UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

REPRÉSENTATION CRITIQUE DE LA NATURE DANS LES JEUX VIDÉO POST-APOCALYPTIQUES : ÉTUDE DU JEU *THE LAST OF US*

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

GEOFFREY SANTACREU

JUILLET 2021

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

Bien des événements ont bouleversé ce projet et son avancement et pourtant, durant plus de deux ans, le soutien que m'ont apporté mes proches n'a jamais tremblé, pas une seule fois.

J'aimerais profiter de ces lignes pour remercier chaleureusement ma directrice de recherche, Johanne Saint-Charles, qui a su faire preuve de patience, de pédagogie, mais surtout de bienveillance à mon égard et ce tout au long de la rédaction de ce mémoire. Elle a su dissiper mes doutes et me guider dans la bonne direction.

J'aimerais également remercier Maude Bonenfant et Stéphanie Yates d'avoir accepté de faire partie de mon jury, de m'avoir accompagné. Votre expertise autant que vos conseils auront été d'une importance capitale dans la réussite de ce projet.

Aussi, je suis reconnaissant envers mes parents, Michèle et Fabrice, dont le soutien sans failles aura été le moteur tout au long de cette aventure, même séparés par plusieurs milliers de kilomètres. Je n'oublie pas non plus ma sœur, Célia, à qui je pense souvent et à qui je souhaite le meilleur et mes grands-parents, Anne-Marie et José, que j'espère rendre un peu plus fiers.

Enfin, je souhaiterais exprimer toute ma gratitude et plus encore à mes amies, sans qui tout cela aurait été bien morne. Merci à Leïla, Anaëlle, Marguerite et Élodie pour la motivation, les encouragements, mais surtout la bonne humeur et les sourires, piliers s'il en est de nos séances de travail.

Un merci tout particulier à mon meilleur ami, Robinson, présent depuis le début et sans qui je n'aurais probablement jamais découvert le Québec et le Canada. À toutes et tous, merci.

DÉDICACE

« 23 August 1853 : For all nature is doing her best each moment to make us well—she exists for no other end. Do not resist her. »

- Thoreau et Torrey, 1949 : 395

AVANT-PROPOS

Plus jeune, lorsque j'ai découvert le jeu vidéo dans son ensemble et notamment le jeu *Halo: Combat Evolved* (*Bungie Software*, 2002) par l'entremise de mon père, c'est son aspect divertissant qui m'a rapidement touché : j'y voyais un moyen parmi d'autres de m'amuser, une échappatoire vers un Nouveau Monde. Mais alors que ma dernière année d'étude en communication à l'université Sorbonne-Nouvelle Paris-III débute, je découvre, grâce aux enseignements de Fanny Georges une toute nouvelle facette de ce média interactif : le jeu vidéo a des effets sur celles et ceux qui y jouent et ces derniers ont aussi des effets sur le jeu et sa production.

Une nouvelle ère s'offre à moi. Mais au-delà des recherches tentant de démontrer les effets négatifs du médium, une question persiste : le jeu peut-il véhiculer des messages positifs ? Et si oui, par quels moyens ? C'est en arrivant à Montréal, pour étudier à la maîtrise en communication, concentration jeux vidéo et ludification de l'UQAM, que je mesure l'ampleur des possibilités : les jeux vidéo sont autant critiquables de par les représentations qu'ils émettent que critiques de par les visions qu'ils mettent en place au sein de leur production. Ainsi, ceux-ci permettent de questionner les représentations que la société émet, comme la représentation des femmes, de la sexualité ou bien de la nature.

C'est de ce constat qu'est née l'idée de prendre appui sur *The Last of Us*, un jeu développé par *Naughty Dog* et édité par *Sony Interactive Entertainment* afin de se questionner sur la représentation de la nature dans les jeux vidéo et par extension, de la représentation de l'environnement.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS iv

LISTE DES FIGURES viii

RÉSUMÉ xiii

ABSTRACT xiv

INTRODUCTION 1

1 CHAPITRE I problématique 3

1.1 L'émergence du jeu vidéo dans le paysage culturel et social 3

1.1.1 L'émergence du jeu vidéo dans le paysage culturel 3
1.1.2 La capacité d'immersion et de prise de conscience du jeu 4
1.1.3 La capacité critique du jeu : utopie et dystopie 6

1.2 Crise environnementale et traitement médiatique de masse 9

1.2.1 Un consensus scientifique 9
1.2.2 L'environnement dans les médias de masse 10
1.2.3 Cadrage apocalyptique 11

1.3 La thématique environnementale dans l'univers vidéoludique 11

1.3.1 Les jeux sérieux 12
1.3.2 Les jeux de divertissement 14

1.4 Question de recherche 17

2 CHAPITRE II cadre théorique 19

2.1 La théorie des cadres ou *framing theory* 19

2.1.1 Nature et environnement 20
2.1.2 Introduction générale 21
2.1.3 Cadrer l'environnement 24

2.2 Philosophies utopique et dystopique : état des lieux théoriques 28

2.2.1 Définition de la dystopie 29
2.2.2 Dystopie critique et enjeux 30
2.3 Approche générale en *game studies* 34
2.3.1 Origines et caractéristiques de l'approche ludonarrative 34
2.3.2 Origines et caractéristiques de l'approche sémiotique 40
2.3.3 Questions spécifiques de recherche 44

3 CHAPITRE III approche méthodologique 46
3.1 Approche méthodologique 46
3.1.1 Angle qualitatif 46
3.1.2 Posture épistémologique 47
3.2 Cas à l'étude 49
3.2.1 Critères de sélection 49
3.2.2 Description des cas sélectionnés 50
3.3 Collecte de données et analyse 55
3.3.1 Grilles d'observation et d'analyse 56
3.3.2 Analyse sémiopragmatique 60
3.4 Limites de la recherche 61

4 CHAPITRE IV Résultats et Analyse 62
4.1 Contexte médiatique 62
4.1.1 Contexte général 62
4.1.2 Contexte de sortie dans les médias 67
4.2 Dimension dystopique 70
4.2.1 Dimension dystopique 70
4.2.2 Dystopie critique 75
4.3 Représentation de l'environnement 81
4.3.1 Environnement bâti 81
4.3.2 Environnement naturel 83
4.4 Dimension ludonarrative 88
4.4.1 Dimension ludique 88
4.4.2 Dimension narrative 95
4.5 Les effets affectifs 105

5 CHAPITRE V discussion 107
5.1 La nature synonyme d'espoir 107
5.1.1 La narration comme pilier de la dystopie critique 108
5.1.2 La jouabilité comme support de la dystopie critique 111
5.2 La dystopie critique pour cadrer l'environnement 113
5.2.1 L'environnement naturel comme essence du Nouveau Monde 113
5.2.2 L'environnement bâti comme vestige de l'Ancien Monde 115

CONCLUSION 117

ANNEXE A grille d'observation 120

ANNEXE B grille d'analyse 146

BIBLIOGRAPHIE 152

LISTE DES FIGURES

Figure 3-1 Exemple d'utilisation de la grille d'observation durant le tableau High School Escape, chapitre Bill's Town 57

Figure 3-2 Utilisation de la grille d'analyse, partie une sur deux 59

Figure 3-3 Utilisation de la grille d'analyse, partie deux sur deux 60

Figure 4-1 Ellie et Joel, tableau *The Woods*, chapitre *Bill's Town © Naughty Dog* ... 63

Figure 4-2 Ellie et Marlene, tableau *The Slum*, chapitre *The Quarantine Zone © Naughty Dog* 64

Figure 4-3 Soldats de la *F.E.D.R.A*, tableau *20 Years Later*, chapitre *The Quarantine Zone © Naughty Dog* 64

Figure 4-4 Robert, trafiquant d'armes, tableau *The Slum*, chapitre *The Quarantine Zone © Naughty Dog* 65

Figure 4-5 Joel et Ellie cachés face à des chasseurs, tableau *Financial District*, chapitre *Pittsburgh © Naughty Dog* 65

Figure 4-6 Ellie et David, chef des Cannibales, tableau *The Hunt*, chapitre *Lakeside Resort © Naughty Dog* 65

Figure 4-7 Coureurs et coureuses © *Naughty Dog* 66

Figure 4-8 Rôdeurs et rôdeuses © *Naughty Dog* 66

Figure 4-9 Colosses © *Naughty Dog* 67

Figure 4-10 Claqueurs et claqueuses © *Naughty Dog* 67

Figure 4-11 Extrait de journal annonçant le début de l'épidémie, tableau *Prologue*, chapitre *Hometown © Naughty Dog* 71

Figure 4-12 Sarah, la fille de Joel, tableau *Prologue*, chapitre *Hometown © Naughty Dog* 71

Figure 4-13 Fuite de Tommy, Joel et Sarah, tableau *Prologue*, chapitre *Hometown © Naughty Dog* 71

Figure 4-14 Mort de Sarah, tableau *Prologue*, chapitre *Hometown © Naughty Dog* . 71

Figure 4-15 Joel face aux soldats de la *F.E.D.R.A*, tableau *20 Years Later*, chapitre *The Quarantine Zone © Naughty Dog* 73

Figure 4-16 Joel et Tess face à des trafiquants, tableau *The Slum*, chapitre *The Quarantine Zone © Naughty Dog* 73

Figure 4-17 Joel à la suite d'un affrontement avec un colosse, tableau *High School Escape*, chapitre *Bill's Town © Naughty Dog* 74

Figure 4-18 Marlene à l'hôpital Ste. Marie de Salt Lake City, tableau *The Hospital*, chapitre *The Firefly Lab © Naughty Dog* 77

Figure 4-19 Les traces de l'infection du *CBI* sur le bras d'Ellie, tableau *Epilogue*, chapitre *Jackson © Naughty Dog* 77

Figure 4-20 Joel dans l'enceinte du barrage hydroélectrique, tableau *Hydroelectric Dam*, chapitre *Tommy's Dam © Naughty Dog* 78

Figure 4-21 Joel et Tommy à l'entrée du barrage hydroélectrique, tableau *Hydroelectric Dam*, chapitre *Tommy's Dam © Naughty Dog* 78

Figure 4-22 Ellie observant la communauté du comté de Jackson, tableau *Epilogue*, chapitre *Jackson © Naughty Dog* 80

Figure 4-23 Ellie caressant une girafe, tableau *Highway Exit*, chapitre *Bus Depot © Naughty Dog* 80

Figure 4-24 Joel et Ellie à l'entrée d'un ancien hôtel, tableau *Hotel Lobby*, chapitre *Pittsburgh © Naughty Dog* 82

Figure 4-25 Henry, Sam, Joel et Ellie traversant les égoûts, tableau *Sewers*, chapitre *The Suburbs © Naughty Dog* 82

Figure 4-26 Joel visitant une maison, tableau *Suburbs*, chapitre *The Suburbs © Naughty Dog* 82

Figure 4-27 Joel traversant la ville de Boston, tableau *20 Years Later*, chapitre *The Quarantine Zone © Naughty Dog* 82

Figure 4-28 Joel et Ellie entrant dans une forêt, tableau *The Woods*, chapitre *Bill's Town © Naughty Dog* 84

Figure 4-29 Joel et Ellie, tableau *Hydrolelectric Dam*, chapitre *Tommy's Dam © Naughty Dog* 84

Figure 4-30 Joel et Tess, tableau *Beyond the Wall*, chapitre *The Quarantine Zone © Naughty Dog* 84

Figure 4-31 Ellie face à un lac en hiver, tableau *The Hunt*, chapitre *Lakeside Resort © Naughty Dog* 85

Figure 4-32 Ellie chassant un cerf, tableau *The Hunt*, chapitre *Lakeside Resort © Naughty Dog* 88

Figure 4-33 Ellie cherchant un cerf blessé, tableau *The Hunt*, chapitre *Lakeside Resort © Naughty Dog* 88

Figure 4-34 Joel éliminé par un soldat de la *F.E.D.R.A*, tableau *20 Years Later*, chapitre *The Quarantine Zone © Naughty Dog* 89

Figure 4-35 Joel combattant dans la ville de Boston, tableau *The Slum*, chapitre *The Quarantine Zone © Naughty Dog* 91

Figure 4-36 Joel combattant à l'hôpital Ste. Marie de Salt Lake City, tableau *The Hospital*, chapitre *The Firefly Lab © Naughty Dog* 91

Figure 4-37 Joel déplaçant une planche de bois, tableau *Hotel Lobby*, chapitre *Pittsburgh © Naughty Dog* 92

Figure 4-38 Règle sniper, tableau *Suburbs*, chapitre *The Suburbs © Naughty Dog* ... 93

Figure 4-39 Une table d'amélioration d'équipement, tableau *Hotel Lobby*, chapitre *Pittsburgh* © *Naughty Dog* 93

Figure 4-40 Règle d'amélioration du personnage © *Naughty Dog* 93

Figure 4-41 Règle du changement d'arme © *Naughty Dog* 93

Figure 4-42 tableau *Beyond The Wall*, chapitre *The Quarantine Zone* © *Naughty Dog* 94

Figure 4-43 tableau *Beyond The Wall*, chapitre *The Quarantine Zone* © *Naughty Dog* 94

Figure 4-44 Ellie et Joel discutant, tableau *Alone and Forsaken*, chapitre *Pittsburgh* © *Naughty Dog* 98

Figure 4-45 Joel prenant Ellie dans ses bras, tableau *Cabin Resort*, chapitre *Lakeside Resort* © *Naughty Dog* 98

Figure 4-46 Joel discutant avec Henry et Ellie, tableau *Suburbs*, chapitre *The Suburbs* © *Naughty Dog* 98

Figure 4-47 Ellie questionnant Joel, tableau *Epilogue*, chapitre *Jackson* © *Naughty Dog* 99

Figure 4-48 Amélioration des ressources et des armes © *Naughty Dog* 104

Figure 4-49 Enregistreur vocal, tableau *Science Building*, chapitre *The University* © *Naughty Dog* 104

RÉSUMÉ

La question environnementale est ancrée médiatiquement depuis longtemps. Aussi bien sociale, économique que politique, l'environnement et plus largement la nature sont des éléments qui alimentent le débat dans les magazines, les journaux télévisés, la radio et tout autre média bénéficiant d'une large audience. En qualité de médium hybride, au croisement d'une expérience audiovisuelle interactive unique, ludique et narrative, les jeux vidéo se sont emparés de la thématique de la nature il y a longtemps et sous diverses formes. Mais à quelles fins ? Si les jeux dits sérieux sont de plus en plus présents dans le domaine de la recherche académique, les jeux principalement axés sur le divertissement ont aussi une capacité à se saisir du sujet et à persuader ou faire prendre conscience de l'urgence d'agir.

Afin de répondre à ce questionnement, *The Last of Us*, développé par *Naughty Dog* et édité par *Sony Interactive Entertainment* est l'une des expériences vidéoludiques les plus pertinentes. Prenant place dans un univers science-fictionnel de post-apocalypse et narrant une dystopie, il est possible de se poser la question de recherche suivante : en quoi un jeu basé sur un univers post-apocalyptique et à destination du grand public peut-il être source de représentation critique de la nature ?

Par le biais de plusieurs éléments, issus de la théorie des cadres, de la dystopie critique et de l'approche ludonarrative en étude du jeu notamment, ainsi qu'en utilisant une méthode d'analyse qualitative et une approche sémiopragmatique, nous avons pu montrer que la dystopie critique mise en place par le jeu laisse entrevoir une lueur d'espoir dans univers sombre et que cet espoir est étroitement lié à la nature comme élément essentiel à la reconstruction d'une société en harmonie avec son environnement. *The Last of Us* propose aussi un message critique envers la société moderne et le capitalisme, grand responsable de ce monde post-apocalyptique.

Malgré la limite de n'avoir étudié qu'un seul jeu, notre mémoire ouvre des pistes vers l'étude mais aussi l'influence des jeux vidéo de divertissement comme porteurs de messages et de valeurs en lien avec l'environnement.

Mots clés : nature, dystopie, post-apocalyptique, jeux vidéo, représentation, sémiopragmatique.

ABSTRACT

The environmental issue has been anchored in the media for a long time. Social, economic and political, the environment and more broadly nature are elements that fuel the debate in magazines, television news, radio and any other media with a large audience. As a hybrid medium, at the crossroads of a unique interactive, playful and narrative audiovisual experience, video games have long since taken up the theme of nature in various forms. But for what purpose? If so-called serious games are increasingly present in the field of academic research, games mainly focused on entertainment also have a capacity to seize the subject and persuade or at least render people aware of the urgency to act.

In order to answer this question, *The Last of Us*, developed by *Naughty Dog* and published by *Sony Interactive Entertainment* is one of the most relevant video game experiences. Taking place in a science-fictional universe, the post-apocalypse, and narrating a dystopia, it is possible to ask the following research question: in what way can a game based on a post-apocalyptic universe and aimed at the general public be a source of critical representation of nature?

By means of several elements, coming from frame theory, critical dystopia and the ludonarrative approach in game studies in particular, as well as by using a qualitative analysis method and a semiopragmatic approach, we were able to show that the critical dystopia set up by the game lets us glimpse a glimmer of hope in a dark universe and that this hope is closely linked to nature as an essential element in the reconstruction of a society in harmony with its environment. *The Last of Us* also proposes a critical message towards modern society and capitalism, which is responsible for this post-apocalyptic world.

Despite the limitation of having studied only one game, our thesis opens up avenues towards the study but also the influence of entertainment video games as carriers of messages and values related to the environment.

Keywords : nature, dystopia, post-apocalyptic, video games, representation, semio-pragmatic.

INTRODUCTION

L'attention médiatique portée à la question environnementale est de plus en plus marquée, en témoigne, entre autres, la couverture médiatique lors de la marche pour le climat du 27 septembre 2019 à Montréal, réunissant plus de 500 000 personnes dans les rues de la ville.

Dans le même temps, les médias de masse traditionnels tels que ceux qui couvrent l'actualité environnementale sont rejoints par un média hybride émergeant depuis la fin des années 1960, le jeu vidéo. Première puissance financière en matière de divertissement devant le cinéma ou la musique, l'industrie vidéoludique a aujourd'hui une place de choix dans le paysage culturel mondial.

Parmi les œuvres vidéoludiques publiées sur les différentes plateformes, bon nombre se sont emparées de la question environnementale, comme élément principal ou trame de fond, pour faire prendre conscience des enjeux en lien avec la nature ou contextualiser un univers. L'intérêt de notre sujet réside dans le rapport entre l'objet médiatique émergeant qu'est le jeu vidéo, et la question de la représentation de la nature, en crise.

Nous explorerons tout au long de notre problématique ce rapport naissant. Dans un premier temps, nous reviendrons sur l'émergence du jeu vidéo tout en nous interrogeant sur sa capacité à favoriser l'immersion et l'engagement d'une part, et sa capacité à proposer une lecture critique d'autre part. Dans un second temps, nous analyserons la manière dont l'environnement et la nature sont largement dépeints dans les médias de masse traditionnels. Enfin, nous étudierons le rapport entre jeu vidéo et environnement,

en revenant sur les différents types de jeux qui s'emparent de la thématique et de leurs buts pour enfin présenter notre question générale de recherche.

Suite à quoi, nous passerons en revue les éléments théoriques que nous avons rassemblés dans l'objectif de préciser nos questionnements. Pour ce faire, nous étudierons plus en détail différents concepts issus notamment de la théorie des cadres, ou *framing theory*, de la théorie dystopique en littérature, et enfin, de deux théories liées plus étroitement à l'étude du jeu : l'approche ludonarrative et l'approche sémiopragmatique.

Nous introduirons ensuite la méthodologie que nous adopterons au regard des éléments discutés plus tôt et dans le but de répondre le plus efficacement à la question de recherche. Principalement, nous analyserons en quoi notre angle qualitatif, notre méthode d'analyse sémiopragmatique, notre grille d'observation et d'analyse et l'étude de cas du jeu *The Last of Us* nous permettent de répondre à nos objectifs.

Dans le chapitre quatre, nous évoquerons les résultats recueillis à travers l'analyse du jeu et selon nos différentes catégories : le contexte médiatique de sortie de *The Last of Us,* la dimension dystopique, le traitement de la nature, la dimension ludonarrative et pour finir, les effets affectifs.

Dans un dernier chapitre, nous nous attarderons à discuter de nos résultats de sorte à comprendre ce qui lie ces différents éléments afin de pouvoir répondre à notre question de recherche, principalement axé sur l'apport de la dystopie dans sa version critique et des mécaniques ludonarratives quant à la représentation de la nature.

1 CHAPITRE I

PROBLÉMATIQUE

Dans ce premier chapitre, nous présenterons les éléments qui nous permettent de contextualiser notre recherche et de nous mener jusqu'à la question centrale que nous nous posons. Dans un premier temps, nous nous intéressons au jeu vidéo et à diverses caractéristiques en lien avec le média, avant de nous intéresser aux notions d'utopie et de dystopie. Dans un second temps, nous nous intéressons au traitement médiatique de la thématique environnementale. Et dans un dernier temps, nous parlerons de la façon dont les jeux vidéo s'emparent de la nature et de l'environnement dans la production.

1.1 L'émergence du jeu vidéo dans le paysage culturel et social

1.1.1 L'émergence du jeu vidéo dans le paysage culturel

En tant qu'objet ludique, artistique, mais aussi médiatique ou encore politique, le jeu vidéo ne cesse d'évoluer depuis les années 1960, alors que naît *Spacewar!*, considéré par beaucoup comme le premier jeu vidéo, imaginé et créé par des étudiants du MIT. Avec un chiffre d'affaires de presque 140 milliards de dollars pour l'année 2020, la

production de jeux vidéo est actuellement la première puissance économique sur le plan du divertissement[1].

L'industrie vidéoludique est ainsi devenue un phénomène culturel à part entière et l'intérêt académique qu'on lui porte est de plus en plus marqué, se manifestant notamment, dans le domaine des *Game Studies*. Ce domaine d'étude se propose non seulement d'analyser l'histoire des jeux vidéo, mais aussi, et surtout l'acte d'y jouer, les joueurs et ce qui les entourent, au travers de divers champs d'études : la sociologie, la psychologie, l'anthropologie, ou encore la communication.

1.1.2 La capacité d'immersion et de prise de conscience du jeu

Les composantes du jeu vidéo en font un média capable de narrer des histoires et de faire passer des messages et des idées de plusieurs manières. Les possibilités d'interaction dont le joueur dispose avec l'ensemble des éléments qui constituent un jeu confèrent à ce dernier un potentiel immersif des plus importants, ce qui en fait l'une de ses composantes principales. Cette immersion se caractérise par le fait que les personnes qui jouent peuvent se trouver dans un état psychologique défini comme « le sentiment d'être enveloppés et inclus dans un environnement avec lequel on interagit et qui procure un flot continu de stimulus et d'expériences »[2] (Witmer et Singer, 1998 : 227 [notre traduction]). Chaque jeu peut déployer son potentiel immersif selon deux

[1] https://www.superdataresearch.com/reports/p/2020-year-in-review

[2] « *Immersion* is a psychological state characterized by perceiving oneself to be enveloped by, included in, and interacting with an environment that provides a continuous stream ofstimuli and experiences. »

facteurs : l'immersion comme transport (dans un autre univers) et comme absorption (dans une condition, une action) (Calleja, 2011 : 26-28).

En outre, lorsque cette notion d'immersion est couplée à l'idée que le jeu vidéo peut être critique (idée que nous aborderons dans la section qui suit), il est possible de dire que le jeu vidéo a une capacité à conscientiser les individus qui jouent. Pour Ferrer et Allard (2002 : 99), la conscientisation « est souvent définie comme le processus qui permet de rendre conscient de quelque chose, d'introduire quelque chose à la conscience ou de conduire à la prise de conscience ». Pour autant, ce processus ne doit pas se limiter à la sensibilisation et c'est pourquoi la conscientisation désigne pour Freire (1974) le fait de passer de la conscience « naïve » à la conscience « critique ». Cette conscience dite « naïve » correspond à l'expérience vécue d'un individu de manière locale par rapport à une problématique, tandis que la conscience dite « critique » correspond à la compréhension des mêmes phénomènes, mais dans une perspective plus générale.

Le passage d'un type de conscience à une autre est le fruit d'une dialectique entre des savoirs d'expériences et des savoirs théoriques, qui permet en plus aux individus de développer une capacité d'engagement à l'égard d'eux-mêmes, et du monde. Ainsi, la prise de conscience est aussi étroitement liée à la notion d'engagement, car celle-ci « fait partie intégrante du processus de conscientisation, lequel permet d'envisager des perspectives et des éléments de solutions qui motivent à l'action » (Ferrer et Allard, 2002 : 100).

1.1.3 La capacité critique du jeu : utopie et dystopie

1.1.3.1 L'utopie

Par sa qualité d'objet médiatique, c'est-à-dire de « procédé permettant la diffusion ou la communication d'œuvres, de documents ou de messages sonores ou audiovisuels » (Dictionnaire Larousse)[3], le jeu vidéo fait face aux questionnements, critiques et remises en question de la société qu'il représente.

En effet, les médias créent ou reproduisent des messages qui peuvent orienter notre vision du monde au travers de représentations, images ou récits. Ces messages permettent de créer des points de repère et contribuent au maintien de certains préjugés ou stéréotypes. Mais si le jeu vidéo participe au maintien de certaines idées, il peut aussi permettre leur déconstruction. À travers les philosophies utopiques et dystopiques, intimement liées, il est possible de proposer une critique de la société, en représentant l'avenir de la civilisation dans son ensemble. Thème récurrent dans la science-fiction, l'utopie et la dystopie ont pour effet de créer une représentation critique de la société, certes fictionnelle, mais basée sur des scénarios potentiels.

Chez Jameson, l'utopie désigne la fonction de « montrer le futur comme une disruption du présent, et comme une radicale et systématique cassure avec un futur colonisé et prédit qui n'est qu'une simple prolongation de notre présent capitaliste »[4] (Jameson, 2005 : 228 [notre traduction]). Dans un jeu vidéo comme dans la plupart des œuvres

---

[3] https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/m%C3%A9dia/68900

[4] « the future as *disruption* (*Beunruhigung*) of the present, and as radical and systemic break with even that predicted and colonized future which is simply a prolongation of our capitalist present »

artistiques, l'utopie est nourrie par le projet d'une société ou d'un monde en harmonie dans tous les domaines, et est décrite comme considérablement meilleure que la société dans laquelle l'auteur vit (Sargent, 2010 : 6).

Elle s'organise alors comme un espace des merveilles et de l'imaginaire, et occupe la limite de cette quête d'un état de perfection. Néanmoins, l'utopie peut aussi être critique lorsqu'elle présente, en plus d'une société vue comme meilleure et harmonisée, des problèmes importants que ladite société peut ou non être capable de résoudre : l'utopie prend alors une forme dite critique (Sargent, 1994 : 9).

1.1.3.2 La dystopie

La tradition dystopique quant à elle, s'inscrit d'abord dans des domaines comme la littérature ou le cinéma. Les œuvres produites dans cette lignée révèlent certaines dérives de la société telles que des désastres technologiques, politiques, mais aussi environnementaux, et s'inscrivent à l'opposée du mouvement de l'utopie (Tulloch, 2009 : 1). La dystopie apparaît alors fondamentalement critique à l'égard de la société.

