (*Ibid.*).

Les chercheurs (notamment Aarseth, 2001; Frasca, 2003; Mäyrä, 2008) ayant œuvré à légitimer les études sur le jeu vidéo en tant que champ de recherche à part entière ont principalement appuyé leur démarche sur le caractère unique du média vidéoludique en tant que « structure interactive », particularité qui le distingue d'autres textes médiatiques plutôt considérés comme « statiques » (Zabban, 2012, p.148). De ce fait, il semble que les jeux vidéo représentent un terrain de possibilités immense en ce qui concerne les analyses axées sur leur dimension narrative ; il s'avère donc enrichissant de s'attarder aux manières particulières avec lesquelles ils peuvent livrer un récit.

Ainsi, ce mémoire s'inscrit dans une lignée d'études narratologiques des jeux vidéo en s'intéressant particulièrement à la perspective des joueurs et de leurs propres interprétations de la narration. Plus spécifiquement, l'idée principale de cette recherche exploratoire est de mettre en lumière les effets du mode narratif d'un jeu sur l'engagement de sa communauté de joueurs en ligne et ce, sous un angle sémiopragmatique. Pour ce faire, le cas de la série de jeux *Half-Life* (Valve, 1998) est porté à l'étude.

Le mémoire sera divisé en cinq chapitres. Le premier proposera d'abord un survol de la littérature entourant l'étude des communautés en ligne et des communautés de joueurs, ainsi qu'une présentation de la série *Half-Life* afin de cerner la problématique de départ de notre recherche. Par le fait même, il y sera question de la pertinence scientifique, sociale et communicationnelle de cette étude. Le deuxième chapitre consistera en la présentation du cadre théorique et conceptuel en trois sections. Il s'agira de circonscrire la notion d'engagement, de dresser les bases d'un vocabulaire narratologique propice à l'analyse des jeux puis de définir la notion d'interprétation et le paradigme indiciel propres à la sémiotique. Le chapitre III s'attardera ensuite à la description détaillée de la méthodologie de recherche employée dans le cadre de ce mémoire, qui comporte trois volets méthodologiques (méthode sémiotique, méthode netnographique et articulation sémiopragmatique des résultats) et deux corpus de recherche (un corpus de jeux et une recension de publications web).

Au cours du quatrième chapitre, nous présenterons les résultats du volet sémiotique de la recherche afin de définir le mode narratif de la série *Half-Life* et d'en analyser le potentiel d'engagement produit à l'aide du modèle sémiopragmatique. Finalement, le cinquième chapitre abordera les résultats du volet netnographique en analysant les pratiques interprétatives relevées au sein de la communauté en ligne. Il sera ainsi question de l'engagement des joueurs favorisé par le mode narratif des jeux. Pour

conclure le mémoire, nous proposerons une synthèse des résultats et nous répondrons à la question de recherche principale.

CHAPITRE I

PROBLÉMATIQUE

1.1 Jouer en communauté

Bien que le jeu ne soit considéré comme un sujet d'étude à part entière qu'à partir du siècle dernier, les premiers ouvrages qui lui sont pleinement consacrés le considèrent déjà comme un phénomène culturel central de la civilisation (Huizinga, 1938; Caillois 1958). Dès lors, la « vocation sociale des jeux » (Caillois, 1958, p. 67) est mise en lumière dans la littérature académique, dans la mesure où les jeux sont créateurs de rapports sociaux (tels que la compétition ou le spectacle), même lorsqu'ils peuvent être pratiqués en solitaire.

En ce qui a trait à la pratique du jeu vidéo, que certains pourraient décrire comme « antisociale » (Kocurek, 2014, p. 364), les rapports sociaux constituent une partie intégrante de la culture vidéoludique. En effet, une forme de socialisation était observable dès les tous premiers jeux vidéo ; *Spacewar!* (Russel, 1962) et *PONG* (Atari, 1972)¹ figurent parmi les premiers cas notables de jeux conçus pour deux joueurs. Si certains jeux d'arcade tels que *Starfire* (Exidy, 1979) étaient destinés au jeu solitaire (l'interaction s'effectuant strictement d'humain à machine), la présence de tableaux de pointage permettait néanmoins de mettre les joueurs en compétition

¹ *Spacewar!* met en scène un combat spatial entre deux vaisseaux tandis que *PONG* représente un match de tennis de table.

indirecte les uns par rapport aux autres (Kocurek, 2014, p. 364). Puis, alors que les consoles de jeu faisaient leur entrée dans les foyers domestiques, des ports de manettes distincts² permettaient à deux individus de jouer simultanément sur un même écran. Le dispositif encourageait alors directement la pratique en groupe. L'arrivée d'Internet et des jeux en réseaux n'a fait qu'amplifier le phénomène et renforcer la pratique du jeu vidéo en tant qu'activité sociale.

Plusieurs types de communautés de joueurs ont émergé depuis cette époque, témoignant de l'impressionnante sociabilité du média. Si une communauté peut être définie comme un « ensemble de personnes unies par des liens d'intérêts, des habitudes communes, des opinions ou des caractères communs » (Larousse, s. d.), Carly A. Kocurek soutient que les communautés de joueurs peuvent être bâties autour d'une variété de dimensions de la culture vidéoludique, comme la compétition de haut niveau, la coopération et la collaboration entre joueurs ou encore la préservation et l'archivage des jeux (2014, p. 365).

Au niveau de la recherche académique, la popularité grandissante des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* ou MMORPG), vers la fin des années 1990 et le début des années 2000 (*Ultima Online*, 1997; *EverQuest*, 1999; *World of Warcraft*, 2004), donne lieu à un intérêt marqué pour les études sur les communautés de joueurs avec une approche sociologique du jeu vidéo (Taylor, 2006; Consalvo, 2007; Pearce, 2009; Nardi, 2010; Bainbridge, 2010). En effet, par l'entremise de ce genre vidéoludique particulier, les joueurs sont projetés dans des univers fictionnels persistants³ au sein desquels ils se retrouvent en constante

² La *Sega Mark II* (1984) et la *Nintendo Entertainment System* (1985) en sont des exemples.

³ « Monde virtuel qui [...] vit et continue d'évoluer en permanence avec les joueurs connectés simultanément, même en l'absence d'un ou plusieurs joueurs » (Perron, 2012 : 189). Ainsi, l'univers fictif demeure actif avant, pendant et après la connexion des joueurs.

interaction avec autrui. La notion de communauté s'insère alors à l'intérieur même des univers numériques que sont les jeux vidéo. De ce fait, le jeu en ligne devient un type de jeu propice à l'analyse des interactions sociales et des pratiques de jeu émergeant au sein des communautés de joueurs – ce qu'illustrent de nombreuses recherches menées sur cet objet.

On y étudie, d'une part, la formation de relations à travers les moyens de communication présents dans ces univers de jeu en ligne (Ducheneaut et Moore, 2004; Perraton, Fusaro et Bonenfant, 2010; Wohn et al., 2011). D'autre part, certains chercheurs axent leurs recherches sur les rapports sociaux et les pratiques émergentes⁴ qui ont cours au sein de ces communautés de joueurs. Ces études témoignent de la grande créativité et du partage de connaissances qui sont observés dans les jeux en ligne (Wright et al., 2002; Pearce, 2009; Hau et Kim, 2011; Poretski et Arazy, 2017) ainsi que des différentes dynamiques sociales pouvant prendre forme au sein de communautés spécifiques (Taylor, 2006; Kobayashi, 2010; Nardi, 2010). Les nombreuses études menées sur les communautés de joueurs en ligne permettent donc non seulement de mettre en lumière l'influence des propriétés techniques du jeu vidéo (interface, mécaniques de jeu, moyens de communication, etc.) sur les genres de communautés produites, mais également l'influence des particularités de l'activité vidéoludique sur les comportements en communauté.

⁴ En s'appuyant sur le travail de Yaneer Bar-Yam, Celia Pearce définit ainsi la notion d'émergence : « *it refers to how behavior at a larger scale of the system arises from the detailed structure, behavior, and relationships at a finer scale* » (Pearce, 2009, p. 44). Nous concevons les pratiques dites émergentes en tant que comportements qui ne sont initialement pas prévus par les concepteurs d'un jeu (Salen et Zimmerman, 2004) et qui émanent de la manipulation ou de l'interaction avec le système de jeu par les joueurs (Arsenault, 2005).

1.2 La culture participative

Les nombreuses pratiques créatives et le grand partage de connaissances pouvant être observés au sein des communautés de joueurs s'inscrivent dans le contexte d'une « culture participative ». Cette notion contemporaine est formulée à partir de la fin des années 1980 dans le champ des études culturelles (Delwiche et Hendersen, 2012, p. 5), alors que plusieurs chercheurs s'intéressent aux nouvelles pratiques de réception des amateurs de télévision (Ang, 1985 ; Fiske, 1987 ; Jenkins, 1988, 1992 ; Bacon-Smith, 1991). Le terme « culture participative » est cependant proposé en 2006 par Henry Jenkins, qui étudie les interactions et la collaboration au sein des communautés d'affinités à l'aube d'une culture de la convergence⁵. Inspiré par les concepts d'intelligence collective et de communautés de savoir (« *knowledge communities* ») formulés par Pierre Lévy (1994), Jenkins envisage la culture participative comme une culture « dans laquelle les fans et autres consommateurs médiatiques sont invités à participer activement à la création et à la circulation de nouveaux contenus »⁶ (Jenkins, 2006a, p. 290 [Notre traduction]).

Bien qu'il ne soit pas la cause directe de l'avènement de cette culture participative, l'accès au réseau Internet au cours des années 1990 donne lieu à d'importants changements, entre autres au niveau de la réception des contenus médiatiques (Delwiche et Hendersen, 2012, p. 5). En effet, si plusieurs groupes de fans de séries télévisées telles que *Star Trek* communiquaient d'abord au moyen d'un réseau de courrier organisé, ces communautés s'adaptent rapidement au Web et leurs activités se déplacent dès lors sur les forums en ligne, où le débat et la création sont encouragés

⁵ « *By convergence, I mean the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want* » (Jenkins, 2006a, p. 2).

⁶ « *Culture in which fans and other consumers are invited to actively participate in the creation and circulation of new content* ».

(Jenkins, 2006b, p. 138). La notion de culture participative est alors étudiée plus en profondeur par divers chercheurs qui s'intéressent aux relations (Gensollen, 2010), à la coopération (Kaplan, 2010) et à la création (Millette, 2010 ; Hargreaves et Hartley, 2016) au sein des communautés de fans en ligne.

Dans son livre *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture* (2006b), Jenkins relève trois grandes tendances propres à la culture participative qui transforment et modulent les interactions entre les récepteurs. D'une part, les nouvelles technologies permettent à ces derniers « d'archiver, d'annoter, de s'approprier et de partager les contenus médiatiques »⁷ (Jenkins, 2006b, p. 135 [Notre traduction]). D'autre part, les usagers d'Internet sont encouragés à produire et à partager eux-mêmes différents contenus dans un esprit de coopération où tous les membres d'une communauté peuvent y tenir un rôle de participant actif et engagé (*Ibid.*, p. 136). La communauté est, selon Jenkins, un facteur prépondérant pour la démocratisation du partage des savoirs et des opinions : « *Not every member must contribute, but all must believe they are free to contribute and that what they contribute will be appropriately valued* » (2009, p. 6). Au sein de ces réseaux, les internautes contribuent à l'échange d'information en fonction de leurs talents (ou « expertises ») et se sentent ainsi plus motivés à prendre part aux activités de leur communauté (*Ibid.*, p. 10).

Cette culture participative désigne donc globalement la mise en commun, la création et le partage de savoirs, d'informations, d'idées et de contenus, rendus possibles grâce à l'effacement des frontières communicationnelles entre les internautes pourtant séparés géographiquement. En somme, elle comporte, selon Jenkins, cinq principaux éléments de définition : l'effritement des barrières au partage collectif, l'incitation à la création et au partage avec la communauté, l'esprit de transmission des connaissances aux

⁷ « *New tools and technologies enable consumers to archive, annotate, appropriate, and recirculate media content* ».

néophytes, la valorisation commune des contributions de chacun des membres aux activités de la communauté et, finalement, le sentiment d'appartenance qui lie les membres d'une communauté (*Ibid.*, pp. 5-6).

1.3 Le jeu comme espace d'appropriation

Contrairement aux médias traditionnels qui, au début des années 2000, perçoivent la culture participative des fans comme une menace légale plutôt que comme une force créative enrichissante, l'industrie vidéoludique est à l'époque plus avant-gardiste en faisant preuve d'une certaine ouverture à la participation des joueurs dans le développement ou la modification des jeux vidéo (Jenkins, 2006, p. 147-148). Comme l'indique Jenkins :

Game companies often circulate their game engines as shareware, seeking to unleash the creative potential of their consumers. In some cases, fan-designed "mods"⁸ or game worlds (such as Counterstrike) have been integrated into the commercial releases. (Ibid., p. 148)

Ainsi, il semble que les joueurs se voient encouragés à *s'approprier* le matériel vidéoludique produit de prime abord par l'industrie. Dans le cadre de ce mémoire, nous sommes donc amenée à concevoir le jeu vidéo comme un « espace d'appropriation » pour les joueurs (Bonenfant, 2010; 2015).

⁸ Un *mod* est une modification du jeu (pouvant être opérée à plus ou moins grande échelle par rapport au matériel d'origine) qui est créée par les joueurs et généralement partagée à la communauté. Au sein des communautés de joueurs, le terme *modding* signifie l'activité de modification alors que *mod* désigne le résultat de cette activité.

En ce sens, il est intéressant de souligner que, d'un point de vue technique, le média vidéoludique est un objet de prime abord ouvert à l'appropriation. Dans leur ouvrage *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2004), Salen et Zimmerman expliquent en quoi le jeu vidéo est, fondamentalement, un système (en l'occurrence, un logiciel informatique) auquel sont implémentées des règles et des limites avec lesquelles interagit le joueur pour en produire du sens. Ainsi, la forme finale du jeu vidéo n'est jamais *fixe*, mais plutôt à *manipuler* par son utilisateur. Or, dans la mesure où les joueurs agissent en interaction constante avec le système technique, plusieurs chercheurs en études du jeu font appel au concept « d'émergence » pour décrire, de manière générale, les comportements ou les pratiques vidéoludiques qui ne sont pas initialement prévus par les concepteurs de jeux (Pearce, 2009; Salen et Zimmerman, 2004). Cette émergence repose donc en grande partie sur l'interactivité qui se trouve au cœur même de l'expérience vidéoludique.

Dans cet ordre d'idées, le joueur est central à la création du sens du jeu. Pour Salen et Zimmerman (2004), la création même des jeux (le terme anglais *game design* est ici privilégié) s'appuie sur trois vecteurs principaux desquels émerge un « jouer significatif » (« *meaningful play* »). Ces trois axes sont le concepteur du jeu (ou *designer*), le contexte du jeu (les espaces, les objets ludiques, la trame narrative, etc.) et les participants (les joueurs). Ce *jeu significatif* se situe dès lors à la rencontre de trois axes du *game design* : « *Meaningful play in a game emerges from player action and system outcome; it is the process by which a player takes action within the designed system of a game and the system responds to the action* » (Salen et Zimmerman, 2004, p. 60). Ainsi, l'action du joueur *sur* et *avec* le jeu se veut une partie intégrante de la création de sens vidéoludique.

Selon Christopher A. Paul (2014), le jeu vidéo est porteur de sens à trois niveaux. D'abord, le sens *des* jeux correspond au rôle social des jeux vidéo en tant qu'objets

culturels et en tant que productions médiatiques. Ensuite, le sens *dans* les jeux concerne la construction de sens au sein même du texte (ou comment le sens d'un jeu est véhiculé puis actualisé par le joueur). Finalement, le troisième vecteur auquel Paul s'intéresse est celui du sens produit *autour* du jeu (2014, p. 459). L'auteur explique ici que les joueurs sont en mesure de recontextualiser la nature du jeu dont ils font l'expérience et d'en faire ressortir les aspects les plus significatifs à leurs yeux par l'intermédiaire de pratiques émergentes (*Ibid.*, p. 463). L'actualisation du sens d'un jeu semble dès lors nécessairement découler de l'*appropriation* qu'en font les joueurs, qui sont même en mesure de détourner l'expérience prévue par les développeurs.

Pour Maude Bonenfant, le jeu se caractérise implicitement par cet espace d'appropriation, défini en tant que « lieu de reformulation et de reconstruction du sens où le joueur perçoit, interprète et médiatise le jeu pour ensuite y interagir. C'est l'espace de liberté nécessaire au joueur pour s'approprier le jeu » (2015, pp. 80-81). Sans cet espace de mouvement à l'intérieur du cadre ludique (les règles et limitations que le jeu impose), il n'y aurait simplement pas de *jeu* à proprement parler. Il doit alors être considéré en tant qu'expérience propre et ne peut être compris en dehors de son rapport au joueur. Par ailleurs, l'auteure souligne qu'un certain décalage entre les pratiques de jeu prévues par les concepteurs et celles qui émergent réellement chez les joueurs peut être fréquemment observé (Bonenfant, 2010, p. 4), illustrant de ce fait l'espace de liberté et d'appropriation intrinsèque à l'activité ludique. D'un système de règles prédéterminé peut ainsi émerger une multitude de pratiques de jeu qui sont plus ou moins anticipées par les concepteurs.

1.4 Un cas évocateur : la série de jeux *Half-Life*

La communauté de joueurs de la série de jeux de tir à la première personne (*First Person Shooter* ou FPS)⁹ *Half-Life* (Valve, 1998) nous semble exemplaire en ce qui concerne l'appropriation du jeu par les joueurs. Au nombre de neuf, les jeux *Half-Life* paraissent entre 1998 et 2007 et font vivre aux joueurs une histoire post-apocalyptique à travers les yeux de différents personnages, mais principalement ceux du scientifique Gordon Freeman. Il s'agit d'une série de jeux en mode solitaire ou « solo » (c'est-à-dire qu'ils se jouent à un seul joueur) qui juxtapose une trame narrative complexe au genre classique des jeux de tir. Dans les volets principaux de la série (soit *Half-Life*, 1998; *Half-Life 2*, 2004 et les deux titres épisodiques *Half-Life 2 : Episode One*, 2006 et *Episode Two*, 2007), le joueur incarne un physicien qui, après avoir été impliqué dans un accident scientifique menant à l'invasion d'une espèce extraterrestre sur Terre et y ayant survécu (*Half-Life*), devient une icône de la résistance humaine face à cette même invasion (*Half-Life 2*). Sur le plan narratif, *Half-Life* présente une structure à récit complet et fermé, c'est-à-dire que les grandes lignes du récit sont déterminées et scénarisées du début à la fin du jeu (Marti, 2014, p. 9). Les actions du joueur ne peuvent pas réellement influencer le dénouement scénaristique de ce dernier.

Les deux opus principaux de la série, soit *Half-Life* (1998) et *Half-Life 2* (2004), sont acclamés par la critique pour les grandes innovations apportées au genre du jeu de tir, principalement au niveau de ses mécaniques de jeu et de sa narration très réaliste (Bates, 1998; Langshaw, 2013; Kelly, 2014). Tel que l'explique Barry Atkins dans son livre *More than a game. The computer game as fictional form* (2003), *Half-Life* livre l'entièreté de son récit non pas par l'intermédiaire de séquences cinématiques ou « de

⁹ Le jeu de tir à la première personne (du terme anglais *First-Person Shooter*) est un « jeu de tir dans lequel le joueur voit l'action à travers les yeux du personnage qu'il dirige » (Perron, 2012, p. 131).

transition »¹⁰, mais plutôt par les dialogues et par divers signes visuels que le joueur doit interpréter afin de découvrir l'histoire :

Half-Life goes beyond the conventional model of presenting a sequence of linked mission briefings to offer what appears to be an organically developing plot as often 'explained' through what is overheard as through what is told directly to the protagonist, but such explanatory statements are still a potentially interesting addendum to the unfolding of the game rather than a necessary part of gameplay. (Atkins, 2003, p. 57)

En ce qui concerne leur réception critique, *Half-Life* et *Half-Life 2* détiennent également un score de 96% sur le site web *Metacritic*¹¹, les plaçant au sommet du classement des jeux vidéo parus les mêmes années (Metacritic, s. d.). Ils se voient attribués plusieurs prix en tant que « jeu de l'année », notamment aux *Game Critics Awards* et aux *BAFTA Awards* (Imdb, s. d.). Outre l'excellente réception critique de la série, cette dernière connaît également un grand succès auprès des joueurs. En novembre 2008, le développeur et éditeur Valve dévoile le nombre de ses ventes en magasins (excluant les ventes numériques) : avec 9,3 millions de copies vendues, *Half-Life* est alors le jeu le plus populaire du développeur et *Half-Life 2* suit avec 6,5 millions de ventes en magasin (Remo, 2008).

Malgré l'engouement autour de la série *Half-Life*, sa trame narrative demeure à ce jour incomplète. En effet, si le développement d'un troisième épisode a été annoncé il y a plusieurs années pour conclure le récit du deuxième opus (et ainsi répondre aux questions laissées ouvertes à la fin de *Half-Life 2 : Episode Two*), le projet semble

¹⁰ Les séquences cinématiques (tournées en images de synthèse) et les séquences de transition (tournées à partir du moteur graphique du jeu) sont des scènes préenregistrées et non interactives qui ponctuent le cours d'un jeu afin de livrer certains moments de narration importants. Ces séquences interrompent la jouabilité pour placer le joueur en position plus « passive » face au récit (Perron, 2012).

¹¹ *Metacritic* est une plateforme d'agrégation de critiques anglophones attribuées à des films, des jeux vidéo, des albums de musique, etc.

aujourd'hui avoir été laissé en suspens par Valve (Stafford, 2016). Bien qu'aucun nouveau contenu officiel n'ait été publié depuis maintenant plus de dix ans, il est intéressant de constater que la communauté de joueurs développée autour de la série demeure active au moment d'écrire ces lignes, s'appropriant le jeu à travers diverses pratiques.

Probablement en raison du modèle de distribution très ouvert de l'éditeur Valve¹², qui mise grandement sur le potentiel créatif très rentable des joueurs-programmeurs (Postigo, 2007, p. 308), *Half-Life* est fréquemment cité dans la littérature académique lorsqu'il est question de la pratique du *modding* dans l'industrie vidéoludique (Morris, 2003; Kücklich, 2005; Postigo, 2007; Scacchi, 2011; Poretski et Arazy, 2017). Sa communauté a notamment été à la source d'un « *mod* » qui est devenu l'un des jeux de tir en ligne les plus populaires à ce jour : *Counterstrike* a d'abord été créé et mis en ligne par le joueur Minh Le avant d'être officiellement distribué par l'éditeur Valve en 1999 (Morris, 2003). Outre cette pratique particulière, les joueurs prennent toujours part à de longues discussions sur les différents forums de la communauté, partagent des œuvres de *fan art*¹³, créent divers guides de stratégie, etc. Considérant que les jeux *Half-Life* sont d'abord principalement destinés à une forme de jeu solitaire, nous nous questionnons sur les facteurs entraînant l'émergence d'une communauté de joueurs active alors qu'une décennie est passée depuis la parution de son dernier opus.

¹² Les joueurs ont libre accès aux moteurs des jeux *Half-Life* sur la plateforme *Steam* pour développer eux-mêmes des contenus additionnels et les partager avec la communauté.

¹³ Il s'agit d'œuvres créées pour et par les amateurs (*fans*) d'un objet culturel ou médiatique donné. Les œuvres s'inspirent de cet univers et de ses personnages.

1.5 Intérêts et questions de recherche

Cette brève revue de littérature tend à indiquer que les nombreuses études menées sur les communautés de joueurs concernent généralement les jeux multijoueurs en ligne (et particulièrement le genre MMORPG). À cet égard, divers aspects ont été étudiés, tels que les rapports sociaux produits dans ces jeux ou encore les pratiques émergentes au sein des communautés de joueurs. Il nous semble alors pertinent d'inscrire notre recherche dans la lignée de ces travaux tout en nous intéressant à la communauté d'un jeu « solo » tel qu'*Half-Life* afin de proposer une perspective narratologique à cet axe de recherche.

La forte culture participative présente au sein des communautés en ligne permet aux joueurs d'approfondir leur expérience d'une production vidéoludique ou de la transposer dans un espace extérieur. En s'impliquant au sein d'une communauté donnée et en s'appropriant le jeu, le joueur peut ainsi « enrichir » le contenu produit par la compagnie et en développer de nouvelles facettes. À première vue, cette idée sous-tend une forme d'engagement manifeste envers le contenu vidéoludique ciblé. Ce mémoire vise alors à mettre en dialogue la dimension narrative d'un jeu et l'engagement perçu à travers les pratiques de sa communauté de joueurs.

Plus spécifiquement, notre recherche a pour objectif global de répondre à la question suivante : **de quelles manières le mode narratif de la série *Half-Life* a-t-il des effets sur l'engagement de sa communauté de joueurs?** Nous chercherons à répondre à ce questionnement de base en la déclinant en trois sous-questions. La première sous-question qui orientera notre étude est la suivante : **comment est caractérisé le mode narratif de la série *Half-Life*?** Tel que nous le verrons au cours du chapitre suivant, cette étude narrative du jeu sera ancrée dans le paradigme indiciel de la sémiotique. Nous avancerons l'idée que la narration dans *Half-Life* amène les joueurs à exercer un

réel travail d'interprétation d'indices permettant d'en reconstituer le récit. À partir de cette idée, il sera donc nécessaire d'identifier : **quels genres de pratiques interprétatives ont lieu au sein de la communauté de joueurs de la série *Half-Life*?** Il s'agit ici d'étudier les lieux d'échange de la communauté sur le Web afin de relever le contenu narratif produit et échangé par les joueurs. Finalement, notre troisième sous-question vise à identifier les manières dont l'engagement de sa communauté de joueurs se manifeste : **comment l'engagement des joueurs se reflète-t-il dans leurs pratiques au sein de la communauté en ligne?** À partir de ces éléments de réponse, nous chercherons à mettre en relation la dimension narrative du jeu avec les pratiques interprétatives recensées afin de mieux comprendre en quoi ces dernières témoignent de l'engagement des joueurs envers le jeu.

Cette recherche tire sa pertinence communicationnelle tant par l'objet choisi (soit un objet médiatique ontologiquement communicationnel) que par la démarche de recherche préconisée. Nous souhaitons en effet étudier, d'une part, la communication et les pratiques émergentes au sein d'une communauté de joueurs et, d'autre part, la communication d'un point de vue médiatique (analyse sémiotique du jeu). Le jeu vidéo est ainsi étudié à la fois en tant que média interactif porteur de sens et en tant que vecteur d'une forme de communication particulière entre les joueurs.

CHAPITRE II

CADRE CONCEPTUEL

Divers concepts seront mobilisés afin de répondre aux questions de recherche précédemment énoncées ; les pages qui suivent visent alors à présenter le prisme par lequel nous effectuerons notre analyse. D'abord, nous aborderons la notion d'engagement en études du jeu afin de pouvoir appréhender les pratiques des joueurs. Étant donné la perspective narratologique de cette recherche, il s'agira ensuite de présenter les concepts théoriques nous permettant d'analyser la série *Half-Life* selon une approche sémiotique. Pour ce faire, nous présenterons certains concepts propres à la narratologie « classique » avant de nous intéresser aux spécificités de la narrativité vidéoludique. Finalement, la troisième partie du chapitre concerne l'interprétation des récits par leurs récepteurs. À partir de ce cadre conceptuel, nous serons en mesure de mieux comprendre la mise en place et le rôle des éléments narratifs du jeu sur l'engagement des joueurs.

2.1 L'engagement

2.1.1 Confusions théoriques : le spectre de l'engagement

Ayant présenté le jeu vidéo en tant qu'espace d'appropriation au cours du chapitre précédent, nous verrons maintenant en quoi les pratiques des joueurs au sein des communautés en ligne peuvent être abordées comme une forme d'engagement.

Pouvant être généralement défini en tant qu'« acte par lequel on s'engage à accomplir quelque chose » (Larousse, s. d.), la notion d'engagement est souvent abordée en études du jeu pour décrire l'expérience vidéoludique vécue par les joueurs. Or, une confusion est notable entre certains termes employés à cet égard. D'un auteur à l'autre, divers concepts tels que l'engagement, l'immersion, le sentiment de présence, le *flow* ou encore l'absorption peuvent en effet être utilisés afin de décrire des phénomènes plus ou moins similaires.