Selon Tulloch (2009), elle apparaît notamment dans l'œuvre littéraire *1984*, d'Orwell à travers la description d'un régime politique totalitaire, usant d'une force brutale, de propagandes de masse, révélant les doutes et les peurs face au stalinisme. De la même façon, dans l'œuvre cinématographique *The Matrix* (Lana Wachowski et Lilly Wachowski, 1999), on redoute avec force le désastre technologique menant à une forme d'esclavage et d'aliénation (Tulloch, 2009 : 1). Tout comme l'utopie dans sa version critique, la dystopie critique peut être lue différemment encore. À l'inverse de la définition dite classique, la dystopie critique offre au moins une, si ce n'est plusieurs, enclaves utopiques (Farca, 2018 : 85). Elle laisse donc place à un espace dans lequel un individu peut naviguer et ainsi sortir de la situation dystopique. Pour Vieira (2013), la dystopie critique permet donc d'entrevoir une zone d'espoir, laissant le joueur

décider de son sort. En ce sens, plusieurs études évoquent le rôle de l'espoir, de l'optimisme et des émotions positives dans la prise de conscience et les actions liées à la protection de l'environnement (Ojala, 2012 ; Smith et Leiserowitz, 2014, dans Daignault et al., 2018 : 2). Ces études montrent notamment que l'espoir permet de motiver l'effort, la réussite d'un objectif, ainsi que la recherche d'une solution adaptée face à l'adversité (Stotland, 1969; Farran et al., 1995; Lazarus, 1999; Snyder, 2000; Fritze et al., 2008 dans Marlon et al., 2019 : 2). Plus encore, l'espoir serait une protection face au désespoir et à la dépression (Korner, 1970l Lazarus, 1999, dans Bury et al., 2019 : 290). Selon Ojala (2012 : 627), l'espoir est composé de trois aspects : des buts à atteindre, un chemin de pensées pour atteindre ces buts, et la motivation pour utiliser ce chemin de pensées.

Pourtant, l'espoir en tant que tel n'est pas nécessairement bon pour mener un individu à prendre conscience de l'enjeu environnemental et adapter son comportement (Marlon et al., 2019 : 2). En effet, le faux espoir (*false hope*, *Ibid*), peut mener un individu à ne pas prendre les changements climatiques au sérieux, ou bien à penser que quelqu'un d'autre se chargera de régler la crise. En ce sens, le faux espoir est contre-productif quant à l'idée de prendre action concernant la crise climatique (*Ibid*). À l'inverse, l'espoir dit constructif (*constructive hope*, Ojala, 2012) ou réaliste (*realistic hope*, Hickey, 1986) permet de surpasser les obstacles et de trouver des solutions constructives, et peut mener un individu à penser que le changement est possible par soi-même ou par l'élection de personnes souhaitant la mise en place de politiques en faveur de la protection du climat (Marlon et al., 2019 : 2). Un univers dystopique, lorsqu'il est critique, est alors porteur d'espoir, et par extension, pourrait permettre une potentielle prise de conscience pouvant conduire à des actions concrètes au regard de l'environnement. Cette idée reste toutefois une hypothèse dans le cadre de cette recherche et permet de créer un lien entre la fonction critique d'une œuvre et l'espoir comme moteur potentiel de conscientisation et d'action.

1.2 Crise environnementale et traitement médiatique de masse

1.2.1 Un consensus scientifique

Régulièrement, de nouveaux rapports sur l'impact de l'activité humaine sur le climat sont publiés, notamment par le *Le Groupe d'experts intergouvernemental sur l'évolution du climat (GIEC)*[5] rappelant l'urgence de la situation. Selon James L. Powell (2016), les scientifiques forment un consensus autour de l'idée que l'activité humaine a un effet réel sur les changements climatiques. Il existe alors des phénomènes climatiques, et météorologiques, essentiellement imputables à l'activité humaine. Malgré une forme d'incertitude planant autour de ces phénomènes, dans la mesure où ils sont difficilement prévisibles, il n'en reste pas moins clair que les activités de productions humaines ont un impact sur l'environnement, le plus souvent néfaste. Ces récents rapports et plus généralement les connaissances liées à l'environnement se voient de plus en plus relayées dans les médias, quelle qu'en soit la forme. Et malgré des divergences d'opinions sur le sujet, du côté de rares scientifiques comme d'une partie de la population, l'enjeu environnemental et climatique devient central. Dès lors, il est un enjeu politique fort, qu'il devient important pour les médias de traiter.

Dans la sphère scientifique encore, deux points de vue s'opposent quant à la manière de gérer ladite crise, les notions d'atténuation et d'adaptation. Pour Mulonguy et Cung (2011 : 30-31), l'approche fondée sur l'atténuation a pour objectif de limiter au maximum les émissions de gaz à effet de serre, et tout autre phénomène augmentant la pollution par l'émission de CO2. Parmi les mesures d'atténuation, il existe la protection des forêts naturelles et la gestion durable des forêts, la gestion durable des zones

[5] https://www.ipcc.ch/languages-2/francais/

humides, la restauration des zones humides dégradées et les pratiques agricoles durables. De l'autre côté, l'approche fondée sur l'adaptation a quant à elle pour objectif de trouver des solutions durables permettant aux individus de s'adapter aux conséquences négatives des changements climatiques. Ainsi, on part ici de l'idée selon laquelle la crise est arrivée à un point de non-retour et qu'il n'est plus possible de revenir en arrière, ce sur quoi nous reviendrons plus tard avec le cadrage dit apocalyptique. Il existe diverses mesures en lien avec cette notion, telles que la défense des côtes en restaurant ou en maintenant les mangroves et autres zones humides côtières afin de réduire les inondations ; la gestion durable des zones humides terrestres et des plaines inondables ; la conservation et la restauration des forêts ; la conservation de la biodiversité agricole.

1.2.2 L'environnement dans les médias de masse

Face au constat relevé plus haut sur l'urgence climatique, il est clair que les communications, médiatiques comme scientifiques, liées aux changements climatiques n'ont fait qu'augmenter dans les dernières années (Foust et Murphy, 2009 : 151). La question environnementale est prise de plus en plus au sérieux, en priorité dans la sphère scientifique.

Par exemple, pour les chercheurs Sigward et Trudelle (2016), qui étudient la manière dont les changements climatiques liés à l'activité humaine sont dépeints dans trois des plus importants journaux de Montréal, le constat est clair. On constate alors qu'entre 1997 et 2009, le nombre d'articles sur le sujet a augmenté drastiquement (Sigward et Trudelle, 2016 : 141).

Quelle que soit la façon dont les médias se saisissent la question, il existe des cadres, ou des manières de percevoir un sujet, une problématique. Par exemple, dans les travaux de Wagner et Payne (2017), on note que les médias irlandais ont construit un

cadre dans lequel le discours économique et capitaliste est majoritaire face à d'autres arguments, notamment scientifiques.

L'analyse des cadrages permet d'identifier et de critiquer la structure d'un discours, ainsi que les potentiels impacts de cette structure en termes de politique, d'opinion publique et de démocratie. En ce sens, le jeu vidéo en tant que média cadre aussi les informations qu'il fait passer. À l'image des médias les plus influents, certaines productions vidéoludiques parmi les plus populaires proposent des représentations de la nature et de l'environnement en contexte de crise, qu'il devient intéressant d'étudier. Nous aborderons dans la prochaine section un type de cadrage en particulier, très utilisé dans la représentation de l'environnement notamment en lien avec la crise climatique.

1.2.3 Cadrage apocalyptique

Il existerait une tendance à lire les changements climatiques comme un événement apocalyptique, avec un cadrage apocalyptique (Keller, dans Foust et Murphy, 2009 : 152). Cette tendance s'observe notamment dans le choix du vocabulaire et la manière de traiter l'information dans les différents médias. Les recherches menées sur les journaux populaires et les plus lus montrent que l'aspect apocalyptique se déploie comme une temporalité linéaire soulignant un catastrophique point de non-retour, plus ou moins à l'écart des capacités humaines (Brummett, dans Foust et Murphy, 2009 : 154). De manière générale, les jeux vidéo utilisent eux aussi un cadre apocalyptique dans bien des productions (Foust et Murphy : 2009).

1.3 La thématique environnementale dans l'univers vidéoludique

Parmi le nombre très important de jeux qui existent, et qui continuent d'être publiés chaque jour, on peut distinguer les jeux qu'on dit « sérieux » (ou *serious games*) et les jeux de diverstissement.

1.3.1 Les jeux sérieux

Les jeux sérieux ont pour objectif d'utiliser « les procédés à visées ludiques des jeux vidéo pour réaliser des objectifs 'sérieux', notamment d'éducation, d'apprentissage ou de communication persuasive. » (Fourquet-Courbet et al., 2015 : 200). Les *serious games* possèdent les mêmes caractéristiques principales que celles des jeux vidéo dits de divertissement : interaction, ensemble de règles et de contraintes acceptées par les joueurs et un objectif clair impliquant la résolution de problèmes ludiques (Fourquet-Courbet et al., 2015 : 201).

Depuis les années 2000, les *serious games* se développent dans bien des domaines de la société : la santé (à des fins de communication de santé publique ou d'éducation), la protection de l'environnement (sensibilisation aux changements climatiques), le commerce (à des fins publicitaires pour certaines marques), l'enseignement scolaire et la formation professionnelle, le militantisme (pour défendre des causes ou des idées à caractère politique), ou bien la culture (à des fins de médiation culturelle) (Fourquet-Courbet et Courbet, 2013 : 202). L'intérêt de ces jeux réside dans leur caractère dit persuasif. L'objectif y est de résoudre des problématiques de manière ludique, de sorte à provoquer chez le joueur des changements comportementaux, sociocognitifs ou socioaffectifs, ils ont donc une portée sociétale essentielle (Fourquet-Courbet et al., 2015 : 202).

Ici, ce sont plus précisément les *green games,* qui retiennent notre attention. Dans l'industrie, la tendance à développer des jeux sur le thème de l'écologie et de l'enjeu climatique dans son ensemble s'accentue. Souvent à l'initiative d'événements ou de regroupements internationaux sur le climat, les jeux prônant l'écologie sont synonymes de projets alternatifs chers aux studios de développement indépendants, pour qui les questions sociales et environnementales sont importantes. Ainsi, une étude de 2011 menée par Reckien et Eisenack (2013) montre qu'il existait alors 52 jeux proposant des

éléments directement liés aux changements climatiques. Il apparaît donc que ces jeux ne sont plus considérés comme des produits de niche (*Ibid* : 266). Dans la littérature académique, plusieurs travaux s'intéressent notamment aux liens entre les changements climatiques et les expériences de simulation et de jeu, à l'image de la recherche menée par Crookall en 2013, *Climate Change and Simulation/Gaming: Learning for Survival*, ainsi qu'en analysant et en créant des jeux sérieux afin de mesurer l'impact de ces derniers auprès des joueurs et joueuses, tels que l'illustre la revue de documentation de Diana Reckien et Klaus Eisenack (2013), *Climate Change Gaming on Board and Screen: A Review*, celle de Lee et al. (2013), *GREENIFY: A Real-World Action Game for Climate Change Education*, ou celle de Waddington et Fennewald (2018), *Grim FATE: Learning About Systems Thinking in an In-Depth Climate Change Simulation*. Toutefois, ces jeux sont aujourd'hui encore méconnus du grand public, et restent généralement cantonnés à la sphère scientifique ou académique. Leur portée persuasive reste encore quelque peu limitée (Abraham et Jayermanne, 2017 : 77). En effet, ces productions sont surtout portées vers la « médiation de l'information et la reproduction du savoir »[6] (Reckien et Eisenack, 2013 : 257 [notre traduction]), mais n'apparaissent pas efficaces en ce qui concerne le changement culturel, social ou bien encore en ce qui concerne la capacité d'engendrer une réflexion critique (Abraham et Jayermanne, 2017 : 86).

Parmi les initiatives les plus connues publiées sur les plateformes de jeux comme Steam, on retrouve : *Eco* (Strange Loop Games, 2018), *Fate Of The World* (Red Redemption, 2011) ou, plus récemment, *Seed of Resilience* (Goblinz Studio, 2019).

---

[6] « They are based on a few rules and focus on the one-dimensional mediation of information and the reproduction of knowledge, such as quizzes that end with disclosure of the correct solution. »

1.3.2 Les jeux de divertissement

Par ailleurs, parmi les jeux vidéo rejoignant un plus large public, les jeux de divertissement ont quant à eux un objectif principal, celui de distraire celles et ceux qui y jouent. Pour autant, leur potentiel de persuasion et de prise de conscience de certains messages existe bel et bien. Grâce à l'interaction que propose le jeu vidéo et aux actions que le joueur ou la joueuse doit performer, il est possible de prendre conscience de certaines idées ou discours tout en jouant et ce grâce à l'engagement que produit le jeu (Bonenfant et Philippette, 2018 : 8). Ce phénomène est connu comme la rhétorique procédurale, notion développée par Bogost (2008), et qui peut être définie comme une manière d'exprimer des idées à travers le système de jeu, les règles ou encore les mécaniques[7]. Selon lui, la rhétorique procédurale permet une meilleure expression du potentiel persuasif d'un jeu, par rapport aux jeux sérieux, qui plutôt soutiennent des intérêts déjà établis (Genvo, 2012 : 128).

Plus encore, Bonenfant et Philipette mettent en lumière la rhétorique processuelle, notion qui n'agirait pas tant sur les comportements que sur le joueur ou la joueuse et ses propres valeurs, allant jusqu'à provoquer une adhésion totale aux idées que le jeu propose (Bonenfant et Philippette, 2018 : 9). Dans ce cadre, « il ne s'agit plus de « jouer le jeu », mais, par persuasion, d'adhérer à un discours sous-jacent. » (*Ibid* : 10).

Parmi les jeux qui ciblent principalement le divertissement, ceux basés sur la science-fiction et particulièrement sur la littérature post-apocalyptique abordent des questions relatives à l'environnement et à la nature (Gurr, 2015; Hicks, 2016; Hubner, Leaning,

---

[7] https://www.simondor.com/blog/2017/11/rhetorique-procedurale.html#:~:text=La%20rh%C3%A9torique%20proc%C3%A9durale%2C%20c'est,syst%C3%A8me%20dans%20la%20vie%20r%C3%A9elle.

et Manning, 2014; Aarseth & Backe, 2013 dans Pérez-Latorre, 2019 : s.p). Par leur capacité à « reconfigurer activement notre notion de l'environnement humain-nature » (Abraham et Jayemanne, 2017 : 88), les jeux basés sur l'univers post-apocalyptique, et qui n'utilisent pas explicitement la thématique des changements climatiques, sont parmi les plus efficaces pour représenter la nature et l'environnement (*Ibid*).

Précisons aussi que les jeux prenant place dans les univers post-apocalyptiques que nous allons évoquer dans cette section sont bien souvent fondés sur la littérature dystopique et particulièrement la dystopie critique, qui est d'ailleurs la forme dominante de dystopie dans les jeux vidéo (Farca, 2018 : 84). Prenant place suite à une apocalypse, les jeux basés sur ce sous-genre représentent certes une société en reconstruction, mais toujours aux prises avec les démons qui l'ont menée à la destruction.

Le sous-genre post-apocalyptique peut être défini comme un :

> sous-genre de la science-fiction dont l'histoire repose sur la vie d'un ou plusieurs personnages après une apocalypse ou autre catastrophe ayant eu pour conséquence la destruction de la civilisation. L'histoire se situe donc à la fin d'un monde et au début d'un autre. Le post-apocalyptique explore une phase temporelle transitoire.[8]

Ce sous-genre est donc caractérisé par un désastre qui conduit à un contexte balancé entre la fin d'une ère et le début d'une nouvelle, où il est surtout question de survie. Le désastre menant à ce contexte peut être différent d'une œuvre à une autre.

---

[8] https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/post-apocalyptique/

Parmi les types de désastres existants, on peut trouver certains thèmes récurrents, comme le nucléaire, où la civilisation s'autodétruit lors d'une guerre impliquant des armes de destruction massive, ou lorsqu'elle est victime d'une catastrophe nucléaire. Dans cette catégorie, on retrouve des jeux tels que la saga *Fallout* : *Fallout* (Interplay Entertainment, 1997), *Fallout 2* (Black Isle Studios, 1998), *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008), *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015), ou bien encore les jeux *Metro 2033* (A4 Games, 2010), *Metro : Last Light* (A4 Games, 2013) et *Metro : Exodus* (A4 Games, 2019). On peut aussi citer le thème du désastre biologique, où une pandémie décimerait l'espèce humaine, à l'image du jeu *The Last Of Us* (Naughty Dog, 2013), sur lequel nous reviendrons un peu plus tard ; l'invasion zombie, avec des jeux tels que *Left 4 Dead* (Valve, 2008), *Dying Light* (Warner Bros, 2016), *State of Decay* (Undead Labs, 2013) ou bien encore la singularité technologique, type de désastre où des machines de forme humaine, ou des technologies informatiques avancées prennent le contrôle des institutions pour mener la civilisation à sa destruction, à l'image du jeu *Horizon Zero Dawn* (Guerilla Games, 2017). Enfin, il existe un type de désastre dit « naturel », et dans ce contexte, ce sont des catastrophes naturelles qui déclenchent l'apocalypse : éruption volcanique, augmentation soudaine du niveau des océans, tsunami, pluie de météorite, etc. On peut retrouver dans cette catégorie des jeux comme : *Frostpunk* (11 bit studios, 2018), *Rage* (Bethesda, 2011), *The Long Dark* (Hinterland Studio, 2017).

De plus en plus d'œuvres à caractère post-apocalyptique prennent en compte les changements climatiques comme une conséquence directe des actions humaines sur le désastre. Des productions telles que *The Last of Us*, *Horizon Zero Dawn* ou bien encore *Everybody's Gone to the Rapture* (Sony Computer Entertainment, 2015) comportent un sous-texte écologique fort et idéalisent la nature et le fait de la restaurer comme moyen de refonder la société (Pérez-latorre, 2019 : s.p).

1.4 Question de recherche

Les thématiques abordées dans notre problématique nous permettent d'établir un lien clair entre la médiatisation de l'environnement et de la crise qui y est liée, et le jeu vidéo comme média interactif. Il apparaît que le jeu vidéo peut être vecteur de critique lorsque certaines conditions sont réunies, c'est pourquoi nous cherchons à mieux saisir la façon dont le jeu vidéo peut représenter la thématique environnementale au travers de jeux qui prennent place dans un univers post-apocalyptique dans lequel la nature est omniprésente, mais dont le but premier n'est pas l'éducation en rapport aux changements climatiques. En effet, nous cherchons à révéler les représentations qui s'inscrivent subtilement au sein de divers éléments du jeu, et non pas des productions pour lesquelles la thématique environnementale est principale. En somme, nous souhaitons explorer les significations sous-jacentes.

Ainsi, l'objectif de notre recherche est de mieux saisir la façon dont la nature et l'environnement sont représentés dans des jeux dont la conception n'a pas une portée éducative en particulier, mais d'abord un objectif de divertissement du grand public. Notre question générale est donc : **en quoi un jeu basé sur un univers post-apocalyptique et à destination du grand public peut-il être source de représentation critique de la nature ?**

Si les recherches académiques qui lient les études sur le jeu vidéo et celles sur les changements climatiques et l'environnement en général existent, peu sont celles qui évoquent la manière dont l'environnement et la nature sont cadrés dans les jeux. En effet, l'association de mots-clés tels que « théorie des cadres », ou « cadrage » avec « jeux vidéo » n'a permis de filtrer qu'un très petit échantillon de textes universitaires, et de même pour la version anglophone. Pour autant, il existe de nombreux textes concernant les *green games* et les jeux sérieux de façon générale, et leur application

dans le monde universitaire visant à donner une perspective éducative à l'environnement par le biais des jeux vidéo.

La pertinence sociale de notre recherche réside dans le fait qu'en tant que média des plus importants dans le paysage culturel contemporain, le jeu vidéo a lui aussi un rôle dans sa façon de dépeindre l'environnement et la nature, et ainsi de conscientiser les joueurs et joueuses qui prennent part à l'expérience vidéoludique.

2 CHAPITRE II

CADRE THÉORIQUE

Pour tenter de répondre à la question de recherche posée plus tôt, il est nécessaire de placer les bases de notre cadre théorique, c'est-à-dire les différents champs d'études dont nous allons nous servir dans le cadre de ce projet. Dans un premier temps, nous nous intéressons à la théorie des cadres et à ses enjeux quant à la représentation de sujet dans les médias. À la suite de quoi, nous présenterons plus en détail les enjeux liés à la philosophie dystopique, plus précisément ceux en lien avec la dystopie dite critique. Enfin, nous aborderons plus en détail certaines approches en étude du jeu, comme l'approche ludonarrative, mettant en lumière les éléments ou mécanismes présents au sein des jeux vidéo, ainsi que l'approche sémiopragmatique, mettant en lumière l'étude des signes dans un contexte plus vaste que l'œuvre en elle-même.

2.1 La théorie des cadres ou *framing theory*

Comme nous l'avons vu plus tôt dans la problématique, les médias, qu'ils soient sur papier, sur internet, à la radio ou encore à la télévision, orientent l'information qu'ils couvrent. Cette orientation peut être étudiée à la lumière de diverses théories, telles que la théorie des cadres, que nous présentons dans la section qui suit. Avant cela, nous présenterons une définition des termes.

2.1.1 Nature et environnement

Les termes « nature » et « environnement » sont souvent confondus et utilisés en quasi-synonymes. Dans ce mémoire, nous privilégions des termes plus précis pour faire référence aux lieux urbains et aux lieux naturels. Ainsi, nous proposons d'utiliser les termes d'*environnement bâti* pour les premiers et d'*environnement naturel* pour les seconds. Pour l'Office québécois de la langue française, l'environnement naturel est un « environnement variable, mal connu et dépourvu de structures, dont l'existence n'est pas attribuable à l'activité humaine »[9], et quant à l'environnement bâti, il peut être défini comme « tout élément de l'environnement physique construit ou aménagé par l'être humain » selon l'Institut national de la santé du Québec.[10]

Lorsqu'employé seul, le terme d'environnement est qualifié comme « l'ensemble des conditions naturelles (physiques, chimiques, biologiques) et culturelles (sociologiques) susceptibles d'agir sur les organismes vivants et les activités humaines »[11] et est alors plus inclusif. Nous préciserons le type d'environnement (naturel ou bâti) lorsque nécessaire au sein de cette recherche.

---

[9] http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=8375946

[10] https://www.inspq.qc.ca/saine-alimentation-mode-vie-actif/environnements-favorables-sante/environnement-bati

[11] https://dictionnaire.lerobert.com/definition/environnement

2.1.2 Introduction générale

La théorie des cadres, ou *framing theory*, est utilisée au sein de plusieurs domaines d'étude conduisant alors au développement de plusieurs définitions et de différents objectifs selon le contexte dans lequel elle est utilisée.

2.1.2.1 Approche sociologique et psychologique des cadres

Dans les recherches qui ont comme utilisation celle des cadrages comme outil de compréhension d'un objet textuel, les cadrages peuvent être séparés en deux grandes approches. Pour Lemarier-Saulnier (2016), il existe l'approche dite sociologique, et l'autre dite psychologique. Avant tout, il est nécessaire de déterminer de quelle façon le cadrage est utilisé pour ainsi décider l'approche la plus utile (Lemarier-Saulnier, 2016 : 67) : c'est-à-dire comme concept, processus médiatique (comme pour Entman, 1993), processus mental ou bien encore comme paradigme.

Tout d'abord, l'approche sociologique « englobe donc les chercheurs tentant d'identifier, à travers les médias de masse, les visions du monde dominantes et la perception des individus à l'égard de divers éléments sociologiques », une approche particulièrement pertinente quant à notre projet, dans la mesure où nous tentons de mieux saisir les représentations de la nature au travers du jeu vidéo comme média de masse et l'un des plus influents. Toutefois, l'approche sociologique comporte ses limites, puisqu'elle ne pose pas la question de l'influence que le récepteur peut avoir sur sa propre réflexion face à l'information ou au message qu'il reçoit.

Dans l'approche psychologique, qui s'inscrit cette fois dans la lignée des sciences cognitives, l'objectif est d'étudier la façon dont les cadres médiatiques peuvent influencer le processus de prise de décision des individus (*Ibid* : 70). Selon cette approche, les cadres cherchent à susciter des émotions afin d'impacter la chaîne de

pensées du récepteur et de le mener à des conclusions plus ou moins préétablies[12] (Price, Tewksbury et Powers, dans Lemarier-Saulnier, 2016 : 71 [notre traduction]). Dans ce cas, on étudie aussi la capacité du récepteur à recevoir et négocier l'information. Tout comme l'approche sociologique, l'approche psychologique comporte ses propres limites. Dans ce cas, la plupart de ces recherches étudient les effets à court terme des cadres sur le processus de prise de décision, sans mesurer les effets sur le plus long terme.

2.1.2.2 Les cadres selon les auteurs Goffman et Entman

Au départ des théories sur le cadrage, en 1974, Goffman dans son livre *Frame analysis: An essay on the organization of experience,* décrit les cadres comme un phénomène humain, c'est-à-dire psychologique ou cognitif, selon lequel les individus interprètent tout ce qui se passe autour d'eux en fonction d'un cadre, qui leur est familier. Selon Goffman, il existe donc un cadre primaire, avec lequel les individus interprètent une première fois un événement ou une information et qui servirait deux fonctions : l'une dite naturelle, et l'autre dite sociale. La fonction naturelle interprète les événements comme des objets purement physiques et sans y attribuer aucune force sociale. Quant à la fonction sociale, elle ajoute une interprétation en lien avec les buts ou motivations d'autres individus, en prenant en compte l'idée selon laquelle cette fonction sociale du cadre primaire est elle-même basée sur la fonction naturelle.

Plus tard, on observe l'apport d'Entman (1993), pour qui les médias de masse construisent l'information qu'ils rapportent en décidant d'utiliser un certain

[12] « By activating some ideas, feelings, and values rather than others, then, the news can encourage particular trains of thought about political phenomena and lead audience members to arrive at more or less predictable conclusions. »

vocabulaire, certaines expressions ou images plutôt que d'autres. Selon cette perspective, la notion de cadre en communication peut être définie comme suit :

> To frame is to select some aspects of a perceived reality and make them more salient in a communicating text, in such a way as to promote a particular problem definition, causal interpretation, moral evaluation, and/or treatment recommendation for the item described (Entman, 1993 : 52).

Pour Entman (1993 : 51), l'analyse des cadres souligne la manière dont la conscience humaine peut être influencée grâce à la communication, que ce soit par le biais d'un discours, d'un roman, d'un reportage ou tout autre type de média.

Ces cadres interviennent donc tous les jours, que les individus en aient ou non conscience. En ce sens, ils interviennent dans la manière dont les individus communiquent entre eux, et par extension, dans les médias. Les cadres et leurs analyses peuvent alors être utiles pour convaincre une audience, construire un groupe autour d'intérêts similaires ou pour renforcer des valeurs. Il est intéressant de noter que les cadres sont autant définis par ce qu'ils incluent que par ce qu'ils omettent d'inclure : évoquer ou non certaines informations autour d'une réalité peut s'avérer critique dans la manière dont l'audience va réagir (Entman, 1993 : 54). Selon Nisbet et Mooney (2007 : 56), ils permettent d'organiser les idées en accord avec des valeurs déjà assimilées. En effet, les individus utilisent leurs prédispositions culturelles ou encore religieuses afin de filtrer les informations, tout en se concentrant sur les sources médiatiques déjà en accord avec leurs idées.

Les possibilités pour modifier ou remplacer un cadre par un autre s'avèrent limitées. Comme le mentionne Lakoff (2010 : 72), introduire un nouveau cadre n'est pas toujours possible, et une nouvelle manière de percevoir une réalité doit pouvoir avoir un sens dans le système déjà existant d'une audience pour faire effet.

2.1.2.3 Les cadres dans la communication

Dans le domaine de la recherche en communication, la théorie sur l'analyse des cadres est l'une des plus influentes. Il apparaît non seulement qu'elle est la théorie la plus fréquemment utilisée dans les recherches en communication, mais aussi la plus centrale (*closeness centrality*[13]) (Chung et al., 2012 : 999).

Plus intéressant encore, la théorie sur le cadrage permet de faire le pont entre les autres théories et groupes de théories utilisées en communication. Elle permet notamment de faire le lien entre plusieurs théories relatives aux médias de masse ou à la communication interpersonnelle (*Ibid* : 1000). Dans les communications dites de masse particulièrement, l'analyse de cadrage permet de mieux comprendre et décrypter les messages envoyés par un média à une audience plus large (*Ibid* : 989). Dans la section suivante, nous nous attarderons sur la notion de cadrage dans ces médias.

2.1.3 Cadrer l'environnement

2.1.3.1 Types de cadres récurrents en environnement

Au sein des médias de masse, cadrer l'environnement devient un enjeu essentiel, et peut avoir d'importantes conséquences sur la manière dont les individus recevant le message comprennent une nouvelle en lien avec la crise climatique ou le climat. À ce sujet, il apparaît qu'une grande majorité des individus ne possèdent pas de système de cadre qui leur permette de bien interpréter ces nouvelles en lien avec l'environnement

---

[13] La centralité ou *closeness centrality* est une méthode d'analyse visant à calculer la distance moyenne entre un nœud et tous les autres d'un même ensemble. Ici, il s'avère que la théorie des cadres ou *framing thoery* est celle dont la distance est en moyenne la plus courte avec l'ensemble des autres théories.

naturel, dans la mesure où l'environnement est largement cadré de façon à percevoir la nature comme une entité séparée de l'ensemble de l'humanité (Lakoff, 2010 : 76-77).

Pour Newman et Nisbet (2015), malgré l'idée que les cadres portant sur les changements climatiques dans les médias diffèrent selon les régions du monde, il est possible d'offrir un sommaire des cadres existants sur l'environnement autour desquels les études tendent à s'accorder. Nous les aborderons ici avant de détailler l'un d'entre eux avec plus de précisions, celui dit apocalyptique.

Nous appuyant sur les propositions de Newman et Nisbett (2015), nous pouvons résumer les cadrages existants comme suit :

- Le cadrage du progrès social (*social progress*), qui oriente l'information autour de l'amélioration de la qualité de vie, ainsi vers la recherche de solutions en accord avec le développement durable[14].
- Le cadrage du développement économique et de la compétitivité (*economic development*, *competitiveness*), qui oriente le message en fonction de la croissance économique, des risques et des bénéfices du marché, ou bien encore la compétitivité locale, nationale ou internationale.
- Le cadrage de l'éthique ou de la morale (*ethics*, *morality*), qui discute de ce qui est bien, ou mal, ainsi que de l'éthique religieuse ou de l'éthique de l'utilisation des ressources naturelles.

---

[14] https://www.environnement.gouv.qc.ca/developpement/definition.htm « Au Québec, le développement durable s'entend donc d'un développement qui répond aux besoins du présent sans compromettre la capacité des générations futures à répondre aux leurs. Le développement durable s'appuie sur une vision à long terme qui prend en compte le caractère indissociable des dimensions environnementale, sociale et économique des activités de développement. »

- Le cadrage dit de l'incertitude scientifique ou technique (*scientific*, *technical uncertainty*), déjà évoquée plus tôt et qui oriente l'information en fonction de la connaissance et de l'expertise scientifique, pour prendre des décisions.
- Le cadrage dit de la responsabilité publique et de la gouvernance (*public accountability*, *governance*), qui transmet un message en fonction de l'intérêt public ou privé d'une décision, de l'équité, la transparence ou le contrôle.
- Le cadrage dit de la voie alternative ou du milieu (*middle way*, *alternative path*), qui cadre l'information selon l'idée qu'il est possible de trouver un compromis, un troisième moyen de répondre à une problématique et qui puisse contenter toutes les parties.
- Le cadrage dit du conflit ou de la stratégie (*conflict*, *strategy*), qui oriente l'information en fonction des acteurs qui ont le pouvoir, qui gagnent ou qui perdent le débat d'opinion, mais aussi la stratégie de ces acteurs.
- Enfin, le cadrage dit fataliste, apocalyptique ou de la boîte de Pandore (*fatalism*, *pandora's box*, *runaway science*), qui cadre l'information en fonction de l'idée selon laquelle il est trop tard pour retourner en arrière, la catastrophe est déjà lancée, et hors de contrôle.

Pour Mateu et Domínguez (2019), on prend aussi en compte de nouveaux types de cadrage, tels que celui de la beauté (*beauty*), du symbole d'identité (*identity symbol*), du droit des citoyens (*citizen right*), ou bien de valeur de l'écosystème (*ecosystem value*) (Mateu et Domínguez, 2019 : 278-279).

En définitive, ces cadres n'illustrent pas une politique en particulier : chacun de ces cadrages peut être utilisé en fonction d'argument qui lui est favorable, défavorable ou bien neutre (*Ibid*).

2.1.3.2 La rhétorique apocalyptique ou *apocalyptic frame*

Parmi les différents cadres médiatiques évoqués plus haut sur la thématique environnementale, le cadrage dit fataliste ou apocalyptique fait partie de ceux qui attirent plus particulièrement notre attention, dans la mesure où les jeux représentant la nature prennent place souvent dans des univers apocalyptiques ou post-apocalyptiques, il est donc plausible que ce cadre y soit plus représenté. De plus, il existe une tendance à lire les changements climatiques comme un événement apocalyptique dans ces jeux et plus généralement dans les médias (Keller, dans Foust et Murphy, 2009 : 152).

Dans un contexte fataliste, l'aspect apocalyptique est retenu ici comme une temporalité linéaire soulignant un catastrophique point de non-retour, plus ou moins à l'écart des capacités humaines (Brummett, dans Foust et Murphy, 2009 : 154). Les études ont mis en lumière deux manières de cadrer la thématique apocalyptique : le cadre apocalyptique tragique (*tragic apocalypse*), et le cadre apocalyptique comique (*comic apocalypse*) (Foust et Murphy, 2009 : 154).

Le cadre apocalyptique tragique peut être défini comme un cadre dans lequel le réchauffement climatique est dû au destin cosmique. L'utilisation d'un certain vocabulaire ou de certaines formes de discours, tel que le fait d'affirmer qu'un événement va arriver, est un signe de raccourcissement du temps et par conséquent, de rapprochement vers l'événement apocalyptique, réduisant ainsi le potentiel de l'action humaine. Une grande partie des individus ne commence à se soucier d'un événement tragique que lorsqu'il est déjà trop tard. Selon Foust et Murphy (2009 : 161), ce type de cadre, qui perçoit le réchauffement climatique comme un événement extrahumain mené par des forces cosmiques a pour conséquence de réduire le sens des responsabilités humaines dans la lutte pour l'environnement, tout en mettant l'accent sur des scientifiques vus comme des alarmistes.

Pour sa part, le cadre apocalyptique comique peut être défini comme un cadre dans lequel les individus sont vus comme des fauteurs pouvant toutefois influencer, dans une certaine limite, le destin lié au réchauffement. Ce cadre suggère que les individus ont des possibilités à plusieurs moments de la narration, sans pour autant certifier que ces événements soient contrôlables. En réalité, la fin tragique des changements climatiques est une fin potentielle, mais pas la seule, et ce discours prend la menace du réchauffement comme réelle en soulignant un aspect tragique, mais pas total. Le cadre apocalyptique comique donne aux individus l'idée qu'ils peuvent prendre action contre les changements, plutôt que de limiter leur expression à la résignation totale. Il donne un agenda plus flexible et fait naître l'idée que le réchauffement peut être, en partie, résorbé (*Ibid*).

Pour certains chercheurs, le discours apocalyptique est nécessairement ambivalent dans la mesure où il permet de donner de l'espoir aux individus, et ce même dans les pires scénarios, permettant une forme de coexistence entre les volets tragiques et comiques (*Ibid* : 153). Il apparaît pour autant que le cadrage apocalyptique dit tragique ne soit pas celui à privilégier comme stratégie de rhétorique et de communication efficace pour inciter aux changements de comportement.

2.2 Philosophies utopique et dystopique : état des lieux théoriques

Nous avons déjà quelque peu abordé les concepts d'utopie et de dystopie dans notre problématique. Ici, nous nous attarderons particulièrement sur les notions de dystopie et de dystopie critique afin de mieux comprendre la façon dont le jeu vidéo comme nouveau média peut permettre une lecture critique et une prise de conscience de l'enjeu environnemental.

2.2.1 Définition de la dystopie

La pensée dystopique s'inscrit dans une perspective bien différente de l'utopie. Dans ce mode, on dépeint non pas une société évoluant dans une parfaite harmonie, mais au contraire, une société et ses dérives les plus intenses. On peut ainsi évoquer des désastres technologiques, politiques, mais aussi environnementaux comme origine de la dystopie (Tulloch, 2009 : 1). Elle permet aussi de révéler les peurs et les grands questionnements de l'époque dans lesquelles elle est produite, écrite ou filmée. La première utilisation du terme de dystopie est attribuée à John Stuart Mill lors d'un discours de 1868 au parlement britannique[15]. Dans son acception classique, la dystopie peut être définie comme :

> A non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space that the author intended a contemporaneous readert to view as considerably worse than the society in which that reader lived (Sargent, 1994 : 9).

À la différence de l'utopie, la dystopie a donc pour objectif de décrire la société au travers de ses tendances négatives, et ainsi de présenter une civilisation aux prises avec ses démons dont les possibilités d'échapper au monde dystopique sont faibles. La dystopie peut évoquer les conséquences de mauvaises politiques ou encore d'habitudes de vie non durables dans leurs formes extrêmes et transformer ainsi ces événements en conditions de création de ladite dystopie (Schulzke, 2014 : 323). En effet, ce genre est caractérisé par un pessimisme très fort, un cynisme ambiant dont les conséquences apparaissent désastreuses pour les individus évoluant dans ladite société : ils n'ont aucun moyen d'éviter la situation et en subissent les dérives. Ainsi, la dystopie présente

---

[15] http://hyperbate.fr/dystopiae/dystopies-et-utopies/

un abord éminemment critique de la société, et tente d'éclairer les tendances négatives du présent. En représentant les dérives de notre société actuelle et leurs conséquences potentielles sur les individus, elle montre ce vers quoi nous allons, et les raisons pour lesquelles il est nécessaire d'agir. Mais en plus de la prémisse pessimiste, la dystopie classique se caractérise par l'idée que l'espoir est seulement permis en dehors de l'œuvre, sans jamais vraiment faire surface en son sein. L'espoir réside alors dans les actions que le spectateur, ou le joueur peut prendre en dehors de l'œuvre elle-même. Il apparaît donc impossible de surmonter le régime dystopique duquel les individus semblent prisonniers (Farca, 2018 : 77-78).

Tout comme pour l'utopie, la dystopie se manifeste sous plusieurs formes et sous-genres, tels que la dystopie classique présentée plus tôt, l'anti-utopie ainsi que la dystopie critique. Elle existe aussi selon plusieurs contextes et peut critiquer diverses facettes d'une société, telles que les régimes oppressifs, le système capitaliste, les dangers de la science et de la technologie, ou encore la nature humaine (Farca, 2018 : 133, 141, 147, 149). Dans la prochaine section, nous étudierons plus en détail la dystopie dite critique et ses enjeux en relation avec le jeu vidéo. À l'inverse de l'anti-utopie, qui ne laisse pas de place à l'espoir, l'intérêt principal de la dystopie critique réside dans cette idée d'espoir que l'œuvre laisse aux personnages pour qu'ils échappent à la situation problématique dans laquelle ils sont.

2.2.2 Dystopie critique et enjeux

2.2.2.1 Définition de la dystopie critique

De façon générale, la dystopie dite critique respecte la même idée d'une représentation des dérives de la société poussées à l'extrême. Comme mentionné un peu plus haut, c'est dans le traitement de l'espoir que réside finalement la plus grande différence. En effet, la dystopie critique peut se définir comme :

> A non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space that the author intended a contemporaneous reader to view as worse than contemporary society but that normally includes at least one eutopian enclave or holds out the hope that the dystopia can be overcome and replaced with eutopia. (Sargent, 2001 : 222).

L'intérêt principal de la dystopie critique réside donc dans le fait qu'elle inclut l'espoir, la possibilité pour les individus vivant dans cette société de renverser le régime et de retrouver une forme d'utopie (Farca, 2018 : 91). Ainsi, elle permet d'ouvrir « un espace de contestation et d'opposition »[16] (Moylan et Baccolini, dans Farca, 2018 : 85 [notre traduction]) et ainsi empêcher la société de tomber dans un cynisme systémique, et plutôt d'explorer différentes voies pour en sortir (Schulzke, 2014). Peter Fitting mentionne aussi l'idée que la dystopie critique permet d'identifier « comment la situation dystopique est apparue autant que ce qu'il devrait être fait pour résoudre ladite situation »[17] (Fitting, dans Farca, 2018 : 90 [notre traduction]). Cela donne alors l'opportunité au joueur de saisir les circonstances qui ont mené à cette situation à partir du présent (*Ibid*). Au sein de la dystopie critique, « l'espoir est laissé entre les mains du joueur en le confrontant à un monde du jeu offrant des opportunités virtuelles d'être actualisé » (Farca, 2018 : 86).

Toutefois, pour Farca, la dystopie critique se divise en variantes, relativement proches, mais dont la distinction est nécessaire. Contrairement à la dystopie classique, qui ne comporte pas de zone d'espoir au sein de l'œuvre, la dystopie critique quant à elle, en contient nécessairement, mais son implémentation varie. Dans la première variante, l'espoir potentiel de renverser la dystopie existe au sein du jeu, mais est déterminé par

---

[16] « opens a space of contestation and opposition »

[17] « an explanation of *how the dystopian situation came about as much as what should be done about it*. »

le système du jeu et sa narration (*Ibid* : 93). Le joueur dépend donc d'un tracé dont il n'est pas maître : l'issue du jeu est d'ores et déjà scellée en amont par le système, et le joueur ne peut pas négocier la manière de sortir de la dystopie. Malgré tout, la dystopie critique dans sa première variante est caractérisée par une issue du jeu comme étant pleine d'espoir ou ambigüe.

Dans la seconde variante, la dystopie critique se caractérise par l'idée que l'espoir de renverser la dystopie est ici négocié entre le système de jeu et le joueur. Le joueur a donc le choix de participer et de mener la société vers le changement, ou bien de ne rien faire et alors de la laisser périr. La narration au sein du jeu est dans ce cas construite de sorte que le joueur puisse ou non actualiser le potentiel espoir de libérer la société de son emprise dystopique. L'issue du jeu peut donc être optimiste, ambigüe ou pessimiste selon les choix faits par le joueur.

2.2.2.2 Enjeux ludiques

Cette seconde variante de la dystopie critique mène à un point qui nous interpelle particulièrement, fondé sur l'idée que le jeu vidéo semble le meilleur médium pouvant accueillir des œuvres dites dystopiques. Effectivement, selon Farca (2018 : 90) la dimension ludique du jeu vidéo permet de déployer le potentiel critique de la dystopie à son maximum.

En comparaison aux œuvres littéraires ou cinématographiques, le joueur a un rôle essentiel à jouer au sein de l'œuvre. C'est de lui et de ses possibilités dans l'univers du jeu que dépend l'avenir de la société dystopique, alors qu'il n'est que spectateur à la lecture d'un roman ou lors du visionnement d'un film. Le genre dystopique devient dynamique lorsqu'il est relayé dans un jeu (*Ibid* : 92). Ce genre est aussi particulièrement propice à l'étude de l'agentivité laissée au joueur par les concepteurs, afin d'analyser la capacité que peut avoir le joueur de résoudre une situation

(Tulloch, 2009 : 2). Le joueur peut ainsi expérimenter différents choix et observer les conséquences, positives ou négatives de ses actions (Farca, 2018 : 92), en ayant toujours l'option de recommencer au besoin. La dystopie critique, d'autant plus dans sa seconde variante, met ainsi en place des stratégies narratives et des mécanismes de *gameplay* dont le but est de donner le choix au joueur : il devient un participant actif et devient le dernier espoir pour sortir de l'instance dystopique (Schulzke, 2014: 316).

En ayant le choix, le joueur peut aussi décider de laisser la société en l'état, ce qui n'altère toutefois pas le poids critique de la dystopie : le joueur est tout aussi engagé et l'issue finale repose alors sur les choix narratifs plutôt que sur la capacité critique du médium (tout comme lorsque l'issue finale est positive).

Cependant, il est nécessaire de rappeler que le jeu, malgré les possibilités en tant que médium, n'en reste pas moins limité. D'une part, la narration, qu'elle laisse ou non le choix de l'issue finale, prend fin à un moment donné ou à un autre, tandis que les technologies limitent quelque peu certaines possibilités mécaniques au sein du jeu (Tulloch, 2009 : 2).

2.2.2.3 Enjeux sociétaux

Dans une dynamique plus large que celle de l'espace de jeu, la dystopie critique dispose d'outils pour permettre la critique de la société dans son ensemble. Lorsqu'elle est associée à un univers apocalyptique ou post-apocalyptique, il existe alors des enjeux relatifs à la société.

Plus précisément, lorsque l'on évoque la figure du *zombie*, ou mort-vivant, on évoque plus largement un contexte social brisé et dans lequel l'apparition de cette menace que

sont les morts-vivants est en lien avec un « drame humain »[18] (Reed et Penfold-Mounce, 2015 : 124 [notre traduction]). En ce sens, ces derniers sont le symbole des victimes sociales de l'austérité et de la précarité que la société capitaliste contemporaine créée (Pérez-Latorre, 2019 : 890-891). Au-delà de la figure monstrueuse que ces derniers représentent dans l'imaginaire collectif, il apparaît que les *zombies* sont les victimes collatérales du mode de vie capitaliste dans lequel nous vivons, et qui voit les écarts de revenus et de richesses se créer, avec les plus riches et donc les plus puissants d'un côté, face aux plus pauvres et donc démunis (*Ibid*).

2.3 Approche générale en *game studies*

Le champ théorique entourant l'étude du jeu, ou *game studies,* est assez récent, et malgré sa qualité d'objet médiatique, le jeu vidéo a de particulier qu'il permet une profonde interaction avec le spectateur, qui devient un joueur. Ainsi, il semble pertinent de s'intéresser aux approches liées aux jeux vidéo, telles que l'approche ludonarrative, qui nous permet d'étudier les divers éléments qui peuvent constituer une œuvre vidéoludique, ou bien encore l'approche sémiopragmatique adaptée au jeu, qui nous permet de mieux comprendre les signes et les significations en lien avec notre thématique.

2.3.1 Origines et caractéristiques de l'approche ludonarrative

Longtemps en études du jeu vidéo, plusieurs débats ont marqué puis fait évoluer et avancer la recherche. Parmi eux, le débat entre ludologie et narratologie a été l'un des fondateurs dans le domaine et a permis de façonner les *game studies* pendant des années

[18] « human drama »

et ce, à l'international. Ce débat consiste, en résumé, à opposer l'aspect interactif du jeu (son système, ses règles), à son aspect narratif (son scénario, son univers). Dans ce contexte, les narratologues, qui mettent l'accent sur la narration d'un jeu vidéo, s'accordent sur l'idée selon laquelle les jeux vidéo permettent l'émergence de nouveaux modes narratifs qui peuvent être étudiés à partir des théories issues de la science de la narration, ou narratologie (Arsenault, 2014 : 475). Face à cela, les chercheurs en faveur de la ludologie estiment que les différences fondamentales entre les jeux et les récits non interactifs requièrent la création et l'utilisation de nouveaux outils conceptuels spécifiques à l'étude des jeux vidéo.

Pour autant, l'une des issues apportées par ce débat repose sur l'idée selon laquelle l'aspect narratologique d'un jeu est fortement en lien avec son aspect ludique : on entre alors dans une approche dite ludonarrative. En effet, l'interaction entre les règles et la fiction symbolise la spécificité du jeu vidéo (Juul, 2011 : 176-177). Les deux concepts présentés plus tôt sont alors vus comme complémentaires et non plus en opposition.

Dans le cadre de notre recherche, il est pertinent d'étudier et de potentiellement créer des liens entre certains mécanismes présents dans les jeux et la mise en place d'une dystopie critique. Dans la section suivante, nous détaillerons les mécanismes principalement liés à la narrativité d'un jeu, avant d'étudier, plus en profondeur, ceux liés à l'interaction.

2.3.1.1 Les éléments narratifs

La fiction peut être étudiée comme un ensemble de signes que le jeu présente ou tel un ensemble d'indices que le joueur interprète à sa manière (Juul, 2011 : 2). En termes fictionnels, le jeu vidéo est « extrinsèquement » narratif, dans la mesure où il peut véhiculer un récit au moyen de techniques cinématographiques ou littéraires. Mais, il

est l'est aussi « intrinsèquement », dans la mesure où les actions du joueur ont une portée narrative au sein de l'univers diégétique (Arsenault, 2014 : 478-479).

Dans les études en jeu vidéo, il est intéressant de distinguer deux types d'histoire évoluant en parallèle. D'une part l'histoire scénarisée, ou intégrée, que l'on peut définir comme le récit prédéterminé par les concepteurs, inscrit dans le programme du jeu et sur lequel le joueur n'a pas d'emprise. Et d'autre part, l'alterbriographie, ou récit émergent, qui est la partie de l'histoire générée par les actions du joueur, que celui-ci actualise de manière plus ou moins consciente (Pearce, Salen et Zimmerman, dans Calleja, 2011 : 115-117).

L'histoire scénarisée peut être présentée au joueur sous diverses formes (Calleja, 2011 : 120-121) :

- Les cinématiques, ou *cut-scene,* correspondant à « une séquence vidéo non jouable qui peut-être mobilisée pour servir de transition ou pour souligner les moments marquants du scénario d'un jeu » (Barnabé, 2018 : chapitre 2 : 3). À ce titre, on observe deux catégories : l'une correspondant aux « scènes créées à partir du moteur graphique du jeu » et qui ne diffèrent des phases jouables que par leur non-interactivité, ce sont plus souvent des *cut-scene*. Et l'autre, correspondant à des « séquences vidéo prérendues », et donc calculées d'avance, profitant ainsi d'un rendu graphique plus évolué (*Ibid*).
- Les actions contextuelles ou *QTE* (*Quick Time Events*), qui sont des scènes cinématiques interactives durant lesquelles s'affichent une série de commandes que le joueur doit presser rapidement, et dans le bon ordre afin que l'action se poursuivre (*Ibid* : 11).
- Les objets du monde, pour Fanny Barnabé, désignent « l'ensemble des éléments qui appartiennent intégralement à l'univers du jeu et avec lesquels une interaction est possible » (*Ibid* : chapitre 3 : 59). En ce sens, ils diffèrent de

l'interface (menus, barre de vie), qui n'appartient pas intégralement à l'univers du jeu et de l'environnement, ou décor, élément avec lequel il n'est pas possible d'interagir. Mais pour être tout à fait utiles au joueur, les objets doivent être repérables et donc se différencier des éléments de décor ou de l'environnement en général, à l'aide d'une texture différente, d'un effet de surbrillance ou de tout procédé qui attire le regard de l'avatar (Barnabé, 2018 : chapitre 3 : 62). Ils permettent de faire avancer le récit tout en donnant l'illusion au joueur qu'il a le contrôle de l'évolution du scénario (Barnabé, 2018 : chapitre 3 : 65-66).

- Les personnages non joueurs (PNJ) sont les personnages rencontrés au fil du récit qui permettent l'avancée de celui-ci. Pour Fanny Barnabé, « ils incarnent la dimension ¨humaine¨ de l'univers représenté, son caractère habitable » (*Ibid* : chapitre 2 : 84). Leur rôle est d'autant plus important qu'ils peuvent devenir le symbole d'un sentiment ou d'une émotion pour un joueur : lorsque l'un des personnages est régulièrement inscrit dans un certain dispositif, tel que l'angoisse, le joueur peut alors ressentir une certaine tension lorsqu'il le voit apparaître (*Ibid* : 85). L'identité de ces personnages peut alors se construire selon quatre niveaux. En premier lieu, le niveau visuel soit « le design graphique et les animations » comme la démarche ou l'attitude durant un dialogue (*Ibid* : 91). En second lieu, le niveau sonore, qui correspond aux différentes prises de parole, soit la voix, mais aussi ce qui est dit et sur quel ton. Le niveau sonore est aussi défini par les bruitages ou certaines musiques (*Ibid* : 92). En troisième lieu, les personnages disposent d'une identité ¨ludique¨, correspondante aux actions qu'ils peuvent ou ne peuvent pas faire dans l'univers fictionnel dans lequel ils s'inscrivent. En dernier lieu, les personnages sont identifiés par leur aspect narratif, qui prend en compte les trois niveaux d'identité exprimés plus tôt, et permet, en plus de transmettre des informations au joueur, de faire avancer le récit (*Ibid* : 94).
- Enfin, la narration peut apparaître sous forme de texte, soit l'un des aspects fondamentaux du jeu avec un récit. Depuis l'apparition des premiers jeux

> d'aventure, exclusivement textuels, cet élément est resté ancré malgré les nouveaux moyens de transmettre l'information au joueur (*Ibid :* chapitre 2 : 28). En effet, fortement inspiré de la littérature et du cinéma, le jeu vidéo a, par mimétisme, conservé l'utilisation des textes, qui sont aussi, du point de vue technique, plus simple à mettre en place et ne freinent pas la mise en scène (*Ibid*). Ils sont donc un moyen d'informer le joueur au même titre que les cinématiques, et peuvent s'exprimer selon deux façons : le *push narrative*, et le *pull narrative*.

Le *push narrative* correspond à un type de récit qui se dévoile de lui-même, de manière automatique à certains points de l'histoire grâce à des cinématiques par exemple. Quant au *pull narrative*, il correspond au type de récit qui doit être activé par l'action du joueur, par l'entremise d'objets que le joueur utilise, ou bien de dialogues que ce dernier lance avec d'autres personnages (Ken Levine, dans Calleja, 2011 : 122-123).

Quant au récit alterbiographique, généré par le joueur, celui-ci peut se focaliser sur le joueur dans l'univers du jeu ou sur l'entité individuelle ou collective que contrôle le joueur (Calleja, 2011: 124-125).

Les éléments narratifs, en plus de nourrir le scénario et d'immerger le joueur dans un univers à part entière, peuvent permettre un apprentissage plus simple et plus efficace des règles, élément ludique essentiel à l'interaction d'un jeu. Dans la prochaine section, nous aborderons le second aspect de l'approche ludonarrative, celui lié au ludique, soit la jouabilité (*gameplay*).

2.3.1.2 Les éléments ludiques

Tel que mentionné plus tôt, l'étude complète d'un jeu prend son intérêt lorsque la narration est combinée à l'aspect interactif du jeu, c'est-à-dire sa jouabilité. Elle peut

être définie comme étant la manière dont le jeu est joué lorsque le joueur tente de relever ses défis et interprète les règles à sa façon (Juul, 2011 : 5). De ce fait, la jouabilité repose sur l'interaction entre les règles, la poursuite d'un ou plusieurs objectifs par le joueur et ses compétences et ses méthodes (Juul, 2011: 91). Cela se traduit dans le jeu par plusieurs éléments que sont notamment les règles et les choix.

Les règles peuvent être définies comme un ensemble d'instructions qui limitent les possibilités du joueur (Salen et Zimmerman, 2004 : 22), tout en permettant certaines actions pour un sujet donné (Juul, 2011 : 57). Toutefois, les règles ne font pas que limiter, puisqu'elles donnent un sens particulier aux actions possibles, ainsi qu'une structure cohérente et dont la difficulté est graduelle, sans quoi le joueur serait en mesure d'atteindre l'objectif d'un seul coup. Le système de règle permet alors au joueur de prendre du plaisir (*Ibid* : 19). Mais elles peuvent aussi être manipulées ou contournées au sein même du jeu, comme la possibilité de changer le mode de difficulté du jeu, ou l'introduction de codes de triche dans certaines œuvres vidéoludiques (Barnabé, 2018 : chapitre 3 : 150).

La notion de choix est posée ici comme l'ensemble des possibilités ayant un impact concret et irréversible du joueur sur le jeu et son récit, et non pas simplement comme l'ensemble des actions possibles au sein de l'univers du jeu (*Ibid* : 152). Il peut alors s'agir de choisir un itinéraire plutôt qu'un autre ou d'accepter ou refuser une mission ou une quête. Les choix permettent donc de « véhiculer une certaine éthique ou conception du monde, ils entraînent la responsabilisation du joueur, font naître chez lui un lien émotionnel très fort avec la diégèse » (*Ibid* : 153). Il existe des choix relatifs aux dialogues avec les personnages non joueurs qui peuvent avoir une influence directe sur l'histoire scénarisée, ou simplement sur le récit vidéoludique du joueur (*Ibid* : chapitre 2 : 37) de même que des choix qui portent sur des actions ou itinéraires, en dehors des dialogues qui peuvent avoir différentes conséquences, du plus au moins utile pour le récit (*Ibid* : 39), passant du fondamental à l'anecdotique, mais aussi

illusoire (qui donne l'illusion du choix alors que cela n'a en réalité pas d'effet sur le jeu).