Dans le cadre d'une étude menée auprès de sept joueurs, Brown et Cairns (2004), conceptualisent un continuum d'investissement envers le jeu. Selon ces chercheurs, l'engagement représente ainsi la première des trois phases de l'immersion (étant suivie de l'*absorption* et de l'*immersion totale*) et se limite principalement au désir de jouer et à l'intérêt du joueur envers un jeu donné. Or, cette expérience du jeu ne serait pas marquée par un attachement émotionnel profond envers l'objet, contrairement aux deux autres paliers du spectre de l'immersion (Brown et Cairns, 2004, p. 1299).

De son côté, Alison McMahan (2003) formule une distinction entre l'engagement et l'immersion basée sur leur association respective au niveau diégétique et non diégétique du jeu. Partant de la définition de l'immersion proposée par Janet Murray, soit « *The experience of being transported to an elaborately simulated place* » (Murray in McMahan, 2003, p. 68), McMahan soutient que le sentiment d'immersion se situe au niveau de l'univers diégétique du jeu, alors que l'engagement s'opère au niveau de sa jouabilité (*gameplay*)¹⁴. Dans cette perspective, l'engagement renvoie à l'idée d'être absorbé par l'action de jouer et peut être comparé à ce que certains auteurs appellent l'immersion « fondée sur le défi » (Ermi et Mayra, 2005; Arsenault et Picard, 2008) ou

¹⁴ Nous faisons ici globalement référence à ce qui a trait aux mécaniques de jeu, aux règles et aux stratégies.

encore à la notion de « *flow* » (Csikszentmihalyi, 1990), qui reposent toutes deux sur l'équilibre entre les habiletés du joueur et les défis lancés par le jeu (Arsenault et Picard, 2008, p. 3). Finalement, l'engagement peut également être plus généralement défini comme étant le degré d'attention consacré à un objet pour une période prolongée (Martey et al., 2014).

Un premier élément précis de définition retenu dans le cadre de cette recherche se situe dans la conception de l'engagement présentée par Douglas et Hargadon (2000), qui s'intéressent à ce phénomène dans une perspective résolument narrative. Selon ces chercheurs, l'immersion est rendue possible à la lecture de textes aux schémas narratifs très familiers, alors que l'engagement repose sur le travail d'interprétation ou d'anticipation effectué par le lecteur¹⁵ :

The pleasures of immersion stem from our being completely absorbed within the ebb and flow of a familiar narrative schema. The pleasures of engagement tend to come from our ability to recognize a work's overturning or conjoining conflicting schemas from a perspective outside the text, our perspective removed from any single schema. (Douglas et Hargadon, 2000, p. 154)

Un texte faisant davantage appel aux compétences interprétatives de son lecteur serait ainsi plus engageant. Le concept d'engagement renvoie donc ici au caractère *stimulant* du texte sur le plan cognitif. À cet égard, Espen Aarseth emploie le terme « *ergodic literature* » pour décrire les textes qui sollicitent cet effort mental du lecteur (Aarseth, 1997, p. 1). Dès lors, cette distinction principalement narratologique entre les concepts d'engagement et d'immersion devient importante lorsqu'il est question d'analyser les propriétés narratives du jeu à l'étude. Cette définition de l'engagement peut également être précisée grâce au concept d'*engagement forensique* développé par Jason Mittell

¹⁵ Le terme « lecteur » est ici employé au sens sémantique, c'est-à-dire qu'il renvoie à la notion de « texte » en tant qu'objet d'interprétation (il peut s'agir d'une image, d'un livre, d'un jeu vidéo, etc.).

(2009a) dans son chapitre « *Lost in a Great Story: Evaluation in Narrative Television (and Television Studies)* »¹⁶. En étudiant la série télévisée *Lost* (ABC, 2004) et les pratiques de ses nombreux fans, Mittell soutient que la structure narrative complexe et stimulante de la série, dont l'intrigue est centrée autour d'un mystère fondamental, encourage une posture de réception « hyper-attentive » : « *To be a Lost fan is to embrace a detective mentality, seeking out clues, charting patterns and assembling evidence into narrative hypothesis and theories* » (Mittell, 2009a, pp. 128-129). Selon Mittell, ce mode d'engagement se voit exacerbé au sein des forums en ligne et des sites « wikis¹⁷ » produits par les fans, où la recherche, la collaboration, l'interprétation et l'analyse sont encouragées (2009b).

2.1.2 Le modèle de Calleja

Un autre modèle de l'engagement du joueur pertinent pour notre étude est celui élaboré par Gordon Calleja (2011)¹⁸. L'engagement constitue pour Calleja un prérequis à l'immersion ou, autrement dit, une base cognitive marquant l'intérêt des joueurs envers un jeu (Calleja, 2011, p. 35). Ce modèle est préconisé dans le cadre de ce mémoire, car il répond à certains critères pertinents aux fins de notre analyse. D'une part, l'auteur établit d'entrée de jeu une distinction entre les formes d'engagement dites « **micro** » et « **macro** », qui émanent selon lui à différents moments de l'expérience vidéoludique :

it was important to make a distinction between aspects of a game which engaged players in the moment of playing from aspects that attracted players to the game

¹⁶ Chapitre paru dans le livre collectif *Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show* (Pearson, 2009).

¹⁷ Un wiki est un « site Web collaboratif dont le contenu peut être modifié par les internautes autorisés » (Larousse, s. d.).

¹⁸ Calleja nomme ce modèle « *The Player Involvement Model* » suite à une recherche qualitative de trois ans menée autour des jeux en ligne massivement multijoueurs *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) et *Planetside* (Sony Online Entertainment, 2003).

initially and kept them returning to the game over time. I refer to these aspects as micro-involvement and macro-involvement respectively. (Calleja, 2011, p. 36-37)

Cette particularité du modèle permet donc de penser l'engagement non seulement au moment de jouer (*micro*), mais également en dehors du jeu, au cœur des activités d'une communauté de joueurs en ligne (*macro*). En effet, Calleja souligne que l'opinion ou l'intérêt d'un joueur envers un jeu peut découler non seulement du design de jeu, mais également de facteurs externes tels que le développement d'un sentiment de communauté, l'élaboration de stratégies et de tactiques de jeu à tester, le désir de développer de nouvelles habiletés pour accroître ses performances, etc. (*Ibid.*, p. 39). Ces facteurs, considérés comme extérieurs au jeu lui-même, procurent au joueur une forme de motivation à plus long terme. Cette phase de l'engagement semble ainsi propice à l'analyse des pratiques d'une communauté en ligne, telle que nous l'envisageons dans le cadre de cette recherche.

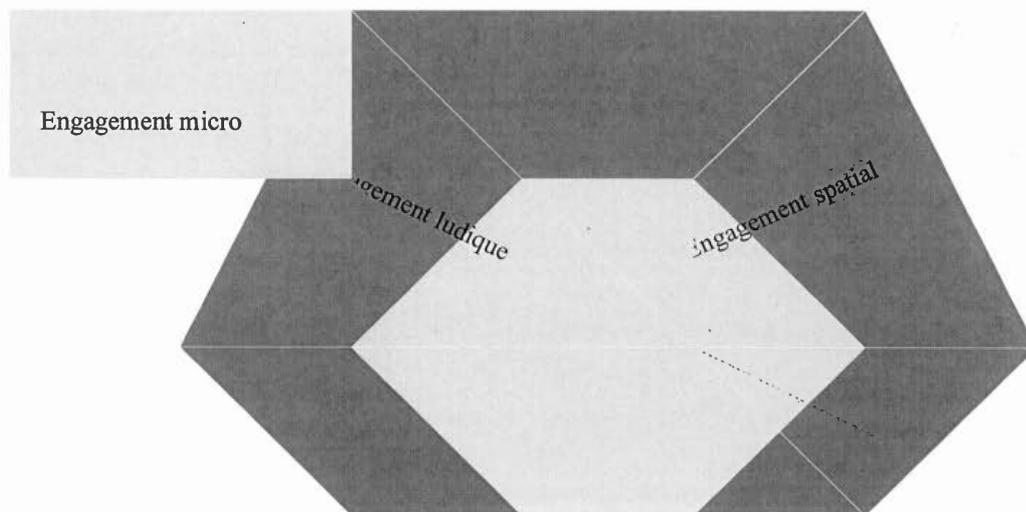


Figure 2.1
Schématisation de l'engagement de Gordon Calleja
(2011, p. 38)

Le modèle de Calleja est également pertinent en raison de la schématisation détaillée de l'engagement en six dimensions. L'auteur souligne que, même si cette catégorisation est présentée à des fins analytiques, ces dimensions doivent être envisagées en relation continue les unes par rapport aux autres, puisque le phénomène étudié est extrêmement dynamique (*Ibid.*, p. 45).

La première dimension recensée est l'engagement **kinesthésique**, qui renvoie globalement au contrôle des mouvements des personnages ou autres objets de jeu. L'auteur fait ici référence à l'apprentissage des contrôles de jeu, mais également à la « fluidité » perçue des mouvements dans une perspective d'interaction humain-machine. Ensuite, l'engagement **spatial** concerne l'environnement de jeu. Il est ici question de l'engagement créé en lien avec les possibilités d'exploration, de contrôle de l'espace de jeu et de navigation. L'internalisation de l'espace vidéoludique

permettrait en effet de donner au joueur l'impression d'habiter l'univers représenté plutôt que de simplement en percevoir une représentation (*Ibid.*, p. 43). La troisième dimension répertoriée est celle de l'engagement **partagé**, soit : « *[the] engagement derived from players' awareness of and interaction with other agents in a game environment* » (*Idem*), qu'il s'agisse d'autres joueurs ou de personnages non-joueurs. Ces interactions concernent, selon Calleja, tant les notions de cohabitation et de coopération que de compétition. Cette phase de l'engagement découle ainsi du contexte social entourant le jeu lui-même.

Une autre dimension du modèle est l'engagement **narratif** fondé sur les éléments de l'histoire scénarisée par les développeurs de même que sur la narrativité découlant de l'interaction entre le joueur et l'univers du jeu (*Ibid.*). Par exemple, un joueur peut être captivé par l'histoire mise en scène dans le jeu ou par la découverte du « *lore* »¹⁹. Plusieurs activités poursuivies à l'extérieur du jeu sont intrinsèquement liées à sa dimension narrative et peuvent être considérées au niveau *macro* de l'engagement : planifier le développement d'un personnage (dans le cas d'un jeu de rôle), lire ou écrire des récits de *fan fiction*, participer à des discussions au sein d'un forum, etc.

S'apparentant au concept d'immersion fictionnelle décrit par Arsenault et Picard (2008), nous proposons de préciser davantage ce volet du modèle de Calleja en le subdivisant en trois sous-catégories. Arsenault et Picard distinguent, d'une part, l'immersion *diégétique*, qui évoque la sensation d'être plongé au cœur du monde fictionnel représenté et renvoie de ce fait à la dimension spatiale du jeu vidéo (*Ibid.*, p. 12). D'autre part, l'immersion *narrative* « se définit par le désir du joueur de connaître ce qui l'attend à la fin de l'histoire » (*Ibid.*) ; l'immersion du joueur passe en ce sens par la quête de l'avatar et, de façon globale, par les éléments narratifs présentés dans le

¹⁹ Le « *lore* » correspond à la mythologie ou à l'histoire complète d'un univers fictionnel.

jeu. Finalement, la troisième sous-catégorie proposée par Arsenault et Picard est celle de l'immersion *identificatrice* : l'identification du joueur à un personnage peut, selon les auteurs, donner lieu à des émotions fortes qui le plongeraient dans un état d'immersion (*Ibid.*, p. 13).

Pour revenir au modèle de Calleja, l'engagement **ludique** a trait aux choix du joueur et à leurs répercussions dans le jeu. L'auteur fait ici référence aux objectifs et aux défis ludiques posés par le jeu ou même par la communauté de joueurs. Finalement, la dernière dimension du modèle est celle de l'engagement **affectif**, qui concerne les émotions du joueur envers le jeu et ce, à différents niveaux. Tel que l'indique Calleja : « *Emotional engagement can range from the calming sensation of coming across an aesthetically pleasing scene to the adrenaline rush of an on-line competitive first-person-shooter round to the uncanny effect of an eerie episode in an action-horror game* » (2011, p. 44). Il est ainsi question des diverses stratégies vidéoludiques permettant de générer de fortes émotions chez les joueurs. Dès lors, cette dimension de l'engagement semble particulièrement reliée aux cinq autres dimensions du modèle de Calleja.

Dans le cadre de notre recherche, nous nous concentrons particulièrement sur la dimension narrative de l'engagement. Il convient alors d'aborder plus amplement les spécificités de la narrativité vidéoludique.

2.2 Conceptualiser la narrativité : de la narratologie classique au jeu vidéo

Si la « narrativité » peut facilement être interprétée comme étant liée à un récit fermé et linéaire, Marie-Laure Ryan (2006) soutient que le terme doit être envisagé de manière plus large en ce qui concerne l'étude des jeux vidéo : « *capturing a fictional*

world that evolves in time under the action of intelligent agents is all it takes for a semiotic artifact to fulfill the semantic conditions of narrativity » (Ryan, 2006, p. 288). Selon Ryan, l'étude de la narrativité dans les jeux vidéo doit tenir compte des propriétés interactives du média (*Ibid.*, p. 289). Cette section théorique vise alors à mieux comprendre les particularités narratives du média vidéoludique en commençant néanmoins par jeter les bases d'un vocabulaire d'analyse propre à la narratologie classique.

2.2.1 La narratologie classique

Le narratologue Seymour Chatman définit, dans son livre *Story and Discourse* (1978), un des modèles les plus influents de la communication narrative (Phelan, 2018, p. 52). Selon l'auteur, le « texte narratif » vu par la narratologie structuraliste repose fondamentalement sur deux éléments. D'une part, *l'histoire* comprend les événements et les composantes scénaristiques du récit et peut généralement être étudiée par la narratologie « du contenu » (Gaudreault, 1988). D'autre part, le *discours* correspond à la forme d'expression de ce contenu (Chatman, 1978, p. 19) et comprend à la fois le texte (le récit) et le mode de communication du discours (le mode narratif, la narration). Dominic Arsenault (2006) établit également une distinction précise entre les notions d'*histoire*, de *récit* et de *narration* :

L'histoire est une série d'évènements qui touchent un ou plusieurs personnages et qui se déroulent dans un monde donné, le *récit* est l'organisation de cette histoire en un texte et le style dans lequel il est produit, et la *narration*, quant à elle, est le mode de communication du récit. (Arsenault, 2006, p. 19)

Le volet narratif de notre recherche est davantage orienté dans la perspective du discours, puisque nous nous intéressons à la manière dont le récit étudié est relaté au

joueur plutôt qu'au contenu de ce récit en lui-même. Selon Celia Pearce (2004), la narrativité vidéoludique consiste davantage à procurer un contexte de jeu potentiellement engageant qu'une « histoire » à proprement parler (Arsenault, 2014, p. 477). De ce fait, nous nous intéressons aux caractéristiques structurelles du jeu vidéo qui nous permettent d'observer *comment* est livré son récit.

Bien qu'il ne soit pas uniquement relié au média vidéoludique, le concept de narration doit d'abord être précisé aux fins de cette recherche. Dans *Figures III* (1972), Gérard Genette propose une typologie des procédés narratifs permettant de mettre en lumière les techniques de représentation des histoires écrites. La notion de « **mode narratif** » préconisée par Genette pour décrire « *la régulation de l'information narrative* » (Genette, 1972, p. 184) nous semble essentielle à l'élaboration d'une analyse narratologique d'une série de jeux vidéo telle qu'*Half-Life*. En effet, le mode narratif présuppose d'emblée que tout récit contrôle la quantité ou la précision d'informations narratives reléguées à son lecteur :

On peut en effet raconter *plus ou moins* ce que l'on raconte, et le raconter *selon tel ou tel point de vue*; et c'est précisément cette capacité, et les modalités de son exercice, que vise notre catégorie du *mode narratif* : le récit peut fournir au lecteur plus ou moins de détails, et de façon plus ou moins directe, et sembler ainsi [...] se tenir à plus ou moins grande *distance* de ce qu'il raconte; il peut aussi choisir de régler l'information qu'il livre, non plus par cette sorte de filtrage uniforme, mais selon les capacités de connaissance de telle ou telle partie prenante de l'histoire [...]. (*Ibid.*, pp. 183-184)

Dans le cadre d'une analyse de la série *Half-Life*, nous qualifions ainsi de « mode narratif » les modalités de régulation de l'information narrative mise en œuvre par le récit.

Ensuite, la catégorie d'analyse de l'**instance narrative** mise de l'avant par Genette nous semble pertinente afin d'identifier les divers éléments de narration présents dans notre étude. Pour l'auteur, une situation narrative est composée de « relations étroites » entre le narrateur, les narrataires (destinataires du récit) et l'histoire racontée (*Ibid.*, p. 227). L'instance narrative se veut donc « l'articulation entre (1) la voix narrative (*qui parle?*), (2) le temps de la narration (*quand raconte-t-on, par rapport à l'histoire?*) et (3) la perspective narrative (*par qui perçoit-on?*) » (Guillemette et Lévesque, 2016) permettant d'analyser ces relations.

Ainsi, en ce qui concerne la **voix narrative**, on peut généralement distinguer deux types de récit : le premier, dit *hétérodiégétique*, est raconté par un narrateur absent de l'histoire, tandis que le second, dit *homodiégétique*, est raconté par un narrateur présent dans l'histoire. Puis, en égard au second type de récit, Genette précise qu'il est dit *autodiégétique* lorsque ce narrateur agit également comme le héros de l'histoire (*Ibid.*). Le **temps de la narration** concerne plutôt les déterminations temporelles de l'instance narrative, soit la distance temporelle du narrateur par rapport à l'histoire racontée (Genette, 1972, p. 229). Genette distingue donc quatre types de narration. Le plus fréquent est la narration *ultérieure*, qui désigne la position temporelle « classique » du récit au passé. La narration *antérieure* s'opère lorsque le narrateur raconte de manière prédictive les événements d'un futur proche ou éloigné. La narration *simultanée*, pour sa part, désigne la narration du récit au présent, que Genette associe à l'action : les événements surviennent au moment où ils sont racontés. Finalement, la narration *intercalée*, plus complexe, se dit de l'enchevêtrement entre la narration ultérieure et simultanée. Par exemple, il peut s'agir de pauses réflexives (narration ultérieure) entre divers moments de l'action (narration simultanée).

Enfin, le troisième pôle de l'instance narrative est la notion de **perspective narrative**, que Genette associe à la « focalisation » du récit. On peut associer la focalisation à

l'information que le narrateur « sait » ou perçoit par rapport aux personnages du récit. Ainsi, la *focalisation zéro* décrit un récit non-focalisé, dans la mesure où le narrateur y est omniscient : il peut décrire les pensées et les faits et gestes des différents protagonistes du récit (Guillemette et Lévesque, 2016). En *focalisation interne*, le narrateur se trouve plutôt au même niveau que le personnage principal (ou focalisateur). Sa perception sur les événements racontés reflète donc celle du protagoniste. Pour finir, la *focalisation externe* s'apparente davantage à l'œil d'une caméra, en ce sens qu'elle donne accès aux actions des personnages sans en connaître leurs pensées.

Finalement, une dernière notion narratologique pertinente à notre analyse est celle de la **vitesse narrative**, qui correspond à la vitesse de la narration des événements relatés. Quatre formes classiques de vitesse narrative sont énumérées à cet effet. Le *sommaire* correspond au résumé abrégé d'une partie de l'histoire procurant à cette dernière un effet d'accélération. La *pause* marque un arrêt dans le temps de l'histoire, c'est-à-dire qu'elle consiste en une narration (ou une description) d'un plan statique de celle-ci. L'*ellipse*, quant à elle, correspond à la mise sous silence d'une partie de l'histoire ; elle peut être explicite si le saut dans le temps est déclaré dans le récit ou implicite si « [sa] présence même n'est pas déclarée dans le texte, et que le lecteur peut seulement inférer de quelque lacune chronologique ou solutions de continuité narrative » (Genette, 1972, p. 140). Finalement, la *scène* désigne les parties du récit où la temporalité de l'histoire et celle de sa narration sont équivalentes, comme dans le cas des dialogues (Guillemette et Lévesque, 2016).

2.2.2 La complexité narrative

Nous ramenant à la notion de mode narratif évoquée précédemment, Jason Mittell (2015) s'intéresse à la narration complexe des séries télévisées contemporaines. De manière similaire à Genette, Mittell conçoit les récits en tant que systèmes d'information pouvant être manipulés ou contrôlés suivant différents modes de narration : « *stories are systems of information management, with revelations, enigmas, and ambiguities mobilized for emotional impact* » (2015, p. 166). En effet, dans son livre *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling* (2015), Mittell s'appuie sur les travaux de David Bordwell (1991) afin de positionner la complexité narrative en tant que mode narratif à part entière. De manière générale, ce mode narratif demande au récepteur une attention particulière afin de bien comprendre l'histoire présentée. La **complexité narrative** renvoie de prime abord à une quasi-absence d'éléments ou d'indices narratifs explicites créant de ce fait une certaine désorientation chez le récepteur (Mittell, 2015, p. 50).

De plus, Mittell distingue les énoncés narratifs (« *narrative statements* »), qui désignent les événements permettant de faire avancer l'histoire, des **énigmes narratives**. Ces dernières désignent quant à elles les éléments narratifs faisant planer un doute sur les événements passés, les personnages impliqués, etc. Essentiellement, elles soulèvent une série de questions et de mystères sur lesquels repose un pan du récit : « *enigmas about what previously happened to lead to these events and raise mysteries concerning the details of the present narrative situation* » (Mittell, p. 25).

D'emblée, ces énigmes évoquent une prédétermination du récit, dans la mesure où le texte est un objet construit et réfléchi par son émetteur pour en faire un terrain de jeu d'interprétations variées. Cette idée sous-tend que les réponses aux diverses énigmes narratives peuvent être résolues grâce à des indices dissimulés dans le texte et qui sont

dès lors « à découvrir » par le récepteur. Or, il est également possible que certains mystères patents du récit soient plutôt de l'ordre des **indéterminations narratives**. En effet, comme le souligne Shlomith Rimmon-Kenan dans son livre *Narrative Fiction* ([2002] 1983) :

Some texts (mainly modern) seem designed so as to prevent the formation of any 'finalized hypothesis' or overall meaning by making various items undermine each other or cancel each other out, without forming neatly opposed possibilities.
(Rimmon-Kenan, [2002] 1983, p. 125)

Bien qu'il soit difficile de déterminer si certaines énigmes relèvent ou non de l'indétermination, puisque qu'il s'agit ici du travail du créateur de l'œuvre, il sera intéressant d'observer les effets de telles indéterminations chez les joueurs de la série *Half-Life*, car elles permettent une multitude d'interprétations (ou d'hypothèses) possibles.

2.2.3 L'interactivité et la narrativité

Tel que nous l'avons précédemment mentionné, la nature fondamentalement interactive du jeu vidéo le distingue des autres médias (Aarseth, 1997; Crawford, 2004; Arsenault, 2006; Ryan, 2006; Landay, 2014). Si l'interactivité peut être abordée de multiples façons, nous nous référons aux propos de Lori Landay (2014), qui la définit globalement comme un échange d'information entre plusieurs participants (humains, machines ou artéfacts) ayant un effet *réciroque* sur ces derniers (p. 173). Dans cette perspective, Espen Aarseth (1997) propose le concept de cybertexte afin d'aborder le récit vidéoludique de manière à mettre en lumière son caractère interactif :

The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange.

However, it also centers attention on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure than even reader-response theorists would claim. The performance of their reader takes place all in his head, while the user of cybertext also performs in an extranoematic sense. During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of "reading" do not account for. (Aarseth, 1997, p. 1)

Selon Aarseth, le rôle actif de « l'utilisateur » du cybertexte crée une forme de rupture avec la narrativité traditionnelle.

À partir de cette notion de « cybertextualité », il est possible de distinguer deux formes de narrativité vidéoludique dans le domaine des études du jeu. D'une part, la narrativité dite « intégrée » (*embedded*) (Salen et Zimmerman, 2004) est celle perçue par le joueur à travers **l'histoire scénarisée** du jeu, qui demeure indépendante de ses actions. Cette forme de narrativité permet d'ancrer le joueur dans une histoire qui donne un sens global à l'expérience de jeu.

Selon Calleja, il existe plusieurs canaux de transmission de cette histoire scénarisée. L'auteur s'appuie à cet égard sur les écrits de Ken Levine (2008), qui distingue deux catégories de communication du récit. La narration imposée (« *push narrative* ») concerne les éléments narratifs inévitables dans un jeu, telles que les cinématiques ou les actions contextuelles²⁰ (Calleja, 2011, p. 123). Quant à la narration dissimulée (« *pull narrative* »), les éléments narratifs sont intégrés dans le jeu par le biais d'objets de l'univers fictionnel, de sorte qu'il revient au joueur de chercher activement l'information relayant l'histoire scénarisée si cette dernière l'intéresse

²⁰ Communément appelées « *quick time events* », les actions contextuelles sont des phases de jeu où apparaît à l'écran une commande précise que le joueur doit exécuter (souvent de manière rapide et répétitive) pour arriver à une action prédéterminée dans le scénario. La jouabilité est alors très limitée pour laisser davantage place à l'histoire scénarisée du jeu.

(*Ibid.*). Par exemple, dans un jeu comme *Half-Life*, un joueur peut avoir comme objectif de passer rapidement d'une mission à l'autre sans réellement s'arrêter sur les détails mis en place dans l'univers fictionnel qui permettent d'en comprendre le récit. Un autre joueur peut, au contraire, faire divers détours dans le déroulement d'une mission pour aller chercher certains éléments d'information permettant de tirer une expérience narrative plus complète du jeu. Calleja établit à cet égard un lien avec le degré d'engagement narratif du joueur : « *according to Levine, this makes engagement with the scripted narrative of the game more powerful for those who decide to pursue it* » (*Ibid.*).

D'autre part, la forme de narrativité que Salen et Zimmerman (2004) qualifient d'« émergente » est nommée « **alterbiographie** » par Calleja (2011, p. 120). La narrativité émergente se développe principalement par le joueur en fonction de ses actions et de son interaction avec les divers éléments de l'univers fictionnel au fur et à mesure qu'il progresse dans le jeu (Salen et Zimmerman, 2004). Il est ici toujours question de narrativité, bien que celle-ci ne soit pas principalement déterminée par le scénario du jeu (*Ibid.*). La richesse de l'alterbiographie du joueur serait favorisée par la liberté d'exploration du monde fictionnel offerte au joueur ainsi que par la possibilité de suivre des quêtes ou des objectifs secondaires en marge de la progression de l'histoire scénarisée (Calleja, 2011, p. 121). Gabrielle Trépanier-Jobin et Alexane Couturier (2018) précisent à cet égard :

Selon Calleja (2011, p. 131-133), l'engagement narratif a plus de chance de se produire lorsque l'alterbiographie du joueur se marie bien avec les composantes de l'histoire scénarisée, lorsque cette dernière tient le joueur en haleine et lorsqu'elle l'intéresse suffisamment pour qu'il inclut ses éléments dans son alterbiographie. (Trépanier-Jobin et Couturier, 2018)

La distinction entre l'histoire scénarisée et l'alterbiographie étant ainsi établie, il s'agit ensuite de présenter différents éléments de design des jeux vidéo à travers lesquels peut se manifester la narrativité d'une œuvre.

2.2.4 Répertoire des éléments de l'univers fictionnel

Dans son livre *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (2005), Jesper Juul traite pour sa part des éléments constitutifs de la fiction ou, plus précisément, des « univers fictionnels » des jeux vidéo. Il répertorie à cet effet les dimensions du jeu à travers lesquelles un tel univers peut être véhiculé au joueur. Ces éléments structurels peuvent dès lors servir d'outils d'analyse sémiotique en ce qui a trait à l'expression de la trame narrative d'un récit vidéoludique.