C'est finalement au joueur que revient la tâche d'actualiser le scénario à travers plusieurs choix : fictions et règles semblent, dans une certaine mesure, indissociables pour étudier le contenu d'une œuvre vidéoludique en profondeur.

2.3.2 Origines et caractéristiques de l'approche sémiotique

Dans le but d'étudier les représentations de l'environnement et de comprendre en quoi la dystopie critique permet une prise de conscience et d'action en lien avec l'environnement dans un jeu vidéo, il semble pertinent de regarder de plus près la manière dont ces représentations cherchent à créer du sens, pour celui ou celle qui joue. L'utilisation de l'analyse sémiotique semble alors pertinente pour répondre à notre question de recherche.

La sémiotique comme champ de recherche concerne l'étude des signes, et la manière dont ces signes, ensemble, produisent du sens pour les individus. Un signe peut donc être un mot, une image, un son, un objet, ou tout élément qui met en relation la notion de signifié et celle de signifiant (Bezemer et Jewitt, 2009 : 3-4). Ici, le signifié apparaît comme le sens qu'un individu devine d'un mot et le signifiant comme le mot en lui-même, soit les lettres qui composent ce mot.

La genèse de la sémiotique est souvent attribuée aux travaux de Charles S. Peirce (publiés en français en 1978), et notamment pour ses recherches qui définissent un signe comme une triade. Un signe est alors composé de trois éléments : le *representamen*, c'est-à-dire le signe en tant que tel (un mot, un son, un geste, etc.) qui dénote l'*objet*, c'est-à-dire le signe dans la réalité, dans un contexte précis et ce grâce à un *interprétant,* c'est-à-dire la définition que les individus partagent de ce signe qui

permet de lier le *representamen* à son *objet* et de lui donner un sens particulier. La discipline se développe en trois courants que sont la sémantique, qui étudie spécifiquement la relation entre les signes et ce qu'ils signifient, la syntaxe, qui étudie les relations entre les signes eux-mêmes et la pragmatique, qui étudie la relation entre les signes et leurs utilisateurs. Le champ d'études de la sémiotique a bien sûr évolué au fil du temps, mais les grandes lignes que nous venons de présenter s'appliquent toujours.

Les travaux de Roland Barthes (1961) nous permettent d'élargir un peu plus les perspectives sur l'étude des signes. En effet, ces travaux se focalisent sur les notions de dénotation et de connotation de l'image. La dénotation caractérise alors la propriété qu'a un signe à renvoyer à un objet extérieur à la langue et la connotation renvoie à toutes les valeurs supplémentaires du signe. En somme, le signifiant et le signifié d'un signe renvoient à l'idée de dénotation, et créent alors un genre de nouveau signe renvoyant à la connotation. À cela, Joly (2015) ajoute qu'une image « veut toujours dire autre chose que ce qu'elle représente au premier degré », soit la dénotation (Joly, 2015 : 68). Cette introduction générale à la sémiotique nous permet d'aborder dans la prochaine section la notion dite de sémiopragmatique.

2.3.2.1 Analyse sémiopragmatique

En partie basée sur la sémiotique, la sémiopragmatique est une approche en lien avec le courant pragmatique. C'est dans les travaux de recherche de Roger Odin qu'on peut retrouver la genèse de l'approche, et dans son ouvrage *De la fiction* (2000), que l'on retrouve une démonstration complète et adaptée à l'étude de la fiction. À l'origine en lien avec le cinéma, cette approche prend son sens avec tout objet audiovisuel en général, dont notre objet qu'est le jeu vidéo. En ce sens, on peut définir cette approche comme :

> La sémiopragmatique est un modèle de (non-) communication qui pose qu'il n'y a jamais transmission d'un texte d'un émetteur à un récepteur, mais un double processus de production textuelle : l'un dans l'espace de réalisation et l'autre dans l'espace de la lecture. Son objectif est de fournir un cadre théorique permettant de s'interroger sur la façon dont se construisent les textes et les effets de cette construction (Odin, 2000 : 10)

Cette définition permet de mettre l'accent sur l'aspect pragmatique qu'est celui de comprendre non seulement les modalités qui ont conduit à la création d'une œuvre, mais aussi les effets que celle-ci peut avoir sur l'individu qui reçoit ou assiste à ladite œuvre. Elle a donc cet intérêt de saisir comment une œuvre peut faire émerger un affect chez l'individu.

Cette approche intervient alors dans ce qu'Odin appelle un espace de communication, soit « un espace où est produit un effet de communication », et où « les partenaires ont le sentiment de communiquer alors qu'il y a seulement convergence entre les deux procès de production de sens » (*Ibid* : 12). Ces espaces existent partout et son régi par des « modes de production de sens et d'affects qui conduisent chacun à un type d'expérience spécifique » tels que les modes spectacularisant, documentarisant, fabulisant, fictionnalisant, artistique, etc (*Ibid* : 11).

Parmi eux, c'est au mode fictionnalisant qu'Odin s'intéresse particulièrement et qu'il qualifie alors comme le mode qui « conduit à vibrer au rythme des événements fictifs racontés » et menant à « l'effet fiction » (*Ibid*). Et s'il semble que l'individu destinataire de la production puisse faire fonctionner n'importe quel mode, il est en réalité soumis à « des contraintes qui limitent plus ou moins cette possibilité » comme des contraintes internes au texte, mais aussi externes : langues, culture, psychologie ou encore institutions (*Ibid*).

Pour expliquer les dessous du mode fictionnalisant, il convient d'étudier et ainsi de mieux saisir comment une fiction est construite et comment l'effet fiction peut émerger.

Dans un premier temps, la fiction suppose l'existence et la création d'un monde, d'une diégèse, soit « tout ce qui appartient, dans l'intelligibilité […] à l'histoire racontée ou présupposée par la fiction du film » (Souriau, 1953 : 7). Pour ce faire, plusieurs étapes sont nécessaires telles que la figurativisation, l'impression de réalité ou encore l'effacement du support (Odin, 2000 : 23). Dans un second temps, il doit exister un récit qui entoure et structure ce monde (*Ibid* : 26). La narration intervient alors par le biais de plusieurs instances énonciatrices : le narrativiseur, le monstrateur, le narrateur, le responsable du discours et par le biais de quatre processus : la narrativisation, la monstration, la narration et la discursivisation (*Ibid* : 36). Par la suite, Odin évoque le concept de mise en phase qu'il définit comme le processus qui « conduit à vibrer au rythme de ce que le film me donne à voir et à entendre », processus en lien avec la participation affective qu'un individu a avec l'œuvre qu'il regarde (*Ibid* : 38). Il ajoute qu'il existe quatre moyens de repérer les effets affectifs de la fiction sur individu, dont le plus commun étant d'étudier les réactions « affectives et morales aux actions et aux valeurs que les personnages proposent » (*Ibid* : 39). Ces réactions ont donc à voir avec les émotions et sont uniques à chaque individu séparément et indépendamment des autres, et peuvent même évoluer pour un même individu à travers le temps, selon l'âge ou le contexte dans lequel l'œuvre existe (*Ibid*). La notion de mise en phase, lorsqu'elle a rapport à la narration, devient « un formidable opérateur pour me faire adhérer aux valeurs exprimées par le récit » (I*bid* : 45). Enfin, l'effet fiction peut émerger si la structure énonciative est mise en place au prix d'un énonciateur fictif, ainsi que d'un énonciateur réel (*Ibid* : 54). Dès lors que les différents processus cités plus tôt existent ensemble, alors l'effet fiction peut avoir lieu, et l'approche sémiopragmatique peut donc permettre de saisir la manière dont une production, utilisant par exemple le mode ficionnalisant, fonctionne dans l'espace de communication dans lequel elle intervient en relation avec l'individu qui lit (*Ibid* : 72).

Ce mode est d'autant plus intéressant que les jeux vidéo ont un fort potentiel fictionnel. Malgré qu'elle ne considère pas les notion d'interaction et de jouabilité, l'approche

sémiopragmatique permet l'étude du jeu vidéo en tant que fiction tout en révélant plusieurs éléments en phase avec l'approche ludonarrative. L'approche sémiopragmatique ajoute ainsi à celle ludonnarative la possibilité de saisir le contexte de production de l'œuvre fictionnelle, mais aussi les effets affectifs que l'œuvre peut faire émerger chez un individu. Nous aborderons plus spécifiquement en quoi les deux approches se rejoignent et comment il est possible de les croiser dans notre prochain chapitre sur la méthodologie.

Finalement, ce cadre théorique est en mesure de nous permettre de préciser notre objectif. D'abord, le cadrage appliqué à l'étude des médias, nous permet de mieux saisir la manière dont les cadres sont utilisés pour évoquer la problématique environnementale dans une publication et par extension, d'un jeu. Ensuite, la dystopie critique, quelle que soit sa variante, nous donne la possibilité de mieux comprendre la manière dont un jeu vidéo, contextualisé dans un monde dystopique, peut critiquer tout ou partie d'une société, tout en permettant d'installer une prise de conscience, puis d'action. Enfin, l'approche ludonarrative, qui permet d'unifier l'aspect narratif d'un jeu à son aspect interactif, nous permet de comprendre et d'expliquer la façon dont un jeu vidéo est structuré, et ainsi, quels mécanismes, narratifs et ludiques, peuvent permettre de favoriser un phénomène tel que la dystopie critique.

Enfin, grâce à l'apport de la sémiopragmatique, il devient possible d'étudier l'œuvre dans un contexte plus large et de saisir la façon dont ces productions créent du sens en relation avec les spectateurs et spectatrices.

2.3.3 Questions spécifiques de recherche

Ainsi, nous sommes en mesure de poser plusieurs questions spécifiques relatives à notre projet :

- En quoi l'univers dystopique d'un jeu vidéo peut-il permettre une potentielle prise de conscience et de décision quant à l'importance de la nature ?
- Comment les mécanismes spécifiques aux jeux vidéo, ludiques ou narratifs, permettent-ils de favoriser un certain type de cadrage ?
- Comment la représentation de l'environnement (naturel et bâti) permet-elle d'instaurer une relation affective, positive ou négative susceptible d'orienter l'action ?
- Comment les mécanismes spécifiques aux jeux vidéo, ludiques ou narratifs, peuvent-ils participer (ou non) à la sensibilisation à l'égard de la nature et par extension, de l'environnement ?

3 CHAPITRE III

APPROCHE MÉTHODOLOGIQUE

Dans ce chapitre, nous exposerons l'approche méthodologique dans laquelle nous situons notre recherche afin d'y répondre de la manière la plus efficace et systématique. Nous débuterons ainsi par la présentation de notre angle d'analyse et notre posture épistémologique, avant de nous intéresser au cas que nous étudierons. Enfin, nous discuterons de nos outils d'analyse en détail.

3.1 Approche méthodologique

3.1.1 Angle qualitatif

Notre recherche a pour objectif principal de mieux comprendre et de mieux saisir la manière dont les jeux vidéo, et notamment ceux représentant la nature, permettent de poser un regard critique sur l'environnement.

Pour ce faire, il s'agit d'étudier puis d'analyser, à travers plusieurs éléments caractéristiques des jeux vidéo, les différents indicateurs qui permettent à ces jeux d'être critiques, et ainsi d'avoir un potentiel de conscientisation des joueurs.

Il est donc question de donner du sens à un contexte peu, ou pas, exploré dans la recherche en communication : notre approche relève ainsi d'un angle qualitatif. Ici, notre posture de chercheur « se préoccupe davantage de dégager une interprétation qui

permette de donner un sens aux données » (Mongeau, 2011 : 29). L'approche qualitative a alors comme objectif de proposer une sorte de modèle répondant à une question posée dans un cadre bien précis, et non pas à rendre une analyse nécessairement généralisable, comme pourrait le proposer une approche quantitative (*Ibid*).

3.1.2 Posture épistémologique

Nous avons décidé d'adopter ici une posture dite réflexive. En effet, elle reflète bien la notion de regard critique que nous souhaitons poser sur la thématique de la représentation de la nature. Cette démarche est caractérisée par l'idée que le chercheur doit « savoir reconnaître et définir sa position, en tenant compte aussi bien de ses origines que du but qu'on se fixe […] » (Di Filippo, 2012 : 172-173), et demande de faire un point sur son « histoire ludique personnelle » afin de mieux saisir l'équilibre entre notre intérêt pour un sujet et la nécessité d'avoir un certain recul (Mäyrä, 2008, dans Di Filippo, 2012 : 173). Le choix de cette posture établit alors un lien entre notre affection pour l'objet médiatique qu'est le jeu vidéo, et l'intérêt critique que l'on porte à la représentation de la nature et de l'environnement. En ce qui nous concerne, outre le fait d'étudier le jeu vidéo, dans une perspective communicationnelle notamment, le jeu s'inscrit aussi dans notre pratique plus personnelle, en étant nous-mêmes joueur : une position qui confère certains avantages comme certains risques. En effet, « la pratique d'une activité permet d'acquérir des connaissances, qu'elles soient préliminaires ou forgées par l'observation participante, que le chercheur doit traduire en connaissances scientifiques » (Di Filippo, 2012 : 179). Toutefois, il est nécessaire de bien comprendre la relation que le chercheur peut avoir avec son objet afin de mieux savoir comment ses connaissances préliminaires peuvent influencer tout ou partie des résultats (*Ibid*). Nous tâcherons ainsi de limiter cette influence par deux moyens : d'abord, en adoptant une posture bien précise lorsque nous jouerons et analyserons le jeu (et que nous détaillons plus tard dans le chapitre) ainsi qu'en construisant une grille

d'analyse sur deux axes et prenant en compte plusieurs dimensions telles que la sémiotique, le jeu vidéo, la dystopie critique et l'étude de l'environnement.

Dans un second temps, cette posture permet aussi de faire le lien avec le rapport que nous entretenons avec la thématique de la nature et l'environnement dans sa globalité. Dans le cadre du cours intitulé « Approches sémiotiques en communication », présentée par Katharina Niemeyer, nous avons entrepris l'étude d'une bande-annonce vidéo extraite d'un jeu mobile dans un projet intitulé « Jeu vidéo et sémiotique de l'environnement », dans lequel nous nous intéressions à la façon dont le jeu mobile *Carbon Warfare* (Game Source Studio, 2016) et la construction de sa bande-annonce pouvaient sensibiliser le spectateur-joueur aux effets du réchauffement climatique. L'intérêt particulier de cette production repose sur l'angle choisi par le studio lors du développement : l'objectif du jeu n'est pas en lien avec la protection de l'environnement, mais bien avec sa destruction. Il est question d'investir financièrement des ressources virtuelles dans les commerces et entreprises les plus polluantes possible afin de rejeter le maximum de gaz à effets de serre dans l'air. Basée sur des études et avec l'aide de scientifiques, les conséquences de la pollution dans le jeu sont néfastes : fonte des glaces et augmentation du niveau des océans, canicules, feux de forêt, éboulements, ouragans ou encore tremblements de terre. Par cette étude, nous avons tenté de démontrer qu'utiliser les effets réels du réchauffement climatique poussés à l'extrême (destruction de la planète), pouvait être un moyen efficace de sensibiliser le spectateur-joueur. Ainsi, il était question dans le cadre de notre mémoire de continuer et d'aller plus loin dans l'étude de la représentation de cette thématique. Nous nous posions d'ailleurs cette question à la fin de notre recherche :

> En fin de compte, on peut se poser la question suivante : après avoir analysé une bande-annonce du jeu vidéo, comment les mécanismes ludiques au sein du jeu peuvent participer ou non à la sensibilisation ? (Santacreu, 2018 : 19)

3.2 Cas à l'étude

De manière générale, analyser un jeu vidéo requiert non seulement d'y jouer, mais aussi d'adopter une posture particulière lorsque l'on y joue (Kücklich, dans Maillet, 2007 : 3). Selon certaines interprétations du texte de Bartle (1996 : 4), il est possible d'adopter quatre postures distinctes : le socialisateur, ou *socializer*, qui apprécie le fait de créer le plus de contacts sociaux possible dans un jeu ; le tueur, ou *killer*, qui cherche à éliminer tous les autres personnages du jeu ; l'accomplisseur, ou *achiever*, qui aime la compétition et cherche à accomplir tous les défis ; et l'explorateur, ou *explorer*, qui apprécie découvrir et explorer plusieurs aspects de l'univers du jeu, comme les objets, les personnages ou bien les lieux. Même si ces postures peuvent se mêler chez une personne, il apparaît qu'un type domine plus que les autres. L'idéal serait alors de jouer de façon à reproduire les quatre postures suggérées. Pour autant, en considérant le temps imparti, ainsi que notre volonté d'étudier une œuvre vidéoludique en profondeur, ce sont les postures de l'explorateur et du socialisateur qui nous semble les plus pertinentes : en effet, nous cherchons à étudier les manières dont l'environnement est représenté à travers plusieurs aspects d'un jeu, et non pas seulement à travers la complétion d'objectifs et la compétition, qui ne sont pas des données essentielles à notre étude. Ainsi, les postures d'*explorer* et de *socializer* nous permettront de découvrir les lieux, objets ou personnages du jeu et de dialoguer avec ces derniers.

3.2.1 Critères de sélection

Parmi le vaste nombre de jeux qui sont produits et lancés chaque année sur différentes plateformes, un certain nombre de critères nous permettra de choisir les productions les plus pertinentes pour notre recherche. Considérant nos questions de recherche et comme nous l'avons vu plus tôt dans notre premier chapitre, ce sont vers les jeux qui prennent place dans un univers post-apocalyptique et dans lesquels l'environnement

naturel est présent que nous nous tournons. Cependant, nous cherchons à étudier des œuvres qui rejoignent une large population de joueurs, et qui par conséquent, ont un réel impact sur ladite population : pour cela, nous analysons le chiffre total d'unités vendues (toutes plateformes de lancement confondues). Aussi, nous nous intéressons à des œuvres vidéoludiques contenant les éléments ludonarratifs exprimés plus tôt, c'est-à-dire des éléments narratifs et ludiques complets (un récit avec des cinématiques, des personnages non-joueurs, des textes, des règles, des choix, etc.), c'est-à-dire qui développent une narration complexe, ainsi que des mécaniques ludiques variées, capables d'immerger le joueur (excluant ainsi les jeux de simulation sportive, par exemple). Et enfin, pour des raisons techniques, nous nous intéressons aux jeux vidéo disponibles sur les plateformes les plus récentes, de dernière génération.

3.2.2 Description des cas sélectionnés

Parmi l'important nombre d'œuvres catégorisées dans le sous-genre post-apocalyptique, nous nous sommes intéressés aux jeux vidéo classés dans les 10 meilleurs en termes d'unités vendues (tout genre de jeux confondus) pouvant être joués sur des consoles dites de salon (matériel que nous possédons) et qui narrent une aventure. Deux jeux vidéo répondent à ces critères : *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013 et 2014) et *Fallout 4* (Bethesda, 2015). Selon le site de compilation de données liées aux jeux vidéo VGChartz[19], *The Last of Us* aurait vendu près de 20 millions d'unités (19,93 millions), soit la 8^{e} meilleure vente de la console PlayStation 4 (Sony), tandis que *Fallout 4* en aurait vendu un peu plus de 20 millions (20,11 millions), soit la 8^{e} meilleure vente sur la console Xbox One (Microsoft).

[19] https://www.vgchartz.com/

La principale différence entre ces deux jeux réside dans le type d'événement ayant déclenché l'apocalypse, et par extension, l'univers post-apocalyptique dans lequel l'œuvre prend place. Dans *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013 et 2014), l'événement apocalyptique est déclenché par un événement de type biologique, et plus précisément, par une pandémie d'ordre mondial. Dans *Fallout 4* (Bethesda, 2015), l'événement apocalyptique est déclenché par une catastrophe nucléaire, et plus précisément, par une guerre nucléaire.

Comme nous l'avons fait remarquer plus tôt, les jeux prenant place dans un univers post-apocalyptique, tels que les deux productions que nous venons d'introduire, ont un fort potentiel en ce qui a trait à la représentation de la nature comme « moyen fondamental de reconstruire la société » (Pérez-Latorre, 2019 : s.p). À ce stade, ce qui différencie *The Last of Us* de *Fallout 4* repose plus en profondeur dans ce que la production de ces derniers offre : *The Last of Us* propose une vision de la nature dans laquelle l'environnement naturel est associé à des moments de relaxation et de tranquillité tout au long de la progression du jeu (Farca et Ladevèze, 2016 : 10). Plus encore, le jeu propose une opposition entre « des espaces intérieurs confinants »[20] et des « espaces extérieurs libérateurs »[21] (*Ibid* : 8 [notre traduction]). C'est dans ce contexte que nous avons pris la décision d'étudier le jeu développé par *Naughty Dog,* pour lequel il semble pertinent d'analyser cette dichotomie entre les différents espaces, ce que nous avons nommé environnement bâti et environnement naturel, et de saisir la manière dont ces espaces sont construits, mais aussi leur impact sur la notion d'espoir et de potentiel de prise de conscience et d'action.

---

[20] « confining *indoor* spaces »

[21] « liberating *outdoor* spaces »

3.2.2.1 Présentation de *The Last of Us*

The Last of Us est un jeu vidéo développé par *Naughty Dog* et édité par *Sony Computer Entertainment*. Il est publié dans sa première version le 14 juin 2013 exclusivement sur la console PlayStation *3* de *Sony*, avant de ressortir dans une version remastérisée le 29 juillet 2014 sur la PlayStation 4. En effet, il s'agit d'une exclusivité avec *Sony*, fonctionnant sur les consoles PlayStation. Pour les 5 ans de la sortie du jeu, en avril 2018, le développeur du jeu, *Naughty Dog*, révèle que le nombre de ventes pour les deux versions du jeu est porté à plus de 17 millions d'unités vendues. Au 21 mai 2019, et selon VGChartz.com, *The Last of Us* s'est écoulé à près de 20 millions d'exemplaires à travers le monde (19,93 précisément)[22][23]. Il figure alors à la 8e place des meilleures ventes de jeu sur la console PlayStation 4.

Le jeu est qualifié d'action-aventure avec une vue à la troisième personne et est aussi un jeu de survie horrifique. Il raconte que l'apocalypse est survenue en raison d'un désastre biologique, et entre dans la catégorie des jeux qui tendent à critiquer le système capitaliste, dont ses dérives environnementales (Farca, 2018 : 141). Il prend place aux États-Unis, en 2033, près de Boston. À la suite d'une pandémie généralisée survenue en 2013 à cause d'un parasite sous forme de champignon nommé *Cordyceps*, une partie du pays plonge dans l'apocalypse. L'aventure débute 20 ans après l'infection, où les survivants tentent de s'en sortir dans une société où tout a changé.

Les personnages principaux, soit ceux joués par le joueur alternativement, sont Joël et Ellie. Âgé d'une cinquantaine d'années, Joël vit dans une zone militaire de la ville de

---

[22] http://www.vgchartz.com/game/70350/the-last-of-us/sales

[23] http://www.vgchartz.com/game/80977/the-last-of-us-remastered/sales

Boston et survit principalement grâce au trafic d'armes. Il rencontre un jour Ellie, jeune orpheline de 14 ans, qu'il doit emmener hors de la ville. Les deux personnages se lient d'amitié et vont devoir évoluer dans un univers sombre et peuplé de personnes infectées, où la nature a repris ses droits sur le paysage urbain. Entre survie à pandémie mondiale, paysages urbains en décomposition et omniprésence de la nature, *The Last of Us* apparaît une œuvre pertinente dans le cadre de notre projet.

À la barre du projet, ce sont Bruce Straley en tant que directeur de production et Neil Druckmann en tant que directeur créatif qui sont nommés par la direction de la compagnie. Si le projet débute réellement en 2009, c'est en 2004 que Druckmann alors étudiant à l'université, imagine une histoire entre un policier devant protéger une jeune fille et s'inspire alors d'œuvres tels que la jouabilité du jeu *Ico* (2001, *Team Ico*), la personnalité du personnage de John Hartigan de la série de comics *Sin City* (1991-2000, *Dark Horse*) ou encore l'univers d'une apocalypse remplie de morts-vivants tel que l'œuvre cinématographique *Night of the Living Dead* de George A. Romero (1968)[24]. Plus tard, le concept de l'infection par un champignon parasite contrôlant son hôte naîtra de l'idée du *Cordyceps* et d'une vidéo extraite du documentaire *Planet Earth* (2006, *BBC*), expliquant l'existence de ce champignon et de son effet sur des fourmis, prenant ainsi le contrôle de leurs mouvements[25]. L'un des objectifs principaux durant la conception était d'imaginer une aventure réaliste et poussant le joueur ou la joueuse a prendre des décisions complexes en utilisant les ressources à disposition de la manière la plus efficace possible. Pour cela, Druckmann étudia plusieurs œuvres de fiction, mais s'inspira aussi d'événements historiques tels que la grippe espagnole de 1918 et l'épidémie de polio dans les années 1880 afin de mieux comprendre les retombées

[24] https://www.theverge.com/2013/9/19/4744008/making-the-last-of-us-ps3

[25] https://www.youtube.com/watch?v=XuKjBIBBAL8

sociales et économiques de ces événements sur la société [26]. Concernant les personnages, la volonté était d'imaginer des relations et des liens en rapport avec l'amour, la loyauté et la rédemption afin de contrer la violence du jeu, tout en gardant des phases de dialogues authentiques et naturelles[27][28]. L'idée était donc d'insuffler au personnage d'Ellie l'espoir de continuer à vivre et de croire à ce que des solutions puissent être trouvées afin de reconstruire la société[29][30].

Pour autant, si le jeu possède un fort intérêt en ce qui concerne la nature, il n'en reste pas moins que des critiques lui ont été faites dans le domaine de la recherche académique notamment. En effet, *The Last of Us* souffre sur deux aspects principalement, en matière d'éthique et de morale, ainsi qu'en matière de représentation des personnages et de la diversité. D'un côté, le jeu n'offre qu'une agentivité limitée sur l'évolution du scénario, tant il y a peu de choix à faire, et dont les conséquences sont terribles pour la plupart (Green, 2016 : 750). Ainsi, le joueur agit plus en tant que témoin des actions des personnages plus qu'en tant que réel décideur, et devient en un sens un participant des choix de Joel ou d'Ellie (*Ibid* : 759). De l'autre côté, *The Last of Us* inclut quatre personnages secondaires noirs de façon à diversifier les personnages présents au sein du jeu (Russworm, 2017 : 112). Pour autant, ces quatre

---

[26] https://www.gamespot.com/articles/staying-human-in-the-inhuman-world-of-the-last-of-us/1100-6403256/

[27] https://blog.playstation.com/2013/06/07/the-last-of-us-neil-druckmann-on-creating-a-future-classic/

[28] https://www.gamespot.com/articles/naughty-dog-violence-fits-the-narrative-in-the-last-of-us/1100-6398152/

[29] https://www.gamasutra.com/blogs/JoeTriana/20130713/196217/The_Philosophical_Themes_In_The_Last_of_Us.php

[30] http://ctrl500.com/art/making-the-last-of-us-iconic-giraffe-scene/

personnages meurent au fil du jeu, par infection, suicide ou tués par Joel, questionnant alors leur rôle et leur impact au sein de la narration. Si les jeux à caractère dystopiques possèdent un fort potentiel de critique envers la société contemporaine et ses dérives, il est tout aussi essentiel que ces derniers restent critiques envers les représentations qu'ils mettent en place (*Ibid* : 114).