En premier lieu, l'élément de design le plus important afin de véhiculer l'univers fictionnel correspond aux **graphismes** du jeu qui permettent d'imager le monde créé et représentent ainsi une source immense d'information à son sujet (Juul, 2005, p. 134). Le **son** joue également un rôle important dans la transmission de cet univers. À cet égard, Mark Grimshaw (2014) distingue quatre composantes du son nous permettant de mieux classifier son rôle dans la transmission d'information fictionnelle ou narrative : le *dialogue* (pouvant être diégétique ou extra-diégétique, telle qu'une narration), la *musique*, les *effets sonores* (des bruits générés par les actions d'un personnage ou associés à des événements importants afin d'attirer l'attention du joueur; par exemple, des bruits de pas, des coups de feu, des crissements de pneus, etc.) ainsi que les *sons ambiants* (bruits associés à l'environnement diégétique qui enrichissent l'univers fictionnel) (Grimshaw, 2014, p. 119-120).

Un autre élément permettant de mettre en place l'univers fictionnel d'un jeu est le **texte**. Bien que celui-ci soit aujourd'hui moins préconisé dans certains genres vidéoludiques, le texte peut représenter une source d'information fictionnelle pour le joueur, notamment sur le plan extra-diégétique (les menus, l'interface graphique, etc.). Il est ensuite question des **cinématiques**, soit des séquences non interactives pré-rendues qui, selon Juul, occupent une place importante dans la projection des univers fictionnels au sein des jeux vidéo contemporains (Juul, 2005, p. 135). Juul souligne également le rôle essentiel des **règles** du jeu afin de comprendre les « lois » régissant le monde qui y est représenté : « *Even if the graphics were the same, the fictional world-skeleton of EverQuest would be perceived quite differently if it never attacked the player, if it always ran away, or if it was stronger or weaker* » (*Ibid.*, p. 136). Finalement, nous nous intéressons à ce que Juul nomme les **rumeurs**, un concept postulant que tout univers fictionnel n'est pas accessible au joueur dans son entièreté. En effet, « *video games are special in that skills are required to access all parts of the game. Video games are therefore uniquely prone to rumors and imaginings about the world of a game* » (*Ibid.*, p. 138). Ces « rumeurs » sont ainsi une partie intégrante de ce qui peut constituer l'univers fictionnel d'un jeu vidéo, bien qu'elles soient fondamentalement hors du contrôle des développeurs.

Outre ces six éléments de l'univers fictionnel, le **personnage** peut également influencer l'engagement narratif des joueurs (Arsenault, 2013; Therrien, 2013). Comme le souligne Jessica Aldred (2014), le personnage-joueur remplit à la fois une fonction ludique et une fonction narrative : d'une part, il sert de véhicule aux actions performées par le joueur dans le jeu et, d'autre part, il est une entité fictionnelle permettant de faire avancer le récit vidéoludique. Le rapport entre le joueur et le personnage est ainsi

marqué par une tension entre le pôle de « l'identification au personnage » et celui de « l'extension de soi »²¹ (Therrien, 2013, p. 227).

L'*identification* implique d'emblée une caractérisation marquée du protagoniste et des possibilités d'actions clairement définies. Dans ce contexte, le joueur incarne un personnage *autre*, avec sa personnalité distincte et ses propres motivations. L'engagement narratif est dès lors suscité par une relation empathique envers le héros. Cette idée renvoie à ce qu'Arsenault (2013) nomme l'approche *actorielle* du personnage, à la suite des propos de Toby Gard (2000). Pour accroître l'engagement narratif du joueur, il convient alors de ponctuer un jeu « à dominante actorielle » de *marqueurs de subjectivation*, c'est-à-dire « le processus qui vise à réaliser la fusion identitaire en réduisant l'écart entre le joueur et le personnage au minimum » (Arsenault, 2013, p. 258). Par exemple, il peut s'agir d'employer un point de vue subjectif pour que le joueur voit le récit à travers les yeux du personnage ou encore de faire apparaître des jets de sang qui éclaboussent l'objectif (*Ibid.*, pp. 258-259).

L'*extension de soi*, à l'opposé, renvoie à la conception du personnage-joueur en tant qu'*avatar* (*Ibid.*, p. 255) : une projection visuelle du joueur dans l'espace diégétique. Dans cette perspective, le personnage est perçu comme une forme de « coquille vide »²² (Therrien, 2013, p. 230) que le joueur peut facilement modeler à son image. Ce processus est possible par l'intermédiaire d'avatars dont les traits et l'apparence sont personnalisables (principalement dans les jeux de rôle) ainsi que par celui de personnages très faiblement caractérisés. Selon Arsenault, une fusion identitaire entre

²¹ Jean-Marie Schaeffer préconise quant à lui les termes « identification allosubjective » et « virtualisation identitaire » (Schaeffer dans Arsenault, 2013, p. 251).

²² Selon Therrien (2013), l'avatar dit « coquille vide » est notamment caractérisé par une personnalité peu développée ; l'identité du personnage (pouvant transparaître par des dialogues, un récit de vie détaillé, etc.) n'y est pas mise en lumière.

le personnage et le joueur est favorisée lorsque ce dernier est confronté à une part d'altérité du personnage, sans quoi il est privé d'un ancrage essentiel au récit (Arsenault, 2013, pp. 257-258). Des *marqueurs d'allosubjectivité* tels que les sons de la voix du personnage ou le passage au point de vue à la troisième personne (lors de cinématiques, par exemple) peuvent ainsi servir à équilibrer la relation joueur-personnage (*Ibid.*, p. 256).

2.3 Comprendre et interpréter les récits

Finally, this last section of the conceptual framework aims to orient the analysis of interpretive practices of players within their community. According to Maude Bonenfant (2010), « l'interprétation est un processus dynamique par lequel un sens est donné par un interprète à une représentation ou un ensemble de représentations devenues signes » (p. 199). The film theorist David Bordwell, for his part, argues that the interpreter explores the different possible meanings of signs perceived and placed in the text by its creator :

The artwork or text is taken to be a container into which the artist has stuffed meanings for the perceiver to pull out. Alternatively, an archaeological analogy treats the text as having strata, with layers or deposits of meaning that must be excavated. In either case, comprehension and interpretation are assumed to open up the text, penetrate its surfaces, and bring meanings to light. (Bordwell, 1989, p. 2)

Considering that the receiver plays a central role in this interpretive process, Liser argues that the analysis of a text must be done from its point of view (Liser in Rimmon, 2004, p. 121). Since the community of players of the series *Half-Life* (like several online fan communities) leaves multiple interpretations of its members about their common object of interest, we are

en mesure d'observer les pratiques interprétatives de ses membres. Les pages qui suivent visent donc à explorer comment peut se déployer le processus d'interprétation chez les récepteurs d'objets culturels.

2.3.1 Pratiques interprétatives : des hypothèses aux théories

Dans le chapitre « *Comprehension* » de son livre *Complex TV* (2015), Jason Mittell s'appuie sur le travail de David Bordwell pour aborder la manière dont les téléspectateurs produisent du sens autour des séries télévisées qu'ils consomment. Selon l'auteur, de nombreux téléspectateurs suivent des séries télévisées en tant que membres d'une communauté de fans (« *viewing community* ») plutôt que de manière isolée (Mittell, 2015 p. 174). De ce fait, Mittell distingue le processus cognitif de l'**hypothétisation** et la pratique culturelle de la **théorisation**. De manière générale, l'hypothétisation effectuée par un téléspectateur lors du visionnement consiste à formuler (individuellement) des réponses potentielles aux questions narratives soulevées par le récit (*Ibid.*).

Or, Mittell soutient que la théorisation s'effectue plutôt en relation avec la communauté, évoquant la mise en commun et l'internalisation d'hypothèses individuelles. Ainsi, « *the actual experience of consuming a serial narrative is a highly contextualized practice, and thus we must consider how such interpersonal discourses can help shape the comprehension process* » (*Ibid.*). Dans le cadre d'une analyse des pratiques interprétatives d'une communauté en ligne, nous considérons donc que des hypothèses ou des observations individuelles peuvent être partagées aux autres internautes, alors que leur mise en commun et leur articulation résultent en la pratique de la théorisation.

2.3.2 L'interprétation selon le paradigme indiciel de la sémiotique

Une manière d'organiser les éléments de l'univers fictionnel et de reconstruire sémiotiquement la narration d'un jeu est l'inférence grâce à l'interprétation des indices collectés en jeu. En ce sens, nous terminons la présentation de notre cadre conceptuel en abordant les fondements du paradigme indiciel (ou le paradigme de l'indice) tel que traité par Carlo Ginzburg (1980). Dans son article « Signes, traces, pistes. Racines d'un paradigme de l'indice », Ginzburg a pour objectif de conceptualiser ce paradigme « largement utilisé », mais non explicitement abordé dans les écrits académiques. Pour ce faire, il pose d'entrée de jeu un parallèle entre la démarche du critique et analyste d'art Giovanni Morelli, du personnage de détective Sherlock Holmes et du psychanalyste Sigmund Freud dont les méthodes d'analyse partagent des similarités sémiotiques. Dans les trois cas soulevés par l'auteur, cette méthode partagée consiste généralement à procéder à une série d'inférences à partir de détails qui sembleraient triviaux ou sans importance pour l'œil profane :

Dans les trois cas, des traces parfois infinitésimales permettent d'appréhender une réalité plus profonde, qu'il serait impossible de saisir par d'autres moyens. Des traces : plus précisément, des symptômes (dans le cas de Freud), des indices (dans celui de Sherlock Holmes), des signes picturaux (dans celui de Morelli). (Ginzburg, 1980, p. 9)

Selon Ginzburg, ce parallèle peut notamment être attribuable à l'expérience commune de Morelli, Doyle et Freud en médecine, discipline reposant sur ce que l'auteur appelle la « sémiotique médicale », c'est-à-dire la pratique visant à diagnostiquer des maladies à partir de signes ou de symptômes relevés lors d'examens médicaux approfondis des patients (*Ibid.*). À partir de ces trois exemples de base, l'auteur constate donc le développement d'un paradigme « de l'indice » amorcé depuis la fin du 19^e siècle dans le domaine des sciences humaines, bien que les « racines » de ce dernier remontent aussi loin qu'à la préhistoire (*Ibid.*).

En effet, Ginzburg suggère que le patrimoine cognitif des chasseurs de la préhistoire, qui ont dû apprendre à « sentir, à enregistrer, à interpréter et à classer » les traces « infinitésimales » de leurs proies et à anticiper leurs déplacements à l'aide de diverses opérations mentales complexes, a été nécessaire pour survivre (*Ibid.*). Or, ce savoir « de type cynégétique » serait encore perceptible à ce jour chez l'observateur ou l'analyste, bien qu'il n'ait désormais plus rien à voir avec la chasse. Selon Ginzburg, « [ce] savoir se caractérise par la capacité à remonter, à partir de données expérimentales apparemment négligeables, jusqu'à une réalité complexe qui n'est pas directement expérimentale » (*Ibid.*, p. 10). Cette démarche cognitive née de l'expérience et de la sensibilité de l'œil humain est ainsi appliquée à la divination et à une multitude de disciplines modernes, telles que le droit, la médecine et la littérature.

Dans cette perspective, nous avançons l'idée que la trame narrative de la série *Half-Life*, dont plusieurs éléments demeurent très flous pour les joueurs, s'inscrit dans ce paradigme indiciel, le principe fondateur étant que « [si] la réalité est opaque, il existe des zones privilégiées – des indices – qui permettent de la déchiffrer » (*Ibid.*, p. 29). Se basant sur un rapport de contiguïté entre « ce qui a eu lieu » et ce qui est actuellement perceptible, l'indice rend possible une reconstitution narrative de l'univers fictionnel offert par *Half-Life*.

CHAPITRE III

MÉTHODOLOGIE

3.1 Approche de la recherche

À la lumière des questions de recherche énoncées au premier chapitre, la stratégie de recherche préconisée dans le cadre de ce mémoire consiste en une démarche *qualitative* à raisonnement inductif. Tel que l'indique Pierre Mongeau, cette approche vise généralement à « dégager une interprétation qui permette de donner un sens aux données » (2008, p. 31) en nous basant sur un cas particulier. D'une part, cette approche nous permettait de mieux comprendre l'objet ou le phénomène étudié et s'appliquait favorablement à la création de sens et à la modélisation (Mongeau, 2008, p. 85). D'autre part, les spécificités narratives d'un objet médiatique tel qu'un jeu vidéo et les pratiques d'une communauté en ligne sont des données difficilement quantifiables puisqu'elles sont perceptibles à travers l'analyse de textes, d'images et autres composantes vidéoludiques. Ainsi, la série de jeux *Half-Life* et sa communauté de joueurs ont été étudiées pour analyser de manière exploratoire la relation entre la narration et l'engagement au sein des communautés de joueurs en ligne.

Pour ce faire, nous avons mené une recherche comportant trois volets méthodologiques et deux corpus. Dans un premier temps, une analyse sémiotique et narratologique de la série (*premier volet*) visait à répondre à notre première sous-question de recherche en situant principalement le paradigme indiciel comme mode d'organisation de l'histoire véhiculée dans les jeux *Half-Life*. Ce volet a été mené à partir d'un corpus de quatre

jeux, auquel se sont également greffés certains éléments de paratexte (voir 3.3.1). Dans un deuxième temps, une étude netnographique la communauté de joueurs en ligne (*deuxième volet*) a été effectuée à partir d'un corpus de quatre plateformes (voir 3.4.1) afin d'aborder nos deuxième et troisième sous-questions concernant les pratiques des joueurs à l'extérieur du cadre du jeu. Finalement, une articulation sémio-pragmatique (*troisième volet*) des résultats des deux méthodes précédentes (croisement des résultats sémiotiques du premier volet et des résultats pragmatiques du second volet) nous a permis d'observer les effets de la narration des jeux sur les pratiques de la communauté de joueurs. Les pages qui suivent expliciteront de manière plus détaillée notre démarche et, à la fin de ce chapitre, il sera également question des limites de la recherche ainsi que des considérations éthiques qui ont orienté la réalisation de ce mémoire.

3.2 Justification et présentation du cas à l'étude

La sélection du cas à l'étude se doit d'entrer en adéquation avec nos questions et intérêts de recherche (Mongeau, 2008, p. 85). Dans notre cas, le jeu sélectionné se devait en premier lieu de connaître (1) une popularité assez importante pour mobiliser une communauté de joueurs en ligne engagée (observable par l'intermédiaire de divers sites Internet, de forums, etc.). Nous cherchions donc un jeu dont (2) la communauté de joueurs a été suffisamment active pour laisser de nombreuses traces en ligne. Il s'agissait d'un critère primordial à l'élaboration de la recherche, car cette dernière vise à mettre en lumière un certain pan des pratiques d'une communauté de joueurs. Finalement, nous souhaitons arrêter notre choix sur (3) un jeu comportant une dimension narrative fortement développée, de sorte qu'elle suscite un intérêt observable au sein de la communauté.

Le cas sélectionné devait répondre à ces différents critères et notre choix s'est arrêté sur la série *Half-Life*, bien que d'autres jeux auraient pu être étudiés. Contrairement à une majorité de recherches académiques menées sur les communautés de joueurs (s'intéressant généralement aux jeux multijoueurs en ligne), *Half-Life* est une série de jeu solo, ce qui en fait un objet d'étude original. Toutefois, ce choix final est principalement justifié en raison de notre connaissance préalable de l'univers narratif de la série et de notre familiarité avec sa communauté de joueurs. D'un point de vue méthodologique, Frans Mäyrä (2008, p. 165) soutient qu'il est essentiel de jouer aux jeux faisant l'objet d'une étude si nous cherchons à en communiquer l'expérience et lui porter un regard critique. Or, notre expérience avec la série *Half-Life* nous a permis de dresser les bases de la problématique de recherche, de formuler une question de recherche et d'orienter notre analyse préliminaire de l'objet.

Ayant présenté la série de manière détaillée au cours du premier chapitre, rappelons néanmoins qu'il s'agit d'une série de jeux de tir à la première personne parus entre 1998 et 2007. Cette série vidéoludique est reconnue pour avoir grandement marqué le genre du jeu de tir, notamment en ayant été l'une des premières à introduire une trame narrative complexe et centrale au déroulement du jeu sous la directive du scénariste principal de la série, Marc Laidlaw (Atkins, 2003; Langshaw, 2013). De plus, malgré le fait que la parution du dernier jeu de la série date de plus de dix ans, nous avons pu constater que sa communauté de joueurs demeure à ce jour encore active sur le Web, tels qu'en témoignent les nombreuses discussions et les partages récents sur les forums officiels (sur la plateforme *Steam Community*) ou non-officiels de la série (par exemple, la page *Reddit* dédiée au jeu comporte plus de 67 000 abonnés²³). Il est donc clair qu'au fil des années, cette communauté de joueurs a su laisser de nombreuses traces en ligne.

²³ En date du 1^{er} août 2019.

3.3 Premier volet méthodologique : la méthode sémiotique

Tel que nous l'avons mentionné précédemment, le premier volet de notre recherche consistait en une analyse sémiotique de la série *Half-Life*. La sémiotique est une méthode descriptive qui vise à donner un sens aux messages non manifestes des systèmes de communication en étudiant leurs signes linguistiques, visuels, sonores, etc. (Lamarée et Vallée, 1991, p. 262). Selon Catherine Saouter, elle permet de mettre en relation l'objet étudié, abordé comme un système de production de sens, avec « le champ de la connaissance et de l'expérience dans toute son étendue » (2000, p. 13). Pour ce faire, l'approche sémiotique s'intéresse entre autres aux sens « dénotés » et « connotés » des contenus médiatiques analysés : « La dénotation est la signification fixée, invariable d'un signe donné. La connotation est une signification variable d'un même signe ou encore plusieurs sens ou interprétations reliés au même signe » (Lamarée et Vallée, 1991, p. 262).

Dans le cas de cette recherche, l'analyse sémiotique nous a permis de mettre en lumière les principales spécificités narratives du jeu à l'étude puisque nous cherchions ensuite à comprendre comment ces spécificités ont des effets observables dans les pratiques des joueurs. Plus spécifiquement, l'objectif de ce premier volet de la recherche était de démontrer à quel point le texte étudié est ouvert à de multiples interprétations.

3.3.1 Collecte de données : corpus et grilles d'observation

Étant limitée par le cadre de ce projet, il aurait été difficile d'analyser l'entièreté des jeux composant la série *Half-Life* pour mener à bien la recherche. Or, si certains opus de la série *Half-Life* suivent les péripéties des personnages secondaires de sa trame

narrative générale²⁴, nous avons plutôt concentré notre analyse sur les volets *principaux* de la série, soit *Half-Life* (1998), *Half-Life 2* (2004), *Half-Life 2: Episode One* (2006) et *Half-Life 2: Episode Two* (2007). Ces derniers relatent les événements suivant l'accident de Black Mesa du point de vue du héros Gordon Freeman.

Dans *Half-Life*, Gordon Freeman est un physicien travaillant à Black Mesa, un centre de recherche secret situé au Nouveau-Mexique. L'arc narratif du héros débute lorsqu'un accident scientifique dans lequel il est impliqué cause l'ouverture d'un portail vers un monde extraterrestre (nommé Xen). Pour rester en vie, il doit affronter de multiples créatures extraterrestres ainsi que des soldats envoyés par le gouvernement des États-Unis pour mettre l'affaire sous silence. Finalement, Freeman se rend sur Xen afin de mettre fin à l'invasion. Après la réussite du héros, un personnage nommé G-Man (aperçu à plusieurs reprises au cours du jeu), annonce que Xen est désormais sous le contrôle de ses « employeurs » et offre un emploi à Freeman. Le jeu se termine lorsque Freeman accepte la proposition et est placé en état de stase par le G-Man.

Half-Life 2 débute plusieurs années après les événements du premier opus alors que Freeman est réveillé par le G-Man à bord d'un train qui le mène à la mystérieuse « Cité 17 ». En faisant son entrée dans la cité, le joueur découvre graduellement que, depuis les années qui se sont écoulées pendant l'absence de Freeman sur Terre, une autre entité extraterrestre, nommée le Cartel (ou, en anglais, *Combine*) a conquis la planète après l'accident de Black Mesa. Les humains sont désormais réduits à une forme d'esclavage et l'ancien patron de Freeman, Dr Wallace Breen, agit à titre de représentant pour le Cartel. Au cours du jeu et des deux épisodes subséquents, le héros rejoint un

²⁴ Par exemple, *Half-Life: Blue Shift* (Sierra Entertainment, 2001) met le joueur dans la peau de Barney Calhoun, un agent de sécurité travaillant à Black Mesa lors des événements du premier opus de la série. Dans *Half-Life: Opposing Force* (Sierra Entertainment, 1999), le joueur incarne plutôt un soldat envoyé sur les lieux lors de ces mêmes événements.

mouvement de résistance contre l'opresseur avec l'aide d'anciens collègues de Black Mesa ainsi que de nouvelles connaissances, dont Alyx et Eli Vance, Barney Calhoun et Isaac Kleiner. Alors que la population humaine est poussée à la rébellion, une série d'évènements mouvementés mènent le héros et ses alliés à neutraliser les nombreuses attaques du Cartel. À la toute fin de *Half-Life 2: Episode Two*, Gordon et Alyx s'appêtent à partir à la recherche d'une personne connaissant de nombreux secrets pouvant possiblement aider la résistance.

Selon nos connaissances préalables de la série, plusieurs éléments de sa trame narrative (tels que la nature ou la motivation de certains personnages) sont relativement flous au premier abord et demandent un certain travail d'interprétation de la part des joueurs. En effet, comme l'explique Yan François, « les auteurs [...] ont délibérément tenu secrets ou maintenu dans le vague certains éléments narratifs afin de nourrir le mystère autour d'un univers qu'ils refusent de dévoiler dans son intégralité » (2016, p. 63). Comme nous l'avons évoqué dans la présentation de notre cadre conceptuel, c'est à travers ces zones grises de la narration que notre recherche prend sens, dans la mesure où ces éléments de narration sont interprétables à partir d'*indices* laissés dans le jeu, mais ne sont pas explicitement imposés aux joueurs qui en font l'expérience.

Afin d'alléger notre corpus d'analyse, la collecte de données a donc été concentrée autour de trois éléments narratifs qui (1) se trouvent au cœur de l'intrigue de la série. D'entrée de jeu, les éléments sélectionnés devaient également (2) être des sujets fréquemment traités au sein de la communauté en ligne, puisque la deuxième partie de notre recherche était orientée vers le traitement ou l'interprétation de ces éléments narratifs par les joueurs. Ainsi, sur la base de ces deux critères, les éléments narratifs que nous avons retenus sont : (1) le mystérieux personnage du G-Man, (2) l'ellipse temporelle ayant lieu entre *Half-Life* et *Half-Life 2* et (3) le personnage de Gordon Freeman (le héros).

L'analyse sémiotique de la dimension narrative des jeux a été effectuée à partir de séances de jeu au cours desquelles nous avons compilé des notes d'observation dans trois grilles distinctes, soit une grille par élément narratif (voir Annexe A pour le modèle de ces grilles). La grille d'observation a notamment permis de catégoriser les unités d'analyse. Les catégories choisies se devaient alors entrer en adéquation avec les objectifs de la recherche (Lamarée et Vallée, 1991, p. 260). Selon Lamarée et Vallée, ces catégories doivent également être exhaustives et mutuellement exclusives (*Ibid.*). L'objectif de notre collecte étant de repérer les indices permettant l'interprétation des trois éléments narratifs sélectionnés, nous avons donc classé les indices relevés en fonction des modes de représentation de l'univers fictionnel répertoriés par Jesper Juul (2005), soit : les graphismes du jeu, le plan sonore, les cinématiques, le texte (cette catégorie a toutefois été laissée vide) et les règles (les affordances permises par la dimension ludique des jeux).

À ces cinq catégories d'observation s'en est ajoutée une sixième : le paratexte. Nous faisons ici référence aux coffrets, aux livrets ou aux sites web officiels accompagnant les jeux à leur sortie, qui peuvent généralement procurer certaines informations narratives importantes aux joueurs. D'abord, le livre *Half-Life 2: Raising the Bar* (Hudgson, 2004) est un livre accompagnant la sortie du deuxième opus de la série. Bien qu'il documente principalement le processus de design et de développement de ce jeu, *Raising the Bar* est une source d'information additionnelle du point de vue narratif, particulièrement en ce qui concerne l'ellipse temporelle entre *Half-Life* et *Half-Life 2*. Il en va de même pour le guide officiel accompagnant la sortie du coffret *The Orange Box* (Valve, 2007) : *Half-Life 2: Prima Official Game Guide* (Hudgson et al., 2007), puisque ce dernier contient une courte section portant sur les personnages centraux de la série. À travers ce média, plusieurs informations confirment ce que les indices laissés dans le jeu pouvaient laisser entrevoir d'emblée, en plus de développer le récit « enchâssé » (Arsenault, 2006) de la série. Une autre source narrative fréquemment

citée par les joueurs au sein de la communauté correspond à un compte créé par Marc Laidlaw (le scénariste principal de la série) sur la plateforme socionumérique *Twitter*. Nommé « BreenGrub », ce compte fictif fait état des observations du personnage de Dr. Breen à propos de plusieurs éléments de l'univers fictionnel : « *Marc has a Twitter account called BreenGrub. It's used by him to publish his non-canon²⁵ fan fiction story set in the Half-Life universe* » (*Combine OverWiki*, s.d.). Le paratexte devient dès lors une source d'information « officielle » au même titre que les jeux eux-mêmes et peuvent ainsi alimenter les interprétations narratives des joueurs.

3.3.2 Analyse sémiotique

Par l'entremise de l'analyse sémiotique des trois éléments narratifs qui représentent une partie importante de l'intrigue des jeux, il nous a été possible de situer le paradigme de l'indice comme mode de représentation de la narrativité dans la série *Half-Life*. Selon Saouter, l'image (ou l'objet médiatique) est généralement analysée en trois plans : la plasticité, l'iconicité et l'interprétation (Saouter, 2000). La **plasticité** correspond à la manipulation et à l'organisation première des éléments visuels, sonores ou autres avant que l'observateur identifie le contenu des représentations. Elle peut se décliner en plusieurs registres, tels que la couleur, le clair-obscur (les contrastes), les lignes, les formes et les cadres (*Ibid.*). Le niveau de l'**iconicité** correspond à l'identification des représentations perçues sur le plan plastique ; cette étape consiste dès lors à l'actualisation d'une « vision antérieure » (*Ibid.*, p. 40), que ce soit sur le plan réel ou référentiel. De ce fait :

L'articulation plasticité/iconicité est réglementée d'une manière intelligible pour le spectateur : des trajets de lecture sont induits dans l'image. Par des jeux

²⁵ Qui n'appartient pas à la trame narrative « officielle ».

d'interdiction et d'orientation de l'activité perceptuelle, ils conduisent au repérage d'une iconographie et, de là, donnent accès au plan troisième de l'image, le plan de l'interprétation. (*Ibid.*, p. 42)

Ainsi, le cadrage et les perspectives présentées dans l'image présentent historiquement certaines codifications qui permettent d'orienter l'analyse. Finalement, le niveau de l'**interprétation** consiste à situer l'articulation icono-plastique de l'objet dans un contexte encyclopédique, soit un ensemble de connaissances ou d'expériences donné (*Ibid.*, p.88) ; le sens connoté d'un objet dépend dès lors du contexte de son interprétation.

Dans le cadre de l'analyse sémiotique de la série *Half-Life*, nous avons ciblé trois champs d'analyse : 1) les types d'indices narratifs donnés aux joueurs sur les plans plastiques et iconiques du jeu ; 2) la marge d'interprétation des indices laissés aux joueurs ; 3) la narration dissimulée (« *pull narrative* ») de la série. Après avoir effectué ce premier volet de la recherche, nous étions en mesure d'entamer son deuxième volet, soit d'analyser les pratiques des joueurs à *l'extérieur* de l'espace vidéoludique.

3.4 Deuxième volet méthodologique : la méthode netnographique

Une fois le mode de narrativité général du jeu analysé à partir des trois éléments fictionnels ciblés (G-Man, l'ellipse et Freeman), la deuxième méthode d'enquête employée au cours de cette recherche a été la netnographie. Cette méthode d'enquête qualitative introduite par le chercheur états-unien Robert Kozinets (1997), qui propose d'étudier *l'interaction sociale* de communautés en ligne en adaptant l'approche ethnographique classique aux particularités de ce média (Kozinets, 2010, p. 58), s'est imposée naturellement dans le cadre de cette étude. Selon Yohan Bernard, la netnographie « analyse les actes de communication des membres d'une communauté

[en ligne] de consommation dans le but de produire une connaissance nouvelle relative à l'objet de consommation autour duquel gravite la communauté » (Bernard, 2004, p. 49). Les différents dispositifs de communication par lesquels ont lieu les interactions entre les membres d'une communauté sont multiples : sites Internet, forums de discussion, salons de discussion (*chat*), etc. (*Ibid.*, p. 52). Les « actes de communication » des internautes peuvent également être de natures variées : par exemple, il peut s'agir des messages publiés sur un forum, des répliques échangées dans un espace de clavardage ou encore des « œuvres » produites et partagées au sein de ces communautés (*Ibid.*).