3.3 Collecte de données et analyse

À la lumière des éléments introduits dans notre cadre théorique, nous avons construit une grille d'observation et par la suite, une grille d'analyse. La première des deux grilles permet de compiler les résultats observés tout au long du jeu, de sorte à pouvoir systématiser et donc rendre crédible notre recherche. La seconde grille a pour objectif de déceler et souligner les éléments essentiels ressortant de la recherche et qui nous permettent de répondre à nos différentes questions. Ainsi, la construction de ces deux grilles est en partie basée sur le modèle de la sémiopragmatique de Roger Odin, auquel nous avons ajouté les éléments en lien avec la dystopie critique, la théorie des cadres et l'approche ludonarrative afin de construire une grille plus systématique. Après avoir complété une première fois le jeu en prenant en note nos premières impressions, sans l'utilisation systématique de notre grille, nous avons compléter le jeu une seconde fois en prenant en compte les éléments du jeu tels que les dialogues, les objets, les personnages et leurs interactions, mais aussi les objectifs du jeu et les différentes quêtes, que nous détaillons dans les sections suivantes.

3.3.1 Grilles d'observation et d'analyse

3.3.1.1 Grille d'observation

Notre première grille a un objectif d'observation, dans la mesure où elle nous permet de compiler les données trouvées dans le jeu, afin, dans un second temps de les analyser à la lumière de catégories, ou de liens entre les différentes parties (voir Figure 3.1).

Afin de rendre le processus d'observation et d'analyse opérationnel, nous ajoutons à nos éléments purement théoriques, le modèle d'analyse de l'image soumit par Martine Joly en 2015 dans l'ouvrage *Introduction à l'analyse de l'image*. Plus particulièrement dans le chapitre 3 sur l'image prototype, Joly introduit les différents types de messages à analyser : le message iconique, le message plastique et le message linguistique. D'une part, le message plastique contient des notions telles que le support, le cadre, le cadrage, la prise de vue et le choix de l'objectif, la composition et la mise en page, les formes, les couleurs et l'éclairage, ainsi que la texture (Joly, 2015 : 76). Concernant le message iconique, il est constitué d'éléments comme les motifs ou la pose du modèle (*Ibid* : 86). Enfin, le message linguistique correspond au contenu de ce qui peut être écrit, ou dit. C'est donc l'interaction des divers outils et types de messages qui permet de déconstruire et comprendre la portée d'une image, qu'elle soit fixe ou en mouvement (*Ibid* : 90). Inspirée de l'analyse de publicité de Roland Barthes, Joly reprend et réajuste les catégories de ce dernier concernant son analyse de la publicité Panzani : « message linguistique, message iconique codé et message iconique non codé » (*Ibid* : 59).

Dans le but de croiser les différentes dimensions théoriques sur lesquelles nous nous basons, notre grille d'observation est construite sur deux axes. Sur l'axe horizontal, nous utilisons les trois types de messages d'analyse de l'image : message plastique, iconique et linguistique, catégories auxquelles nous ajoutons les notions d'éléments narratifs et d'éléments ludiques comme définis plus tôt dans le cadre théorique, et ce

pour chacun des types de messages. Enfin, nous apportons aussi sur l'axe horizontal la notion d'effet affectif d'Odin (2000 : 38), caractérisée par les émotions que le joueur ou la joueuse peut vivre lors d'une situation en lien avec le jeu. Dans ce cadre, nous analysons les émotions positives (fierté, excitation, soulagement, espoir) ou négatives (tristesse, frustration, nervosité, peur) (Järvimen, 2009: 87) que nous avons pu vivre en tant que joueur.

Bill's Town	[High School Escape] - summer		Message iconique		Message plastique		Message linguistique		Effets affectif
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.cutsc [Ellie] trouve une voiture qui fonctionne .cutsc départ pour Pittsburgh [Ellie] et				[They hear the sound of a pickup starting up. They rush to the garage.]		.espoir, joie
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / technologique /	.cutsc voiture vide, pas de batterie .attaque de clickers dans toute l'école .présence d'un nouvel ennemie [bloaters] .cutsc ancien partenaire de [Bill]	.nouvel ennemi [bloaters], genre d'infecté .règle combats	.objet [note form Frank]		[He and Ellie barricade the main door.] Joel: Please tell me you're done! Bill: It's empty.		.stress, et nouveau stress suite à l'apparition d'un nouvel ennemi,
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.école abandonnée et remplie de personnes infectées,						.stress, peur,
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.nature qui reprend ses droits sur la zone résidentielle,						
	Traitement de l'environnement	X	délaissée, à l'abandon, pas usité,						

Figure 3-1 Exemple d'utilisation de la grille d'observation durant le tableau High School Escape, chapitre Bill's Town

Sur l'axe vertical, notre grille se décompose en deux dimensions principales toutes deux issues de notre cadre théorique, l'une concernant la présence de la dystopie et l'autre, la présence de l'environnement (naturel ou bâti) au sein du jeu. Les éléments que nous relevons de ces deux dimensions ont alors un lien avec l'aspect narratif, ludique ou les deux et ont aussi rapport à un ou plusieurs des types de messages, ainsi qu'à des effets affectifs. Dans la première dimension, nous étudions les éléments que la dystopie critique vise (régimes oppressifs, système capitaliste, dangers de la science et de la technologie ou nature humaine), ainsi que la présence, ou non, d'espoir et donc, d'une ou plusieurs enclaves utopiques. Dans la seconde dimension, nous évaluons la manière dont la nature est présentée au sein du jeu, en fonction des éléments en lien avec l'environnement naturel (faune ou flore notamment) ou bâti (structures mises en place par l'humain) ; mais aussi la manière avec laquelle cet environnement est dépeint (bien entretenu, florissant, délaissé, en ruine).

3.3.1.2 Grille d'analyse

Nous abordons ensuite l'étape qu'est celle de l'analyse. En effet, après avoir observé et compilé les résultats en fonction des catégories et dimensions évoquées plus haut, nous nous intéressons à la construction d'une grille plus fine, nous permettant d'analyser en profondeur les résultats.

Pour ce faire, nous avons créé une grille en deux axes. Sur l'axe vertical, nous indiquons le chapitre du jeu auquel nous faisons référence, puis le nom du niveau (ou tableau) plus précisément et ce afin de déceler des liens dans un même chapitre ou entre différents tableaux. Sur l'axe horizontal, nous indiquons les résultats relatifs à l'utopie et à la dystopie, à l'environnement naturel ou bâti (ou les deux si applicable), aux éléments narratifs et ludiques (jouabilité, ennemi, règle, choix, dialogue et objet) et enfin au concept d'effet affectif sous la forme des émotions (voir Figure 3.2 et 3.3). De plus, nous avons utilisé plusieurs couleurs correspondant à trois types d'événements

dystopiques et ce afin de mieux repérer les liesn : la couleur orange pour les événements dystopiques sociaux, la couleur bleue les événements dystopiques politiques et la couleur verte, les deux.

Grille Analyse V1		Référence à la dystopie		Référence à l'environnement	
Chapitre | Tableau		Utopie	Dystopie	Type d'envt	Traitement de l'envt
Hometown	[prologue]	X	.cinem explosion d'un bâtiment en ville .cinem attaque de "zombies" près de la voiture .accident de voiture en centre-ville .attaqués par un militaire, sarah touché par une balle, elle succombe	bâti, naturel	en destruction
The Quarantine Zone	[20 years later]	X	.cinem explosion, attaque des [Fireflies]	bâti,	pauvreté, insalubrité,
	[Beyond the walls]	X	.première attaque par des runners dans les sous-sols .possibilité d'étrangler les ennemis pour plus de discrétion,	bâti, naturel	souterrains, la nature a repris ses droits sur l'bâti,
	[The Slum]	.rencontre avec [Marlene], leader des Fireflies (ou Lucioles)	.pauvreté, saleté, abandon dans le quartier pauvre .combats de rue entre individus, loi du plus fort .premier combat vs. bande à [Robert] .combat versus [Robert] pour des armes, [Robert] mort	bâti,	pauvreté, insalubrité,
	[The Cargo]	.rencontre et récupération Ellie	.explosion en centre-ville par les Fireflies	bâti,	insalubrité, laissé à l'abandon.

Figure 3-2 Utilisation de la grille d'analyse, partie une sur deux

Référence ludo-narrative						Référence Effet affectif
Saison du j	Type de jouabilité	Type d'ennemi	Règles | Choix	Dialogue	Objets	Émotions
X	Limité, fuite,	X	.QTE [carré] pour éviter la mort	"[They see some people standing on the roadside.] Tommy: Let's see what they need. Joel: What the hell do you think you're doin'? Keep drivin'.	.objet (journal) "admittance spikes at area hospitals"	Tristesse, panique, fuite,
Été	Limité, exploration,	X	.règle health kit	X	.pendantif Lucioles [102]	Léger stress, euphorie de la découverte,
Été	Combat, exploration,	Infectés,	.choix de tuer un homme bloqué sous les décombres et infecté mais conscient	"Tess: Ahhh…some fresh air. That's the one thing I love about the outside. Fuckin' hate the smell of the city."	.note to brother [Mark]	peur, stress, mais délivrance lorsque dehors (cf. dial. Tess)
Été	Combat, exploration,	Humains (Robert)	.règle attaque surprise au couteau surin	X	.objet [Wanted Poster] marlene sur un mur	Méfiance, doute, stress, discrétion
Été	Combat, exploration,	Humains (Robert)	.interaction Marlene Lucioles [Warren mort]	"Ellie: Your watch is broken."	X	Fuite, stress, discrédtion

Figure 3-3 Utilisation de la grille d'analyse, partie deux sur deux

De cette façon, il devient possible de rendre systématique la présence de certains résultats et ainsi de trouver les récurrences et les liens nous permettant de répondre à nos questions de recherche.

3.3.2 Analyse sémiopragmatique

Comme mentionné dans le cadre théorique, l'approche sémiopragmatique selon Odin (2000) apporte à la sémiotique l'idée selon laquelle la pragmatique est un aspect pertinent à l'étude d'un média et par extension de notre objet. En effet, c'est ce qui nous permet de saisir les modalités derrière la création d'une œuvre, mais aussi les

effets que celle-ci peut avoir sur le joueur ou la joueuse. Même s'il s'avère complexe de connaître les modalités exactes de la production de *The Last of Us,* et bien que nous ayons expliqué en partie la genèse du projet plus tôt dans le chapitre, il est intéressant d'analyser les effets que cette production peut avoir sur nous en tant que joueur. C'est pourquoi la prise en compte des émotions est un bon moyen d'analyser ces effets. Par ailleurs, nous nous intéressons aussi au contexte médiatique de sortie du jeu, c'est-à-dire la façon dont le jeu a été perçu au moment de son lancement médiatique (journaux et magazines disponibles en ligne).

3.4 Limites de la recherche

Notre projet de recherche comporte diverses limites de différentes natures. D'abord, le jeu vidéo en tant que média communique des signes différemment perçus d'un individu à l'autre selon les effets que peut avoir le jeu. C'est pourquoi cette analyse repose sur l'étude de l'objet par le chercheur lui-même, mais aussi sur le contexte de production, le contexte médiatique et la prise en compte des émotions.

Enfin, en termes techniques, cette recherche est limitée par le matériel dont nous disposons, et les jeux vidéo qui existent sur ledit matériel.

En conclusion de ce chapitre, nous nous appuyons sur l'approche ludonarrative à laquelle nous ajoutons l'approche sémiopragmatique afin d'étudier, à l'aide d'un angle qualitatif, les signes que la production *The Last of Us* peut offrir concernant le traitement et la représentation de la thématique de la nature. Pour ce faire, nous avons construit une grille d'observation, et d'analyse, nous permettant de tisser des liens, ou non, entre la présence d'éléments dystopique critique et la présence d'éléments liés à la nature, en fonction de certains aspects du signe et de la façon dont ces aspects sont mis en scène par différents éléments du jeu.

4 CHAPITRE IV

RÉSULTATS ET ANALYSE

Dans le chapitre qui suit, nous nous attacherons à présenter en détail les résultats recueillis durant notre phase d'étude du jeu. À l'aide d'une grille d'observation, puis d'une grille d'analyse plus précise et visant à créer des liens entre les différents éléments du jeu, nous nous intéressons aux catégories présentées plus tôt : ce qui a trait au contexte médiatique de sortie du jeu, à la dystopie, à l'environnement et enfin au ludonarratif.

4.1 Contexte médiatique

L'approche sémiopragmatique mettant en lumière plusieurs éléments tels que le contexte de production d'une œuvre, il convient d'étudier la présence médiatique de *The Last of Us* lors de son lancement public et plus particulièrement sa présence dans des journaux dont la lecture est rendue possible par internet. Avant toutes choses, il est également important de présenter une vue d'ensemble du jeu et de plusieurs composantes.

4.1.1 Contexte général

The Last of Us, développé par *Naughty Dog* et édité par *Sony Interactive Entertainment,* met en scène l'épopée des personnages de Joel et d'Ellie à travers une

partie des États-Unis à la suite d'une pandémie globale causée par l'infection du *Cordyceps Brain Infection* (CBI), parasite qui prend possession de son hôte et lui fait perdre le contrôle de lui-même. À l'été 2033, Joel vit dans la zone de quarantaines de la ville de Boston et avec son amie Tess, fait la rencontre du groupe des Lucioles (*Fireflies*), entité composée de survivants rebelles ayant pour objectif de trouver un vaccin à l'infection et de combattre le pouvoir politique en place. À la tête du groupe rebelle, Marlene confie à Tess et Joel la lourde tâche d'accompagner Ellie, une jeune adolescente de 14 ans à un point de rendez-vous hors de la ville pour qu'elle soit en sécurité. Ce n'est que sur le chemin vers ce lieu qu'ils apprennent que la jeune fille est immunisée à l'infection et pourrait bien être la solution. Après la perte tragique de Tess et la disparition des membres des Lucioles censés les attendre, Joel et Ellie se retrouvent livrés à eux-mêmes. Ainsi débute l'aventure *The Last of Us* (voir Figure 4.1).

Figure 4-1 Ellie et Joel, tableau *The Woods*, chapitre *Bill's Town* © *Naughty Dog*

Le jeu propose des affrontements avec des groupes de survivants et survivantes non infectés au même titre que des affrontements avec des groupes d'infectés. Dans les deux cas, il existe plusieurs types d'ennemis et ainsi des mécaniques de jouabilité différentes : parmi les non infectés, se trouvent les membres du groupe paramilitaire de la F.E.D.R.A (*Federal Disaster Response Agency*) (voir Figure 4.2), les membres du groupe des lucioles (*Fireflies*) (voir Figure 4.3), des personnes trafiquantes (*Smugglers*) (voir Figure 4.4), chasseuses (*Hunters*) (voir Figure 4.5) et cannibales (*Cannibals)* (voir Figure 4.6) et enfin des bandits (*Bandits*). Au début de l'aventure, les membres du groupe des Lucioles sont donc considérés comme des alliés pour les personnages principaux, considérant la quête que doit mener à bien Joel. C'est à la fin du jeu, lorsqu'Ellie est sur le point d'être sacrifiée pour la cause, que ce dernier se décide à combattre les membres des Lucioles. Et tandis qu'il n'existe qu'un seul type d'ennemi non infecté pouvant appartenir à six groupes différents, on note qu'il existe plusieurs types d'infectés.

Figure 4-3 Soldats de la *F.E.D.R.A*, tableau *20 Years Later*, chapitre *The Quarantine Zone* © *Naughty Dog*

Figure 4-2 Ellie et Marlene, tableau *The Slum*, chapitre *The Quarantine Zone © Naughty Dog*

Figure 4-4 Robert, trafiquant d'armes, tableau *The Slum*, chapitre *The Quarantine Zone © Naughty Dog*

Figure 4-5 Joel et Ellie cachés face à des chasseurs, tableau *Financial District*, chapitre *Pittsburgh © Naughty Dog*

Figure 4-6 Ellie et David, chef des Cannibales, tableau *The Hunt*, chapitre *Lakeside Resort © Naughty Dog*

Parmi les groupes d'infectés, on retrouve plusieurs ennemis en fonction des différents stades de l'infection : au premier stade, les coureurs et coureuses (*runners*) (voir Figure 4.7) sont comparables à des êtres humains possédant une mauvaise vue, étant donné la faculté du champignon à s'attaquer aux yeux, et ne sont donc que peu dangereux. Au second stade, les rôdeurs et rôdeuses (*stalkers*) (voir Figure 4.8) ont entamé des changements physiques, le champignon ayant atteint le visage. Ces derniers sont similaires aux coureurs, mais plus féroces. Au troisième stade, les personnes infectées deviennent des claqueurs et des claqueuses (*clickers*) (voir Figure 4.10). À ce stade, il ne leur est plus possible de voir, le champignon ayant recouvert l'intégralité du visage et certaines parties du corps : ils sont donc plus résistants, ont une ouïe bien supérieure et sont capables d'éliminer Joel ou Ellie en un seul coup. Enfin, ils sont reconnaissables au bruit de claquement qu'ils font pour se repérer dans l'espace. Finalement, le dernier stade connu est celui des colosses (*bloaters*) (voir Figure 4.9). Cet ultime stade est le plus puissant et il faut environ une décennie à une personne infectée pour l'atteindre. Ces derniers sont caractérisés par leur taille imposante et leur corps entièrement recouvert de champignons : ils sont très résistants, chargent leurs ennemis et peuvent même lancer de la toxine sur leurs cibles. Ils sont toutefois sensibles aux flammes.

Figure 4-7 Coureurs et coureuses © *Naughty Dog*

Figure 4-8 Rôdeurs et rôdeuses © *Naughty Dog*

Figure 4-10 Claqueurs et claqueuses © *Naughty Dog* Figure 4-9 Colosses © *Naughty Dog*

4.1.2 Contexte de sortie dans les médias

Lorsqu'il est annoncé, puis lancé publiquement, *The Last of Us* est présent dans beaucoup de grands médias qui en font sa présentation ainsi que sa critique. Citons par exemple des publications aussi diverses que *The Guardian* (journal britannique d'information), *Forbes* (magazine américain d'économie), *The Kotaku* (blog spécialisé en jeux vidéo), *The Globe and Mail*, (journal canadien d'information) et *Le Journal de Montréal* (quotidien d'information québécois).

Le jeu y est décrit comme grandement attendu et possiblement l'une des œuvres les plus importantes jamais publiées sur la console PlayStation 3 du fabricant japonais *Sony*. Le jeu est comparé aux grandes œuvres cinématographiques du même genre et racontant une histoire similaire, telle que le film *The Road* sorti en 2009 et réalisé par John Hillcoat d'après l'œuvre littéraire de Cormac McCarthy (2006) narrant l'histoire d'un père et de son fils tentant de survivre dans un monde post-apocalyptique. Il est aussi comparé au film *28 Days Later* sorti en 2002 et réalisé par Danny Boyle, dans lequel des singes issus d'un laboratoire expérimental secret contaminent la population, débutant ainsi une épidémie sans précédent.

Dans le même genre, le jeu est aussi comparé à d'autres œuvres vidéoludiques traitant d'univers dystopiques et de la figure des zombies. *The Last of Us* semble se démarquer de ces jeux sur plusieurs points, mais observons d'abord les similarités. Il est fait mention d'une grande violence et brutalité tout au long du jeu, point relativement intéressant sur lequel nous apporterons des précisions plus tard. Les scènes de combat sont emplies de violence et la mort des personnes infectées comme des non infectées est visuellement explicite, voire gore, avec de grandes effusions de sang. L'apparence des infectés, bien que différente de l'image classique des zombies rappelle sans difficulté un imaginaire très connu et souvent utilisé. Enfin, comme dans beaucoup d'œuvres relatives à un monde post-apocalyptique, l'environnement naturel reprend ses droits sur l'environnement bâti. Toutefois, le jeu se démarque de ses concurrents sur plusieurs points, à commencer par la notion de survie, au cœur de *The Last of Us*. Beaucoup d'œuvres en lien avec l'imaginaire du zombie prennent place dans un monde où les ennemis sont nombreux, mais faciles à éliminer tant les ressources pour le faire sont disponibles en grande quantité. C'est l'inverse pour ce jeu de *Naughty Dog* où chaque ressource est limitée et pousse le joueur à calculer ses actions et ses mouvements à l'avance afin d'éviter la mort du personnage. Enfin, l'œuvre se démarque par l'engagement narratif et émotionnel de son scénario, et plus particulièrement, l'engagement en lien avec la relation qu'entretiennent les personnages de Joel et Ellie, dont les personnalités changent au fur et à mesure que ces derniers passent du temps ensemble. C'est de la tension qui se ressent dans les premiers moments du jeu, pour ensuite devenir un fort lien, comparable à un lien familial entre un père et sa fille :

> Henry: We gotta be careful. We're right next to one of their lookout areas. Is it just you and your daughter?
>
> Ellie: We're not related, we're more like, um...
>
> Joel: I promised someone I'd look after her.

Henry: Yeah, I can appreciate that. (Chapitre *Pittsburgh*, niveau *Escape the City*)

-

Joel: You have no idea what loss is.

Ellie: Everyone I have cared for has either died or left me. Everyone fucking except for you. So don't tell me that I would be safer with someone else -- because the truth is I'd just be more scared.

Joel: You're right... You're not my daughter, and I sure as hell ain't your dad. And we are going our separate ways. (Chapitre *Tommy's Dam*, niveau *The Ranch*)

-

Joel: Ellie! Stop. Stop.

Ellie: No! Don't fucking touch me!

Joel: Shhh. Shhh.

Ellie: No--

Joel: It's okay. It's me, it's me. Look, look. It's me.

Ellie: He tried to--

[He embraces her.]

Joel: Oh, baby girl... It's okay, it's okay.

Ellie: Joel...

Joel: It's okay now. (Chapitre *Lakeside Resort*, niveau *Cabin Resort*)

En résumé, *The Last of Us* est décrit comme un jeu de zombie d'un nouveau genre et est acclamé par la critique en raison de son scénario complexe et poignant porté par les personnages principaux et dont le travail des acteurs et des actrices a été reconnu.

4.2 Dimension dystopique

Dans cette section, nous nous intéressons aux résultats relatifs au caractère dystopique de *The Last of Us*, et plus encore, à son caractère dystopique critique.

4.2.1 Dimension dystopique

Le prologue du jeu évoque le début de la pandémie, 20 ans avant l'histoire que le jeu propose. Durant ce niveau, nous incarnons Sarah, la fille de Joel se déplaçant dans la maison familiale cherchant à retrouver son père tard dans la nuit (voir Figure 4.11 et 4.12). Lorsque les deux se trouvent finalement, débute le cauchemar : leur voisin récemment infecté les attaque et les deux personnages arrivent à fuir grâce à l'aide du frère de Joel, Tommy (voir Figure 4.14). Une fois sur la route, ces derniers passent devant un couple et leur enfant tentant de chercher de l'aide :

> [They see some people standing on the roadside.]
>
> Tommy: Let's see what they need.
>
> Joel: What the hell do you think you're doin'? Keep drivin'.
>
> Tommy: They got a kid, Joel.
>
> Joel: So do we.
>
> Sarah: But we have room.

Passerby: Hey!

Joel: Keep drivin', Tommy.

Passerby: Hey, stop! Stop!

[They drive past.]

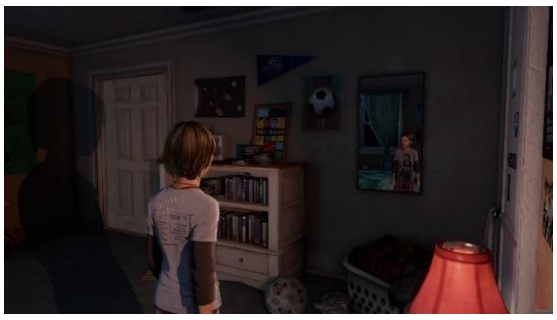

Figure 4-12 Sarah, la fille de Joel, tableau *Prologue*, chapitre *Hometown* © *Naughty Dog*

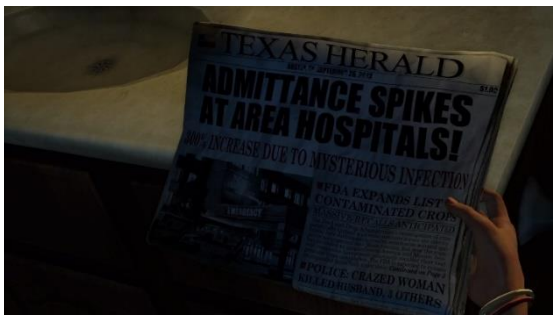

Figure 4-11 Extrait de journal annonçant le début de l'épidémie, tableau *Prologue*, chapitre *Hometown* © *Naughty Dog*

Figure 4-13 Fuite de Tommy, Joel et Sarah, tableau *Prologue*, chapitre *Hometown* © *Naughty Dog*

Figure 4-14 Mort de Sarah, tableau *Prologue*, chapitre *Hometown* © *Naughty Dog*

Cette courte cinématique illustre non seulement le début de la pandémie, mais aussi la distinction entre les deux personnalités de Joel et Tommy. En effet, les rues sont en feu, les individus paniquent tout comme les institutions, incapables de gérer une telle crise comme le démontre une courte séquence télévisuelle lorsque Sarah entre dans la chambre de son père et regarde la télévision : on y voit un immeuble de diffusion télévisuelle et radiophonique prendre feu et exploser. Ce niveau introductif se termine par le décès de la fille de Joel, Sarah, tuée par un militaire (voir Figure 4.13).

Concernant les deux frères, Tommy, comme on le verra plus tard, apparaît comme un symbole d'espoir pour son frère. Le sauvant du militaire avant qu'il ne tue aussi Joel, Tommy s'engage parmi les Lucioles pour lutter et trouver une solution au virus. Plus tard, dans le niveau intitulé *Tommy's dam*, il participe même à la construction d'une communauté rapidement devenue une petite ville tentant de ramener l'électricité.

The Last of Us met donc en place un univers dystopique, dans lequel les événements sociaux ou politiques sont poussés à leur paroxysme et décrivent des situations extrêmes de violence, de tension ou de pauvreté. La zone de quarantaines de la ville de Boston est réglementée puis gérée par les membres de la *F.E.D.R.A*, représentant de l'autorité et du pouvoir en place, empêchant quiconque de sortir de ladite zone (voir Figure 4.15). Lorsque Joel et son amie Tess sont chargés d'accompagner Ellie hors de la ville, ils sont confrontés à ses membres :

> [They pass through a trailer, but two guards are waiting. One hits Joel.]
>
> Guard: Don't do anything stupid.
>
> Guard 2: Move.
>
> Guard: Turn around. On your knees. You scan 'em. I'll call it in.
>
> Guard 2: Alright. Put your hands on your head.

Guard: This is Ramirez at Sector Twelve. Requesting pickup for three stragglers. Understood.

Tess: Look the other way. We can make this worth your while.

Guard 2: Shut up. I'm getting tired of this shit.

[He starts scanning them for infection.]

Figure 4-15 Joel face aux soldats de la *F.E.D.R.A*, tableau *20 Years Later*, chapitre *The Quarantine Zone* © *Naughty Dog*

Figure 4-16 Joel et Tess face à des trafiquants, tableau *The Slum*, chapitre *The Quarantine Zone* © *Naughty Dog*

Figure 4-17 Joel à la suite d'un affrontement avec un colosse, tableau *High School Escape*, chapitre *Bill's Town* © *Naughty Dog*

En plus des événements relatifs à la politique, *The Last of Us* narre des événements à caractère social. Lorsqu'ils arrivent finalement hors de la ville, Joel, Tess et Ellie sont confrontés à d'autres problématiques, celle des personnes infectées notamment, qui tentent de les éliminer (voir Figure 4.17). Ainsi débute une périlleuse aventure autant contre des groupes militaires à caractère politique comme la *F.E.D.R.A* ou les Lucioles, à caractère social que contre les personnes infectées, ou bien les deux, comme les autres groupes humains présentés plus tôt (voir Figure 4.16). Plus de la moitié des niveaux font référence à une problématique sociale, telle que des confrontations armées avec les groupes d'ennemis infectés. Aussi, plusieurs tableaux font référence à des éléments relatifs à une problématique politique, telle que les confrontations avec les membres du groupe paramilitaire de la *F.E.D.R.A*, soit le groupe le plus proche de l'autorité et du pouvoir. Enfin, 9 des 27 niveaux font référence à ces deux éléments en même temps, soit politique et social, comme les affrontements en lien avec d'autres groupes de survivants.

4.2.2 Dystopie critique

Cependant, *The Last of Us* dépasse le stade de la dystopie dans son acception classique pour présenter une dystopie dite critique. Ainsi, le jeu ne narre pas seulement de terribles situations dont il est impossible de s'échapper, mais laisse aux personnages, et donc aux joueurs et joueuses, l'opportunité de sortir du monde dystopique, ou tout du moins, d'apercevoir des enclaves dites utopiques. Ces moments permettent donc d'entrevoir une forme d'espoir quant à la possibilité de faire évoluer la situation et dans le cas présent, trouver une solution au virus.

Lorsque Tess et Joel font la rencontre de Marlene, ils font aussi la rencontre d'une des enclaves utopiques les plus importantes de l'histoire. En tant que dirigeante du groupe des Lucioles, rebelles face au pouvoir et bien déterminés dans leur quête d'offrir une solution au virus, Marlene symbolise l'espoir pour l'Amérique, comme pour le reste du monde de sortir de l'instance dystopique et de retrouver une vie normale (voir Figure 4.18). C'est aussi lors de cette rencontre que Marlene demande à Joel et Tess de lui rendre un service : « Marlene: I don't give a damn about ration cards. I need something smuggled out of the city. You do that...I'll give you your guns and then some. » (niveau *The Slum*, chapitre *The Quarantine Zone*). Peu de temps après cette scène, les deux personnages rencontrent Ellie et lorsqu'ils sortent de la ville et après s'être fait attaquer par les gardes de la *F.E.D.R.A*, ces derniers découvrent avec stupéfaction que la jeune fille est immunisée contre l'infection (voir Figure 4.19) :

> [Tess throws the infection scanner to Joel. It's flashing positive.]
>
> Joel: Jesus Christ. Marlene set us up? Why the hell are we smuggling an infected girl?
>
> Ellie: I'm not infected.

Joel: No? So was this lying?

[He throws her the scanner.]

Ellie: I can explain.

Tess: You better explain fast.

Ellie: Look at this!

[She rolls up her sleeve. There's a bite mark on it.]

Joel: I don't care how you got infected.

Ellie: It's three weeks old.

Tess: No. Everyone turns within two days, so you stop bullshitting.

Ellie: It's three weeks. I swear. Why would she set you up?

Joel: I ain't buying it.

[A patrol SUV approaches.] (niveau *Outside*, chapitre *The Outskirt*)

Ellie symbolise à ce moment précis l'espoir le plus grand de trouver une réponse au virus et la possibilité de l'éradiquer, renforçant ainsi l'idée que Marlene et les Lucioles représentent une enclave utopique forte. Et de façon plus générale, sur l'ensemble des 29 tableaux, 22 font référence à des éléments utopiques rattachés aux enclaves laissant planer l'espoir de sortir du monde dystopique.

Figure 4-19 Les traces de l'infection du *CBI* sur le bras d'Ellie, tableau *Epilogue*, chapitre *Jackson* © *Naughty Dog*

Figure 4-18 Marlene à l'hôpital Ste. Marie de Salt Lake City, tableau *The Hospital*, chapitre *The Firefly Lab* © *Naughty Dog*

Cependant, on peut relever une instance utopique plus significative encore, dans laquelle l'espoir est aussi très présent. À la suite des événements qui ont vu Tess mourir, Joel et Ellie, alors face à eux-mêmes, entament leur aventure à la recherche de Tommy, installé dans le comté de Jackson (voir Figure 4.21). Ce dernier, en compagnie de sa conjointe Maria, participe à la construction, ou la reconstruction d'une communauté réunissant près de vingt familles dans l'enceinte d'un ancien barrage hydroélectrique (niveau *Hydroelectric Dam*, chapitre *Tommy's Dam*) :

> Tommy: Yeah, okay. Let me just check on my guys real quick. C'mon. I don't know what you heard, but you should see the town. We're over twenty families strong now. It was Maria and her father, they set up this place that had the idea of being self-sustained. We got crops and livestock. Remember how we thought that no one could live like this anymore? Well, we're doing it.

Dans cette enclave utopique, l'hypothèse relève alors de créer une communauté alimentée en électricité grâce à la remise en marche du barrage hydroélectrique et autosuffisante en ce qui concerne les vivres, c'est-à-dire de bâtir un nouveau modèle de vie en communauté, basé sur le partage des denrées ou des tâches plutôt que sur la hiérarchie (voir Figure 4.20). Par ailleurs, cette enclave est encore plus intéressante dans la mesure où Tommy propose à son frère d'y rester : « Tommy: There's a place for you here, you know. » (niveau *Ranch House*, chapitre *Tommy's Dam*).

Figure 4-21 Joel et Tommy à l'entrée du barrage hydroélectrique, tableau *Hydroelectric Dam*, chapitre *Tommy's Dam © Naughty Dog*

Figure 4-20 Joel dans l'enceinte du barrage hydroélectrique, tableau *Hydroelectric Dam*, chapitre *Tommy's Dam © Naughty Dog*

On relève ainsi une trame narrative en lien avec les deux enclaves utopiques complexe, dans la mesure où les événements utopiques interviennent et s'enchevêtrent autour d'événements dystopiques. Ainsi, la plupart des niveaux narrent des événements utopiques et dystopiques qui se succèdent. Pour autant, quelques niveaux seulement narrent entièrement des événements en lien avec l'utopie ou la dystopie. Parmi eux, on relève plus de niveaux où seuls des événements dystopiques sont décrits que de niveaux où seuls des événements utopiques sont décrits. Cependant, deux exceptions sont à relever, durant lesquelles il n'y a pas d'événements dystopiques : il s'agit du tableau

Highway Exit (chapitre *Bus Depot*) où Joel et Ellie se rendent à Salt Lake City dans l'espoir de retrouver les membres des Lucioles et rencontrent un groupe de girafes en liberté explorant la ville, dont voici un extrait de dialogue (voir Figure 4.23) :

> [They find another giraffe eating right by a hole in the building.]
>
> Ellie: Shhh...don't scare it.
>
> Joel: I won't...I won't...
>
> [He goes to pet it.]
>
> Ellie: What are you doing?
>
> Joel: It's alright. C'mere, c'mere. Hurry up, c'mon. Go on.
>
> Ellie: Hey there. So fucking cool. Aw, where's it off to? Here, c'mon... Let's go. Come on.

Aussi, durant le dernier tableau du jeu, soit l'épilogue, les deux personnages principaux voyagent en direction du barrage hydroélectrique de Tommy, et donc du lieu le plus propice à devenir une communauté en harmonie, ce sur quoi nous reviendrons plus tard (voir Figure 4.22).

Figure 4-22 Ellie observant la communauté du comté de Jackson, tableau *Epilogue*, chapitre *Jackson* © *Naughty Dog*

Figure 4-23 Ellie caressant une girafe, tableau *Highway Exit*, chapitre *Bus Depot* © *Naughty Dog*

4.3 Représentation de l'environnement

Dans la continuité de nos premiers résultats, nous présentons dans cette section les observations que nous avons pu relever quant à la représentation de l'environnement. Distinguant entre environnement bâti ou naturel, on observe une opposition systématique tout au long de l'œuvre entre les mondes urbains que l'être humain a bâtis et les mondes naturels, libres de constructions ou d'infrastructures. On note aussi une autre constante dans le jeu : l'eau y est un environnement sécuritaire. En effet, toutes les phases jouables dans l'eau proposent de l'exploration et non des combats ou des affrontements point sur lequel nous nous appuierons plus tard.

4.3.1 Environnement bâti

Au total, on constate une présence plus grande des environnements bâtis dans le jeu. Plus du tiers des tableaux (11 sur 29) se déroulent exclusivement dans des environnements urbanisés et construits par l'humain, tels que des routes, des immeubles d'habitation ou d'affaires, des souterrains et égouts, des ponts, un barrage hydroélectrique, des maisons résidentielles, des magasins et boutiques de vente de biens et de services, une université et un hôpital (voir Figure 4.24 et 4.25). Onze niveaux pour leur part proposent un enchevêtrement entre un environnement bâti et un environnement naturel, bien que les environnements bâtis y soient dominants – toutefois dans ces tableaux, la nature reprend ses droits sur les environnements bâtis avec de la végétation qui recouvre les routes et certaines infrastructures, la flore qui grimpent et infiltre les murs, la présence d'eau dans plusieurs immeubles d'affaire ou d'habitation ou inondant les souterrains et tunnels. Cette relation entre environnement bâti et environnement naturel est fortement symbolisée dans le dernier tableau intitulé *The Hospital*. Lors de cette phase de jeu, le personnage que le joueur incarne, Joel, évolue dans l'enceinte de l'hôpital de la ville de Salt Lake City et avance d'étage en

étage. Durant sa progression, il reste enfermé dans le bâtiment resté intact et dans lequel aucun élément relatif à la nature n'est représenté… à une exception près : l'une des salles de l'hôpital est recouverte de représentations dessinées et peintes de faune et de flore.

Figure 4-25 Henry, Sam, Joel et Ellie traversant les égoûts, tableau *Sewers*, chapitre *The Suburbs* © *Naughty Dog*

Figure 4-24 Joel et Ellie à l'entrée d'un ancien hôtel, tableau *Hotel Lobby*, chapitre *Pittsburgh* © *Naughty Dog*

Figure 4-27 Joel traversant la ville de Boston, tableau *20 Years Later*, chapitre *The Quarantine Zone* © *Naughty Dog*

Figure 4-26 Joel visitant une maison, tableau *The Suburbs* © *Naughty Dog*

Lorsque l'environnement bâti se révèle plus présent que celui naturel dans un tableau, ou lorsqu'il n'y a que du bâti, on constate que l'environnement est largement dépeint comme insalubre, en ruine, délaissé ou à l'abandon (voir Figure 4.27). Beaucoup d'immeubles sont en ruine, au moins en partie, bien des maisons d'habitation se retrouvent abandonnées avec à l'intérieur la plupart de l'ameublement n'ayant pas été déplacés, mais ayant vieilli et moisi avec le temps (voir Figure 4.26). Seuls deux niveaux présentent un environnement bâti en bon état, et même en reconstruction : tel que mentionné plus haut, le niveau de l'hôpital propose un bâtiment vieilli, mais en état de fonctionnement pour ses occupants; l'autre tableau étant celui du barrage hydroélectrique de Tommy, lieu dont les infrastructures sont en construction ou reconstruction et ainsi, en bon état.

4.3.2 Environnement naturel

Les niveaux où l'environnement naturel domine sur le bâti sont peu nombreux. En effet, on constate une représentation plus importante de la nature dans six niveaux du jeu, ainsi qu'un niveau avec seulement une présence de la nature. Cependant, même lorsque cette représentation de la nature est supérieure à celle du bâti, ce n'est qu'à certains moments du niveau, et non pas dans sa totalité. En effet, ces moments correspondent à des lieux précis d'un niveau, où la nature y est représentée pour elle-même. Ainsi, si la quasi-totalité des niveaux où l'environnement bâti domine est enchevêtrée avec des éléments relatifs à la nature, on relève que les niveaux dans lesquels l'environnement naturel domine ne proposent que quelques moments et lieux dédiés entièrement à la nature, mais toujours cernée par le bâti. Parmi les espaces dédiés à la nature, on en relève plusieurs dédiés à la flore, à la végétation ou à des cours d'eau, tels que la forêt, la plage, la montagne et un lac, et plusieurs dédiés à la faune comme des crabes, des chiens, des girafes ou des singes (voir Figure 4.29 et 4.31). Dans le dernier tableau, l'épilogue, Joel et Ellie évoluent dans un environnement entièrement naturel :

lorsqu'ils quittent leur véhicule, ces derniers traversent une parcelle de forêt afin de revenir dans la ville de Maria et Tommy, où se trouve le barrage hydroélectrique.

Figure 4-28 Joel et Ellie entrant dans une forêt, tableau *The Woods*, chapitre *Bill's Town* © *Naughty Dog*

Figure 4-30 Joel et Tess, tableau *Beyond the Wall*, chapitre *The Quarantine Zone* © *Naughty Dog*

Figure 4-29 Joel et Ellie, tableau *Hydrolelectric Dam*, chapitre *Tommy's Dam* © *Naughty Dog*

Figure 4-31 Ellie face à un lac en hiver, tableau *The Hunt*, chapitre *Lakeside Resort* © *Naughty Dog*

Lorsque l'environnement naturel est plus largement présent que celui bâti, on observe que le traitement de l'environnement est largement positif, avec une emphase ou mise en lumière de la faune et de la flore dans les niveaux à dominance naturelle. Les phases associées à la nature sont aussi associées à l'idée de bien-être comme en témoignent certains dialogues : « Ahhh...some fresh air. That's the one thing I love about the outside. Fuckin' hate the smell of the city. » (voir Figure 4.30) (Tess, chap. *The Quarantine Zone*, niveau *Beyond the walls*); mais aussi à l'idée de découverte ou d'émerveillement (voir Figure 4.28) :

> [They hop into railing into an overgrown area.]
>
> Ellie: Man...
>
> Joel: What?

Ellie: Nothing. It's just...I've never seen anything like this, that's all.

Joel: You mean the woods?

Ellie: Yeah. Never walked through the woods. It's kinda cool.

[They keep walking.]

-

[A rabbit runs by.]

Ellie: Whoa. Hey, buddy.

-

[They arrive at the town's far gate...the locked gate.]

Ellie: Whoa, look. Fireflies. I mean, real fireflies.

Joel: Yeah, I see that.

Ellie: Sorry, I...I lost myself for a sec. (Ellie et Joel, chap. *Bill's Town*, tab. *The Woods*).

Dans deux niveaux, l'environnement est aussi dépeint comme une ressource en lien avec la survie des personnages de Joel et Ellie. Lorsqu'Ellie prend la fuite en dehors de la petite communauté que forment les survivants autour du barrage hydroélectrique, Joel et son frère Tommy partent à la recherche de la jeune fille à travers la forêt, débutant ainsi un contre-la-montre pour retrouver l'adolescente en bonne santé(voir Figure 4.33).

Plus tard dans la progression du scénario, Ellie évolue dans une forêt et n'a d'autres choix que de chasser un cerf pour sa survie ainsi que celle de Joel, blessé durant ce niveau (voir Figure 4.32) :

> [She sees a deer nearby and ties Callus to a tree.]
>
> Ellie: You'll just startle it.
>
> [She starts tracking it.]
>
> Ellie: Where'd you go? There he is.
>
> [She chases the buck and wounds it. It spooks again afterwards.]
>
> Ellie: Shit, he heard that.
>
> [Eventually she gets in another good shot, but it still runs off.]
>
> Ellie: Oh man. How are you still alive?
>
> [She finds an old mining camp.]
>
> Ellie: What is this place? Everything's cool. This place is not creepy at all. Oh.
>
> [The stag is dead nearby. She goes to check but hears a footstep.]

Dans les deux cas, l'environnement est synonyme de survie et l'accent n'est pas mise sur la diversité de l'espace, mais sur l'utilité de l'espace pour la survie.

Figure 4-32 Ellie chassant un cerf, tableau *The Hunt*, chapitre *Lakeside Resort © Naughty Dog*

Figure 4-33 Ellie cherchant un cerf blessé, tableau *The Hunt*, chapitre *Lakeside Resort © Naughty Dog*

4.4 Dimension ludonarrative

Dans cette section, nous présentons les résultats en lien avec les éléments ludonarratifs du jeu, c'est-à-dire la narration, mais aussi tout ce qui a trait à la jouabilité. Excepté les deux premiers tableaux, durant lesquels la jouabilité est limitée en matière d'actions possibles pour le joueur ou la joueuse, le jeu est principalement basé sur l'exploration, qui comprend notamment la collecte de ressources et la résolution d'énigmes, ainsi que sur le combat, qui consiste à utiliser son environnement ainsi que ses ressources (matérielles et physiques) pour se défaire de ses ennemis.

4.4.1 Dimension ludique

Le premier tableau, ou prologue, nous permet d'incarner Sarah, la fille de Joel, 20 ans avant le début de l'aventure. La jeune fille a alors pour mission de se déplacer dans la maison afin de retrouver son père. Ses actions sont limitées à pouvoir marcher et interagir avec certains objets comme un journal, un téléphone ou encore une photo.

Plus tard dans le même niveau, le joueur ou la joueuse incarne Joel, et de la même manière que décrit plus tôt, il est seulement possible de marcher en portant Sarah dans les bras. Plus tard, dans le premier tableau du premier chapitre, *The Quarantine Zone*, nous incarnons Joel évoluant dans la zone de quarantaines de Boston, où ses seules actions sont celles de marcher, courir et interagir avec certains éléments du décor ou du jeu. Mais lorsque l'on pousse les possibilités en provoquant physiquement certains personnages, c'est-à-dire en gardant la touche qui permet d'avancer enfoncée, ces derniers peuvent réagir. En effet, lorsque l'on tente de provoquer un soldat membre de la *F.E.D.R.A*, celui-ci se défend et tire sur Joel : sans possibilité de défense, notre personnage est éliminé (voir Figure 4.34).

Figure 4-34 Joel éliminé par un soldat de la *F.E.D.R.A*, tableau *20 Years Later*, chapitre *The Quarantine Zone* © *Naughty Dog*

4.4.1.1 Les mécaniques de combats

On observe une grande majorité de niveaux durant lesquels la dynamique de combat est dominante sur celle de l'exploration (20 sur 29), ainsi qu'un tableau dans lequel seule la mécanique de combat est observée, soit le tableau *The Capitol* (chapitre *The Outskirts*), où Joel et Ellie tentent de fuir le groupe paramilitaire de la *F.E.D.R.A*. La mécanique d'exploration domine celle du combat dans quatre niveaux tandis que deux tableaux ne comportent que de l'exploration. Ainsi donc, seuls quatre tableaux ne comportent pas d'ennemis à affronter : les deux premiers, qui servent de tutoriel et deux tableaux où l'exploration est totale.

Parmi tous les tableaux durant lesquels la mécanique du combat est intégrée, 13 proposent d'affronter les ennemis infectés et parmi eux 10 comportent exclusivement ce type d'ennemi, ce qui en fait le genre d'ennemi le plus représenté au sein du jeu. On retrouve des groupes de survivants et survivantes (personnages non infectés) dans 15 niveaux. La présence de la *F.E.D.R.A* est notable, mais tous les autres groupes d'ennemis non infectés que nous avons présentés plus haut s'y trouvent. Les espaces où le combat est dominant sont aussi des espaces construits sur la base de corridors multidirectionnels (Fernandez-Vara dans Calleja, 2011 : 80), c'est-à-dire des espaces au sein desquels il existe plusieurs chemins, plusieurs passages, mais une seule sortie pour avancer dans l'histoire (voir Figure 4.36). Lors de ces niveaux, les éléments du décor tels que des caisses en bois, des barricades, des murs ou des véhicules servent aux personnages pour se protéger des tirs ennemis, se cacher et se dissimuler pour avancer discrètement entre les divers éléments sans être repérés (voir Figure 4.35).

Figure 4-36 Joel combattant à l'hôpital Ste. Marie de Salt Lake City, tableau *The Hospital*, chapitre *The Firefly Lab © Naughty Dog*

Figure 4-35 Joel combattant dans la ville de Boston, tableau *The Slum*, chapitre *The Quarantine Zone © Naughty Dog*

4.4.1.2 Les mécaniques d'exploration

À l'inverse, les phases dédiées à l'exploration correspondent à des espaces construits sur la base d'espaces ouverts (Calleja, 2011 : 83), où la découverte des lieux est essentielle à l'avancement de l'histoire dans la mesure où il ne suffit pas de se déplacer pour faire évoluer le scénario, mais bien de résoudre des énigmes. En effet, ces phases mettent la résolution d'énigmes au centre du jeu et poussent les joueurs et joueuses à interagir avec l'environnement afin d'ouvrir de nouveaux passages et de poursuivre l'aventure. Parmi les types d'énigmes, on peut retrouver des interactions avec des planches de bois, qui ouvrent des passages en hauteur, des interactions avec des palettes de bois, qui ouvrent des passages à travers l'eau, ou bien certaines interactions avec des groupes électrogènes à essence ouvrant des portes grâce à l'électricité (voir Figure 4.37).

Figure 4-37 Joel déplaçant une planche de bois, tableau *Hotel Lobby*, chapitre *Pittsburgh* © *Naughty Dog*

4.4.1.3 Les règles

En ce qui concerne les règles, on en observe deux types, celles en lien avec les phases de combat, comme l'obtention de nouvelles armes, la création de ressources utilisables lors des combats (*crafting*) (voir Figure 4.39), et l'amélioration des dites armes, des ressources ou du personnage lui-même (aptitudes physiques telles que la barre de santé qui augmente) (voir Figure 4.40 et 4.41) et celles en lien avec l'exploration, telle que les interactions avec d'autres personnages, avec certains objets du décor ou encore pour avoir accès à des indices sur la manière d'avancer dans la narration. Une règle spéciale en lien avec le combat est mise en place dans le niveau *Suburbs*, chapitre *The Suburbs*, tableau durant lequel Joel une fois arrivé à un certain point, se poste à une fenêtre et à l'aide d'un fusil *sniper* doit couvrir et protéger ses alliées des infectés et non infectés (voir Figure 4.38). Durant cette phase, la vue du personnage est à la première personne,

où le joueur ou la joueuse voit l'intérieur de la lunette du fusil et où les munitions sont illimitées. Une fois cette phase terminée, Joel est rejoint par ses alliés et tous quittent les lieux. Enfin, une règle valable pour les deux types de mécaniques n'est disponible que durant le chapitre intitulé *Lakeside Resort* (qui compte 2 niveaux), où il s'agit de changer de personnage entre Joel et Ellie.

Figure 4-39 Une table d'amélioration d'équipement, *Naughty Dog* Figure 4-38 Règle sniper, tableau *Suburbs*, chapitre tableau *Hotel Lobby*, chapitre *Pittsburgh* © *The Suburbs* © *Naughty Dog*

Figure 4-41 Règle du changement d'arme © *Naughty Dog* Figure 4-40 Règle d'amélioration du personnage © *Naughty Dog*

4.4.1.4 Le choix

Pour ce qui est de la notion de choix, il est intéressant d'étudier le positionnement du jeu. En effet, le jeu semble proposer une structure narrative linéaire, en ce sens où les choix que le joueur ou la joueuse fait n'ont pas d'incidence sur l'évolution du scénario. Ici, nous agissons plus en qualité de témoin des actions des personnages plus qu'en tant que décisionnaire (Green, 2016 : 759). Dès lors qu'une décision importante est prise, c'est une cinématique qui se déclenche, empêchant toute agentivité. C'est notamment le cas lorsque Joel et Ellie arrivent à l'hôpital (niveau *The Hospital*, chap. *The Firefly Lab*), où une cinématique ne permet pas à Joel de négocier ou de choisir des lignes de dialogues lors de sa discussion avec Marlene et cela initie l'attaque de Joel à travers l'hôpital. À la fin de ce même niveau, on ne peut choisir non plus de laisser vivre ou d'éliminer la cheffe des Lucioles. Les seuls choix sur lesquels le joueur ou la joueuse a un réel impact sont en lien avec des phases ou actions n'ayant pas de conséquence sur la narration en tant que telle : choisir de déclencher ou non certains dialogues facultatifs, se saisir ou non de certains objets disponibles, éliminer ou non certains ennemis (voir Figure 4.42 et 4.43).

Figure 4-43 tableau *Beyond The Wall*, chapitre *The Quarantine Zone* © *Naughty Dog*

Figure 4-42 tableau *Beyond The Wall*, chapitre *The Quarantine Zone* © *Naughty Dog*

4.4.2 Dimension narrative

Outre l'aspect de la jouabilité que nous venons d'explorer, l'aspect narratif est un point essentiel dans l'analyse de *The Last of Us*, entre les phases de dialogue, la présence des cinématiques, les différents personnages et les objets que nous amassons tout au long de l'histoire.

4.4.2.1 Les cinématiques et dialogues

Les cinématiques ou *cutscenes* sont présentes tout au long du jeu et représentent au total 93 minutes de vidéo sur une durée de 15 heures de jeu environ. Plusieurs d'entre elles s'intègrent dans la jouabilité et nécessitent de la part du joueur d'initier des actions dites contextuelles. Dans le prologue, une longue cinématique au cours de laquelle le personnage que nous incarnons peut seulement bouger la tête, un accident de voiture survient et débute une action contextuelle ou QTE (*Quick Time Events*) qui implique de briser de la vitre et de sortir du véhicule retourné. Pour résoudre la situation, il faut rapidement appuyer sur la touche carrée afin d'empêcher son personnage de mourir. En effet, lorsqu'une action contextuelle n'est pas accomplie cela entraine la mort du personnage incarné et donc l'obligation de recommencer. Lors de certains affrontements face à des ennemis infectés, une cinématique avec actions contextuelles débute si le joueur ou la joueuse est trop bruyant et le manquement d'actionner cette série de touches mène le personnage à la mort. Le jeu présente aussi des cinématiques pré rendu c'est-à-dire dans lesquelles le joueur ou la joueuse ne peut interagir et devient spectateur de la scène, comme lors de la rencontre entre Ellie et Joel :

> [They enter a back room of a warehouse. Marlene stumbles.]
>
> Joel: Whoa, whoa, whoa... Come on now, get up.

Girl: Get the fuck away from her!

[A girl appears with a knife, but Tess catches her before anything happens.]

Tess: Hey, hey, hey.

Marlene: Let her go.

Joel: You're recruitin' kind of young, aren't ya?

Marlene: She's not one of mine.

[The girl sees her wound.]

Girl: Shit. What happened?

Marlene: Don't worry. This is fixable. I got us help...but I can't come with you.

Girl: Well then I'm staying.

Marlene: Ellie, we won't get another shot at this.

Joel: Hey -- we're smuggling her?

Marlene: There's a crew of Fireflies that'll meet you at the Capitol Building.

Tess: That's not exactly close.

Marlene: You're capable. You hand her off, come back, the weapon are yours. Double what Robert sold me.

Tess: Speaking of which, where are they?

Marlene: Back in our camp.

Tess: We're not smuggling shit until I see them.

Marlene: You'll follow me. You can verify the weapons, I can get patched up. But she's not crossing to that part of town. I want Joel to watch over her.

Joel: Whoa, whoa. I don't think that's the best idea.

Ellie: Bullshit! I'm not going with him.

Marlene: Ellie...

Ellie: How do you know them?

Marlene: I was close with his brother, Tommy. Said if I was ever in a jam I could rely on him.

Joel: Was that before or after he left your little militia group?

Marlene: He left you too. He was a good man.

Tess: Look, just take her to the north tunnel and wait for me there.

Joel: Jesus Christ.

Tess: She's just cargo, Joel.

Ellie: Marlene...

Marlene: No more talking. You'll be fine. Now go with him.

Joel: Don't take long. And you -- stay close. Let's go.

[Ellie and Joel set off together. They immediately find Firefly corpses.]

Durant cette scène, le joueur ou la joueuse ne peut qu'observer ce qu'il se passe et n'a aucune possibilité d'action jusqu'à sa fin. Ainsi, ces cinématiques ont pour objectif de

faire évoluer le scénario, mais aussi de marquer un temps de pause entre des phases de jeu dynamiques et lors desquelles il y a souvent des affrontements (voir Figure 4.44 et 4.45).