En ce qui concerne la présente recherche, les données recueillies correspondaient aux communications produites par les internautes sur les plateformes Web autour desquelles gravite la communauté en ligne : forums et fils de discussion, sites « wiki », etc. Bien qu'il entre en adéquation avec nos objectifs de recherche, ce choix méthodologique soulève néanmoins certaines limites ainsi que des questionnements éthiques qui seront abordés vers la fin de ce chapitre.

3.4.1 Collecte de données : choix et catégorisation du corpus

La méthode de collecte ayant été définie, un corpus plus restreint devait être identifié en raison des limites et des délais du cadre de la recherche. Notre sélection était basée sur deux principaux critères : (1) les plateformes sélectionnées devaient être un lieu de rassemblement important et populaire de la communauté de joueurs et (2) les données recensées devaient être entièrement publiques. Les quatre plateformes retenues pour la collecte des données ont donc été les forums officiels des jeux *Half-Life* (des pages dédiées de *Steam Community*), le média socionumérique *Reddit* (plus précisément, le

« subreddit »²⁶ *r/HalfLife*), le site web *Lambda Generation* créé et géré par des amateurs de la série, ainsi que le site « wiki » *Combine OverWiki* également gérée par la communauté de joueurs.

Les deux premières plateformes mentionnées (*Steam Community* et *Reddit*) sont des **forums de discussion** et servent ainsi de lieux d'échange pour les joueurs. Selon la page d'accueil de *r/HalfLife* (<https://www.reddit.com/r/HalfLife/>), cette communauté compte plus de 67 000 membres en date du 1^{er} août 2019. Le « subreddit » consiste en une suite de fils de discussion auxquels peuvent être attribués des votes positifs ou négatifs par les fonctions « *upvote* » ou « *downvote* » (voir Annexe B pour un aperçu de la page). Ce système de vote permet notamment de classer le contenu par ordre de popularité. Les forums de la plateforme *Steam Community*²⁷ sont pour leur part divisés en huit grands onglets, dont les discussions générales, les captures d'écran, les œuvres artistiques des internautes, les vidéos et les guides, etc. Dans le cadre de cette recherche, nous avons limité notre collecte de données à la catégorie des « Guides », qui comprend une multitude de guides informatifs rédigés et publiés par les membres de la communauté. Chaque guide est également suivi d'un fil de discussion (voir Annexe C pour un aperçu). Contrairement à l'onglet « Discussions », dont les sujets traités nous semblaient trop superflus pour les fins de la présente étude, l'onglet « Guides » est subdivisé en 17 « catégories populaires ». Cette subdivision préétablie nous a ainsi permis de circonscrire la collecte de données à la catégorie « *Story or Lore* », entièrement consacrée aux éléments narratifs des jeux *Half-Life*.

²⁶ La plateforme *Reddit* est subdivisée en sous-sections dédiées à des thèmes particuliers nommés « subreddits ».

²⁷ Puisque chaque forum de *Steam Community* est associé à un jeu disponible sur la plateforme de vente *Steam*, il n'existe aucune page dédiée à la série *Half-Life* en général. Nous avons donc observé les forums dédiés à chacun des quatre jeux retenus dans le cadre de notre corpus sémiotique.

Combine OverWiki et *Lambda Generation* sont pour leur part des **sites web (non-officiels) gérés par la communauté** et entièrement dédiés à la série *Half-Life*. En tant que base de données « wiki », *Combine OverWiki* agit à titre d'encyclopédie autogérée sur l'univers fictionnel de la série *Half-Life* et représente à cet effet une source d'information reconnue et à laquelle adhèrent les joueurs. La plateforme compte 1121 articles²⁸ consacrés aux divers éléments de la série. Chaque article est également accompagné d'un fil de discussion dédié entièrement à sa rédaction (« *This page is reserved for discussion about the article itself, not for discussions about the subject* » [Combine OverWiki, s. d.]). *Lambda Generation* (« *The ultimate Half-Life Community* ») est un site web créé par une équipe d'internautes visant à mettre en valeur la passion des joueurs pour la série *Half-Life* en partageant des contenus de tous genres à la communauté : nouvelles, créations de fans, critiques et analyses, etc. Une importante variété de publications (difficilement quantifiable) y est présentée, dont une section entièrement consacrée aux « discussions et analyses ». Cette plateforme se veut ainsi un lieu de référence en termes d'agrégation de contenu créatif et interprétatif produit par les membres de la communauté.

Ces quatre sites Internet sont des plateformes vers lesquelles convergent les joueurs pour prendre part à des discussions sur la série *Half-Life*, partager des créations diverses et s'informer à son sujet. Il s'agissait ainsi de dresser un portrait suffisamment révélateur des pratiques de la communauté à partir de ces quatre plateformes différentes en ciblant des publications mettant en lumière l'interprétation du contenu narratif de la série *Half-Life*. Ainsi, les données recueillies devaient entrer en adéquation avec quatre critères principaux. En continuation du premier volet méthodologique de notre recherche, les publications que nous avons recensées devaient d'abord (1) concerner l'un des trois éléments narratifs relevés plus haut, soit les événements survenus entre

²⁸ En date du 1^{er} août 2019.

les premiers opus principaux de la série, le personnage du G-Man et le personnage de Gordon Freeman. Pour ce faire, nous avons fait usage des moteurs de recherche intégrés aux différentes plateformes web étudiées en recherchant des mots-clés tels que *Freeman*; *G Man*; *City 17*; *Lore*; *Combine*; *Seven Hour War*. Cette étape nous a permis de circonscrire les données de manière à dégager les publications les plus pertinentes pour les fins de la recherche et la compréhension du phénomène étudié.

De plus, les discussions et les publications ciblées ne visaient pas à dresser un portrait exhaustif des pratiques de la communauté, mais plutôt (2) des pratiques intrinsèquement liées à l'interprétation de la trame narrative en œuvre dans la série vidéoludique. À cet effet, les publications contenant des discussions « soutenues » contenant au minimum dix messages étaient privilégiées. Nous faisons ici référence aux échanges au sein desquels les joueurs argumentent de manière constructive au sujet de leurs interprétations des éléments narratifs de la série *Half-Life* en s'appuyant sur divers indices.

Dans le cadre de ce mémoire, notre collecte de données a été menée au cours de l'été 2018 (juillet à septembre 2018). Or, considérant qu'aucun nouvel opus de la série *Half-Life* n'a été développé depuis 2007, les interprétations narratives des joueurs n'ont *a priori* pas été altérées par de nouvelles informations officielles à partir de cette période. Dans cette perspective, les dates des publications retenues ne nous semblaient pas déterminantes pour la présente recherche et varient majoritairement des années 2016 à 2018. En ce qui a trait aux publications recueillies sur *Steam* et *Reddit* (puisque *Lambda Generation* et *Combine OverWiki* ne sont pas des forums à proprement parler), (3) un critère de popularité a plutôt été appliqué pour organiser la sélection des données : les fils de discussion recherchés étaient triés en ordre décroissant selon le plus grand

nombre de mentions « j'aime » (*Steam*) ou de « upvotes²⁹ » (*Reddit*) obtenus afin de mettre de l'avant les contenus plus notoires au sein de la communauté. Finalement, (4) nous avons limité notre corpus aux publications en langue anglaise.

Tableau 3.1
Présentation du corpus netnographique

Forums et fils de discussion		
Plateforme	Publications retenues	Nombre total de commentaires
<i>Reddit</i>	12 fils de discussion	954 commentaires
<i>Steam Community</i>	6 guides de la catégorie « <i>Story or Lore</i> » avec leurs fils de discussions	280 commentaires

Sites web non-officiels de la communauté		
Plateforme	Pages ou articles retenus	Date de publication
<i>Combine OverWiki</i>	« The G-Man » et son fil de discussion	Difficilement identifiable
	« Seven Hour War » et son fil de discussion	
	« Combine » et son fil de discussion	
	« Combine occupation of Earth » et son fil de discussion	
	« Gordon Freeman » et son fil de discussion	
	« Black Mesa Incident » et son fil de discussion	
<i>Lambda Generation</i>	Dr. Breen – 6 Things to Consider About Our Silver-Tongued Foe	24/03/2016
	Everything We Know About The Vortigaunts	02/03/2016
	Quantum Theory: 15 Years of Half-Life Speculation	10/02/2016
	The Nihilanth – 5 Mysteries Surrounding Our Ancient Foe	03/02/2016
	5 Things Aperture Science and the Combine Have in Common	27/01/2016
	5 Intriguing Things BreenGrub Teaches Us About The Half-Life Saga	20/11/2013

²⁹ Les votes positifs attribués à une publication sur *Reddit* lui attribuent une plus grande visibilité.

3.4.2 Analyse de contenu

Afin de répondre à nos deuxième et troisième sous-questions de recherche, nous avons procédé à une analyse de contenu des publications des joueurs visant à mieux comprendre la relation entre la manière dont le jeu livre son arc narratif aux joueurs et la manière dont les joueurs l'interprètent. L'analyse de contenu est une méthode de recherche qualitative qui étudie le contenu *manifeste* des communications dans une optique de description systématique, de catégorisation et d'interprétation des données (de Bonville, 2006). Selon Jean de Bonville, elle « convient particulièrement à des messages qui font l'objet d'une production et d'une réception routinières et non d'un jugement esthétique ou axiologique » (*Ibid.*, p. 16). Cette méthode est ainsi pertinente à l'analyse de messages émis au sein d'une communauté en ligne dans la perspective mise de l'avant dans ce mémoire. En effet, il ne s'agissait pas d'évaluer la qualité de ces communications, mais plutôt de relever les divers messages (contenu) produits par les joueurs.

L'objectif de ce deuxième volet méthodologique consistait à répertorier les différentes pratiques interprétatives des joueurs afin de pouvoir les mettre en relation avec les concepts de narrativité et d'engagement mis de l'avant dans cette recherche. Nous souhaitons ainsi observer à quel point les interventions des joueurs s'inscrivent dans le paradigme indiciel de la sémiotique et relever l'engagement narratif perceptible à travers les pratiques interprétatives de la communauté en ligne (au niveau macro). Pour ce faire, les publications récoltées ont d'abord été classées selon leur plateforme d'origine et en fonction des trois éléments narratifs étudiés (c'est-à-dire le G-Man, l'ellipse temporelle et Gordon Freeman).

Nous avons ensuite sélectionné et répertorié les extraits de ces publications à l'aide du logiciel *NVivo*. Sommairement, l'ensemble des publications a été divisé en deux

catégories d'analyse principales : **les commentaires et les discussions entre joueurs** (sur les forums fils de discussion) et **l'agrégation et l'archivage** d'information narrative (sur les sites web non-officiels). Les commentaires et les discussions ont été subdivisés selon trois sous-catégories : **les questionnements** lancés à la communauté, **les observations ou courtes hypothèses** énoncées par les internautes ainsi que **les théories détaillées** des joueurs. Nous avons également créé deux sous-catégories concernant l'agrégation et l'archivage : **les articles informatifs**, généralement associés à la plateforme wiki mise sur pied par la communauté, visent à présenter des informations se voulant « objectives » à propos du récit, tandis que **les articles spéculatifs** retrouvés sur la plateforme *Lambda Generation* concernent plutôt l'interprétation subjective des indices narratifs (voir Annexe D pour un aperçu de la grille de classement).

3.5 Troisième volet méthodologique : l'articulation sémio-pragmatique des résultats

Tel que mentionné précédemment, les résultats de la recherche ont été articulés dans un cadre sémio-pragmatique. Cette approche nous semblait pertinente parce qu'elle s'intéresse « aux grandes modalités de production de sens et d'affects » davantage qu'au *sens produit* par un objet médiatique (Odin, 2000a, p. 56). Par ailleurs, elle permet de mettre en évidence la manière dont les stratégies narratives présentes dans le jeu (d'un point de vue sémiotique) ont des effets sur les pratiques des joueurs au sein de leur communauté (perspective pragmatique).

L'approche sémio-pragmatique émerge d'une hypothèse de *non-communication* entre les espaces de l'*émission* du texte et celui de sa *réception* : selon Odin, la transmission d'un texte ne s'effectue pas de manière linéaire de l'émetteur au récepteur, mais dans un « double processus de production textuelle » opéré à la fois dans les espaces de

l'émission et de la réception, qui sont tous deux régis par différentes contraintes (Odin, 2000b, p. 10). Cette séparation établie, l'auteur stipule que l'*espace de communication* se trouve à la rencontre de ces deux espaces distincts : « Un espace de communication est un espace à l'intérieur duquel le faisceau de contraintes pousse les actants (E) et (R) à produire du sens sur le *même axe de pertinence* » (Odin, 2011, p. 39).

Odin adopte donc une perspective intermédiaire aux approches immanentistes (le sens est contenu dans le texte) et pragmatiques (le sens est produit par les interprètes) en formulant deux propositions méthodologiques. La première est de penser la production de sens par l'entremise d'une « approche partielle du public » (Odin, 2000a, p. 55) dans la mesure où on ne peut concevoir la notion de public comme un tout globalisant : il s'agit d'une approche « qui ne vise pas tout public [...] et une approche qui ne vise pas à dire le tout du public » (*Ibid.*). Considérant cette restriction, il est alors essentiel de définir d'emblée un « axe de pertinence » à travers lequel circonscrire l'analyse ou, en d'autres mots, délimiter un angle d'analyse en fonction « d'un nombre délimité de contraintes dans un cadre donné » (Bouillaguet, 2012, p. 2).

La seconde proposition d'Odin renvoie au cadre conceptuel que met en place son modèle heuristique de la sémio-pragmatique. Ce dernier a comme point de départ une série de questions générales permettant d'élaborer les quatre niveaux d'analyse que sont les *processus*, les *opérations* et les *modes* de production, puis les *contextes* externes et internes de réception :

- quel/s type/s d'espace/s ce texte me permet-il de construire ?
- quelle/s sorte/s de mise/s en forme discursive accepte-t-il ?
- quelles relations affectives est-t-il possible d'instaurer avec le [texte] ?
- quelle structure énonciative m'autorise-t-il à produire ? (*Ibid.*, pp. 55-56)

Le premier niveau d'analyse, soit celui des *processus*, concerne la structuration désirée de l'espace et du discours (par exemple, la diégétisation et la narration). Par le fait même, les processus mobilisent certaines *opérations* (deuxième niveau d'analyse) telles que « l'effacement du support ainsi que la construction d'un espace figuratif et habitable » (*Ibid.*, p. 57). Au troisième niveau d'analyse, les *modes* réfèrent aux modes de lectures ou, autrement dit, aux postures de réception d'un texte (fictionnalisant, documentarisant, etc.) qui reposent sur la mise en place et l'organisation d'une série de processus particuliers. Par exemple, plusieurs modes peuvent être adoptés lors du visionnement d'un film, bien qu'une certaine hiérarchisation soit opérée à cet effet (*Ibid.*, p. 61).

Enfin, le quatrième niveau d'analyse selon Odin est celui du *contexte* (niveau pragmatique de l'approche). Défini comme un « faisceau de contraintes » (Odin, 2011, p. 25), ce niveau présuppose que l'attention du public se voit focalisée sur certains éléments plutôt que d'autres en fonction du contexte de réception d'une œuvre. De ce fait, l'analyse doit chercher à « comprendre comment le contexte régit la production de sens » (Odin, 2000a, p. 63). Odin souligne néanmoins une nuance importante. Le contexte ne représente pas une donnée figée de l'analyse, mais plutôt un « construit » que se doit de préciser d'emblée le chercheur (*Ibid.*). Il est donc possible de lui conférer « le degré et le genre exact de généralité ou de particularité [désiré] » (*Ibid.*). Les contextes en question ne sont pas impérativement tangibles, dans la mesure où les contraintes et les déterminations des publics peuvent tout autant être intériorisées.

En somme, le modèle sémio-pragmatique de Roger Odin peut se résumer ainsi :

Lorsque, dans l'espace de l'émission, un Émetteur (E) donne naissance à un Texte (T), dans l'espace de réception, ce texte se trouve réduit à un ensemble de *vibrations* visuelles et/ou sonores (V) à partir desquelles le Récepteur (R) produira un texte (T') qui *a priori* ne saurait être identique à T. (Odin, 2011, p.18)

Comme le rappelle Odin, il s'agit d'un modèle heuristique qui sert de ligne directrice à l'analyse d'une situation communicationnelle (*Ibid.*, p. 19).

Espace de l'Émetteur (E)	Espace du Récepteur (R)
E-----V-----> T	VT' ←-----R -----↑
Contexte E (Contraintes a, b, c, ... n)	Contexte R (Contraintes b, c, d g, ... n)

Figure 3.1
Schématisation du modèle sémio-pragmatique de Roger Odin
(2011, p. 24)

3.5.1 Définition du mode fictionnalisant

Dans son article « La question du public. Approche sémio-pragmatique » (2000a), Odin propose une liste de neuf modes de production de sens pouvant servir à orienter l'analyse. Dans le cadre de cette étude, l'axe de pertinence se situe au niveau de l'engagement *narratif* produit par la série *Half-Life* ; dès lors, le mode de lecture qui oriente principalement notre analyse est le mode fictionnalisant. Odin caractérise ce mode par une série de quatre processus différents. D'abord, au niveau de l'espace, le processus mis en place est celui de la **diégétisation**, soit la « construction d'un *monde*, c'est-à-dire d'un espace au moins potentiellement *habitable*, ne serait-ce que par le Récepteur » (*Ibid.*, p. 48). Au niveau discursif, le processus employé est la **narration**, ou la « construction d'un *récit* » (*Ibid.*). Au niveau de la relation affective, il s'agit du processus de **mise en phases** faisant vibrer le récepteur au rythme des événements racontés. Finalement, au niveau énonciatif, le mode fictionnalisant s'appuie sur le processus de **fictivisation** qui désigne la construction d'un énonciateur fictif, que l'on

ne peut questionner et qui agit à titre de « source des valeurs véhiculées par le récit » (Odin, 2000a, p. 58).

Pour Odin, « ce qu'il est alors intéressant d'étudier, ce sont les diverses modalités de mise en œuvre du mode fictionnalisant, en particulier suivant le support » (*Ibid.*, p. 68). Il s'agit ainsi d'observer comment le texte est fictionnalisé par son média, ou ce que ce média apporte au texte sur le plan de sa fictionnalisation. À la lumière de ce qui précède, cette approche semblait donc s'imposer logiquement à notre analyse du mode narratif des jeux *Half-Life* et de ses effets sur l'engagement de sa communauté de joueurs. De ce fait, afin d'interpréter adéquatement nos résultats sous un angle sémio-pragmatique, une grille d'analyse a été élaborée à partir des éléments théoriques du mode fictionnalisant. Cet outil nous a ainsi permis de déterminer et analyser les « opérations » fictionnalisantes mobilisées dans *Half-Life* en fonction des quatre niveaux textuels répertoriés par Odin (voir Annexe E pour un aperçu).

3.5.2 Résumé de la démarche méthodologique

À la lumière des explications précédentes, il convient de résumer brièvement notre démarche méthodologique en adaptant le modèle sémio-pragmatique de Roger Odin et en délimitant par le fait même l'espace de communication propre à cette recherche. En somme, le premier volet méthodologique (méthode sémiotique – chapitre IV) se situe dans l'espace de l'**émission** de l'espace de communication. Cette méthode vise à identifier les opérations narratives qui semblent être mobilisées dans la série *Half-Life* afin de favoriser le mode *fictionnalisant*. Il est ainsi question de mettre en lumière les effets de ces opérations narratives sur le potentiel d'engagement narratif des jeux, qui constitue l'*axe de pertinence* de notre analyse.

Le deuxième volet méthodologique (méthode netnographique – chapitre V) se situe pour sa part dans l'espace de la **réception** de l'espace de communication et vise à relever l'importance de la lecture fictionnalisante chez les joueurs de la série *Half-Life* au sein de leur communauté en ligne. De ce fait, nous sommes en mesure d'analyser les traces perceptibles d'engagement narratif à partir des pratiques des récepteurs.

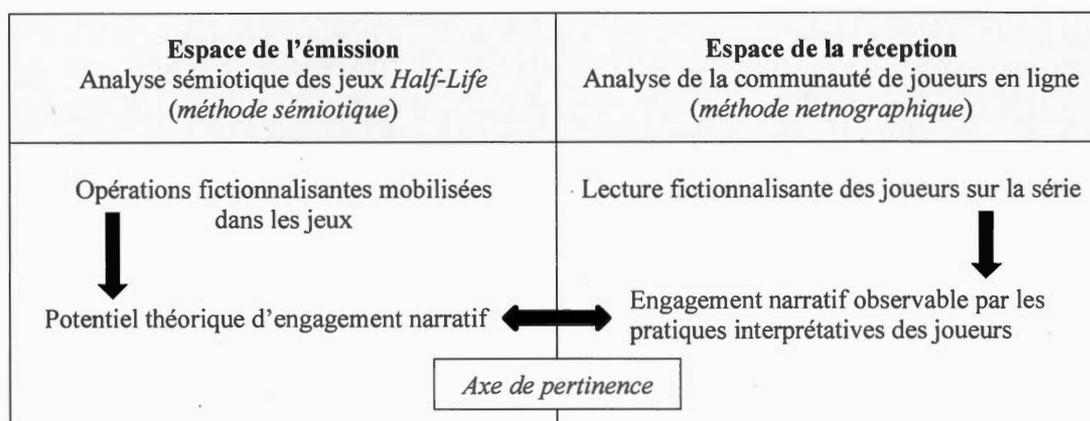


Figure 3.2

Schématisation de notre démarche méthodologique à partir de la sémio-pragmatique

3.6 Limites de la recherche

À la lumière de l'approche méthodologique explicitée dans ce chapitre, nous admettons d'emblée que la recherche comporte certaines limites. Premièrement, considérant l'approche qualitative inductive mise de l'avant, les résultats obtenus sont difficilement généralisables puisque notre enquête n'était basée que sur un seul jeu. En effet, les résultats obtenus suite au travail de recherche effectué témoignent de l'engagement d'une communauté spécifique de joueurs et qui a certainement pu être influencée par des facteurs autres que la dimension narrative de la série (le contexte de parution, les mécaniques de jeu, etc.). Deuxièmement, nous avons été dans l'obligation de

restreindre le corpus de recherche (nombre d'éléments narratifs sélectionnés et de publications analysées) en raison des contraintes de temps liées à la réalisation d'un mémoire de maîtrise, ce qui limite nécessairement l'étendue des résultats observés.

Enfin, une troisième limite importante est notre subjectivité à l'égard de la sélection du corpus d'analyse et de l'interprétation des résultats. En effet, dans une enquête qualitative telle que la nôtre, « [l]'expérience et la compréhension du chercheur [...] représentent potentiellement le principal problème de fiabilité » (de Bonville, 2006, p. 16). Dans le même ordre d'idées, Bourde soutient que la posture qu'adopte le chercheur (sa visée scientifique ou son projet) se veut une représentation du futur vers lequel il conviendra d'orienter sa démarche (2008, p.135) : à la lumière de cet énoncé, nous poursuivons donc en admettant que notre projet initial de concevoir les pratiques interprétatives des joueurs comme étant révélatrices de l'engagement envers le jeu a certainement influencé la manière dont nous avons dirigé la recherche.

3.7 Considérations éthiques

Pour conclure ce chapitre, il importe de faire état des considérations éthiques de notre recherche en regard de la méthodologie déployée. En effet, une partie importante de nos données a été produite et communiquée par des joueurs, ce qui a soulevé un questionnement par rapport à la nécessité d'obtenir une certification éthique dans le cadre de ce projet. Or, nous avons complété la formation en ligne du Groupe en éthique de la recherche « l'Énoncé de politique des trois Conseils : Éthique de la recherche avec des êtres humains : Formation en éthique de la recherche » (EPTC 2 : FER), ce qui nous a permis de déterminer qu'une telle certification n'était pas nécessaire dans le cas qui nous concerne. Nous citons à cet égard l'article 2.2 de l'énoncé politique des trois Conseils (EPTC2), stipulant que :

Il n'y a pas lieu de faire évaluer par un CER la recherche fondée exclusivement sur de l'information accessible au public si l'une ou l'autre des conditions suivantes est remplie :

- a. l'information est légalement accessible au public et adéquatement protégée en vertu de la loi;
- b. l'information est accessible au public et il n'y a pas d'attente raisonnable en matière de vie privée. (EPTC2, 2014, p. 17)

D'une part, nous confirmons que les données recueillies en ligne dans le cadre de cette recherche étaient entièrement publiques (les sites web choisis sont en accès libre). Il s'agit d'ailleurs d'un facteur que nous avons considéré comme critère de sélection pour élaborer notre corpus d'analyse. De plus, nous nous sommes assurée que les communications recensées ne laissaient transparaître aucune information personnelle permettant d'identifier les joueurs. À cette fin, les pseudonymes de ces derniers ont été masqués pour protéger leur anonymat et pour nous assurer qu'il n'y ait aucune atteinte à leur vie privée. Notons également que, conformément à l'article 2.3 de l'Énoncé politique des trois Conseils (2014, p. 19), aucune intervention ou interaction directe avec les personnes ciblées n'a été effectuée dans le cadre de cette étude.

Finalement, une recherche menée dans le domaine public doit être évaluée par un comité éthique si les renseignements recueillis sont de nature sensible ou s'ils risquent d'avoir des répercussions sur le bien-être des participants (*Ibid.*). Or, il s'avère que le sujet de notre étude n'est pas sensible, dans la mesure où il concerne plutôt une passion partagée par une communauté en ligne dans le contexte de la culture participative.

CHAPITRE IV

MODE NARRATIF

Au cours de ce chapitre, qui correspond à l'analyse des résultats de notre premier volet méthodologique, nous tenterons de répondre à notre première sous-question de recherche, soit : « comment est caractérisé le mode narratif de la série *Half-Life*? ». Pour ce faire, en adoptant une perspective sémio-pragmatique, il sera question des opérations narratives employées dans les jeux (*l'espace de l'émission*) permettant d'orienter la pratique et l'expérience du joueur vers une lecture fortement fictionnalisante de la série *Half-Life*. Il convient avant tout de rappeler que l'objectif de cette démarche n'est pas de comprendre le sens produit par le texte ; en effet, cette première étape de la recherche consistera plus globalement à dresser un portrait des « grandes modalités de la production de sens et d'affects » (Odin, 2000a, p. 56) relatives aux jeux étudiés afin de mettre en lumière leurs effets sur leur potentiel d'engagement narratif des joueurs (*l'axe de pertinence*). L'actualisation du potentiel d'engagement ayant pu être observée à travers les pratiques d'une communauté en ligne (*l'espace de réception*) sera pour sa part abordée au cours du cinquième chapitre.

4.1 Présentation générale de la narration dans la série *Half-Life*

Tel que mentionné précédemment, le récit principal de la série *Half-Life* se concentre sur le personnage de Gordon Freeman, qui doit tenter de mettre fin à une invasion extraterrestre. Freeman agit à ce titre en tant qu'énonciateur fictif de l'intrigue, puisque

c'est uniquement à travers ses yeux que le joueur en fait l'expérience. La narration est alors dite homodiégétique, voire même *autodiégétique*, dans la mesure où le joueur se trouve exclusivement en présence d'un héros-narrateur. Les péripéties de Freeman sont également relatées au joueur par narration simultanée ainsi que par l'intermédiaire d'une focalisation interne (voir Annexe F pour un aperçu), ce qui constitue une caractéristique typique des jeux vidéo appartenant au genre du jeu de tir à la première personne (dans lesquels le joueur incarne le protagoniste en vue subjective).