Figure 4-44 Ellie et Joel discutant, tableau *Alone and Forsaken*, chapitre *Pittsburgh © Naughty Dog*

Figure 4-45 Joel prenant Ellie dans ses bras, tableau *Cabin Resort*, chapitre *Lakeside Resort © Naughty Dog*

Figure 4-46 Joel discutant avec Henry et Ellie, tableau *Suburbs*, chapitre *The Suburbs © Naughty Dog*

Figure 4-47 Ellie questionnant Joel, tableau *Epilogue*, chapitre *Jackson © Naughty Dog*

De façon générale, les cinématiques correspondent à des moments de discussion et de dialogues entre les personnages. Ainsi, il est possible de dire que les dialogues ont une part essentielle dans la narration de *The Last of Us*. Comme nous l'avons mentionné plus tôt, peu de choix sont laissés au joueur ou à la joueuse, qui agit comme spectateur des décisions de Joel. Dès lors, les dialogues, prés rendus, sont un moyen efficace et pertinent d'expliquer des événements et de faire avancer le scénario. Plus encore, ces phases permettent d'observer la manière dont les personnages de Joel et Ellie évoluent au cours du jeu et le lien qui les unit (voir Figure 4.46 et 4.47). Si lors de leur première rencontre, la relation est tendue, une vraie évolution se distingue au fur et à mesure de la narration :

[He reclines on the couch and closes his eyes.]

Ellie: What are you doing?

Joel: Killing time.

Ellie: Well, what am I supposed to do?

Joel: I am sure you will figure that out.

Ellie: Your watch is broken.

[Joel wakes up later. It's nighttime and raining. Ellie looks out a window.] (*Outside*, chapitre *The Outskirts*)

-

[Joel finds her in a girl's old bedroom upstairs.]

Ellie: Is this really all they had to worry about? Boys. Movies. Deciding which shirt goes with which skirt? It's bizarre.

Joel: Get up, we're leaving. C'mon.

Ellie: And if I say no?

Joel: Do you even realize what your life means? Huh? Running off like that. Putting yourself at risk...it's pretty goddamn stupid.

Ellie: Well, I guess we're both disappointed with each other then.

Joel: What do you want from me?

Ellie: Admit that you wanted to get rid of me the whole time.

Joel: Tommy knows this area better than--

Ellie: Agh, fuck that.

Joel: Well, I'm sorry, I trust him better than I trust myself.

Ellie: Stop with the bullshit. What are you so afraid of? That I'm gonna end up like Sam? I can't get infected. I can take care of myself.

Joel: How many close calls have we had?

Ellie: Well, we seem to be doing alright so far.

Joel: And now you'll be doing even better with Tommy.

Ellie: I'm not her, you know.

Joel: What?

Ellie: Maria told me about Sarah. And I--

Joel: Ellie. You are treading on some mighty thin ice here.

Ellie: I'm sorry about your daughter, Joel, but I have lost people too.

Joel: You have no idea what loss is.

Ellie: Everyone I have cared for has either died or left me. Everyone fucking except for you. So don't tell me that I would be safer with someone else -- because the truth is I'd just be more scared.

Joel: You're right... You're not my daughter, and I sure as hell ain't your dad. And we are going our separate ways.

Tommy: Get it together. We're not alone.

[They see two hunters prowling outside.] (*Ranch House*, chapitre *Tommy's Dam*)

-

[Joel wakes up in a hospital bed. Marlene sits at his bedside.]

Marlene: Welcome to the Fireflies. Sorry about the... They didn't know who you were.

Joel: And Ellie?

Marlene: She's alright. They brought her back. You came all this way... How'd you do it?

Joel: It was her. She fought like hell to get here. Maybe it was meant to be.]

Marlene: I lost most of my crew crossing the country. I pretty much lost everything. And then you show up and somehow we find you just in time to save her. Maybe it was meant to be.

Joel: Take me to her.

Marlene: You don't have to worry about her anymore. We'll take care of--

Joel: I worry. Just let me see her, please.

Marlene: You can't. She's being prepped for surgery.

Joel: The hell you mean, surgery?

Marlene: The doctors tell me that the cordyceps, the growth inside her, has somehow mutated. It's why she's immune. Once they remove it, they'll be able to reverse-engineer a vaccine. A vaccine.

Joel: But it grows all over the brain.

Marlene: It does.

Joel: Find someone else.

Marlene: There is no one else.

Joel: Listen, you are gonna show me where--

[Her attendant knocks him down.] (*The Hospital*, chapitre *The Firefly Lab*)

Outre la relation profonde qui lie les deux personnages, les dialogues sont aussi un moyen de soutenir la trame narrative et ses thèmes en général, tels que des éléments dystopiques, des enclaves utopiques et les événements en lien avec la représentation de l'environnement. Enfin, les phases de dialogues constituent un aspect essentiel pour comprendre l'évolution du scénario, mais aussi du monde qui entoure les personnages. À travers Ellie, adolescente n'ayant pas connu la vie avant la pandémie, les discussions posent des questions que le joueur ou la joueuse qui découvre ce Nouveau Monde peut aussi se poser. Lorsqu'elle sort pour la première fois d'une zone urbaine et découvre la nature, ses réactions sont celle d'une adolescente qui apprend, comme nous l'avons montré plus tôt lorsque nous parlions d'environnement.

4.4.2.2 Les objets

Concernant les objets présents dans le jeu, il s'agit en grande partie d'artefacts du passé, relatant les événements d'avant la pandémie, comme des journaux, des rapports médicaux, des radios, des photos, ou encore des lettres, des notes ou des mots adressés à des individus en particulier. Il est aussi possible de collectionner des objets, tels que des pendentifs ayant appartenu à des membres des Lucioles que l'on retrouve au fur et à mesure de l'histoire, mais qui n'ont aucune incidence sur la progression, ainsi que des bandes dessinées type *comics* pour Ellie. Enfin, on peut aussi trouver et écouter des enregistreurs audio, type d'objet intervenant seulement dans la seconde moitié de l'histoire, à partir du chapitre intitulé *The University* (voir Figure 4.49). Ces derniers permettent, en matière de narration, de retracer les déplacements des membres des Lucioles afin de trouver le lieu dans lequel ils se sont établis. Lorsqu'ils arrivent à sur le campus de l'université de l'Est du Colorado (*University of Eastern Colorado*), à Boulder, Joel et Ellie découvrent des enregistrements cachés dans l'ancien bâtiment des sciences. Ces derniers, enregistrés par des scientifiques des Lucioles, mentionnent

que le groupe est parti s'établir à l'hôpital St. Mary de Salt Lake City (*St. Mary's Hospital Salt Lake City*), Utah. Ainsi, en plus des objets à collectionner, on trouve des objets dont le but est de contextualiser l'univers dans lequel les personnages évoluent et de donner de la profondeur à l'histoire, des précisions concernant le scénario ou des personnages secondaires. Enfin, il y a aussi les objets que l'on peut qualifier de ressources et qui ont un attrait différent des objets présentés ci-dessus. En effet, les munitions, les pièces d'armes et les médicaments sont des objets en lien avec les règles qui visent à améliorer le personnage de Joel et ses compétences tout au long du jeu (voir Figure 4.48). À la différence des objets en lien avec la narration, ces derniers sont dits consommables, puisqu'après utilisation pour améliorer une arme ou une compétence physique, les ressources disparaissent, et sont donc en lien avec la jouabilité.

Figure 4-49 Enregistreur vocal, tableau *Science Building*, chapitre *The University* © *Naughty Dog*

Figure 4-48 Amélioration des ressources et des armes © *Naughty Dog*

4.5 Les effets affectifs

Enfin, nous nous intéressons dans un dernier paragraphe aux résultats en lien avec les émotions encouragées par la conception du jeu *The Last of Us*. Dans sa globalité, le jeu permet de ressentir des émotions positives (fierté, excitation, soulagement, espoir) ou négatives (tristesse, frustration, nervosité, peur) (Järvimen, 2009: 87). Parmi les émotions dites négatives qu'il est possible d'expérimenter, la peur et la nervosité font partie de celles qui semblent les plus présentes. En effet, les phases de combat engageant Joel ou Ellie contre les personnages infectés sont particulièrement efficaces en raison de l'aspect visuel des zombies, de leur bruit (notamment celui des claqueurs et claqueuses), mais aussi des animations lorsque ces derniers attaquent. Plus généralement lors des affrontements, la rareté des munitions oblige le joueur ou la joueuse à la discrétion et la moindre erreur est fatale : ces phases peuvent alors engager de la nervosité, en lien avec l'idée de ne pas être vu par les ennemis, mais aussi de la frustration s'il devait arriver de reprendre le niveau au début suite à la mort du personnage.

Quant aux émotions dites positives, il apparaît que le soulagement, l'espoir ou encore l'excitation sont dominants à certains moments. Lorsque le joueur ou la joueuse quitte une zone de combat pour arriver dans un espace naturel, c'est plus largement du soulagement qui semble encouragé, mais aussi de la sérénité en raison du calme de la situation. Il est aussi possible d'expérimenter de l'excitation notamment à la découverte de certains lieux tels que le barrage hydroélectrique de Tommy, ou lorsque Joel et Ellie aperçoivent l'hôpital de Ste. Mary à Salt Lake City, signe du point d'arrivée de leur périple. Cependant, ce sentiment d'excitation peut aussi être un sentiment d'espoir, celui de trouver une solution à la situation. Au total, on trouve six tableaux dans lesquels les émotions sont plus largement positives, et 21 tableaux dans lesquels les émotions sont plus largement négatives.

Ceci conclue la présentation de nos résultats, dans le prochain chapitre, nous discuterons de nos résultats afin de les mettre en lien entre eux et avec le cadre théorique que nous avons mis en place plus tôt.

5 CHAPITRE V

DISCUSSION

À la suite de la présentation de nos résultats, nous nous intéressons à l'interprétation des observations mises en lumières précédemment, ainsi qu'à la mise en relation de ces différents éléments.

5.1 La nature synonyme d'espoir

Tout d'abord, nous nous attachons à comprendre en quoi l'univers dystopique proposé par le jeu *The Last of Us* peut permettre, à travers son aspect critique, une potentielle prise de conscience et de décision quant à la représentation de la nature et par extension de la question environnementale. Comme nous l'avons mentionné plus tôt dans notre chapitre théorique, nous posons l'hypothèse selon laquelle l'espoir, comme émotion ou sentiment, pourrait être un vecteur dans le processus de prise de conscience en lien avec la nature.

Si, comme nous l'avons mentionné, l'objectif du studio *Naughty Dog* de représenter une relation forte entre deux personnages (ceux de Joel et Ellie) dans un monde post-apocalyptique est bien atteint et si les médias ont loué la qualité de la narration au lancement du jeu, notre analyse nous permet de montrer que *The Last of Us* est aussi construit autour d'une trame forte de la représentation de la nature tissée par les émotions par lesquelles peut passer le joueur ou la joueuse. C'est notamment l'espoir qui ressort de l'expérience dans son ensemble : l'espoir pour Joel et Ellie de développer

leur relation père-fille, mais aussi l'espoir pour la société de se construire sur de nouvelles bases grâce à la naissance d'une communauté autosuffisante et alimentée en électricité, en harmonie avec la nature.

5.1.1 La narration comme pilier de la dystopie critique

En analysant l'œuvre développée par le studio américain, on relève dans un premier temps l'idée que les moments où les personnages évoluent dans l'environnement naturel sont associés à ce sentiment d'espoir, l'espoir de retrouver la société d'avant, ou plutôt de trouver un nouveau modèle, plus en harmonie avec la nature. Cette trame s'oppose à celle qui se noue autour des moments où les personnages évoluent dans des environnements bâtis qui sont tous dangereux pour Joel et Ellie. On observe ainsi une mise en lumière de l'environnement naturel, autant comme ressource utile que comme écosystème existant par et pour lui-même, que l'on oppose à un environnement bâti hostile et donc critiqué et critiquable.

Dans ce mémoire, nous visions à comprendre en quoi la dystopie critique et ses mécanismes propres pouvaient permettre de favoriser cet espoir au sein de l'histoire que propose le jeu. Nos résultats dévoilent en quoi la narration et tous les moyens mis en œuvre pour la faire évoluer représentent l'un des vecteurs essentiels à la mise en place d'une dystopie critique au sein de *The Last of Us.* Plongés dans un monde où l'humanité est en péril, l'ultime mission donnée à Joel d'accompagner Ellie à travers le pays symbolise l'un des derniers espoirs de sauver la société dans laquelle ces derniers vivent. C'est de ce premier constat que découlent deux enclaves dites utopiques, c'est-à-dire deux possibilités pour les personnages de sortir de la situation dystopique.

5.1.1.1 Deux visions utopiques

La première enclave dépend de la réussite de l'objectif principal (mener Ellie à Marlene) en ce sens où lorsque Joel et Ellie retrouvent le groupe des Lucioles à l'hôpital de Salt Lake City, la jeune fille est considérée par les Lucioles comme la pièce manquante à la création et à la production potentielle d'un vaccin qui pourrait sauver l'humanité et permettre de revenir à un modèle de société parfaitement similaire à celui d'avant, pourtant fort critiqué dans l'ensemble du jeu comme nous l'avons montré. À l'inverse, la seconde enclave réside dans l'idéal de communauté que Tommy, le frère de Joel et Maria, sa conjointe, ont mis en place dans le comté de Jackson. Ce projet, construit sur le modèle d'une petite ville, a pour objectif de permettre à ses membres de vivre en autosuffisance en cultivant eux-mêmes la nourriture et les denrées, en organisant la protection face aux personnes infectées et qui plus est, en ayant accès à l'électricité. C'est sur ce point que se démarque notamment cette enclave : en réparant la centrale hydroélectrique et le système de mise en circulation de l'électricité, Tommy et les ingénieurs du groupe assurent une autonomie et une protection accrue à leur communauté et donc un pas de plus vers la sortie de la situation dystopique. À la différence de la première enclave, qui échoue à la suite de la décision de Joel de récupérer Ellie et ainsi d'empêcher la tentative de création d'un vaccin qui conduirait au décès d'Ellie, la seconde enclave est alors celle qui porte le plus l'espoir. En ce sens, l'histoire de *The Last of Us* met en opposition deux points de vue, ou visions, différentes de la société : avec les Lucioles, il est possible de sauver l'humanité afin de retrouver la société antérieure, celle-là même qui est critiquée tandis qu'avec Maria, Tommy et les membres de la communauté du comté de Jackson, on propose de débuter un nouveau modèle de société. On observe ainsi la critique d'un modèle de société capitaliste, hostile à l'être humain et en harmonie avec l'environnement bâti et la mise en lumière d'un modèle communautaire sans hiérarchie, basé sur le partage des ressources et sur l'harmonie avec l'environnement naturel et son utilisation. Parmi les

éléments narratifs qui mettent en place ce discours, ce sont les dialogues entre les différents personnages qui portent et symbolisent l'espoir, mais aussi les cinématiques (ou *cutscenes*), certains objets et certains personnages eux-mêmes. En règle générale, ces éléments permettent de faire avancer le scénario vers l'une ou l'autre des enclaves et ce jusqu'à la fin, où l'on comprend que l'enclave relative aux Lucioles a été abandonnée au profit du barrage hydroélectrique.

D'ailleurs, ces deux visions peuvent être renforcées par une idée évoquée plus tôt dans la problématique de notre recherche. La première enclave, celle en lien avec les Lucioles et le retour à la société d'avant peut être comparable à la notion d'atténuation en ce sens où ces derniers souhaitent conserver la société dans laquelle ils sont ou ont été. Quant à la seconde enclave, celle en lien avec le comté de Jackson et la communauté de Maria et Tommy, elle peut être comparable à la notion d'adaptation, faisant écho à l'idée d'adapter la société à la nouvelle situation dans laquelle les personnages se trouvent.

5.1.1.2 Ellie comme guide

En matière de dialogue, le personnage d'Ellie et ses phrases de dialogues jouent un rôle dont l'utilité est double : d'une part, en tant qu'adolescente n'ayant pas connaissance des événements du passé, les questions que cette dernière pose à Joel ont un objectif de permettre au joueur ou à la joueuse de mieux saisir la façon dont la société a évolué depuis la pandémie, en répondant à des questions auxquelles le reste de la narration ne répond pas, ayant alors pour conséquence d'opposer des événements du passé à ceux du présent, appuyant d'une part une critique du passé; et d'autre part, mettant l'accent sur la nature grâce aux questions et aux commentaires d'Ellie sur des éléments de la faune et de la flore.

5.1.1.3 L'espoir et le choix

Tel qu'il en est question dans la présentation des résultats, le jeu n'offre pas de choix déterminant à faire pour le joueur ou la joueuse en ce qui concerne le scénario. En ce sens, les choix offerts sont pour une partie facultative et pour d'autres, n'ont simplement pas d'effets sur le déroulement des événements et la suite de l'histoire. Dans ce cadre le joueur ou la joueuse ne possède pas réellement d'agentivité, c'est-à-dire de capacité à influencer ou modifier le cours du jeu.

Cette structuration quant aux choix laissés aux joueurs et aux joueuses est alors construit autour d'une certaine variante de la dystopie critique (Farca, 2018 : 93). Dans celle-ci, l'issue du jeu est décidée à l'avance et le joueur ou la joueuse ne peut négocier cette issue, quels que soit ses choix. Pour autant, cette variante n'empêche pas la mise en place de l'espoir au sein du jeu (*Ibid*). En définitive, cette limitation dans les actions qui nous sont rendus possible ou non n'enlèvent pas de portée au potentiel critique de la production.

5.1.2 La jouabilité comme support de la dystopie critique

Cependant, si la narration fait partie des éléments essentiels à la mise en place d'une dystopie critique au sein du jeu, il existe des éléments relatifs aux jeux vidéo qui permettent de favoriser ces mécanismes qui mettent en place l'espoir. En effet, si les dialogues ont le potentiel de faire évoluer le scénario sans que le joueur ou la joueuse n'ait a effectué d'actions, la jouabilité et les règles sont autant d'éléments qui permettent l'engagement et l'immersion et dans notre cas, la mise en place de cette notion d'espoir.

Les règles sont donc ici un moyen de faire passer un message, de persuader le joueur ou la joueuse d'une idée ou d'une valeur sans pour autant qu'il ou elle en ait conscience

(Bogost, 2008). Le système de jeu tient alors un rôle à part entière dans la mise en place de l'idée selon laquelle la nature est essentielle au processus de reconstruction de la société.

5.1.2.1 L'exploration comme synonyme de paix et de sérénité

Comme nous l'avons relevé dans le chapitre précédent, les moments où les personnages évoluent dans un environnement naturel sont aussi ceux où les règles sont celles associées à la réflexion et à la résolution d'énigmes qui ouvrent ou débloquent des passages jusque-là inaccessibles. Ces lieux nécessitent du joueur ou de la joueuse son esprit de réflexion et sa capacité à explorer l'espace. À l'inverse, dès lors que nous évoluons dans un environnement bâti, où l'urbain prend le dessus sur la nature, on retrouve de façon systématique des affrontements. Les villes, les bâtiments, les souterrains et toutes les structures mises en place par l'être humain dans sa globalité sont largement associés à la règle ludique du combat. Il est donc question de gestion des ressources, mais aussi de la gestion des capacités physiques de Joel.

5.1.2.2 Le combat comme critique de la société capitaliste

Qui plus est, il est intéressant de noter que ces affrontements découlent d'événements scénaristiques en lien avec la dystopie critique. Lorsque nous affrontons des groupes d'ennemis non infectés, nous faisons alors face à des événements de nature politique dans la mesure où ces combats traduisent des tensions en lien avec le pouvoir, la domination ou l'autorité : dans la ville de Boston, la *F.E.D.R.A* représente le pouvoir et a pour objectif le maintien de l'ordre et de la sécurité dans la ville, quiconque tente de transgresser ces règles devient alors un ennemi.

À Pittsburgh, le constat est similaire, un groupe armé de chasseurs et de chasseuses a pris le pouvoir et traque les étrangers qui explorent la ville. Cependant, certains de ces

événements ont des conséquences plus importantes que d'autres : à la fin du jeu, lorsque Joel décide d'attaquer les Lucioles, il fait là un choix non seulement personnel, celui de sauver Ellie, mais surtout politique et social d'éliminer Marlene et d'autres membres du groupe, empêchant ces derniers de trouver un remède à l'infection. Mais les combats sont aussi révélateurs d'événements plus en lien avec une dynamique purement sociale : lorsque nous combattons des groupes de personnes infectées, nous combattons de manière symbolique un véritable drame social et humain (Penfold-Mounce, 2015 : 124). En ce sens, les infectés peuvent s'apparenter à la figure plus générale du *zombie* ou mort-vivant : ils sont les premiers à être victimes de la pandémie de *CBI* et donc de l'infection. On décèle dans ces combats plus qu'une bataille physique, mais une bataille idéologique et sociale envers un système en y exagérant ses failles. La jouabilité et les règles qui structurent le jeu ont ici pour objectif d'appuyer l'opposition entre environnement naturel et bâti, tout en critiquant le système politique et social en place, encore porteur des vestiges du passé.

5.2 La dystopie critique pour cadrer l'environnement

Ceci étant, les mécanismes propres au jeu vidéo, s'ils permettent de renforcer certains aspects de la dystopie critique, permettent aussi de favoriser certains types de cadrage de l'environnement. En effet, le traitement de l'environnement, qu'il soit bâti ou naturel, évoque une certaine vision de ce qui nous entoure. Que ce soit par des éléments narratifs ou par des éléments de jouabilité, les mécanismes ludiques sont aussi porteurs de sens en ce qui concerne la manière de voir l'environnement au fil du jeu.

5.2.1 L'environnement naturel comme essence du Nouveau Monde

Dès lors que l'environnement naturel est dominant dans un moment du jeu, ou même lorsqu'il est le seul type de représentation, il évoque un traitement positif en ce qui concerne les éléments relatifs à la faune et à la flore. La nature symbolise plusieurs

choses telles par qu'un vecteur de connaissances et d'apprentissage pour Ellie, un écosystème propice au calme, à la réflexion et au bien-être, une ressource à la base d'un nouveau modèle de société ou à la base de la survie des personnages. Et lorsque l'environnement bâti domine sur celui naturel, celui est un vecteur symbolisant le danger et l'hostilité envers les personnages, ainsi qu'une critique du système en place.

À l'inverse des médias traditionnels et de masse, *The Last of Us* met en lumière la nature comme un élément essentiel à considérer et à protéger afin de faire rayonner la société. En effet, là où l'environnement est largement cadré de façon à séparer la nature de l'ensemble de l'humanité (Lakoff, 2010 : 76-77), *The Last of Us* fait de la nature un élément indispensable de la reconstruction de l'ensemble de l'humanité. Et l'hypothèse selon laquelle les œuvres basées sur un univers post-apocalyptique seraient efficaces pour représenter la thématique de la nature et permettre d'en saisir les enjeux se révèle fonctionnelle dans le cadre de notre analyse (Abraham et Jayemanne, 2017 : 88).

5.2.1.1 Cadrer la nature

En matière de cadrage, plusieurs liens peuvent être faits entre la façon de représenter la nature que nous avons décrite et la théorie : la nature est ici largement représentée en fonction des cadres dits de la beauté, mais aussi du point de vue de la valeur de l'écosystème. D'une part, le cadre de la beauté (*beauty*) exprime l'idée selon laquelle la « nature est idéalisée, et sa valeur provient de sa beauté »[31] (Mateu et Domínguez, 2019 : 278 [notre traduction]), et offre donc une vision esthétique de l'espace. Dans le cas de *The Last of Us*, l'émerveillement d'Ellie face à la nature qui l'entoure témoigne du champ lexical de la beauté, autant envers des éléments relatifs à la faune qu'à la

[31] « Nature is idealized, and its value is given by its beauty. »

flore. D'autre part, le cadre de la valeur de l'écosystème (*ecosystem value*) s'appuie sur l'idée selon laquelle la « conception de la nature est vue d'un point de vue scientifique qui donne de la valeur à l'écosystème et le besoin de le protéger et de le préserver »[32] (*Ibid*: 279 [notre traduction]). Même si ce cadre a une portée scientifique à la base, il peut aussi être lu selon une perspective environnementaliste (*Ibid*). Dans la mesure où la chasse devient une nécessité pour Ellie lorsqu'elle évolue dans le niveau intitulé *The Hunt*, et où la nature sert de ressource primaire pour la mise en service de l'électricité de la communauté du comté de Jackson, on peut dès lors évoquer l'idée que l'environnement naturel est aussi cadré en fonction de sa valeur pour l'humain dans son ensemble.

5.2.2 L'environnement bâti comme vestige de l'Ancien Monde

Par ailleurs, l'environnement bâti peut être décrit comme étant insalubre, avec des infrastructures en ruine ou en partie détruites et donc dangereuses pour les individus qui s'y aventurent. Les bâtiments peuvent avoir été détruits par différentes causes, par des affrontements qui fragilisent les structures, des mouvements de population de masse, l'infiltration de l'eau qui rend certains endroits moisis et les groupes d'infectés qui prennent place et s'installent dans certains lieux. Ainsi, il est possible de dire qu'en matière de cadres, l'environnement bâti est largement représenté selon le cadrage fataliste ou apocalyptique. En ce sens, l'information est cadrée de telle sorte à ce que l'aspect catastrophique de l'événement ou de la crise soit présentée comme hors de contrôle et irrattrapable. Ici, le cadre apocalyptique peut même être vu comme tragique (*tragic*), en comparaison à celui comique (*comic*) mis en lumière par Foust et Murphy

[32] « Nature conception from a scientific point of view that gives value to the ecosystem and the need to protect and preserve it. »

(2009 : 154). L'aspect tragique de la représentation réside principalement dans l'idée que la catastrophe, déjà arrivée, n'ait que très peu d'espoir, voire aucun, d'être corrigée ou amoindrie, l'humanité est au bord de disparaître et rien ne peut y faire. Cependant, il apparaît que les deux seuls espaces bâtis qui ne soient pas insalubres sont aussi ceux où l'espoir de passer d'une dystopie à une utopie est le plus fort, mais jusqu'à la fin, rien ne nous permet d'exprimer clairement si la situation peut ou non être résolue et si les personnages peuvent sortir de la dystopie : seul l'espoir réside encore. Dans un premier temps, lorsque Joel retrouve son frère au barrage hydroélectrique de Jackson, l'espace urbain présenté est en reconstruction après avoir été laissé à l'abandon longtemps. L'électricité est en train d'être rétablie lorsque les deux frères visitent les lieux et le joueur ou la joueuse peut remarquer l'espoir et l'harmonie qui se dégage de l'endroit : il est possible de caresser des chevaux, un chien, l'électricité provient d'une source renouvelable, des espaces sont prévus pour créer l'autosuffisance en ce qui a trait à la nourriture et une vingtaine de familles y vivent déjà. Plus tard dans la narration, lorsque Joel et Ellie sont à l'hôpital de Salt Lake City, l'environnement qui les entoure diffère des lieux traversés plus tôt. Occupée par le groupe des Lucioles, l'infrastructure médicale est en parfait état de fonctionnement, bien que vieillissant. En ce sens, toutes les salles ne sont pas opérationnelles, ni même tout le matériel en état de marche, mais permet toutefois de mener à bien la mission du groupe, synonyme d'espoir. Ainsi, si l'espoir se dégage de ces deux situations, la première, en lien avec le barrage, est signe d'un réel renouveau pour lequel l'humanité doit s'adapter, tandis que la seconde, en lien avec l' hôpital, est signe d'un retour en arrière possible grâce à l'idée d'atténuation.

En définitive, l'environnement naturel est largement cadré de façon positive en raison de sa beauté, c'est-à-dire pour elle-même, mais aussi de sa valeur, c'est-à-dire pour ce qu'elle permet de faire : ici structurer une nouvelle société. À l'inverse, l'environnement bâti est largement cadré de façon négative en raison de l'aspect tragique de la situation qu'il dégage, donnant l'illusion que la catastrophe est à jamais irrattrapable.

CONCLUSION

Réside à la base de ce projet de recherche l'idée d'étudier la façon dont les jeux vidéo, en tant que média hybride, sont capables de représentation critique d'une thématique qui pourrait influencer les joueurs et joueuses, en lien avec cette thématique. Au croisement entre les sciences de la communication et de l'environnement, l'intérêt de cette étude est celui de comprendre la manière avec laquelle les jeux vidéo de divertissement se saisissent de la thématique de la nature afin de la questionner et d'en donner une certaine vision au public. Plus précisément encore, d'étudier cette question pour des jeux basés sur un univers post-apocalyptique, témoins vidéoludiques privilégiés de l'utilisation de la nature.