Dans le cas d'un récit vidéoludique tel que celui d'*Half-Life*, le joueur navigue dans un certain flou narratif ; il découvre les subtilités de l'histoire scénarisée comme s'il en faisait lui-même directement l'expérience. En d'autres mots, « la vue subjective limite en effet la perception du joueur au champ de vision de son avatar, ce qui par rapport à la vue objective accroît les dimensions de l'hors-champ et donc la part d'incertitude et de mystère » (François, 2016, p. 110). Or, si plusieurs jeux de tir ou d'action s'appuient sur la présence de scènes cinématiques ou de voix hors-champ pour combler ce flou narratif³⁰, et ainsi expliciter l'information narrative au joueur, les jeux de la série *Half-Life* en présentent très peu. Ces cinématiques ont uniquement lieu lors de certaines apparitions mystérieuses du G-Man (alors que ce dernier livre des monologues ambigus au héros) et sont également présentées en point de vue subjectif, contrairement à l'utilisation habituelle de ce procédé permettant de cadrer un récit vidéoludique de manière *cinématographique* :

In a cut-scene, the virtual camera is a movie camera, setting up time-space according to the conventions of cinematic fiction. The movie camera speaks through a repertoire of expressive movements (tracking, panning, etc.), framings,

³⁰ Par exemple, l'intrigue des jeux *Uncharted* (Sony Computer Entertainment, 2007) est expliquée directement au joueur lors de cinématiques entrecoupant l'action grâce aux dialogues éclairants entre les personnages. De plus, les réflexions du héros Nathan Drake agrémentent les séquences de jeu au cours desquelles le personnage découvre de nouvelles informations narratives. Ces informations sont ainsi *explicitement* dévoilées au joueur en voix hors-champ.

and focal techniques. Most importantly, it operates through cuts in time and space, which typically follow the conventions of continuity editing. (Klevjer, 2014, p. 305)

Par exemple, si *Battlefield 1* (EA, 2016) est un jeu de tir à la première personne (*focalisation interne*), les nombreuses cinématiques présentées au cours du jeu mettent en scène les personnages incarnés par les joueurs à la troisième personne (*focalisation zéro*). Ces séquences évoquent la présence d'un narrateur omniscient et permettent, par l'usage de codes cinématographiques précis, de mettre en lumière l'angoisse et le traumatisme des soldats combattant lors de la Première Guerre mondiale. Or, dans le cas de la série *Half-Life*, les cinématiques ne dérogent jamais de la focalisation interne puisqu'elles sont vues à travers les yeux du protagoniste. L'information est donc nécessairement limitée à ce que perçoit ce dernier.



Figure 4.1
Exemple de cinématique présentée à la première personne
(©Valve, *Half-Life 2: Episode Two*, 2007)

Quelques rares séquences du jeu voient également les possibilités d'action du joueur être limitées pour laisser place à des moments de narration imposés. Notamment, *Half-Life* et *Half-Life 2* débutent tous deux alors que Gordon Freeman se trouve à bord d'un train marquant son entrée dans l'environnement au sein duquel le jeu prend place (il

arrive au complexe Black Mesa dans *Half-Life* et à la Cité 17 dans *Half-Life 2*). Limitant le champ d'action du personnage au wagon de train dans lequel celui-ci se trouve, ces séquences permettent de situer le joueur en contexte grâce aux plans graphiques et sonores de l'univers fictionnel. Dans les deux cas, un message enregistré est diffusé sur haut-parleurs et informe directement le joueur des bases de l'intrigue qui s'amorce. Par exemple, dans le cas de *Half-Life*, le message suivant est entendu :

Good morning, and welcome to the Black Mesa Transit System. This automated train is provided for the security and convenience of the Black Mesa Research Facility personnel. The time is 8:47 A.M. Current topside temperature is 93 degrees with an estimated high of 105. The Black Mesa compound is maintained at a pleasant 68 degrees at all times. This train is inbound from level 3 dormitories to sector C test labs and control facilities. (Valve, 1998)

Ces messages sont transmis par l'intermédiaire des sons ambiants de l'univers fictionnel et, de ce fait, n'interrompent pas la jouabilité. *Half-Life 2* et ses deux épisodes subséquents font usage de cette technique narrative à plusieurs reprises : l'Administrateur de la Cité 17, Dr Wallace Breen, livre plusieurs longs messages pré-enregistrés à la population générale³¹, l'informant des dernières nouvelles ou autres « menaces » qui surviennent dans l'univers fictionnel. Le joueur est alors entièrement libre d'écouter attentivement *ou non* le contenu de ces messages, puisque sa progression dans le jeu ne s'en voit nullement pénalisée. Selon Ken Levine (2008), un tel mode de narration, correspondant au modèle de la narration dissimulée, sous-tend que certains joueurs peuvent facilement perdre d'importants éléments de récit. Toutefois, « *this is acceptable because those players who are genuinely interested in the story of the game will commit to the exploration necessary to find it* » (Calleja, 2011, p. 123).

³¹ Ces diffusions publiques sont nommées « *Breencast* » dans l'univers fictionnel et regorgent de parcelles d'informations permettant de comprendre le récit enchâssé.



Figure 4.2
Exemple d'une diffusion du « Breencast »
(©Valve, *Half-Life 2*, 2004)

À l'exception des rares cinématiques ainsi que des séquences de début de jeu mentionnées ci-haut, les jeux *Half-Life* ne reposent que très peu sur un mode de narration imposée. Plus encore, les moments de narration imposée qui sont dispersés dans la série ont souvent tendance à soulever plus de questions qu'à fournir des informations narratives claires au joueur. Paradoxalement, Calleja soutient que les cinématiques permettent habituellement d'assurer la transmission intégrale de l'histoire scénarisée telle que souhaitée par les développeurs (2011, p. 123). Dans le cas présent, une incertitude persistante sur divers éléments du récit semble être délibérément transmise à travers les opérations narratives en place. Le joueur est donc laissé à lui-même pour « investiguer » davantage cette histoire en interpellant les personnages non-joueurs ou en observant les objets laissés dans l'environnement de l'univers fictionnel afin d'y déceler divers indices. En d'autres termes, comme le souligne Yan François :

Si l'univers et l'arrière-plan narratif déployés par les auteurs se montrent aussi riches que passionnants, la narration en elle-même apparaît plus difficile à aborder. FPS refusant le recours aux classiques séquences cinématiques intercalaires, *Half-Life* propose une histoire qui se raconte au présent et repose entièrement sur les actions du joueur, sur sa curiosité et son souci d'observer les

moindres détails, sans jamais pouvoir compter sur quelque interlude explicatif. (2016, p. 63)

En ce sens, le joueur désirant comprendre et effectuer une reconstitution narrative de l'univers de la série *Half-Life* est encouragé à prendre un rôle de « détective » en menant une investigation approfondie des indices qui y sont laissés.

4.2 Complexité, énigmes et indéterminations narratives

La première section de ce chapitre nous ayant permis de dresser un portrait global du type de narration dans la série *Half-Life*, les pages suivantes visent à aborder plus en profondeur la complexité de cette histoire scénarisée à travers trois éléments narratifs de la série : le personnage du G-Man, l'ellipse temporelle entre *Half-Life* et *Half-Life 2* ainsi que le protagoniste du récit, Gordon Freeman. Plus précisément, il s'agit de préciser la complexité du mode narratif employé en mettant en lumière d'importantes énigmes ou indéterminations à l'œuvre dans la série.

4.2.1 L'énigme du G-Man

Sans doute l'élément narratif le plus mystérieux des jeux *Half-Life*, le personnage du G-Man est également un sujet de discussion très important au sein de la communauté de joueurs de cette série. Alors que le G-Man semble d'abord agir à titre de destinataire de la quête de Gordon Freeman (le félicitant pour son bon « travail » vers la fin de *Half-Life*, par exemple), il est également dépeint comme un puissant opposant (plaçant Freeman en état de stase ou menaçant Alyx Vance quant au sort de son père dans *Half-Life 2: Episode Two*, par exemple). Or, aucune information n'est directement dévoilée

dans le jeu à propos de l'origine du G-Man ou de ses allégeances. Pour tenter de comprendre ce personnage pouvant être qualifié de « véritable énigme ambulante » (François, 2016, p. 111), les joueurs se doivent donc de retracer et d'analyser activement ses rares apparitions dans la série.

Le G-Man apparaît à plusieurs reprises et de manière très anodine dans le premier *Half-Life* avant qu'il ne semble devenir une figure importante du récit. Il est effectivement possible de l'apercevoir au loin lors de certaines missions. Vêtu de son complet bleu et transportant une mallette noire, il y paraît toujours très calme et ce, même lorsque des fusillades commencent à faire rage au complexe Black Mesa. Le joueur est donc porté à se questionner sur la raison de la présence du G-Man dans le complexe scientifique, bien qu'il soit impossible de l'interpeller directement au cours du jeu.



Figure 4.3

Le G-Man aperçu à travers une vitre donnant sur une pièce adjacente
(©Valve, *Half-Life 1*, 1998)

Puis, à la toute fin du premier opus, Gordon Freeman se rend sur la planète Xen à l'aide d'un portail afin de stopper l'invasion extraterrestre prenant place à Black Mesa. Lorsqu'il réussit à vaincre le chef ennemi, une explosion survient et Freeman perd conscience. À son réveil, le héros se retrouve pour la première fois face au G-Man qui, malgré son apparence humaine, s'exprime sur un ton saccadé paraissant plutôt étranger.

Le G-Man félicite alors Freeman pour son travail et affirme que son « employeur » peut désormais prendre le contrôle de Xen. Il ajoute également que cet employeur souhaite le recruter, offre que Freeman se doit d'accepter à défaut de quoi il ferait face à une mort certaine aux mains des extraterrestres. L'identité de cet « employeur », fréquemment mentionné par le G-Man au cours de la série, n'est cependant jamais dévoilée.

De plus, ce personnage possède divers pouvoirs inhumains, étant notamment en mesure de manipuler le temps et l'espace, comme le dévoilent les rares séquences cinématiques de la série³². De plus, la majorité des interventions de ce personnage semblent cryptiques. À titre d'exemple, le G-Man exprime lui-même l'ambiguïté de ses propos à Gordon Freeman dans une réplique qui se veut grandement représentative de la nature même du personnage : « *I do apologize for what must seem to you an arbitrary imposition, Dr. Freeman. I trust it will all make sense to you in the course of... well... I'm really not at liberty to say* » (*Half-Life 2*). En effet, sur le plan narratif, les jeux *Half-Life* fournissent très peu d'information sur le G-Man, tout en lui conférant une importante visibilité. Plus encore, la *résolution finale* de ce mystère semble vraisemblablement impossible à déterminer après avoir complété tous les opus de la série. En ce sens, le G-Man représente possiblement la plus grande *indétermination narrative* des jeux *Half-Life*, entraînant de ce fait le partage de nombreuses interprétations et une multitude de publications à son propos au sein de la communauté de joueurs, comme nous le verrons au cours du chapitre suivant.

³² Par exemple, le temps semble complètement se figer lorsqu'il intervient pour s'adresser à Freeman.

4.2.2 L'ellipse temporelle entre *Half-Life* et *Half-Life 2*

Tel que nous l'avons précédemment évoqué, le passage de *Half-Life* à *Half-Life 2* est marqué par une ellipse temporelle d'une vingtaine d'années³³ au cours de laquelle le personnage principal est maintenu en état de stase. Alors que le premier volet de la série se termine après que Gordon Freeman parvienne à vaincre le chef de la planète Xen (laissant croire qu'il a su mettre fin à l'invasion extraterrestre), *Half-Life 2* s'amorce lorsque le héros découvre l'état de la Terre plusieurs années après les événements de Black Mesa. Freeman se réveille à bord d'un train et le message préenregistré (« *Breencast* ») suivant peut être entendu dans la gare à son arrivée :

Welcome. Welcome to City 17. You have chosen, or been chosen, to relocate to one of our finest remaining urban centers. I thought so much of City 17 that I elected to establish my Administration here, in the Citadel so thoughtfully provided by Our Benefactors. I have been proud to call City 17 my home. And so, whether you are here to stay, or passing through on your way to parts unknown, welcome to City 17. It's safer here. [...]. (Valve, 2004)

Le joueur est ainsi laissé dans un flou narratif important dès le début du deuxième opus, puisqu'aucune information n'est directement donnée quant aux années passées depuis la fin de *Half-Life*. Par ailleurs, le héros se retrouve dans un environnement complètement différent dans ce nouveau volet du récit. Plusieurs questions de l'ordre des *énigmes* narratives peuvent être soulevées à cet effet : par exemple, que s'est-il passé après l'accident de Black Mesa? Ou bien qui sont ces « *Benefactors* » mentionnés par le Dr Breen? Dès lors, certains indices permettant de reconstituer la chronologie

³³ La durée de cette ellipse n'est pas connue au moment d'entamer le jeu. Toutefois, les joueurs peuvent découvrir qu'elle a duré plusieurs années dans le guide officiel de *Half-Life 2*, en plus d'obtenir une base d'information sur les événements passés, dans la rubrique « *Half-Lifers : The Characters* » du guide. Or, des avertissements sont indiqués au début des rubriques dévoilant ce type d'information narrative. Par exemple : « *Biographies of some characters may reveal their allegiances. If you prefer to discover these yourself while you play, be warned* » (Hudson et al., 2007).

des évènements sont présents dans le jeu pour les joueurs se prêtant à l'exercice de l'interprétation. Par exemple, des articles de journaux dont les titres portent sur l'invasion de la Terre par le Cartel peuvent être aperçus sur les babillards des laboratoires d'Isaac Kleiner et Eli Vance (alliés de Freeman), indiquant une « guerre de sept heures » à la suite de laquelle les habitants de la Terre auraient capitulé face au Cartel :



Figure 4.4

Titres de journaux traitant de l'invasion de la Terre par le Cartel
(©Valve, *Half-Life 2*, 2004)

Il est également possible d'en apprendre davantage sur les évènements passés en interpellant divers personnages non-joueurs (PNJ), qui renseignent le joueur sur la condition de la population humaine opprimée. Par ailleurs, des graffitis et des slogans trouvés sur les murs de la Cité 17 constituent d'autres exemples de témoignages que le joueur peut repérer en explorant l'environnement du jeu. Une investigation rigoureuse de l'univers fictionnel est ainsi requise pour reconstituer les évènements survenus lors de la longue absence de Freeman. Pour ce faire, le joueur se doit d'observer et de « dialoguer » avec l'environnement :

Tantôt discrètes, tantôt évidentes, ces références cachées traduisent en définitive la même démarche que les autres détails alimentant la narration des *Half-Life* : tester la capacité du joueur à observer l'environnement pour en tirer la

substantifique moelle narrative, dialoguer avec lui à chaque instant. (François, 2016, p. 107)

Dans l'ensemble, la longue ellipse temporelle entre *Half-Life* et *Half-Life 2* pose une énigme narrative importante au joueur ; en effet, elle soulève d'entrée de jeu diverses questions quant aux événements précédant le réveil de Freeman. Bien qu'une certaine base d'information permettant de comprendre cette ellipse soit présentée d'emblée au joueur, il est néanmoins nécessaire d'interagir activement avec l'environnement pour en découvrir les détails.

4.2.3 Gordon Freeman, le héros muet

Comme le souligne Yan François, « [par] son attitude et son mutisme, Gordon Freeman est un héros qui se refuse au commentaire, à l'émotion et même au dialogue » (2016, p. 63). En effet, tandis que plusieurs personnages non-joueurs s'adressent à lui au cours des jeux, Freeman ne leur répond à aucune occasion et ses pensées ne sont jamais énoncées au joueur. Il ne laisse également transparaître aucune réaction face aux événements mouvementés qui surviennent au cours du récit. De plus, il ne semble détenir aucune information sur les situations extraordinaires dans lesquelles il se retrouve³⁴, tout comme le joueur en amorçant le jeu. Or, si le protagoniste semble à première vue servir de simple « coquille vide » (Therrien, 2013) dans laquelle peut se transposer le joueur, la série *Half-Life* fait planer sur lui un certain mystère : pourquoi ce personnage, qui n'est *a priori* qu'un scientifique lambda, est-il ciblé si résolument par le G-Man? Quel est son rôle ultime dans l'histoire?

³⁴ Dans *Half-Life 1*, Freeman arrive en retard au complexe Black Mesa et déclenche accidentellement l'accident impliquant le portail. Il lutte ensuite pour sa survie, sans connaître la cause des événements. Dans *Half-Life 2*, il découvre l'état de sa planète après avoir été plongé dans un état de stase prolongé et est donc complètement ignorant de la situation.

Dès le début du premier opus de la série, lorsque Freeman fait son entrée au complexe Black Mesa, un court texte d'introduction s'affiche à l'écran pour identifier Freeman en tant qu'assistant de recherche âgé de 27 ans et diplômé du Massachusetts Institute of Technology (MIT). Dépeint comme un homme ordinaire ayant simplement fait face à des circonstances extraordinaires et ayant dû lutter pour sa survie à Black Mesa, il semble qu'il soit identifié et ciblé par le G-Man pour des raisons inconnues. Puis, les opus subséquents propulsent Freeman au rang de héros et de « leader » de la Résistance contre le Cartel à son retour sur Terre, comme peuvent en témoigner les répliques que plusieurs complices et ennemis de Freeman livrent au protagoniste au cours du récit. Par exemple :

- Eli Vance (*Half-Life 2*, mission *Black Mesa East*) : « *There's nothing Gordon can't handle.* »
- Dr. Isaac Kleiner (*Half-Life 2*, mission *A Red Letter Day*) : « *We owe a great deal to Dr. Freeman, even if trouble does tend to follow in his wake.* »

Les cinématiques aux cours desquelles le G-Man s'adresse à Freeman sont particulièrement importantes à ce niveau, puisqu'elles ajoutent une part de mystère à l'identité du héros. Par exemple, lors de son arrivée à la Cité 17 (*Half-Life 2*, mission *Point Insertion*), le G-Man évoque, à coup de sous-entendus abstraits, sa particularité et son caractère unique :

Rise and shine, Mister Freeman. Rise and shine. Not that I wish to imply you have been sleeping on the job. No one is more deserving of a rest... and all the effort in the world would have gone to waste until, well, let's just say your hour has come again. The right man in the wrong place can make all the difference in the world. So, wake up, Mister Freeman. Wake up and smell the ashes.

Finalement, bien qu'il soit clair que Freeman est perçu au sein de l'univers fictionnel comme un véritable héros (ou un ennemi public) en raison de ses maintes prouesses, il

n'en demeure pas moins que les jeux *Half-Life* ne présentent encore une fois qu'un minimum d'information à son égard, en faisant par le fait même un personnage peu développé.

Une tension est ainsi présente entre le statut « mythique » conféré à ce protagoniste au sein de l'univers fictionnel et l'absence de matière narrative concrète procurée au joueur à son endroit. En regard de ces observations, il est possible d'envisager le protagoniste à mi-chemin entre l'approche actorielle et l'approche avatorielle du personnage vidéoludique. Comme l'indique Dominic Arsenault, « si un point de vue à la première personne tend foncièrement vers l'approche avatorielle, le joueur peut très bien être ramené de temps à autre à imaginer un 'acteur', un personnage résolument autre » (2013, p. 255) grâce à des marqueurs d'allosubjectivité. Dans *Half-Life*, ces traces d'allosubjectivité passent uniquement par l'intermédiaire des répliques des personnages non-joueurs ; Gordon Freeman ne laisse transparaître aucune émotion (même lorsqu'il est blessé) et n'apparaît jamais dans les cinématiques des jeux. Le paratexte de la série revêt dès lors une importance particulière, dans la mesure où il procure les seules représentations et informations « officielles » du personnage aux joueurs et, par le fait même, confère une « identité » précise au héros.



Figure 4.5

Exemples de couvertures des jeux *Half-Life* (gauche) et *Half-Life 2* (droite)
(©Valve, 2001, 2004)

4.3 Potentiel d'engagement narratif des jeux *Half-Life*

Les trois éléments narratifs étudiés, à savoir le G-Man, l'ellipse temporelle et le protagoniste Gordon Freeman, offrent un regard éclairant sur d'importantes « opérations » à l'œuvre au sein des différents niveaux textuels du modèle sémiopragmatique (niveau de l'espace, niveau discursif, niveau affectif et niveau énonciatif). À cet effet, les questions méthodologiques proposées par Roger Odin³⁵ permettent d'interroger les processus de production de sens régissant les modes d'organisation possibles d'un texte à tous ces niveaux. Dans cette section d'analyse, le modèle sémiopragmatique est employé pour synthétiser les opérations favorisant une lecture fictionnalisante dans la série *Half-Life* sur la base des trois éléments narratifs présentés précédemment. Il s'agira ensuite d'analyser le potentiel d'engagement narratif à partir des quatre niveaux textuels.

³⁵ À titre de rappel : « Quel type d'espace ce [jeu] permet-il de construire ? Quelle(s) sorte(s) de mise en forme discursive accepte-t-il ? Quelles relations affectives est-il possible d'instaurer avec le [jeu] ? Quelle structure énonciative m'autorise-t-il à produire ? » (Odin, 2011, p. 49).

Tableau 4.1
Synthèse des opérations favorisant une lecture fictionnalisante

Mode fictionnalisant		
Niveau textuel	Processus principaux	Opérations mobilisées dans les jeux <i>Half-Life</i>
Niveau de l'espace	Diégétisation : Construction d'un univers fictionnel	- Découverte de l'univers fictionnel par l'intermédiaire de la narration dissimulée (« <i>pull narrative</i> »)
Niveau discursif	Narration : Construction d'un récit	- Narration « indicielle » (à retracer par le joueur) des événements fictifs racontés - Présence d'importantes énigmes et indéterminations narratives
Niveau affectif	Mise en phase : Faire vibrer au rythme des événements fictifs racontés	- Le joueur vit les événements et découvre l'univers au même rythme que l'énonciateur
Niveau énonciatif	Fictivisation : Institution d'un énonciateur fictif	- Vue subjective - Quasi-absence de marqueurs d'allosubjectivité (héros muet, absence d'émotions et de réactions) - L'énonciateur fictif est un citoyen lambda projeté au cœur de situations anormales

4.3.1 Niveau de l'espace : la découverte d'un riche univers fictionnel

Au niveau de l'espace, le processus principal à l'œuvre dans le mode fictionnalisant est la **diégétisation**, soit la construction d'un univers fictionnel. Or, si l'univers de la série *Half-Life* est vaste et complexe, sa véritable richesse narrative ne sera découverte que par les joueurs préconisant d'emblée la lecture fictionnalisante des productions vidéoludiques et ce, en raison de la prédominance d'une stratégie de narration dissimulée (par opposition à une narration imposée). En effet, il serait possible pour un joueur de se consacrer principalement à l'atteinte d'objectifs personnels axés sur les

mécaniques de jeu ou, plus simplement, d'être interpellé par les défis ludiques, de sorte que la trame narrative soit placée en second plan, voire ignorée. Comme le souligne Calleja : « *Not every assemblage of sign and code is likely to be an equally inspiring source of story generation for every player. The formation of an alterbiography is thus dependent on the disposition of the individual* » (2011, p. 127). Toutefois, pour Odin (2000; 2011), différents modes de lecture peuvent être posés sur un texte de manière combinatoire et hiérarchique. Dans le cas présent, la narration dissimulée pourrait ainsi renforcer l'adoption d'une lecture *ludique* du jeu (orientée vers la résolution de défis et la performance)³⁶ au détriment de sa lecture *narrative* (fictionnalisante).

Au contraire, la narration dissimulée pourrait aussi diriger davantage l'attention et l'intérêt des joueurs sur la dimension narrative de la série, dans la mesure où ils se voient amenés à fournir un effort volontaire de recherche et d'interprétation. En effet, la série *Half-Life* incite le joueur à dialoguer avec l'univers fictionnel pour en approfondir la trame narrative. Ainsi, bien qu'il soit facile de passer rapidement à côté de plusieurs indices permettant de reconstituer les événements survenus pendant l'ellipse temporelle, par exemple, l'univers fictionnel contient une vaste quantité d'information à partir de laquelle se développe le potentiel narratif de la série : « *In other words, the game environment has been designed to be rich with story-generating potential* » (Calleja, 2011, p. 127). Dans cette perspective, les joueurs peuvent être portés à prêter une attention particulière aux détails de l'environnement fictionnel en cours de jeu, se concentrant sur les événements passés de la diégèse³⁷ pour mieux en comprendre le présent. Dès lors, si un joueur s'intéresse suffisamment à cette histoire

³⁶ Dominic Arsenault introduit pour sa part le mode de lecture « performatif », qui décrit les joueurs « [approchant] les jeux vidéo pour être défiés ou avoir à deviser des stratégies » (2006, p. 81).

³⁷ Nous faisons ici référence aux événements survenus avant l'arrivée du joueur dans le jeu / avant le début du récit vidéoludique.

scénarisée pour « l'absorber » dans son alterbiographie, son engagement narratif s'en voit multiplié (*Ibid.*, p. 133).

4.3.2 Niveau discursif : les énigmes narratives et leurs indices

D'autre part, au niveau discursif, le processus fondamental du mode fictionnalisant est la **narration**, qui correspond globalement à la construction d'un récit. Dans le cas des jeux *Half-Life*, l'analyse des flous narratifs de la série met en lumière la complexité de cette narration et de sa construction « indicielle ». L'information narrative permettant de comprendre certains pans du récit n'est que partiellement livrée au joueur, encourageant ce dernier à imaginer de la manière la plus cohérente possible les pièces manquantes du casse-tête. Ces caractéristiques de la narration ont ainsi pour effet de rendre plus ardue l'interprétation de l'histoire scénarisée.

Si nous revenons à la définition d'engagement proposée par Douglas et Hargadon (2000), ces auteurs stipulent que les textes plus « difficiles » engagent leurs lecteurs en leur offrant une part de défi et en brouillant leurs schémas narratifs préconçus. Ce genre de mise en forme discursive ramène dès lors le lecteur (ou le joueur) à son rôle de « fabricant de sens » (*sensemaker*) (Douglas et Hargadon, 2000, p. 155). En proposant diverses énigmes narratives nécessitant un tel travail d'interprétation, le mode narratif indiciel de la série *Half-Life* ajouterait donc potentiellement une couche « ludique » à la lecture fictionnalisante des jeux, rejoignant par le fait même une forme d'engagement fondée sur le défi.

Dans un même ordre d'idée, la part de mystère inculquée à l'histoire scénarisée par l'intermédiaire d'énigmes et d'indéterminations narratives permet de garder les joueurs en haleine quant à la suite des événements fictionnels ainsi qu'à la résolution des

interrogations laissées en suspens d'un opus à l'autre (Calleja, 2011, p. 131). Selon Calleja, cet engagement narratif se produit tant au moment de jouer (au niveau *micro*) qu'à l'extérieur des séances de jeu (au niveau *macro*). À cet égard, il est intéressant de souligner l'absence d'une résolution finale à la série, alors que la suite de *Half-Life 2 : Episode Two* n'a jamais vu le jour. Plusieurs énigmes soulevées au cours des différents jeux demeurent donc à ce jour sans réponse, laissant la voie libre aux multiples interprétations des joueurs.

Par ailleurs, la narration indicielle dont il est ici question s'apparente à celle des séries télévisées contemporaines, qui misent également sur la confusion de leurs téléspectateurs afin de les garder captivés à plus long terme : « *Complex television programs invite temporary disorientation and confusion, allowing viewers to build up their comprehension skills through long-term viewing and active engagement* » (Mittell, 2015, p. 51). Placés devant une certaine complexité narrative s'étendant sur plusieurs « épisodes » de la série vidéoludique, les joueurs de *Half-Life* sont alors potentiellement en mesure de développer un haut degré d'expertise en matière de décodage et d'interprétation des indices narratifs parsemant ces jeux. Comme l'affirme à cet égard Maude Bonenfant, l'habitude des joueurs devant certains modes d'organisation des signes les mène à développer une encyclopédie³⁸ grâce à laquelle l'interprétation prend forme automatiquement (2010, pp. 220-221).

À la suite des idées évoquées dans cette section, nous suggérons donc que la complexité narrative et les diverses énigmes parsemant les jeux *Half-Life* pourraient potentiellement favoriser l'engagement du joueur tant sur le plan narratif que sur le

³⁸ Selon la théorie de l'interprétation coopérative d'Umberto Eco, toute lecture d'un texte se fait en relation avec une multitude de références qui lui sont extérieures et qui doivent idéalement être prévues par l'Émetteur (1979, p. 101). L'ensemble de ces références constituent l'Encyclopédie du Lecteur et permet à ce dernier de comprendre le texte.

plan ludique, dans la mesure où les opérations informant le processus de narration le stimulent continuellement et le poussent à chercher activement tout indice possible en cours de jeu : la narration devient dès lors une forme de jeu *dans le jeu*.

4.3.3 Niveaux affectif et énonciatif : le rôle du héros

En ce qui concerne les niveaux affectif et énonciatif, les principaux processus mobilisés par le mode fictionnalisant sont respectivement la **mise en phase**, qui « conduit le spectateur à vibrer au rythme des événements racontés » (Odin, 2000a, p. 58) et la **fictivisation**, soit l'institution d'un *énonciateur fictif* du récit (*Ibid.*). Ces deux processus seront abordés simultanément puisque nous cherchons ici à mettre en lumière les effets potentiels des opérations encadrant l'énonciateur fictif du jeu (ou, en d'autres mots, la tension entre les dimensions actorielle et avatorielle du personnage-joueur) sur le processus de mise en phase, qui représente une forme d'engagement narratif chez le joueur.

En effet, si Odin soutient que la mise en phase « produit un positionnement du spectateur (= une relation [jeu]-spectateur) homologue aux relations qui se manifestent dans la diégèse » (Odin, 1983, p. 224), il s'agit pour nous d'observer comment les opérations mobilisées dans *Half-Life* tendent à permettre une « fusion identitaire » (Arsenault, 2013) entre le personnage et le joueur. Comme l'indique Arsenault :

Une allosubjectivité pure dénuée de toute fusion d'avec le joueur nous relègue à une posture immersive d'identification cinématographique secondaire classique (Metz, 1977). À l'inverse, une virtualisation identitaire complète sans ancrage dans une altérité nous laisse dans une réalité virtuelle sensorielle sans qu'il ne puisse y avoir de récit à proprement parler [...], mais uniquement de l'endo- et de la proto-narrativité. (2013, pp. 257-258)

Il en ressort donc que l'idéal immersif passe par un juste équilibre entre les approches actorielle et avatorielle du personnage-joueur. Dans le cas d'*Half-Life*, nous avons précédemment constaté une quasi-absence de marqueurs d'allosubjectivité ; à première vue, il serait possible de percevoir Gordon Freeman comme un simple support instrumental, sans réelle identité narrative. À ce propos, Arsenault soutient que cette stratégie du « héros muet » serait vouée à l'échec puisqu'elle a pour effet d'amputer le récit en privant le joueur d'un ancrage essentiel à l'univers diégétique (*Ibid.*, p. 268), limitant dès lors l'effet de mise en phase escompté.

Cependant, les diverses interactions de Gordon Freeman avec les personnages non-joueurs (plus particulièrement avec le personnage du G-Man) et l'information additionnelle véhiculée par l'entremise du paratexte confèrent selon nous une identité propre (bien qu'incomplète) au héros ainsi que l'ancrage nécessaire à l'univers fictionnel. Cet ancrage permet alors d'équilibrer la relation personnage/joueur du récit interactif. En considérant également que, selon les idées avancées tout au long de ce chapitre, l'histoire scénarisée d'*Half-Life* se vit davantage qu'elle se raconte, l'identification du joueur au personnage central peut donner lieu à des émotions fortes qui favoriseraient d'autant plus son engagement envers le récit.

4.4 Conclusion

Ce premier volet de notre recherche visait à caractériser le mode de narration indicial de la série *Half-Life* et d'en dégager les effets potentiels sur l'engagement narratif des joueurs. Pour ce faire, nous avons d'abord dressé un portrait général de la narration des jeux à l'étude avant de nous pencher sur trois éléments particuliers du récit qui illustrent leur complexité narrative : le G-Man, l'ellipse temporelle entre *Half-Life 1* et *Half-Life 2* ainsi que Gordon Freeman. À cet égard, le modèle sémio-pragmatique de Roger Odin

a été employé afin de mieux comprendre les opérations aux niveaux discursif, affectif, énonciatif et spatial.

Ainsi, pour répondre à notre première sous-question de recherche (« comment est caractérisé le mode narratif de la série *Half-Life*? »), nous avons pu observer la manière dont la construction de l'univers fictionnel des jeux *Half-Life* s'appuie principalement sur une narration « dissimulée », qui demande aux joueurs de chercher activement l'information permettant de comprendre l'univers dans lequel ils se retrouvent. La construction du récit étant également parsemée d'importantes énigmes et indéterminations narratives, ce mode de narration indiciel propre à la série *Half-Life* nous semble particulièrement engageant, dans la mesure où il induit une forme de défi ludo-narratif supplémentaire (résolution d'un casse-tête narratif) pour les joueurs. De plus, la distance entre le protagoniste (Gordon Freeman) et le joueur se voit largement réduite par diverses opérations telles que l'utilisation d'un point de vue à la première personne et une quasi-absence de marqueurs d'allosubjectivité. De ce fait, nous remarquons que le joueur « vit » et découvre les subtilités du récit au même rythme que le héros, accentuant d'autant plus son rôle de « joueur-détective ».

Somme toute, l'ensemble des opérations mobilisées par la série *Half-Life* tend à encourager une lecture fictionnalisante de ces jeux, malgré le fait que ces derniers semblent, à première vue, dépourvus d'un volet narratif fort développé. Cette caractéristique de la série favoriserait ainsi (potentiellement) un important engagement *narratif* chez les joueurs. Au cours du chapitre suivant, nous nous attarderons aux pratiques interprétatives de la communauté de joueurs en ligne afin d'observer comment s'actualise ce potentiel d'engagement d'un point de vue pragmatique.

CHAPITRE V

COMMUNAUTÉ DE JOUEURS

Ayant observé les niveaux d'analyse propres à l'espace d'*émission* de la série *Half-Life* (modes, processus, opérations) au cours du chapitre IV, il importe maintenant, dans une perspective sémio-pragmatique, de situer sa communauté de joueurs en ligne en tant que contexte singulier de *réception*. Il s'agira alors de questionner l'effet de ce contexte sur la production de sens chez les joueurs. Ce dernier chapitre de notre recherche vise à analyser les pratiques d'interprétation de la communauté de joueurs afin de les mettre en relation avec le mode narratif caractérisé précédemment. En appréhendant les résultats de notre recherche netnographique avec les concepts du cadre théorique, il sera ainsi possible de répondre à nos deuxième et troisième sous-questions de recherche, soit : « quels genres de pratiques interprétatives ont lieu au sein de la communauté de joueurs de la série *Half-Life*? » (sous-question 2) et « comment l'engagement des joueurs se reflète-t-il dans leurs pratiques au sein de la communauté en ligne? » (sous-question 3).

5.1 La communauté en ligne comme contexte de réception

Pour Roger Odin, un public peut être considéré comme une « communauté de faire », soit un « *un ensemble d'individus réunis par la mise en œuvre d'un système de modes de production de sens (c'est-à-dire d'un programme de production textuelle)* » (Odin, 2000a, p. 60) ou, en d'autres mots, par un ensemble de contraintes partagées (*Ibid.*, p.

54). Ces contraintes peuvent être liées tant aux dispositifs de réception qu'aux connaissances ou aux expériences préalables du public. Or, si un texte (en l'occurrence, un jeu) structure à un certain degré le ou les mode(s) de production de sens souhaité(s), Odin soutient que ces contraintes du contexte de réception sont encore plus déterminantes à cet effet (*Ibid.*, p. 61).

Lors du précédent chapitre, nous avons analysé le potentiel d'engagement induit par le mode narratif de la série *Half-Life* en admettant d'emblée que l'espace de l'émission et l'espace de réception sont radicalement séparés (Barrette, 2017). Étudiant la série *Half-Life* et ses joueurs dans une perspective sémio-pragmatique, nous considérons donc, dans ce deuxième volet de la recherche, la communauté de joueurs en ligne en tant que contexte de réception des jeux structuré par diverses contraintes. En adoptant cette posture, nous observerons comment certaines formes d'engagement peuvent être perceptibles dans l'espace de réception étudié et tenterons de mieux comprendre les facteurs influençant cet engagement dans ce contexte particulier.

5.2 Commentaires et discussions entre joueurs : une communauté « forensique »

Cette section vise à dresser un portrait de la communauté en ligne en tant que communauté « forensique » (Mittell, 2009a) en relevant leurs pratiques interprétatives. Rappelons d'entrée de jeu que l'engagement forensique défini par Jason Mittell est associé à une posture de réception « hyper-attentive » aux subtilités narratives mises à l'œuvre dans une production culturelle ; cette forme d'engagement vis-à-vis le texte se trouve ainsi au cœur de la communauté forensique (« *forensic fandom* »), qui de ce fait

« encourage la recherche, la collaboration, l'analyse et l'interprétation »³⁹ (Mittell, 2009b [Notre traduction]).

La première des deux catégories de publications relevée dans le cadre de notre collecte de données est celle des commentaires émis par les joueurs au sein des forums de discussion de la communauté. Principalement recensés au sein des plateformes *Reddit (r/HalfLife)* et, en moindre mesure, *Steam Community*, plusieurs longs échanges portant sur les énigmes et les indéterminations narratives des jeux *Half-Life* donnent lieu à une négociation des interprétations dominantes au sein de la communauté, alors que les joueurs tentent de replacer les pièces du casse-tête que représente la trame narrative de la série (voir Annexe G pour des extraits additionnels de commentaires). De manière générale, les discussions analysées dénotent une volonté largement partagée au sein de la communauté de « percer les mystères » de l'univers fictionnel en se référant aux moindres pistes de réponses qu'il peut contenir. Trois principaux éléments de négociation présents au sein des échanges entre joueurs ont ainsi pu être distingués : les questionnements de la communauté (5.2.1), les observations et hypothèses (5.2.2) ainsi que les théories détaillées (5.2.3).

5.2.1 Questionnements de la communauté

Puisque les trois éléments narratifs relevés au chapitre précédent (G-Man; l'ellipse temporelle; Gordon Freeman) sont considérés comme des énigmes ou des indéterminations narratives nécessitant une investigation approfondie des indices laissés dans le jeu, plusieurs joueurs se tournent vers la communauté en ligne pour

³⁹ « [...] *a mode of television engagement encouraging research, collaboration, analysis, and interpretation* ».

chercher des réponses à leurs questions et, de ce fait, éclaircir les flous narratifs de la série :

I always wondered if [the G-Man] had other motives when rescuing Alyx. I mean, does he have feelings? [...] (Joueur 1, 2016, Reddit)

I just thought of something. Alyx, Kleiner, Eli, Barney, Magnuson. Gordon interacts with all of them, and they do know he is "quiet" and doesn't speak much...but is he canonically mute? During all the story he says literally nothing and the characters think he agrees with their soliloquy by default? (Joueur 2, 2017, Reddit)

I'd like to imagine that moments before the Resonance Cascade there would be scientists in Xen, maybe conducting research and expeditions about the wildlife and ecosystem. They would receive distress signals from Black Mesa informing them that aliens have invaded earth and need to do something on it from their end. Is it possible that they sent a team to destroy Nihilanth, only to find out that it's already been done and are now stranded in Xen because Black Mesa also has been destroyed and there's no way back? Hell they'd probably be the first humans to be in contact with the Combine. (Joueur 3, 2018, Reddit)

Les nombreuses interrogations des joueurs en lien avec la dimension narrative des jeux *Half-Life* témoignent d'emblée de leur intérêt envers le récit. Plusieurs questions énoncées par les membres de la communauté sont également très précises, de sorte que les moindres détails de l'univers fictionnel peuvent devenir sujets à discussion pour les joueurs, et ce plusieurs années après la parution du dernier opus de la série⁴⁰. Ainsi, ces questionnements donnent parfois lieu à des argumentations pointilleuses entre les joueurs, qui partagent tour à tour leurs connaissances sur les jeux afin d'en venir à des hypothèses consensuelles de réponses.

⁴⁰ Par exemple, certains joueurs ont relevé que des cris ambiants peuvent être entendus lors de la mission *We Don't Go To Ravenholm...* (*Half-Life 2*) et qu'ils sont compréhensibles lorsqu'écoutés à l'envers ; il est alors possible d'entendre « Oh God help! Help me! », suscitant des questionnements quant à l'histoire de ces personnages mystérieux.

Les questionnements des joueurs peuvent également avoir pour fonction de mettre en doute les hypothèses énoncées par les autres membres de la communauté. Par exemple, dans le cas suivant, alors qu'un joueur fait part de son hypothèse sur l'identité du G-Man, certains internautes répondent à son commentaire en questionnant la validité de l'interprétation énoncée, témoignant par le fait même de la rigueur dont fait preuve la communauté quant à l'interprétation du récit :

So then why are the Vortigaunts working against the G-man if their goals are both to destroy the Combine? (Joueur 4, 2017, Reddit)

Wait, I thought the Advisors were the head honchos of the combine. What alien race is the head honcho of the combine? (Joueur 5, 2017, Reddit)

Didn't the advisors come with the combine through the portal after the resonance cascade? if the g-man is an advisor indeed, how did he manage to get to earth before the portal opened? (Joueur 6, 2017, Reddit)

Somme toute, la curiosité des joueurs en regard de la dimension narrative de *Half-Life* est apparente au sein de la communauté. En effet, tel que l'indique Jason Mittell (au sujet de la série télévisée contemporaine), le développement de connaissances sur un univers fictionnel complexe motive généralement le public à demeurer engagé envers un récit :

One of the chief drives for narrative consumption is to increase our knowledge of a compelling story, as we learn more about characters, relationships, the world, events both past and future, and the operational storytelling itself through active hypothesizing and analysis of an ongoing serial. (Mittell, 2015, p. 170)

Dans le cas présent, il est pertinent de prendre en considération le statut inachevé de la série *Half-Life* ; l'histoire scénarisée des jeux n'étant pas complétée, plusieurs énigmes narratives (dont celle concernant l'identité du G-Man) ne peuvent simplement pas être résolues en raison d'une absence d'information. Les questions laissées en suspens

maintiennent donc un niveau de curiosité à long terme au sein de la communauté. Or, comme nous le verrons dans la section suivante, cela n'empêche pas les joueurs de continuer à explorer toutes les pistes de réponses possibles et de développer un savoir narratif qui pourrait être qualifié « d'expert ».

5.2.2 Observations et hypothèses

Dans ce processus de négociation de formulation d'hypothèses consensuelles de réponses, plusieurs joueurs contribuent à l'élaboration commune d'interprétations en apportant des précisions et en faisant part d'observations personnelles sur les éléments narratifs discutés. On retrouve ainsi un partage de connaissances permettant de répondre aux questions des autres membres de la communauté en relevant les nombreux indices laissés dans les jeux eux-mêmes. Par exemple, dans le cas suivant, un joueur commente la publication d'un extrait de jeu publié sur la page *Reddit* « r/HalfLife » en posant la question : « [...] *I've never noticed, is that the front desk from Half-Life 1 at 1:20?* » (Joueur 7, 2016, *Reddit*). Puis, les réponses suivant le commentaire mènent à une proposition d'interprétation au sujet des pouvoirs du G-Man :

Don't think so, just some random director's office like room (Joueur 8, 2016, *Reddit*)

Ah. It's like it, though. Big screen and the corridor continuing to the right. (Joueur 7, 2016, *Reddit*)

[Joueur 7] is wrong though. That is the Black Mesa Sector C front desk room, which is also why the monitors, the right corridor, and the Black Mesa logo are there. (Joueur 9, 2016, *Reddit*)

That would give an interesting insight in to the power of The G-Man. That he's able to time-travel or recreate an entire room. Of course, it could just be

projected in to Gordon's mind without him ever leaving Alyx's side. (Joueur 8, 2016, Reddit)

Les diverses observations des internautes visent fréquemment à appuyer les hypothèses interprétatives des joueurs ou à les contredire en soulevant leurs incohérences. Par exemple, en réponse à une théorie stipulant que le mutisme de Freeman puisse être expliqué par le fait qu'il soit autiste, un joueur affirme :

Makes me think Barney is a nicer guy that we already thought. Racing Gordon through vents to unlock doors. The fact that Gordon even helped with that adds evidence to that theory. (Joueur 10, 2015, Reddit)

À l'opposé, un autre joueur conteste plutôt cette interprétation :

I've said it time and time again, Gordon and Adrian Shepherd and everyone else speaks. You click on people, they respond as if you have said something. You just can't HEAR it. It does seem Valve forgot it a bit, though. [...] (Joueur 11, 2015, Reddit)

Les échanges entre les joueurs aux opinions et aux interprétations divergentes ont néanmoins tendance à demeurer cordiaux au sein de la communauté. Ils témoignent ainsi de l'esprit de coopération rencontré lorsqu'il est question des diverses indéterminations narratives de la série.

5.2.3 Théories détaillées

À la lumière du travail d'interprétation collectif de la communauté en ligne, certains membres actifs de cette dernière partagent quant à eux des *théories* d'interprétation narrative plus détaillées, dans la mesure où les arguments avancés par ces joueurs sont

1) appuyés par des « preuves » textuelles (références aux indices laissés dans le jeu ou à des informations recueillies en dehors du jeu) et 2) font l'étalage du raisonnement complet ayant mené à leur élaboration. Ces publications, que l'on peut qualifier d'argumentation interprétative, semblent généralement rédigées dans un style soigné afin d'être plus sérieusement considérées par l'ensemble de la communauté. En voici un exemple⁴¹ :

[...] The Nilianth does recognize the G-Man, but as a puppet master whom which "they are all (Freeman & mankind included) slaves", and that the Nilianth knows the the G-Man expects Freeman to kill him ("For you he waits... for you") and is merely defending himself and the Vortigaunts (By holding the teleportation doors open, Nilianth is helping all of the Xen fauna [ichysaurs, headcrabs, Vortigaunts, etc] flee from Xen into a new home). In HL1, The Vortigaunts are hostile as a self-defense mechanism in retaliation to the HECU & Black Mesa security's reception of them [not to mention, that Black Mesa had already been on Xen, smuggling headcrabs and Ichysaurs for study prior to the events of HL1]. Saying that the G-Man is also a Nilianth implies that the Nilianth we see in HL1 is lying, and seeing as how he has no reason to lie and is only trying to flee alongside his kin, makes this theory feel flimsy and weak. The Xen creatures capable of rational thought are not aggressive by nature, as noticed by the Vortigaunts' mannerisms in HL2.

Also, it's not the Black Mesa explosion that signaled the Combine to the existence of Earth (The US government was going to explode it as a means to silence the incident entirely from the public anyway), but rather the resonance cascade activity that the Nilianth kept open (it is also a strong theory that the combine first dispatched the Race X creatures as an initial scouting and 1st wave in anticipation for their invasion), 'Raising The Bar'⁴² details that hours after the BM [Black Mesa] incident, the Combine arrive on Earth and submit mankind and the Xen refugee survivors in under 7 hours. It is here where the surviving

⁴¹ Bien que l'extrait suivant présente beaucoup d'information propre à l'univers fictionnel de la série, l'objectif n'est pas d'en comprendre le contenu, mais plutôt de montrer en quoi son auteur fait appel à divers indices rencontrés dans le jeu pour appuyer les arguments proposés (nous avons d'ailleurs accentué ces appels à l'indice en texte gras).

⁴² *Half-Life 2: Raising the Bar* (Hudson, 2004) est un livre publié par Prima Games (éditeur spécialisé en guides de stratégies de jeux vidéo) documentant le développement de *Half-Life*, *Half-Life 2* ainsi que d'autres jeux développés par Valve.

BM employees like Eli & Kleiner learn the truth about the Vortigaunts and the resonance cascade and form an alliance.

The G-Man is still a mystery, and while I enjoyed your video, it's inanely absurd to think the G-Man is nothing more than the body of a regular old man possessed by a Nilianth⁴³. (Joueur 12, 2017, Reddit)

De tels efforts considérables d'analyses partagées par les joueurs nous permettent ainsi d'insister sur le rôle central du joueur dans la production de sens. Comme le souligne David Bordwell, « *meanings are not found but made* » (1989, p. 3). En effet, la mise en dialogue de différents indices narratifs et la mobilisation d'une structure cohérente d'argumentation, telles que mises en exergue par le Joueur 12, permettent de constater une *construction* de l'interprétation narrative du joueur à partir « d'indices textuels » (*Ibid.*).

Or, selon Bordwell, la production de sens en tant que « processus constructif » ne doit pas signifier une liberté infinie d'interprétations possibles ; elle se doit d'être basée sur des traces concrètes et perceptibles dans le texte (*Ibid.*). De même, si l'élaboration de théories narratives repose souvent sur le croisement et l'interprétation d'indices pouvant généralement être perçus de manières différentes par les joueurs, nous constatons qu'après avoir passé plusieurs années à analyser les moindres détails narratifs de la série, la communauté de *Half-Life* s'attend désormais à un argumentaire particulièrement cohérent et minutieux de la part des internautes se livrant à ce niveau de théorisation. Au cas contraire, il peut y avoir « sanction » de la part de la communauté, une manière de s'autogérer pour que les interprétations « farfelues⁴⁴ » ne

⁴³ Dans le cas présent, l'auteur s'adresse à un autre membre de la communauté quant à la validité d'une théorie partagée dans la publication. Il s'agit du début d'un long débat ayant eu lieu en août 2017 entre ces deux joueurs.

⁴⁴ Selon Umberto Eco, l'interprétation correspond à « l'actualisation sémantique de tout ce que le texte, en tant que stratégie, veut dire à travers la coopération textuelle de son Lecteur Modèle » ([2016] 1989,

se diffusent pas (et ne deviennent pas « vraies » parce que socialement « validées »). Par exemple, en faisant référence à une théorie publiée sur *YouTube* et partagée par la suite sur la page *Reddit* « r/HalfLife », les joueurs 12 et 13 dénoncent le soi-disant manque de sérieux de l'interprétation énoncée dans la vidéo en question :

Everything you present to your theory is subject to analysis and if proved wrong affects the credibility of the research done for your theory as a whole, there's no avoiding that. [...] This wasn't a theory made by a caring fan who has spent years following the cryptic hints left by Laidlaw and Valve while replaying the game he loves over and over passionately while conducting research... this was a lame ass Youtube video made by a guy who is running out of ideas. [...] (Joueur 12, 2017, *Reddit*)

Meh, another video done from a showerthought without any research on a valve game. Add it to the pile with the "Companion Cube contains dead bodies" (there are multiple cubes in the game) and the TF2 vs overwatch where he had shown footage from Loadout, and his atrocious video on Dota2 and so on and so forth... (Joueur 13, 2017, *Reddit*)

Ainsi, bien que certaines interprétations des éléments narratifs diffèrent d'une personne à l'autre, les théories peuvent être considérées comme « valables » lorsqu'elles se basent sur des indices concrets et validés par la communauté. Finalement, les internautes semblent apprécier le travail de théorisation mené par ces joueurs passionnés et témoignent de leur reconnaissance envers ces efforts interprétatifs à plusieurs occasions :

Too underrated. This must be read by everyone that wants a closure to the series. (Joueur 14, 2017, *Reddit*)

Solid points made. this is music to my eyes after 10+ years. [...] (Joueur 15, 2017, *Reddit*)

p. 232). Ainsi, lorsque l'interprétation du lecteur met en lumière « quelque chose que l'auteur *ne pouvait pas* vouloir dire » ou lorsqu'elle s'éloigne du texte à proprement parler, elle se retrouve à la limite de cette coopération interprétative (*Ibid.*, p. 230).

This theory is mind-blowing. I'd argue that it makes more sense than [the Youtuber's theory]. (Joueur 16, 2017, Reddit)

En résumé, les théories détaillées proposées par certains joueurs aguerris mettent en lumière le travail d'analyse et d'interprétation fréquent au sein de la communauté de joueurs. En raison des nombreux flous narratifs de la série *Half-Life*, le besoin de répondre aux questions des joueurs de manière rigoureuse et convaincante devient ainsi prédominant au sein de la communauté.

5.3 Agrégation et archivage : une encyclopédie narrative

En ce qui concerne la seconde catégorie de publications de notre collecte, une agrégation et un archivage poussés des connaissances narratives de la communauté sont effectués par l'intermédiaire des plateformes telles que *Lambda Generation* et *Combine OverWiki*. Si les forums de discussion représentent un terrain de négociation des interprétations narratives de la communauté, les publications riches en information qui sont accessibles sur les sites web non-officiels de la communauté présentent, d'une certaine façon, les interprétations narratives considérées comme dominantes ou plus consensuelles auprès des joueurs. Malgré les spécificités propres à chacune de ces plateformes, elles regroupent toutes deux une multitude d'informations et témoignent de la mise en commun des vastes connaissances de la communauté, ces dernières devenant alors facilement accessibles pour tout joueur à la recherche d'explications sur les mystères de la série.

5.3.1 *Combine OverWiki* : articles informatifs

Tel que mentionné au cours du chapitre III, la plateforme wiki principale de la communauté, *Combine OverWiki*, correspond à un foyer d'information central consacré à la série *Half-Life*. Le site web collaboratif se décrit par ailleurs comme une « encyclopédie », une source de documentation *par* et *pour* les membres de la communauté :

*As an **encyclopedia**, the purpose of our wiki is to create an accessible compendium of **facts and information** about *Half-Life* and *Portal* ⁴⁵ in an **intelligent and analytical** way, with emphasis on behind-the-scenes information and the role of video gaming as an art form.*

*The wiki also functions as a **community hub** for *Half-Life* and *Portal* fans. Volunteer community members update the existing articles and create new ones regularly **based on their own experience of the games and various news sources, making the wiki a vital source for news, updates, and above all exclusive content** [...]. (*Combine OverWiki*, s. d.)*

À l'instar du fonctionnement habituel des plateformes « wikis », il est ici attendu des auteurs et des contributeurs de chaque article que les informations énoncées soient basées sur des sources précises (dans le jeu ou autre documentation connexe). Ainsi, comme l'attestent plusieurs commentaires de la section « Discussion » (« *Talk* ») du site wiki, la spéculation n'est pas tolérée dans les articles présentés :

*[...] That would be an **unsourced statement**. Elites don't show up in or around City 17 until after the uprising. (Joueur 17, *Combine OverWiki*, 2008)*

⁴⁵ Les jeux *Portal*, également créés par Valve, partagent le même univers fictionnel que les jeux *Half-Life*, bien que les références entre les deux séries soient plutôt subtiles. *Combine OverWiki* traite donc de cet univers fictionnel commun.

It appears shortened after I removed a ton of speculation that had no place in the bulk of the article. (Joueur 18, *Combine OverWiki*, 2009)

This wiki is not for realism, it is for facts. Unless you have found a photo of a real life UN tank fighting the combine, then DO NOT POST AN IMAGE OF A REAL LIFE TANK AND SAY IT'S FIGHTING THE COMBINE. Also, we don't even know if the Un EXISTED in half-life. (Joueur 19, *Combine OverWiki*, 2009)

En procurant uniquement l'information tirée directement de l'univers des jeux⁴⁶ plutôt que des diverses interprétations *non validées* par la communauté, l'encyclopédie mise sur pied par les joueurs tend donc vers une forme de documentation servant de base de données exhaustive et « neutre ». Selon Mittell, il s'agit là d'une pratique largement répandue au sein des communautés de *fans* de séries télévisées contemporaines (2015, p. 166; 197). En résumé, l'agrégation d'information mise en œuvre par la communauté sur *Combine OverWiki* comprend uniquement des énoncés qui sont rigoureusement validés par la communauté.

5.3.2 *Lambda Generation* : articles spéculatifs

Si *Lambda Generation* propose également une agrégation des connaissances de la communauté, cette plateforme présente plutôt une prédominance d'articles *spéculatifs* au sujet de la série *Half-Life* en recensant les théories plus consensuelles développées par les joueurs. Sous forme de blogue collaboratif (maintenu par une équipe de rédacteurs), cette plateforme propose divers articles portant sur des volets spécifiques de l'univers fictionnel, et ce dans un style plus « éditorial » que la plateforme wiki. De manière générale, les auteurs présentent de nombreuses théories développées par la communauté en ligne depuis ses débuts et en analysent la plausibilité. Par exemple, un

⁴⁶ Nous faisons référence aux « faits » narratifs officiels (ou « canoniques ») de la série.

article explore en profondeur certaines théories reliées au personnage du Dr. Breen⁴⁷, tandis qu'un autre présente les théories narratives les plus connues ou les plus consensuelles à propos de la série en général (Joueur 20, *Lambda Generation*, 2016). Il s'agit donc ici d'agrégation de théories détaillées produites par la communauté, qui demeurent néanmoins de l'ordre de la spéculation. Dans cet esprit, le Joueur 20 précise par ailleurs :

Because of how ambiguous and implied most of the games' story is, pretty much all of [the theories] are valid given the evidence we have. The ones I'll be talking about here have managed to endure not just because they could be true, but because of how well they would fit in with the rest of the story. (Joueur 20, *Lambda Generation*, 2016)

Les articles spéculatifs publiés sur *Lambda Generation* documentent ainsi de multiples interprétations populaires et relativement consensuelles au sein de la communauté, tout en spécifiant que celles-ci ne sont pas rigoureusement validées.

[...] This combined evidence suggests the Gman was actively working with Breen. The question is, what kind of deal was made? (Joueur 21, *Lambda Generation*, 2016a)

[...] What if the Vortigaunts initiated this alliance in their best interests? A race like their own, raised in slavery, would surely dream about the freedom and independence of the races that surround them. Chances are, they don't want to remain so entwined with humanity. Realistically we could suggest that they crave their own civilization on their own planet. This could be a plausible goal for the Vortigaunts. (Joueur 21, *Lambda Generation*, 2016b)

[...] It also appears that the uncorrupted Shu'ulathoi fought back. The result of this resistance is unknown but it's an interesting possibility that they may still

⁴⁷ « Did Breen truly believe joining the Combine would advance the human race? Or was he merely doing his best to save the species from extinction? We may never know. Or maybe we will... We investigate this enigma in an attempt to bring new theories to light. » (Joueur 20, *Lambda Generation*, 2016).

experience the same oppression the Vortigaunts and Humans still do at the hands of the Universal Union. (Joueur 21, *Lambda Generation*, 2016c)

Contrairement à la plateforme *Combine, OverWiki, Lambda Generation* se targue de mettre en lumière toute la créativité et l'ingéniosité des joueurs⁴⁸ en recensant et en partageant les nombreuses interprétations narratives émergeant de la communauté en ligne. Le site web non-officiel agit de ce fait en tant que recueil des théories partagées et discutées par les joueurs sur différentes plateformes.

5.4 Un vaste système d'information : du texte au paratexte

En consultant les nombreuses informations narratives et théories recensées au sein de notre corpus, on constate que certaines « preuves » ou indices mentionnés par les joueurs ne proviennent pas directement des jeux eux-mêmes, mais plutôt de sources externes. Un joueur énonce notamment sa confusion à cet égard sur la plateforme *Reddit* : « *Where is all this lore hidden? Where do people dig up this stuff? The games themselves explain like a fraction of all this lore* » (Joueur 22, *Reddit*, 2017). En effet, bien que les jeux de la série *Half-Life* contiennent en soi de nombreux indices à dénicher par les joueurs, il n'en demeure pas moins que la richesse de son univers fictionnel s'étend au-delà des limites vidéoludiques.

À cet égard, les livres, guides et coffrets accompagnants la sortie des jeux (*Half-Life 2: Raising the Bar* [Hudgson, 2004], *Half-Life 2: Prima Official Game Guide* [Hudgson et al., 2007], etc.) présentent certaines informations narratives importantes pour

⁴⁸ « *The fan-base created as a result of Valve's work has led to the existence of a strong (and patient) community which withholds a diverse culture of passion, creativity and inspiration* » (*Lambda Generation*, s. d.).

l'élaboration de théories détaillées par les joueurs. Les joueurs s'appuient également fortement sur le compte *Twitter* nommé « BreenGrub », une source non-officielle qui semble pourtant considérée comme étant « valide » pour la communauté : « *While the tweets have not been confirmed by Valve to be part of the canon story, they can be considered an interesting perspective into the Half-Life universe through the eyes of one of its creators* » (Joueur 21, *Lambda Generation*, 2016c). Suivant le mode narratif indiciel de la série *Half-Life*, les publications du scénariste Marc Laidlaw sur le compte « BreenGrub » alimentent et enrichissent les mystères des jeux.



Figure 5.1
Exemples de publications du compte *Twitter* « BreenGrub »
(*Twitter*, 2013; 2014)

Ainsi, puisque le contenu partagé sur cette plateforme provient du scénariste principal des jeux *Half-Life*, plusieurs membres de la communauté lui accordent la légitimité d'une source « officielle » et en décodent de ce fait certaines informations permettant d'appuyer leurs interprétations narratives. Par exemple :

1, why does G-man look human? This is a tweet from the BreenGrub twitter account, "Their psychic strength is such that they can imprint upon their cells and dictate the form which they will take upon hatching." He can look however he wants to. (Joueur 22, 2017, Reddit)

En somme, nous remarquons qu'au cours de leurs échanges sur les forums de discussions, les joueurs cherchent activement à croiser différentes sources afin de puiser un maximum d'information sur l'univers fictionnel exposé de prime abord dans les jeux *Half-Life*. De manière générale, il est également possible de constater l'importance de la dimension narrative des jeux à travers les pratiques de leur communauté en ligne. En cherchant à percer les énigmes narratives semées au cours des différents opus de la série, les joueurs collaborent pour mettre en commun et organiser leurs connaissances, mais surtout pour décoder et analyser les indices qui leur sont donnés.

Tableau 5.1
Pratiques forensiques de la communauté

Types de plateformes	Exemples de pratiques forensiques
<p>Fils de discussion (<i>Reddit</i> et <i>Steam</i>)</p> <p>⇒ Lieux d'échange, de collaboration et d'analyse entre les joueurs</p>	<p>⇒ Questions lancées à la communauté</p> <p>⇒ Partage de connaissances narratives</p> <p>⇒ Élaboration de théories</p>
<p>Sites web non-officiels de la communauté</p> <p>⇒ Lieux d'agrégation et/ou d'archivage d'informations et d'interprétations narratives</p>	<p>⇒ Articles détaillés sur une multitude d'éléments narratifs</p> <p>⇒ Recensions d'interprétations dominantes</p> <p>⇒ Maintien de standards de « recherche » rigoureux par des modérateurs</p>

5.5 Jouer pour le récit : une lecture fictionnalisante du jeu

Selon Barry Atkins, le premier opus de la série *Half-Life* a su se démarquer des jeux de tir à la première personne de son époque non seulement par les innovations développées au niveau de ses mécaniques de jeu, mais surtout par la mise sur pied d'une narration foncièrement interactive de son histoire scénarisée : « *Half-Life succeeds as a game-fiction precisely because it is not simply attempting to simulate the aiming and firing of weapons in the most "realistic" fashion possible, but to involve the reader in a consciously recognizable act of reading* » (Atkins, 2003, p. 80). Or, tel que nous l'avons souligné au cours du chapitre précédent, si leur narration est potentiellement plus engageante de cette manière, les jeux n'*imposent* pas le récit à ses joueurs à coup de longues cinématiques et celui-ci peut donc être facilement ignoré par certains. Comme le rappelle Dominic Arsenault en se référant au modèle sémio-pragmatique de Roger Odin, tous les joueurs ne fonctionnent pas nécessairement sur le même mode de lecture. Pour qu'un récit vidéoludique soit produit, il faut en effet que le joueur soit de prime abord « intéressé à en produire un » (Arsenault, 2006, p. 82).

Alors qu'à première vue, les jeux *Half-Life* peuvent être appréhendés comme de simples jeux de tir au schéma narratif limité, la subtilité par laquelle s'opère la narration cache plutôt un univers riche et complexe. Les énigmes narratives étant entièrement optionnelles pour les joueurs, elles n'ont donc pas d'impact déterminant sur l'expérience ludique principale de la série. Par contre, elles incitent les joueurs adoptant le mode fictionnalisant à jouer (ou rejouer) au jeu *pour son récit* et, plus précisément, pour la résolution de casse-têtes narratifs qui lui sont liés. Mittell prend à cet égard l'exemple du jeu *Portal* (Valve, 2007), qui favorise un type de relation semblable entre le jeu et le joueur :

such playful excavation of the franchise's storyworld can feed back into the core game for some players who play (or replay) the game for plot, discovering clues to the narrative puzzle more than solving the level's physics puzzles and thus adding a layer of participatory engagement to the franchise. (Mittell, 2012)

La communauté étudiée dans le cadre de ce mémoire présente pour sa part une adoption primaire du mode fictionnalisant, en ce sens qu'elle « vibre au rythme des événements fictifs racontés » (Odin, 2000a, p. 11) davantage qu'à celui de défis vidéoludiques à proprement parler, comme peuvent en témoigner les pratiques forensiques identifiées au cours de ce chapitre. Pour les membres actifs de la communauté, la « recherche » et les analyses effectuées par les joueurs afin de développer diverses théories ne peuvent que découler d'une multitude de parties de jeu recommencées au fil des ans. En ce sens, le mode indiciel de la série *Half-Life* procure une certaine valeur de rejouabilité à ses différents opus, ce qui pourrait notamment expliquer l'activité constante de la communauté en ligne plus d'une décennie après la parution du dernier jeu de la série.

5.6 De la dimension narrative à la dimension ludique de l'engagement

Au cours de ce chapitre, nous avons constaté le processus constant de réflexion et d'interprétation qui semble central aux pratiques de la communauté en ligne des joueurs de *Half-Life*. Si nous nous référons au modèle de Gordon Calleja (2011), cette caractéristique se manifeste lors de la phase « micro » de l'engagement par une attention particulière accordée aux détails narratifs présentés, une exploration minutieuse de l'univers fictionnel, etc. Néanmoins, c'est davantage sur le plan de la phase « macro » que se situe notre étude de l'engagement des joueurs, puisque nous avons observé leurs interactions et leurs pratiques à *l'extérieur* du cadre vidéoludique. Nous tentons ainsi de comprendre les facteurs influençant l'engagement *prolongé* de la communauté envers la série. Rappelons que la phase macro réfère à une « forme

persistante de motivation à interagir avec le jeu » et à la réflexion qui lui est portée hors-jeu (« *off-line thinking* ») (Calleja, 2011, p.37). À cet égard, l'influence de la dimension narrative des jeux *Half-Life* sur l'engagement de sa communauté de joueurs est perceptible à différents niveaux.

D'abord, un premier effet du mode narratif de la série s'opère bien entendu au niveau de l'engagement **narratif**, dans la mesure où la communauté en ligne semble fortement engagée à long terme vis-à-vis l'histoire scénarisée et l'univers fictionnel. En effet, de nombreux joueurs explorent le texte en profondeur, creusant le plus possible pour en élucider les différents mystères. À travers les pratiques interprétatives recensées au sein de la communauté, nous observons également un désir partagé de ses membres à développer un maximum de connaissances narratives afin de mieux comprendre le récit. Ensemble, les joueurs mettent en commun leurs observations, leurs théories et leur savoir pour élaborer une encyclopédie propre à cette série vidéoludique. Terme proposé par Umberto Eco (1984), l'encyclopédie « explicite non pas la manière dont le sens se produit, mais bien les ressources dans lesquelles puise l'interprète » (Bonenfant, 2010, p. 197). Cette dernière se voit par ailleurs mise en lumière par la plateforme *Combine OverWiki*, une « encyclopédie » au sens propre du terme bâtie et mise en ligne par la communauté, enrichie des précisions que les joueurs lui apportent au fil du temps et de leurs expériences avec la série.

À l'engagement narratif s'ajoute également un engagement **ludique** influencé par le mode de narration indiciel des jeux *Half-Life*. Nous avons énoncé, au cours du chapitre IV, que plusieurs éléments de l'histoire scénarisée se présentent comme des énigmes narratives, voire même des casse-têtes à résoudre pour les joueurs. Or, l'étude de la communauté de joueurs en ligne nous a permis de voir qu'au sein de cet espace de réception, les internautes semblent hautement motivés à résoudre ces mystères latents, alors que plusieurs conversations sont orientées autour des diverses interprétations

possibles du récit. De cette façon, le récit prend la forme d'un « jeu » à part entière, car comme l'indique Maude Bonenfant, « un ensemble de représentations prend le sens de 'jeu' à partir du moment où ces représentations deviennent des signes pour l'interprète » (2010, p. 198). Alors que l'auteure fait principalement référence à l'interprétation des règles ou des codes vidéoludiques, nous avançons plutôt, à la suite de Trépanier-Jobin et Couturier (2018), qu'un récit prend le sens de « jeu » dès lors qu'il devient un défi engageant à part entière ; un casse-tête à assembler. Dans un tel cas, les joueurs, prennent en quelque sorte un rôle de « détectives » retraçant les « signes » laissés dans la production vidéoludique et s'approprient ainsi le texte en l'interprétant librement.

Il convient finalement de traiter de l'engagement **partagé** suscité par la narration indicielle des jeux *Half-Life*. Bien que Calleja aborde principalement ce concept en s'appuyant sur des exemples de jeux *multijoueurs* en ligne ou locaux (2011, p. 93), une forme d'engagement partagé est néanmoins évidente au sein de la communauté en ligne des joueurs de cette série de jeux *solos*. Selon Calleja, l'engagement partagé des joueurs peut être perçu à travers la cohabitation, la coopération et la compétition.

Si la série *Half-Life* ne propose pas d'univers en ligne partagé simultanément par les joueurs, elle génère néanmoins un fort esprit de *coopération* au sein d'un espace de cohabitation secondaire : le *subreddit* « r/HalfLife ». En tant que lieu de rassemblement et de discussion principal de la communauté, r/HalfLife devient par le fait même un espace de socialisation externe pour ses membres. Soumis aux mêmes casse-têtes narratifs instaurés dans l'espace d'émission des jeux, les joueurs se voient encouragés à se tourner vers la communauté pour rassembler un maximum d'indices et aspirer à une juste interprétation du récit. Ainsi, comme le soutient Calleja : « *The need for collaboration creates the potential for involving players through communication and teamwork* » (*Ibid.*, p. 104). Dans cet esprit, les internautes se posent diverses questions pour enrichir leurs connaissances sur l'univers narratif de la série *Half-Life*, se

partagent leurs plus fines observations ainsi que leurs théories les plus poussées et se dotent même d'outils encyclopédiques permettant de faciliter leur travail « forensique ». Dans ce contexte, les espaces hors-jeux au sein desquels se rassemble la communauté deviennent le lieu de *cohabitation* des joueurs, qui y partagent leur passion commune pour la production vidéoludique.

Par le fait même, la résolution des énigmes narratives de *Half-Life* est transposée hors des jeux eux-mêmes, en passant ainsi concrètement de la phase micro à la phase macro de l'engagement. Pour cette communauté en ligne, ce « jeu » secondaire de l'interprétation s'effectue en groupe, au sein des forums de discussion et des diverses plateformes numériques mises à la disposition des internautes. Ces dernières deviennent dès lors de nouveaux « terrains de jeu » pour les joueurs. À la lumière de nos observations, il semble ainsi que cette activité particulière permette de générer un engagement à plus long terme avec la production vidéoludique, puisqu'elle donne lieu à un prolongement du jeu à l'extérieur de son cadre initial.

5.7 Conclusion

L'objectif général de ce dernier chapitre étant d'analyser l'influence du mode narratif indiciel des jeux *Half-Life* sur l'engagement des joueurs au sein de leur communauté en ligne. Nous avons d'abord identifié certaines pratiques interprétatives des internautes en observant les commentaires publiés sur les plateformes *Reddit* (r/HalfLife) et *Steam Community*. En limitant notre recherche netnographique aux éléments narratifs abordés au chapitre 4 (le G-Man, l'ellipse temporelle et Gordon Freeman), nous avons pu constater la grande curiosité qui alimente encore aujourd'hui la communauté de *Half-Life* à l'égard des énigmes et indéterminations narratives de la série et avons de ce fait abordé divers éléments de réponse à notre deuxième sous-

question de recherche : « Quels genres de pratiques interprétatives ont lieu au sein de la communauté de joueurs de la série *Half-Life*? ». Faisant preuve d'un certain esprit de coopération, les joueurs tiennent ainsi de nombreuses discussions « sérieuses » dans le but de résoudre les mystères de ce récit vidéoludique. Les indices narratifs laissés dans les jeux ainsi que dans diverses sources d'information connexes (livres et guides officiels, compte *Twitter* du scénariste principal, etc.) sont examinés minutieusement par la communauté afin d'élaborer les théories les plus plausibles et convaincantes. À leur tour, les théories détaillées que partagent certains internautes se voient également questionnées, « évaluées » puis validées par les autres joueurs.

Nous remarquons ainsi une forme de négociation des interprétations dominantes au sein de la communauté, dans la mesure où les joueurs alimentent et renouvellent leurs efforts interprétatifs au fil d'échanges prenant place sur les forums de discussion. Une distinction importante est également effectuée par les joueurs entre les faits « validés » par la communauté et les hypothèses spéculatives. Or, certaines interprétations largement partagées par l'ensemble de la communauté peuvent être considérées comme « dominantes » ou « consensuelles » lorsqu'elles se retrouvent sur d'autres plateformes d'information et d'archivage de la communauté, telles que *Lambda Generation* et *Combine OverWiki*. Ces dernières sont ainsi une forme de foyer d'information pour les joueurs recherchant divers détails narratifs ou des explications par rapport aux mystères de la série.

En ce que concerne notre troisième et dernière sous-question de recherche (« Comment l'engagement des joueurs se reflète-t-il dans leurs pratiques au sein de la communauté en ligne? »), nous constatons que les pratiques interprétatives des joueurs de la série *Half-Life* mettent en lumière le mode de lecture fictionnalisant adopté par ces derniers, qui jouent et rejouent aux jeux pour en analyser le récit. Les indices dissimulés dans la série deviennent dès lors une nouvelle forme de jeu de l'interprétation pour les joueurs,

puisque'ils deviennent en soi un casse-tête supplémentaire à résoudre en cours de route. En ce sens, l'engagement des membres de la communauté est non seulement narratif, mais également ludique. De plus, le foyer de la communauté en ligne devient un espace secondaire où les internautes cohabitent, coopèrent et socialisent, alimentant de ce fait la dimension de l'engagement partagé chez les joueurs.

CONCLUSION

En raison de la nature fondamentalement interactive du média vidéoludique, l'expression de sa dimension narrative peut s'avérer complexe. En mettant en lumière cette potentielle complexité, ce mémoire avait pour visée générale de faire dialoguer les notions de narrativité, d'interprétation et d'engagement dans le contexte d'une communauté de joueurs en ligne. Au cours du premier chapitre, nous avons donc développé la problématique à partir de laquelle mener notre recherche. Nous nous sommes intéressée à la manière dont les joueurs se regroupent au sein de communautés en ligne pour témoigner de leur engagement envers une production vidéoludique spécifique et, par le fait même, enrichir ou prolonger leur interaction avec le jeu.

Ainsi, la communauté de joueurs en ligne entourant les jeux *Half-Life* s'est avérée être un exemple éloquent d'engagement partagé par les joueurs, et ce malgré les nombreuses années passées depuis la parution du dernier opus de la série. Le récit de cette dernière demeurant à ce jour incomplet, les joueurs semblaient toujours intrigués par les mystères narratifs de cet univers fictionnel. Cette particularité de la série *Half-Life* et de sa communauté nous ayant intéressée dès les tous débuts de la recherche, nous avons tenté de mieux comprendre comment le mode narratif (défini comme *la régulation de l'information narrative* [Genette, 1972]) de ces jeux pouvait influencer l'engagement prolongé de la communauté.

Le deuxième chapitre de ce mémoire visait à explorer les concepts théoriques nécessaires à l'élaboration de notre analyse. Dans un premier temps, nous avons abordé la notion d'engagement vidéoludique en relevant la confusion théorique présente au

sein des différents écrits recensés à son sujet. Si le modèle de Calleja (2011) schématise l'engagement en distinguant six dimensions différentes, nous avons porté une attention particulière à l'engagement *narratif*, qui est associé à l'histoire scénarisée par les développeurs du jeu de même que sur la narrativité découlant de l'interaction entre le joueur et l'univers fictionnel. Si le modèle de Calleja a principalement été retenu dans le cadre de cette étude, les travaux de Mittell (2009) et de Douglas et Hargadon (2000) ont également contribué à enrichir nos réflexions sur la notion d'engagement.

Dans un second temps, nous nous sommes penchée plus amplement sur la notion de narrativité. Pour ce faire, les écrits de Gérard Genette sur la narration (1972) ainsi que le concept de complexité narrative ont d'abord permis de dresser les bases de notre vocabulaire d'analyse. Puis, les perspectives vidéoludiques sur la narrativité visaient à dégager certaines clés de lecture afin de bien cerner le mode narratif des jeux *Half-Life* au fil de la recherche. Dans un troisième temps, puisque ce mémoire s'intéressait aux pratiques interprétatives des joueurs, nous avons situé le paradigme indiciel de la sémiotique comme référence théorique au mode narratif de la série *Half-Life* et comme mode d'interprétation par les joueurs. En ce sens, l'inférence grâce à l'interprétation des indices collectés en jeu était considérée comme la manière d'organiser les éléments de l'univers fictionnel et de reconstruire sémiotiquement la narration du jeu.

Notre démarche méthodologique, présentée au chapitre III, a été construite en trois volets. Employant la méthode sémiotique, le premier volet avait pour objectif d'analyser le mode narratif de la série afin de mettre en lumière son potentiel théorique d'engagement. Le second volet méthodologique visait ensuite à étudier l'engagement perçu au sein de la communauté de joueurs en ligne d'un point de vue pragmatique, en menant une étude netnographique à partir de quatre plateformes web. Finalement, le troisième volet méthodologique de la recherche a été une articulation sémio-pragmatique des résultats. En effet, le modèle sémio-pragmatique de Roger Odin, qui

s'intéresse « aux grandes modalités de production de sens et d'affects » (Odin, 2000a, p. 56), semblait tout désigné pour faire dialoguer les deux premiers volets de ce mémoire, dans la mesure où nous souhaitons mettre en évidence la manière dont les stratégies narratives présentes dans le jeu (d'un point de vue sémiotique) ont des effets sur les pratiques des joueurs au sein de leur communauté en ligne (perspective pragmatique).

Le quatrième chapitre du mémoire était destiné à l'analyse sémiotique des jeux *Half-Life* afin de caractériser le mode narratif de la série. Nous avons ainsi débuté par une présentation de la narration générale mise en œuvre dans les jeux avant de nous intéresser plus spécifiquement aux trois éléments narratifs désignés comme limite à l'analyse : le G-Man, l'ellipse temporelle entre *Half-Life* et *Half-Life 2* ainsi que le protagoniste Gordon Freeman. Par l'analyse de ces éléments narratifs, il a été possible de constater que plusieurs opérations mobilisées dans la série permettent de favoriser une lecture fictionnalisante du texte. Au niveau de l'espace, la richesse de l'univers fictionnel est découverte presque exclusivement par l'intermédiaire d'une narration dissimulée (« *pull narrative* »), encourageant le joueur à fournir un effort de recherche et d'interprétation supplémentaire en cours de jeu. Au niveau discursif, la narration indicielle du récit et la présence d'importantes énigmes et indéterminations narratives tendent à stimuler continuellement le joueur, qui se doit de retracer les divers indices laissés dans le jeu à la manière d'un « casse-tête » narratif. Puis, aux niveaux affectif et énonciatif, la faible distance entre le protagoniste et le joueur (préconisée par le point de vue à la première personne, l'absence de marqueurs d'allosubjectivité et la nature « lambda » du héros) se voit équilibrée notamment par les nombreuses références au statut « mythique » acquis par ce dernier au sein de l'univers fictionnel et les interpellations des personnages non-joueurs. Ainsi, nous avons avancé l'idée selon laquelle la lecture fictionnalisante engendrée par le mode narratif des jeux favorise l'engagement des joueurs.

Ayant analysé le potentiel d'engagement lié au mode narratif de la série *Half-Life*, il s'agissait par la suite de comprendre comment celui-ci peut se refléter à travers les pratiques interprétatives de la communauté de joueurs en ligne. Le chapitre V visait alors à présenter et analyser les résultats du volet netnographique de la recherche, qui constituait la perspective pragmatique de ce mémoire. Pour ce faire, nous avons analysé les commentaires et les discussions entre joueurs sur les forums *Reddit* et *Steam Community* ainsi que la pratique d'agrégation et d'archivage d'information retrouvée sur les sites web non-officiels *Combine OverWiki* et *Lambda Generation*. D'une part, les fils de discussion représentent les lieux d'échange, d'analyse et de coopération entre les membres de la communauté. En effet, les résultats de notre recherche témoignent d'un intérêt continu des joueurs envers les énigmes et indéterminations narratives de la série, alors que de nombreuses discussions « sérieuses » sont tenues pour élucider ces casse-têtes ludonarratifs. Les efforts rigoureux de théorisation des joueurs passent ainsi par un cycle de « négociation » en étant questionnées, enrichies ou validées par la communauté. Au niveau des sites web non-officiels consacrés à la série, nous constatons également le maintien de standards de « recherche » rigoureux afin d'éviter la diffusion d'interprétations trop spéculatives ou farfelues. Ces sites non-officiels agissent dès lors en tant qu'encyclopédies narratives pour les joueurs, illustrant la mise en commun des connaissances de la communauté.

À la lumière du travail effectué, nous souhaitons finalement proposer une synthèse de notre analyse en répondant à la question de recherche principale, soit : « De quelles manières le mode narratif de la série *Half-Life* a-t-il des effets sur l'engagement de sa communauté de joueurs? ». À cet effet, nous avançons que l'ensemble des opérations mises en œuvre par le mode narratif indiciel de la série, en favorisant une lecture fictionnalisante des jeux au sein de la communauté en ligne, tend à générer un engagement non seulement narratif, mais également ludique et partagé chez les joueurs.

Le mode narratif indiciel de la série peut laisser croire, à première vue, que ces jeux sont dépourvus d'une dimension narrative très développée ; de même, il permet aux joueurs principalement intéressés par la dimension ludique des jeux (la résolution de défis, la performance, etc.) d'éviter d'être confrontés à leur récit. Cependant, c'est également par ce mode de narration orienté autour de mystères latents, d'un univers fictionnel subtilement complexe et d'indices à repérer que la série de jeux *Half-Life* réussit encore à ce jour à susciter l'engagement de sa communauté. En effet, la régulation de l'information narrative sous un mode indiciel entraîne le joueur à s'investir activement dans la recherche et l'interprétation de signes et d'indices pour comprendre le récit en place. La dimension narrative prend ainsi la forme d'un casse-tête (comportant plusieurs pièces manquantes) que les joueurs tentent de résoudre au sein de la communauté en ligne en partageant leurs observations et leurs théories, en développant leur propre encyclopédie, etc. Dans cette perspective, le récit peut être perçu comme un défi ludonarratif qui encourage les joueurs à se livrer au *jeu de l'interprétation*.

Bien que cette recherche permette de mieux comprendre l'engagement prolongé au sein de la communauté de joueurs de la série *Half-Life*, il importe néanmoins de souligner ses limitations. D'abord, les conclusions tirées de ce mémoire sont difficilement généralisables puisqu'elles sont spécifiques au cas à l'étude. Qui plus est, bien que notre analyse établisse un lien entre l'engagement observé dans le volet netnographique de la recherche et le mode narratif indiciel des jeux *Half-Life*, il est évident que d'autres facteurs peuvent entrer en ligne de compte à cet égard (la nostalgie, les mécaniques de jeu, le contexte de parution, etc.). Soulignons finalement que notre collecte de données a explicitement ciblé les publications liées aux pratiques interprétatives des joueurs, et que celles-ci ne représentent certainement pas l'ensemble des échanges tenus entre les membres de la communauté. Afin d'enrichir notre recherche, il aurait donc été pertinent d'employer une méthode d'enquête supplémentaire, soit celle de l'entretien ou du

sondage, afin d'obtenir de manière plus explicite les impressions des membres de la communauté sur leur engagement envers la série. Les discussions recensées au cours de notre netnographie faisaient preuve d'une certaine redondance, en raison du fait qu'elles regroupaient des joueurs fondamentalement intéressés par la dimension narrative de la série. Or, des perspectives plus variées sur ce rapport au récit vidéoludique auraient permis de diversifier notre analyse.

Pour conclure, cette recherche nous aura permis d'établir certaines pistes de réflexion quant au mode de narration « indiciel » qui a été abordé au cours de l'analyse sémiotique et qui s'est également manifesté comme mode d'interprétation du récit chez les joueurs. Or, comme nous l'avons affirmé en présentant l'approche sémiopragmatique de Roger Odin, différents modes de lecture émergent de déterminations contextuelles particulières ; dans cette perspective, il serait pertinent d'étudier les manifestations du mode indiciel dans un contexte de réception autre que les forums de discussion observés lors de la présente recherche. À cet effet, nous nous intéressons particulièrement aux plateformes de diffusion en direct telles que *Twitch* et *YouTube Gaming*, qui sollicitent d'emblée un mode de lecture « spectacularisant » alors que le public observe un joueur faire l'expérience d'une production vidéoludique en interagissant simultanément avec lui. Dans ce contexte, « le spectateur [le joueur] est le point à partir duquel ce qui est donné à voir est évalué » (Odin, 2000, p. 66). Dès lors, il serait intéressant d'observer comment un public spectacularisant peut manifester divers efforts interprétatifs au sein de ce faisceau de contraintes particulier dans la mesure où, bien souvent, les spectateurs aident le joueur à progresser dans le jeu. Ce partage de connaissances mené sur de très courtes périodes (soit les séances de jeu) donne sûrement lieu à une dynamique interprétative fort différente de celle observée au sein d'une communauté de joueurs en ligne active depuis plus d'une dizaine d'années.

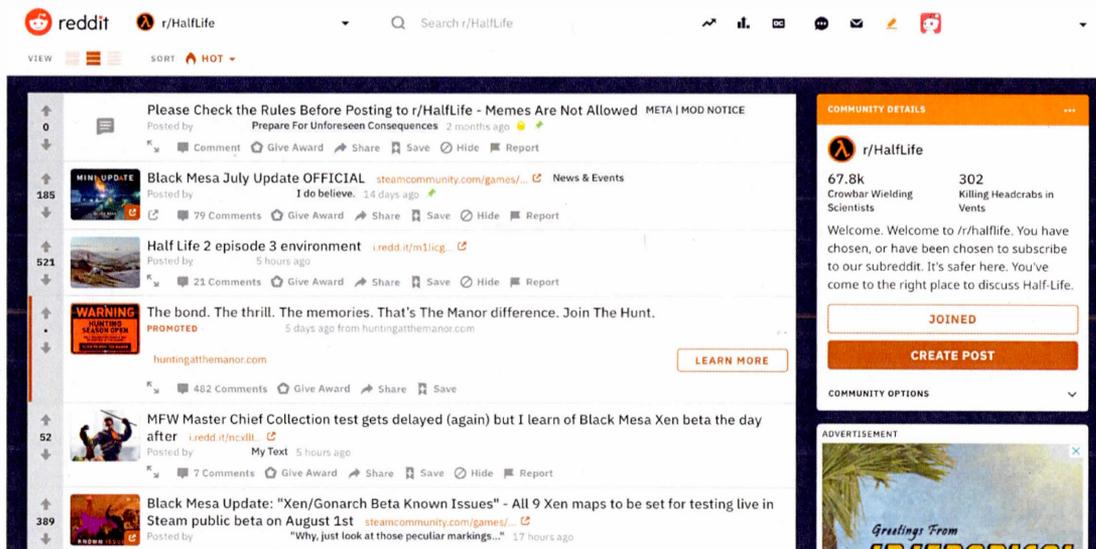
ANNEXE A

MODÈLE DE GRILLE D'OBSERVATION DES ÉLÉMENTS NARRATIFS

[Nom de l'élément narratif]	
Catégories	Observations et descriptions des indices narratifs relevés
Graphismes	
Sons	
Cinématiques	
Texte	
Règles	
Paratexte	<u>Coffrets de jeux :</u>
	<u>Livres et guides officiels :</u>
	<u>Twitter (BreenGrub) :</u>

ANNEXE B

APERÇU DU SUBREDDIT *R/HALFLIFE* ET D'UN FIL DE DISCUSSION



- ↑ Zero-Point-Energy-Field-Manipulator 7 points · 8 months ago
↓ I'm pretty sure all of the invading Xen aliens would stop attacking, or at least only retaliate, once the Nihilanth (who they were enslaved to) was dead.
- There really wasn't anybody left to send when they sent Gordon to Xen anyway. Hence he was their last chance. They had already sent a few crews to try and deal with what was going on, but all had stopped responding, let alone managed to return. This can be seen by the numerous dead bodies in HEV suits scattered across Xen.
- Give Award Share Report Save
- ↑ I LOVE the shotgun! 3 points · 8 months ago
↓ Do we know how soon the Combine attacked after the Nihilanth was killed?
- Give Award Share Report Save
- ↑ Zero-Point-Energy-Field-Manipulator 4 points · 8 months ago
↓ I can't find an exact timescale, but it was pretty soon. The Combine rode through the Portal Storm that was happening on Earth (owing to the resonance cascade), pretty much straight after the death of the Nihilanth, which the Combine had been hunting since it left its home planet and arrived on Xen.
- Give Award Share Report Save

(Reddit, récupéré le 1^{er} août 2019)

ANNEXE C

APERÇU DE STEAM COMMUNITY ET D'UN FIL DE DISCUSSION

The image shows two screenshots from the Steam Community interface. The top screenshot displays the 'Half-Life 2' page with a 'Guides' tab selected. It features a search bar, filter options for 'Story Or Lore' and 'English', and a list of guides. Two guides are visible: 'Half-Life 2 Walkthrough' and 'Half Life 2: Defiant Achievement Guide (Greatest achievement in the game)'. The bottom screenshot shows a discussion thread with 50 comments. The first comment, dated 6 Jun @ 9:00am, reads: 'Gman is hired by the government to supervise freeman(BRUH,I DON'T THINK THE GOVERNMENT EVEN KNOWS ABOUT THE GMAN)'. Other comments discuss game lore and achievements.

Half-Life 2 Store Page

All Discussions Screenshots Artwork Broadcasts Videos News **Guides** Reviews

Browse and rate player-created guides for this game. Or [create your own](#) and share your tips with the community.

Category: Story Or Lore Language: English

Showing 1-30 of 34 entries 1 2 >

Half-Life 2 Walkthrough ★★★★★
by [User]
This is a walkthrough for Half-Life 2, played on the hard difficulty setting. I will show you all locations of the Mysterious G-Man, every hidden lambda caches, and obviously, how to pass each chapter the safest way!

Half Life 2: Defiant Achievement Guide (Greatest achievement in the game) ★★★★★
by [User]
Nothing says FUCK YOU, I WON'T DO WHAT YOU TELL ME more than the classic 'Throwing a can in the face of a man asking you to pick it up' maneuver...

Search Half-Life 2 Guides

FILTER BY CATEGORY

Show items tagged with all of the selected terms:

CATEGORY

- Achievements
- Characters
- Classes
- Co-op
- Crafting
- Game Modes
- Gameplay Basics

50 Comments 1 2 3 4 5 >

GUIDE INDEX

- Overview
- 1940s
- 1950s
- 1960s
- 1970s
- 1980s
- 1990s
- 2000s
- 2000s Continued
- Pre-Portal 2
- Portal 2
- Comments**

6 Jun @ 9:00am
Gman is hired by the government to supervise freeman(BRUH,I DON'T THINK THE GOVERNMENT EVEN KNOWS ABOUT THE GMAN)

31 Aug, 2018 @ 11:45am
Gman is hired by the government to supervise freeman

20 Feb, 2017 @ 2:44pm
In 4 hours in war; U.S.A : russia : china : and other contries; had not support nuclear weapons to destroy the combine impire ; without defending the city; this it how they have lost earth; at least alien allies had join the humanity when gorden is the chosen one when he destroy the HOST.

25 Jan, 2017 @ 10:58pm
Oh and another thing, what if Adrian is employed by the G-Man to find Freeman and return him to him, considering Gordon was freed by Vortigaunts. That would be so cool.

25 Jan, 2017 @ 10:56pm
Oh my godddd this is the greatest story ever. We really need something Valve...

(Steam Community, récupéré le 1^{er} août 2019)

ANNEXE D

GRILLE DE CLASSEMENT DES PUBLICATIONS

Élément narratif	Extrait de la publication	Date de la publication	Plateforme d'origine	Type de publication*
G-Man	1.			
	2.			
	3.			
	...			
Ellipse	1.			
	2.			
	3.			
	...			
Gordon Freeman	1.			
	2.			
	3.			
	...			

***Types de publications**

A : Commentaires et discussions A1 : Questionnements A2 : Observations ou hypothèses A3 : Théories détaillées B : Agrégation et archivage B1 : Articles informatifs B2 : Articles spéculatifs
--

ANNEXE E

GRILLE D'ANALYSE DU MODE FICTIONNALISANT

Mode fictionnalisant		
Niveau textuel	Processus principaux	Opérations mobilisées dans <i>Half-Life</i>
Niveau de l'espace	Diégétisation : Construction d'un univers fictionnel	
Niveau discursif	Narration : Construction d'un récit	
Niveau affectif	Mise en phase : Faire vibrer au rythme des événements fictifs racontés	
Niveau énonciatif	Fictivisation : Institution d'un énonciateur fictif	

ANNEXE F

POINT DE VUE SUBJECTIF DANS *HALF-LIFE 2*



(Valve, *Half-Life 2*, 2004)

ANNEXE G

EXTRAITS ADDITIONNELS DE COMMENTAIRES DES JOUEURS

Questions à la communauté

Éclaircir les flous narratifs

« *Why did Gman put crystal to black mesa? He knew humans are capable of killing combine or he just wished that?* » (Joueur 23, Reddit, 2017)

« *Why does the Nihilanth hold the portal open? Does he only do this for "conquering" Earth? Because I believe I once had read that there was something deeper going on, but I can't find that anymore. And since the Nihilanth is killed and the portal closes, war with the Combine begin. Was the Nihilanth only protecting Earth?* » (Joueur 24, Reddit, 2017)

« *Do we know how soon the Combine attacked after the Nihilanth was killed?* » (Joueur 25, Reddit, 2018)

Mettre en doute les hypothèses ou theories

« *Is it just me or is this video really stupid? Am I the only one asking what G-Man wants, rather than who G-Man is? Furthermore, if G-Man is a Nihilanth, why is he always carrying a suitcase in the real world, but whenever he appears in a vision he is without one? It almost seems like.... G-Man uses the suitcase for teleportation, and can't teleport without one like the Nihilanth can?! Furthermore, this still doesnt answer certain questions: Why do G-Man let Gordon kill the Combine 20 years after they took over the world? Why did he allow Freeman to kill a Nihilanth? What is his final goal? This is whats important and not if G-Man is a Nihilanth or some other random creature... » (Joueur 26, Reddit, 2017)*

« *Now this might tick a lot of the boxes, but there are a couple questions that this doesn't quite answer. 1, why does G-man look human? This is a tweet from the BreenGrub twitter account, "Their psychic strength is such that they can imprint upon their cells and dictate the form which they will take upon hatching." He can look however he wants to. » (Joueur 27, Reddit, 2017)*

Hypothèses et observations

Répondre aux questions d'autrui

« [...] *There really wasn't anybody left to send when they sent Gordon to Xen anyway. Hence he was their last chance. They had already sent a few crews to try and deal with what was going on, but all had stopped responding, let alone managed to return. This can be seen by the numerous dead bodies in HEV suits scattered across Xen.* » (Joueur 28, Reddit, 2018)

« *As far as I can tell, the two are actually a related species that were enslaved by the combine, they had escaped into Xen but with combine on their trail he used the portal opening to Earth as a last ditch effort to get his "people" out of Xen and safely to Earth.* » (Joueur 29, Reddit, 2017)

« *The Combine rode through the Portal Storm that was happening on Earth (owing to the resonance cascade), pretty much straight after the death of the Nihilanth, which the Combine had been hunting since it left its home planet and arrived on Xen.* » (Joueur 30, Reddit, 2018)

Appuyer les hypothèses

« *Actually, this does makes sense, G-man is a nihilanth with exceptional Skills, and is driven to a corner by Combine Forces, So he will use his powers and create a plan to send combine to its doom, but still, His Employers. [...]* » (Joueur 31, Reddit, 2017)

« *I think this explains why G-Man is talking weirdly, and his facial expressions seems off. It's like something is trying to stop him talk.* » (Joueur 32, Reddit, 2017)

Contredire les hypothèses

« *The only weak point I could see was the "comes another" thing. It most likely means Nihilanth is acknowledging Freeman as yet another human to visit Xen. Also, he wrote off Marc Laidlaw saying the Nihilanth is the last of its kind. This is further backed up by the in-game line "the last, I am the last". [...]* » (Joueur 33, Reddit, 2017)

« *Though Gordon is commonly thought to be a mute, this is contradicted in the Half-Life PlayStation 2 manual. The image of Gordon Freeman's letter of acceptance to the Black Mesa Research Facility mentions a "recent telephone conversation" between Freeman and someone at Black Mesa.* » (Joueur 34, Steam Community, 2018)

« *I know. One thing that didn't fit about is theory is that G-Man clearly doesn't act for himself. He clearly is just a middle man between something bigger. It is clear that he wants to explain what is going on to Gordon at the end of HL2, but doesn't due to him "not being a liberty to say." Even though an explanation would most likely make Gordon more loyal to him.* » (Joueur 35, Reddit, 2017)

Théories détaillées

« *I'm a bit late, but I'd like to present my alternate theory that I wrote a while back that didn't get nearly as much attention as I think it deserves with the amount of time I put into writing it. The G-man is one of the advisors. Now, if you know nothing about the advisors, it makes sense that this theory seems absolutely ridiculous, but hear me out. Lets start with what the advisors are, and how they came to be controlled by the combine. [...]* » (Joueur 36, Reddit, 2017)

« *The idea in this theory is that Gordon cannot speak because of the effects of the Resonance Cascade. Remember, Gordon did not have his HEV suit helmet on during the incident. Now, let's say that because of the rift that was created by the portal to Xen, the area that Gordon was in had a massive amount of radiation, and exposure to alien air (This is before Earth and Xen were both "collided" into each other [hinted by Opposing Force's chapter "Worlds Collide], because after that, Xen had breathable oxygen for unknown reasons). Because of this, most of Gordon's important parts that generate a human voice (lungs, connected to the pharynx, vocal folds, articulators, etc.) may had been damaged enough to stop him from speaking ever again. [...]* » (Joueur 37, Steam Community, 2016)

« *In my head canon I've always thought the g-man was like a power broker who's employers tasked him to drag the combine to earth to destabilise them. Along the way he picks up assets that he thinks could be useful like Freeman and Sheppard and offers their services for hire. I'll explain but I'm tired and typing on a phone so this might be horribly incoherent. He mentions his employers a few so he must be working on someone else's behalf and he is entirely responsible for supplying black mesa with the material that caused the resonance cascade, rearming the nuke etc and the combine only came to earth due to the events at black mesa, so to me that means he wanted them on earth for some reason. When you get caught in the citadel breen mocks you pointing out that you don't know who or what you're fighting for saying your contract went to the highest bidder implying that your services were for hire and multiple parties were interested, it's worth noting that neither Dr vance or Dr kleiner were especially surprised that an old work buddy mysteriously turns up 20 years after going missing during the single most important disasters in earth's history and hasn't aged a bit, it's almost like they were expecting you. I can't remember where I saw it but think it's hinted at somewhere in game that because the combine have never faced a successful uprising like they did on earth they're going to come back in force and in my head canon that's when the g-man or his employers will make their next move. [...]* » (Joueur 38, Reddit, 2017)

BIBLIOGRAPHIE

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1).
- Arsenault, D. (2006). *Jeux et enjeux du récit vidéoludique: la narration dans le jeu vidéo*. (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal.
- Arsenault, D. (2013). Qui est 'je'? Autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l'actantialité ludo-narrative du joueur et son immersion fictionnelle. Dans R. Bourassa et L. Poissant (dir.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels* (p. 105-115). Sainte-Foy : Les Presses de l'Université du Québec.
- Arsenault, D. (2014). Narratology. Dans M. J. P. Wolf et B. Perron (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (p. 475-483). New York : Routledge.
- Arsenault, D. et Picard, M. (2008). Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique. *Actes du colloque HomoLudens: Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué*, 1-16.
- Atkins, B. (2003). *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form*. [More than a game]. Manchester : Manchester University Press.
- Bainbridge, W. S. (2010). *The Warcraft Civilization: Social Science in a Virtual World*. Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Bates, J. (1998, 25 novembre). Half-Life Review. *IGN*. Récupéré de <http://ca.ign.com/articles/1998/11/26/half-life-5>
- Bernard, Y. (2004). La netnographie: une nouvelle méthode d'enquête qualitative basée sur les communautés virtuelles de consommation. *Décisions marketing*, 49-62.
- Bonenfant, M. (2010). *Sens, fonction et appropriation du jeu: l'exemple de World of Warcraft*. (Thèse). Université du Québec à Montréal.

- Bonenfant, M. (2015). *Le libre jeu: réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*. Montréal : Liber.
- Bonville, J. de. (2006). *L'analyse de contenu des médias: de la problématique au traitement statistique*. Bruxelles : De Boeck Supérieur.
- Bordwell, D. (1989). *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge, Mass : Harvard University Press.
- Bouillaguet, É. (2012). Roger Odin, Les espaces de communication - Introduction à la sémio-pragmatique. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, (1).
- Boure, R. (2008). L'histoire des sciences de l'information et de la communication (3). *Questions de communication*, 131-152.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris : Gallimard.
- Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, Mass : MIT Press.
- Chatman, S. B. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca : Cornell University Press.
- Conseil de recherches en sciences humaines du Canada, Conseil de recherches en sciences naturelles et en génie du Canada et Instituts de recherche en santé du Canada. (2014). *Énoncé de politique des trois Conseils: éthique de la recherche avec des êtres humains*. Ottawa : Groupe consultatif interorganisme en éthique de la recherche. Récupéré de http://www.ger.ethique.gc.ca/pdf/fra/eptc2-2014/EPTC_2_FINALE_Web.pdf
- Crawford, C. (2004). Response. Dans N. Wardrip-Fruin, et P. Harrigan. (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (p. 45-46). Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1991). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York : Harper Perennial.
- De Certeau, M. ([2010] 1980). *L'invention du quotidien. Arts de faire*. (1) (Nouvelle éd.). Paris : Gallimard.
- Delwiche, A. A. et Henderson, J. J. (dir.). (2013). *The Participatory Cultures Handbook*. New York : Routledge.

- Douglas, Y. et Hargadon, A. (2000). The pleasure principle: immersion, engagement, flow. Dans *Proceedings of the Eleventh ACM on Hypertext and Hypermedia* (p. 153–160). ACM.
- Ducheneaut, N. et Moore, R. J. (2004). The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game. Dans *Proceedings of the 2004 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work* (p. 360–369). ACM. Récupéré de <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1031667>
- Ermi, L. et Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research*, 37(2).
- François, Y. (2016). *Half-life: le FPS libéré*. Toulouse : Third éditions.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. Dans M. J. P. Wolf et B. Perron (dir.), *The Video Game Theory Reader* (p. 221-235). New York : Routledge.
- Fusaro, M., Bonenfant, M. et al. (2010). L'étude des jeux vidéo en ligne: une analyse des processus communicationnels dans une perspective d'innovation sociale et technologique. *ESSACHESS-Journal for Communication Studies*, 3(2), 29–46.
- Gaudreault, A. (1988). *Du littéraire au filmique: système du récit*. Paris : Méridiens-Klincksieck.
- Gensollen, M. (2010). Le Web relationnel: vers une économie plus sociale? Dans S. Proulx, F. Millerand et J. Rueff (dir.), *Web social: mutation de la communication*. (p. 93-110). Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Ginzburg, C. (1980). Signes, traces, pistes: Racines d'un paradigme de l'indice. *Le Débat*, 6(6), 3. doi: 10.3917/deba.006.0003
- Grimshaw, M. (2014). Sound. Dans M. J. P. Wolf et B. Perron (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (p. 117-124). New York : Routledge.
- Guillemette, L. et Lévesque, C. (2016). « La narratologie », dans Louis Hébert (dir.), *Signo [en ligne]*, Rimouski (Québec), <http://www.signosemio.com/genette/narratologie.asp>
- Hau, Y. S. et Kim, Y.-G. (2011). Why would online gamers share their innovation-conducive knowledge in the online game user community? Integrating individual motivations and social capital perspectives. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 956-970. doi: 10.1016/j.chb.2010.11.022

- Hargreaves, I. et Hartley, J. (2016). *The Creative Citizen Unbound. How Social Media and DIY Culture Contribute to Democracy, Communities and the Creative Economy*. Bristol : Policy Press.
- Hébert, L. (2006). « Le modèle actantiel », dans Louis Hébert (dir.), *Signo* [en ligne], Rimouski (Québec), <http://www.signosemio.com/greimas/modele-actantiel.asp>
- Huizinga, J. ([1988] 1938). *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.
- Imdb. (s. d.). *Half-Life (1998 Video Game)*. Awards. Récupéré de https://www.imdb.com/title/tt0239023/awards?ref_=tt_awd
- Imdb. (s. d.). *Half-Life 2 (2004 Video Game)*. Awards. Récupéré de https://www.imdb.com/title/tt0374692/awards?ref_=tt_awd
- Jenkins, H. (2006a). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York : New York University Press.
- Jenkins, H. (2006b). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York : New York University Press.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. [Half-real]. Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Juul, J. (2014). On Absent Carrot Sticks. The Level of Abstraction in Video Games. Dans Ryan, M.-R. et Thon, N. (dir.), *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology* (p. 173-192). Lincoln : University of Nebraska Press.
- Kaplan, D. (2010). Vouloir un Web coopératif. Dans S. Proulx, F. Millerand et J. Rueff (dir.), *Web social: mutation de la communication*. (p. 159-170). Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Kelly, A. (2014, 17 novembre). The many ways Half-Life 2 changed gaming forever. *Games Radar*. Récupéré de <https://www.gamesradar.com/7-ways-half-life-2-changed-gaming-forever/>
- Klevjer, R. (2014). Cut-scenes. Dans M. J. P. Wolf et B. Perron (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (p. 301-309). New York : Routledge.

- Kobayashi, T. (2010). Bridging Social Capital in Online Communities: Heterogeneity and Social Tolerance of Online Game Players in Japan. *Human Communication Research*, 36(4), 546-569. doi: 10.1111/j.1468-2958.2010.01388.x
- Kocurek, C. A. (2014). Community. Dans M. J. P. Wolf et B. Perron (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (p. 364-372). New York : Routledge.
- Kozinets, R. V. (2010). *Netnography: Ethnographic Research in the Age of the Internet*. [Netnography] (1^{ère} éd.). Thousand Oaks, CA : Sage Publications Ltd.
- Kücklich, J. (2005). Precarious playbour: Modders and the digital games industry. *fibreculture*, 5(1).
- Langshaw, M. (2013, 9 mars). 'Half-Life' retrospective: The game that changed shooters forever. *Digital Spy*. Récupéré de <http://www.digitalspy.com/gaming/retro-gaming/news/a464285/half-life-retrospective-the-game-that-changed-shooters-forever/>
- Laramée, A. et Vallee, B. (1991). *Méthodes de recherche en communication*. Sainte-Foy : Télé-université.
- Larousse. (s. d.). Communauté. Dans *Larousse en ligne*. Récupéré de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/communaute/17551>
- Larousse. (s. d.). Engagement. Dans *Larousse en ligne*. Récupéré de <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/engagement/29510>
- Larousse. (s. d.). Wiki. Dans *Larousse en ligne*. Récupéré de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/wiki/186865>
- Mallon, B. et Webb, B. (2005). Stand up and take your place: identifying narrative elements in narrative adventure and role-play games. *Computers in Entertainment (CIE)*, 3(1), 6-6.
- Martey, R. M., et al. (2014). Measuring game engagement: multiple methods and construct complexity. *Simulation & Gaming*, 45(4-5), 528-547.
- Marti, M. (2014). La narrativité vidéoludique : une question narratologique. *Cahiers de Narratologie*, (27). doi: 10.4000/narratologie.7009
- Mayra, F. (2008). *An Introduction to Game Studies : Games in Culture*. Londres : SAGE Publications.

- McMahan, A. (2003). Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3D Video Games. Dans M. J. Wolf et B. Perron (dir.), *The Video Game Theory Reader* (p 67-86). New York : Routledge.
- Metacritic. (s. d.). *Half-Life*. Récupéré de <http://www.metacritic.com/game/pc/half-life>
- Metacritic. (s. d.). *Half-Life 2*. Récupéré de <http://www.metacritic.com/game/pc/half-life-2>
- Millette, M. (2010). Le podcasting indépendant montréalais : un cas significatif au sein d'une culture participative en émergence. Dans S. Proulx, F. Millerand et J. Rueff (dir.), *Web social: mutation de la communication*. (p. 125-144). Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Mittell, J. (2009a). Lost in a Great Story: Evaluation in Narrative Television (and Television Studies). Dans Pearson, R. E. (dir.), *Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show* (p. 119-138). Londres : I. B. Tauris.
- Mittell, J. (2009b). Sites of participation: Wiki fandom and the case of Lostpedia. *Transformative Works and Cultures*, (3). doi: 10.3983/twc.2009.0118
- Mittell, J. (2012). Playing for Plot in the *Lost* and *Portal* Franchises. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 6 (1), 5-13.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York : New York University Press.
- Mongeau, P. (2008). *Réaliser son mémoire ou sa thèse: côté jeans & côté tenue de soirée*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Morris, S. (2003). WADs, Bots and Mods: Multiplayer FPS Games as Co-creative Media. Dans *DiGRA Conference*. Citeseer.
- Murray, J. H. (1998). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. [Hamlet on the holodeck]. Cambridge, Mass : MIT Press.
- Nardi, B. A. (2010). *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. États-Unis : University of Michigan Press et University of Michigan Library.
- Odin, R. (2000). *De la fiction*. Louvain-la-Neuve : Boeck Supérieur. doi: 10.3917/dbu.odin.2000.01

- Odin, R. (2011). *Les Espaces de communication: Introduction à la sémiopragmatique*. Grenoble : Presses universitaires de Grenoble.
- Pearce, C. (2009). *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge, Mass : MIT Press.
- Perraton, C., Fusaro, M. et Bonenfant, M. (dir.). (2011). *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*. Montréal : Les Presses de l'Université de Montréal.
- Perron, Y. (2012). *Vocabulaire du jeu vidéo*. Montréal : Office québécois de la langue française. Récupéré de https://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/20120701_jeu_video.pdf
- Phelan, J. (2018). « Quelqu'un raconte à quelqu'un d'autre » : Une approche rhétorique de la communication narrative. Dans Patron, S. (dir.), *Introduction à la narratologie postclassique: les nouvelles directions de la recherche sur le récit* (p. 47-68). Villeneuve d'Ascq : Presses universitaires du Septentrion.
- Poor, N. (2014). Computer game modders' motivations and sense of community: A mixed-methods approach. *new media & society*, 16(8), 1249–1267.
- Poretski, L. et Arazy, O. (2017). Placing Value on Community Co-creations: A Study of a Video Game « Modding » Community (p. 480-491). ACM Press. doi: 10.1145/2998181.2998301
- Postigo, H. (2007). Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications. *Games and Culture*, 2(4), 300-313. doi: 10.1177/1555412007307955
- Remo, C. (2008, 3 décembre). Analysis: Valve's Lifetime Retail Sales For Half-Life, Counter-Strike Franchises. *Gamasutra*. Récupéré de https://www.gamasutra.com/view/news/112269/Analysis_Valves_Lifetime_Retail_Sales_For_HalfLife_CounterStrike_Franchises.php
- Rimmôn-Qênān, Š. (2004). *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London : Routledge.
- Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Salen, K. et Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass. : MIT Press.

- Scacchi, W. (2011). Modding as a basis for developing game systems. Dans *Proceedings of the 1st international workshop on Games and software engineering* (p. 5–8). ACM.
- Schäfer, M. T. (2011). *Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production*. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- Stafford, P. (2016, 8 juillet). 'Half-Life 3': Waiting for the Game That May Never Come. *Rolling Stone*. Récupéré de <https://www.rollingstone.com/culture/news/half-life-3-waiting-for-the-game-that-may-never-come-20160708>
- Therrien, C. (2013). La présence vidéoludique : de l'illusion à la projection dans l'écosystème affectif de la fiction. Dans Bourassa, R. et Poissant, L. (dir.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels* (p. 224-247). Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Trépanier-Jobin, G. et Couturier, A. (2018). L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité. *Sciences du jeu*, (9). doi: 10.4000/sdj.950
- Wohn, D. Y. et al. (2011). The « S » in social network games: Initiating, maintaining, and enhancing relationships. Dans *System Sciences (HICSS), 2011 44th Hawaii International Conference on* (p. 1–10). IEEE.
- Zabban, V. (2012). Retour sur les *game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*, 173-174(3), 137. doi: 10.3917/res.173.0137