À l'aide de perspectives théoriques variés tels que les cadres en communication, la dystopie critique et l'approche ludonarrative en étude du jeu, il devient possible d'étudier une œuvre dans ce qu'elle a de critique dans sa représentation de l'environnement, naturel ou bâti. En utilisant une méthode d'analyse qualitative nous avons pu construire une grille d'observation, ainsi qu'une grille d'analyse, mêlant nos différentes perspectives et permettant une étude fine et systématique du jeu *The Last of Us*.

Parmi nos observations, nous retenons que le jeu résonne au niveau médiatique comme une œuvre post-apocalyptique résolument emplie de violence, mais largement adoucie par une relation profonde entre Joel et Ellie, comparable à celle d'un père et de sa fille. Pour autant, nos résultats mettent en lumière d'autres éléments. L'univers dans lequel ces personnages évoluent est cadré par une dimension dystopique inéluctable et qui

exacerbe les tensions politiques et sociales entre les différents groupes d'infectés et de non infectés.

Mais cette dystopie, bien qu'omniprésente au sein de l'œuvre, laisse entrevoir une lueur d'espoir ou plutôt, deux. Lorsqu'il fait la rencontre de Marlene, cheffe de file des Lucioles, Joel ne s'attend pas à la véritable rencontre : immunisée à l'infection qui touche l'humanité dans sa globalité, la jeune Ellie semble porter en elle l'espoir de sauver la société avant que celle-ci ne disparaisse. C'est au cours de leur aventure à travers les États-Unis que Joel et Ellie découvrent la seconde et véritable, enclave utopique : la communauté de Jackson, construite autour d'un barrage hydroélectrique et véritable phare pour sa population quant à la construction d'une ère nouvelle.

Dans le même temps, on observe que l'environnement bâti est celui le plus présent au cours du jeu et largement synonyme, en ce qui concerne les aspects ludiques et narratifs, d'événements violents, tragiques et en lien avec le combat. À l'inverse, l'environnement naturel est systématiquement en relation avec des dialogues ou des cinématiques qui mettent en lumière la beauté de la faune comme de la flore, ainsi que l'exploration de l'espace et la réflexion en lien avec la résolution d'énigmes.

En ce sens, *The Last of Us* porte un puissant et profond message d'espoir, que l'on imagine d'abord en rapport avec le groupe des Lucioles et leur volonté de retrouver le monde d'avant grâce à la condition d'Ellie d'être immunisée, mais qui se révèle en réalité plus profondément ancré encore avec la communauté du comté de Jackson, pionnière d'un monde nouveau et plus en harmonie avec la nature.

Mais ce message d'espoir ne peut exister qu'à la seule condition qu'il émerge d'un monde dystopique, où tout paraît tragique, catastrophique et irréparable.

Dans *The Last of Us*, l'environnement naturel est représenté comme indispensable tant au développement de la relation entre Joel et Ellie, qu'à la construction d'un monde meilleur, sans dystopie. À l'inverse, l'environnement bâti renvoie d'une part au danger, mais plus encore à une critique du monde moderne et capitaliste, reflet des choix aux conséquences économiques, sociales et écologiques désastreuses.

The Last of Us expose une vision pleinement critique de l'ère contemporaine tout en donnant les outils pour faire face à ce qui nous attend : être en harmonie avec la nature. Cette œuvre pousse ainsi celui ou celle qui l'expérimente à se poser des questions sur son propre rapport à la nature qui l'entoure, sans pour autant que cela soit conscient.

Au-delà encore, la création et la production de cette œuvre par le studio américain *Naughty Dog* nous posent des questions plus sociales quant à la gestion d'une telle crise sanitaire et de ses effets, véritable reflet des événements en lien avec la crise de la Covid-19 qui ne s'annonçait pas encore lorsque nous nous sommes engagé dans cette démarche. Si le jeu *The Last of Us* permet une critique de la représentation de l'environnement naturel comme de l'environnement bâti, que peut-il dire de la réalité d'une pandémie à l'échelle mondiale ? La récente sortie du jeu *The Last of Us Part II* (*Naughty Dog*, 2020) qui narre la suite des aventures de Joel et Ellie, plus âgés, mais tentant toujours de survivre dans ce monde post-apocalyptique ouvre ainsi la porte à de nouveaux questionnements comme à de nouvelles recherches.

ANNEXE A

GRILLE D'OBSERVATION

Hometown [prologue]			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets affectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.cinem Tommy propose de s'arrêter aider un couple en voiture mais Joël refuse				[They see some people standing on the roadside.] Tommy: Let's see what they need.		tristesse liée au manque d'empathie de Joël
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / techonlogique /	.cinem explosion d'un bâtiment en ville .cinem attaque de "zombies" près de la voiture .accident de voiture en centre-ville .attaqués par un militaire, sarah touché par une balle, elle succombe		.interaction avec objet (téléphone) mais ligne brouillée .interaction avec objet (journal) .objet (journal) "admittance spikes at area hospitals"		.cinem [In the den, Joel bursts in, quickly shutting the door.] Sarah: There you are. Joel: Sarah. Are you okay? Sarah: Yeah.		tristesse, panique, fuite
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.intérieur, chambre d'adolescente, Sarah, la fille de Joël .explosion d'un bâtiment en ville .QTE (carré) pour sortir de la voiture accidentée		.QTE [carré] pour éviter la mort	.interaction avec objet (carte d'anniversaire)			
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.paysages visible par la fenêtre de la maison .cinem maison en feu au milieu des champs						
	Traitement de l'environnement	X	environnement en proie aux flammes, destruction des bâtiments par explosion, feu, accidents de voiture						

The Quarantine Zone [20 years later] - summer			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X							
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / techonlogique /	.cinem explosion, attaque des [Fireflies]	.règle/possibilité de mourir si on approche des soldats, donc de l'autorité	.pendantif Lucioles [102]	.règle health kit			
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.cinem ville, centre-ville Boston, zone de Quarantaine .cinem saleté, débris, détritus						
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /							
	Traitement de l'environnement	X	saleté, débris, pauvreté, détritus						

The Quarantine Zone [Beyond the walls] - summer			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X						.choix de parler à [Tess] à la sortie de la zone de qu.	
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / techonlogique /	.première attaque par des runners dans les sous-sols .possibilité d'étrangler les ennemis pour plus de discrétion	.choix de tuer un homme bloqué sous les décombres et infecté mais conscient	.note to brother [Mark]			.choix interaction corps	peur, stress, discrétion,
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement	bâtiments / infrastructures	.sous-sol infectés, brouillards, vapeur, pas de vue						
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.hors de la zone de qu., la nature a repris ses droits sur les bâtiments				"Tess: Ahhh...some fresh air. That's the one thing I love about the outside. Fuckin' hate the smell of the city."		délivrance
	Traitement de l'environnement	X	laissé à l'abandon, mais la nature a repris ses droits et la zone dehors après les sous-sols est synonyme de délivrance						

The Quarantine Zone [The Slum] - summer			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.rencontre avec [Marlene], leader des Fireflies (ou Lucioles)						
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / techonlogique /	.pauvreté, saleté, abandon dans le quartier pauvre .combats de rue entre individus, loi du plus fort .premier combat vs. bande à [Robert] .combat versus [Robert] pour des armes, [Robert] mort		.objet [Wanted Poster] marlene sur un mur				méfiance, doute,
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.bâtiments délaissés, abandonnées, .bureau de [Robert] et ses hommes, .bâtiments de port, cargo			.règle attaque surprise au couteau surin			stress, discrétion,
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /							
	Traitement de l'environnement	X	abandon, saleté, pauvreté, négligence,						

The Quarantine Zone [The Cargo] - summer			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.rencontre et récupération Ellie				Ellie: Your watch is broken.		
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / techonlogique /	.explosion en centre-ville par les Fireflies					.interaction Marlene Lucioles [Warren mort]	
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.ville, bâtiments, Boston, .port de Boston						fuite, stress, discrétion,
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /							
	Traitement de l'environnement	X	bâtiments laissés à l'abandon,						

The Outskirts [Outside] - summer			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.cinem Ellie est immunisée aux attaques et infections				[Tess throws the infection scanner to Joel. It's flashing positive.] Joel: Jesus Christ. Marlene set us up? Why the hell are we smuggling an infected girl? Ellie: I'm not infected. Joel: No? So was this lying? [He throws her the scanner.] Ellie: I can explain. Tess: You better explain fast. Ellie: Look at this! [She rolls up her sleeve. There's a bite mark on it.] Joel: I don't care how you got infected. Ellie: It's three weeks old. Tess: No. Everyone turns within two days, so you stop bullshitting. Ellie: It's three weeks. I swear. Why would she set you up? Joel: I ain't buying it.		
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / techonlogique /	.cinem rencontre avec une patrouille de soldats .Ellie s'interpose et blesse un des soldats, Tess tue l'autre .poursuite par des soldats .fiuite par les égouts				[They pass through a trailer, but two guards are waiting. One hits Joel.] Guard: Don't do anything stupid. Guard 2: Move. Guard: Turn around. On your knees. You scan 'em. I'll call it in. Guard 2: Alright. Put your hands on your head. Guard: This is Ramirez at Sector Twelve. Requesting pickup for three stragglers. Understood. Tess: Look the other way. We can make this worth your while. Guard 2: Shut up. I'm getting tired of this shit. [He starts scanning them for infection.]		
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.intérieur maison, soir et pluie .infrastructures détruites, camion abandonné, tunnels		.objet liste [Tess] .interaction avec générateur+ascenceur				
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.sortie de la ville, terrain boueux,						
	Traitement de l'environnement	X	en proie à la destruction et délaissé, en évolution avec les infrastuctures, la nature s'empare de la ville,						

The Outskirts [Downtown] - summer			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X			.objet [note to derek]				
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / techonlogique /	.entrée dans un bâtiment type tour d'affaire .attaque d'infectés		.objet [field ops log]	.règle médicaments pour booster certaines compétences .règle weapon slotting .QTE pour s'en sortir avec carré	[They escape.] Tess: I think that's it. Ellie, you okay? Ellie: Other than shitting my pants...I'm fine. Tess: Let's go. Joel: Gimme a second. [He clears the stair.]		
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.centre ville de Boston, détruit, hors de la ZQ, débris de voiture, de bâtiments .Bâtiment en ruine, menace de céder à tout moment, bruit étranges				[The building groans in the storm.] Ellie: Shit. Joel: Whole building feels like it's about to fall apart. [The building shakes again, shifting some of the furniture.] Ellie: Totally cool. Everything is totally cool. Joel: Gimme a hand with this. [They push open a wedged door, alerting a clicker to their presence.] Ellie: Joel! [Tess pushes it off and kills it.]		
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.orage, pluie, brouillard .bruits d'oiseaux, grenouilles, insectes la nuit						
	Traitement de l'environnement	X	présence et bruits d'animaux noctures, plus de bruits d'humains,						

The Outskirts [The Museum] - summer			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X			.interaction table de réparation/amélioration armes .interaction avec porte fermée et ouvrable avec une lame que l'on fabrique				
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / techonlogique /	.attaque de runners+clickers .cutsc séparation avec Ellie+Tess suite à la poutre qui tombe		.objet [medical pamphlet] .objet [pendant of Firefly] .interaction poutre dans musée		Tess: Let's find out. So Marlene thinks your immune? Ellie: Well, that's what she believes. Tess: Well, how were you bitten? I mean you must've been somewhere you shouldn't to find an infected in the zone. Ellie: Yeah, I'd sneak out. I was in this military boarding school. Tess: You'd sneak out? Ellie: You know, explore the city. I was in the mall when I ran into infected. Tess: That place is completely off-limits. How the hell did you get in there? Ellie: I...had my ways. Anyways, one of those -- what you guys call runners -- bit me. And that was that. Tess: I see. Were you with Marlene when you were bitten? Ellie: No. I went to her for help afterwards. Tess: Knowing her, I'm surprised she didn't shoot you.		
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.sortie de tunnel, bâtiments détruits .entrée dans le museum		.interaction porte roulante				
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.la nature a repris ses droits, fleurs et plantes grimpantes,						
	Traitement de l'environnement	X	laissé à l'abandon, second plan, peu d'intérêt ou interaction						

The Outskirts [The Capitol Building] - summer			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.direction le Capitole pour rejoindre les Lucioles et leur laisser Ellie						
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / techonlogique /	.cinem Lucioles au point de rdv tous mort. .[Tess] infectée, se sacrifie pour laisser du temps à [Joël] et [Ellie] .attaque par soldats de Boston dans le bâtiment du capitole		.objet [Firefly Orders] .objet [smugglers note]		Ellie: Holy shit. She's infected. [Joel takes a step back.] Tess: Joel... Joel: Let me see it. Tess: I didn't mean for this-- Joel: Show it to me. [She pulls back her collar to reveal a fresh bite wound.] Joel: Oh, Christ. Tess: Oops, right? Give me your arm. [She rolls up Ellie's sleeve where her bite mark is.] Tess: This was three weeks. I was bitten an hour ago and it's already worse. This is fucking real, Joel. You've got to get this girl to Tommy's. He used to run with this crew. He'll know where to go. Joel: No, no, no, that was your crusade. I am not doin' that. Tess: Yes you are. Look, there's enough here that you have to feel some sort of obligation to me. So you get her to Tommy's. [They hear a noise outside.]		
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.centre-ville, abandon, destruction, .Capitol en décomposition, .métro, souterrains, spores,						
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.						
	Traitement de l'environnement	X	laissé à l'abandon, second plan, peu d'intérêt ou interaction						

Bill's Town [The Woods] - summer			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	[Ellie] découvre la forêt pour la première fois, la pleine nature .[Ellie] voit un lapin .Rencontre avec [Bill]	.règle puzzle			[They hop into railing into an overgrown area.] Ellie: Man... Joel: What? Ellie: Nothing. It's just...I've never seen anything like this, that's all. Joel: You mean the woods? Ellie: Yeah. Never walked through the woods. It's kinda cool. [They keep walking.] --- [A rabbit runs by.] Ellie: Whoa. Hey, buddy. --- [They arrive at the town's far gate...the locked gate.] Ellie: Whoa, look. Fireflies. I mean, real fireflies. Joel: Yeah, I see that. Ellie: Sorry, I...I lost myself for a sec.		.calme, apaisant, agréable
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / techonlogique /	.présence de clickers dans la ville, .présence de piège, wire traps (ils ne sont pas mortels)	.règle combat arc	.objet [Pills note] .objet [Note to Bob] .objet [Note to Rachel] .objet [Bill's map]				stress, méfiance,
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.un chateau d'eau au loin .entrée dans ville abandonnée						
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.forêt, bruits d'insecte, rivière, bruit de l'eau, couché de soleil, fin de journée, fleurs, les feuilles tombent, bruit du vent						
	Traitement de l'environnement	X	positif, nature mise en valeur, environnement intact, forêt avec plein d'animaux, mise en valeur par Ellie qui commente tout ce qu'elle voit,						

Bill's Town [Safehouse] - summer			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.présence de [Bill]	.règle réparation/amélioration armes					
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / techonlogique /	.infectés, runners+clickers	.règle bombe de clous	.objet [Fences note] .objet [Hunters note] .objet [Bombs note]				
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.Bill's town, ville abandonée, entrée dans une église,						
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.qqs fleurs etc.						
	Traitement de l'environnement	X	délaissée, à l'abandon mais qui reprend ses droits, plantes grimpantes,						

Bill's Town [Graveyard] - summer			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.direction l'école (high school) avec [Bill] pour retrouver une batterie de voiture						.espoir de trouver une voiture pour partir
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / techonlogique /	.attaque de clickers dans le cimetière .présence et attaques d'infectés dans la zone résidentielle,		.flirefly pendant .objet [boy's diary]				stress,
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.cimetière, église, quartier délabré, maisons vides et abandonnées,						
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.						
	Traitement de l'environnement	X	délabré, abandonné, délaissé,						

Bill's Town [High School Escape] - summer			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets affectif
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.cutsc [Ellie] trouve une voiture qui fonctionne .cutsc départ pour Pittsburgh [Ellie] et [Joël]				[They hear the sound of a pickup starting up. They rush to the garage.] Ellie: Look what I found. It's got some juice in it. Bill: That's my battery. That fuckin' asshole. Get out. Get out. Ellie: Okay, geez. [He tries the ignition.]		.espoir, joie
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / techonlogique /	.cutsc voiture vide, pas de batterie .attaque de clickers dans toute l'école .présence d'un nouvel ennemie [bloaters] .cutsc ancien partenaire de [Bill] retrouvé mort [Frank]	.nouvel ennemi [bloaters], genre d'infecté .règle combats	.objet [note form Frank]		[He and Ellie barricade the main door.] Joel: Please tell me you're done! Bill: It's empty. Joel: What? Bill: It's fuckin' empty! --- [They stop arguing as they see someone's hanged themself nearby.] Joel: Jesus. What? Do you know this guy or something? Bill: Frank. Joel: Who the hell's Frank? Bill: He was my partner. He's the only idiot that would wear a shirt like that. He's got bites. Here. And... Joel: I reckon he didn't want to turn so he... Bill: Yeah. I guess not. Well fuck him. --- [A large, grotesque infected comes from the equipment room.] Bill: Oh, no... Ellie: What the fuck is that? Bill: It's a goddamn bloater!		.stress, et nouveau stress suite à l'apparition d'un nouvel ennemi,
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.école abandonnée et remplie de personnes infectées,						.stress, peur,
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.nature qui reprend ses droits sur la zone résidentielle,						
	Traitement de l'environnement	X	délaissée, à l'abandon, pas usité,						

Pittsburgh [Alone and Forsaken] - summer			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif a l'utopie	X	.pas de dangers dans l'eau,		.objet [health manual kit upgrade] .règle table de réparation/amélioration		[The hunters leave.] Ellie: Hey, we can climb the bus right here. Okay, we need to lighten the mood. Ready? "It doesn't matter how much you push the envelope -- it'll still be stationary." Joel: What is that? Ellie: A joke book. No Pun Intended: Volume Too by Will Livingston. Joel: Let's keep going. Ellie: "What did the Confederate soldiers use to eat off of? Civil ware." Joel: Uh-huh. Ellie: "What did they use to drink with? Cups. Dixie cups." "I walked into my sister's room and tripped on a bra. It was a booby-trap." "A book just fell on my head. I only have myself to blame." Oh wait, I said it wrong. Hold on, let me read it again. "A book just fell on my head...I only have my shelf to blame." Heh...ruined it. "What is the leading cause of divorce in long-term marriages? A stalemate." Joel: That's awful. Ellie: You're awful. Joel: Do you even understand what that means? Ellie: Nope. Doesn't matter. Alright, I'm done...for now.		
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / technologique /	.cutsc piège tendu à [Ellie] et [Joël] par des chasseurs (hunters) de Pittsburgh, accident de voiture .attaque de chasseurs sur la route pour atteindre l'hôtel,		.objet [tourist manifest] .règle bombe de fumée .objet [lost hill note] .objet [applicant checklist .objet [abandon zone note] .objet [lost areas map] .objet [Mother's letter] .objet [stash note]		[They crash in a storefront.] Ellie: I'm okay. I'm okay. Joel: Then get out quick. [A hunter comes over and grabs Ellie.] Hunter: C'mere, you! Joel: Shit! Ellie: Let go of me, you chickenshit! Joel! [Joel kills the hunter who pulls him out of the cab. The other hits Ellie.] ---		
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.ville détruite de Pittsburgh, bâtiments en ruine, porte d'entrée de la QZ de Pittsburgh,						
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.point d'eau devant l'hôtel,						
	Traitement de l'environnement	X	délaissée, à l'abandon, pas usité,						

Pittsburgh [Hotel Lobby] - summer			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X			.table amélioration armes				
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / techonlogique /	.attaque de chasseurs (hunters) .chute de [Joël] dans l'ascenseur .présence de spores, donc infectés, .inter générateur .présence d'un bloaters .cinem [Joël] attaqué par un chasseur, [Ellie] le sauve en lui tirant dessus		.interaction [L3] pour voir un certain point du jeu .objet [Note to staff] .objet comics [Accretion] .pendantif Firefly .objet [Shivs upgrades]		[Joel kills them. As he tries climbing a ladder, a hunter kicks him off. He almost drowns before Ellie picks up his pistol and caps the assailant.] Ellie: Man...I shot the hell outta that guy, huh? Joel: Yeah, you sure did. Ellie: I feel sick. [He takes the pistol back.]		
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.entrée hôtel abandonné,						
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.l'eau recouvre le bas de l'hôtel,						
	Traitement de l'environnement	X	délaissée, à l'abandon, pas usité,						

Pittsburgh [Financial District] - summer			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Elément narratif	Elément ludique	Element narratif	Elément ludique	Elément narratif	Elément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.[Joël] offre un pistolet à [Ellie]				[He takes a corpse's pistol.] Ellie: How'd I do? Joel: How 'bout something a...little more your size. [He hands her the pistol.] Joel: It's for emergencies only. Ellie: Okay. Joel: Now, the safety's on. Do you know how to switch it off? Ellie: I do. Joel: Okay, you just...you gotta respect it. This is not-- Ellie: Joel, I'll be careful. Joel: Okay. [They see a body hanging from a tree with a "thief" sign around the neck.]		
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / technologique /	.attaque par des chasseurs, [Ellie] en back up au fusil long .cutse refugiés abattus par chasseurs, .attaues de chasseurs .attaque par voiture blindée		.objet [Fireflies note] .table amélioration armes .objet [mob attack note]		[He hands her a rifle laying nearby.] Joel: Now you seem to know your way around a gun. You reckon you can handle that? Ellie: Well, uh, I sorta shot a rifle before...but it was a rats. Joel: Rats? Ellie: With BBs. Joel: Well, it's the same basic concept. Lift it up. Alright now, you're gonna wanna lean right into that stock 'cause it's gonna kick a hell of a lot more than any BB rifle. Ellie: Okay. --- [He see tourists running from a military vehicle. They're gunned down.] Ellie: What do we do? Joel: Nothing. Dying Woman: No... [They hunters finish her off and check the corpses.]		
Présence de l'environnement	Eléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.quartier financier, grandes tours de bâtiments,						
	Eléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.pas ou peu de nature au milieu des buildings,						
	Traitement de l'environnement	X	délaissée, à l'abandon, pas usité,						

Pittsburgh [Escape The City] - summer			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.rencontre avec [Henry] et [Sam] .faire équipe avec eux [Henry] et [Sam]						
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / technologique /	.attaque de chassuers défendant la porte de sortie vers le pont .pousuite par la voiture blindée, séparation avec l'autre duo, .saut dans le fleuve et sauvetage par [Henry]		.objet [Molotovs upgrade] .objet [comics deep phase].pendantif [firefly] .objet [Trial note]		[He knocks Ellie down, surprised to see her.] Man: What the fuck? Joel: Sonofa-- [Joel overpowers him and gives him some gut punches.] Ellie: Joel. Man: Wait. Wait! Ellie: Joel, stop! Look. [They see a kid nearby with a gun nearby.] Man: Leave him alone. Joel: Easy, on. Just take it easy. --- Joel: What other choice do we have? Ellie: We jump. Joel: No, it's too high and you can't swim. I'll boost you up, you run past'em. [The humvee rams the blockage, sending some cars into the water.] Ellie: Oh, shit. Joel: Oh my god.		
Présence de l'environement	Éléments relatif à l'environement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	bâtiments du centre-ville de Pittsburgh, magasin de jouet,						
	Éléments relatif à l'environement naturel	faune / flore /	.pas ou peu de nature au milieu des buildings,						
	Traitement de l'environement	X	délaissée, à l'abandon, pas usité,						

The Suburbs [Sewers] - summer			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.sortie de la ville, .cinem sauvés par [Henry] et [Sam] .exploration sur la plage	règle nouvelle arme [Shorty]			[Joel knocks Henry over and gets out his gun.] Henry: What the fuck's wrong with you? Sam: Henry! Joel: Get back, son! Henry: It's fine! Hey, hey, hey, hey... He's pissed but he's not gonna do anything. Joel: You sure about that? Sam: Stop! Ellie: Joel. Joel: He left us to die out there. Henry: No. You had a good chance of making it, and you did. But coming back for you meant putting him at risk. Stay back. If it was the other way around, would you have come back for us? I saved you. Ellie: He saved me too. We woulda drowned. [Joel throws the pistol back in the sand.]		calme et tranquillité,
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / technologique /	.attaque infectés dans les égouts, .séparé d'[Ellie] et avec [Sam] .attaqués par des infectés,		.objet [boat note] .objet comics [Antiparticles] .objet [sewers note] .objet [trading note] .objet [cornered note] .objet [Rain catcher note] .objet [kids drawing]				
Présence de l'environnement	Eléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.puis égouts, souterrains,						
	Eléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.plage, sable, rivière/fleuve, crabes,						
	Traitement de l'environnement	X	pas d'attaque ou de danger sur la plage, seulement de l'exploration, plage mais avec présence d'animaux.						

The Suburbs [Suburbs] - summer			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.équipe avec [Heny] et [Sam], .direction station de radio		.table amélioration armes	.choix jouer aux fléchettes, inter [Ellie] [Sam] camion de glace			.espoir
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / techonlogique /	.attaqués par des [chasseurs] et un sniper, [Joël] tue le sniper, et défend les 3 contre les soldats, .[Joël] les défend contre des infectés ensuite, .arrivée radio, mais [Sam] est infecté et son frère [Henry] le tue avant de suicider	.règle utilisation du fusil sniper immobile,	.objet [looting note] .objet [Fathers note] .objet comics [Messenger particle] .objet [survivors note] .objet [Matchbook] .interaction [#] pour tuer [sniper]		[Sam runs at Ellie, tackling her into the grown-ups' room.] Joel: Shit! He's turnin'! [Henry fires a warning shot when Joel reaches for his gun.] Henry: That's my fucking brother! Ellie: Sam! Joel: Screw it! [Henry fires again, this time killing Sam.] Ellie: Oh, shit... Joel: Ellie? Ellie, are you alright? Ellie: Uh-huh. Oh my god. Henry: Sam? Ellie: Oh no... Henry: Sam... Joel: Henry. Ellie, stay here. Henry. Henry: Henry, what have you done? Joel: I'm gonna get that gun from you, okay?		.stress, panique, peur, souffrance, tristesse.
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.quartier résidentiel abandonné, maisons détruites ou en ruine,						
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.petite forêt, arbres, feuilles, papillons, .présence de chiens sauvages, qui jouent,				[Ellie spots some dogs.] Ellie: Oh. Doggies. Joel: You're gonna want to stay away from those. It's not like it is in the zone. These are wild.		.émerveillement,
	Traitement de l'environnement	X	emphase sur la faune, mais flore laissé de côté,						

Tommy's Dam [Hydroelectric Dam] - fall			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.direction Jackson avec [Ellie] pour retrouver [Tommy] .Retrouvailles avec [Tommy] et [Maria] .carresses avec les chevaux .[Tommy] tente de rallumer la centrale élec et le barrage hydro .[Maria] veut remplacer un des travailleurs et lui dit de rentrer chez lui [Tommy] accepte de mener [Ellie] aux Fireflies		.interaction high five avec [Ellie] .objet [Power plant map] .interaction [^] avec [Tommy], qui nous donne une photo de [Sarah] .interaction [^] avec un chien .objet [smoke bomb upgrade] .objet [plant schematics]	.règle utilisation du [L] stick gauche pour tourner une manivelle,	[The road washes out ahead.] Ellie: So much for this road. Joel: We just follow the river. It'll lead us straight to Tommy's. C'mon. --- [They come to a large structure spanning the river.] Ellie: Whoa, what's that? Joel: That there is a hydroelectric power plant. Ellie: A...hydra who? Joel: It, uh...uses the river's movement and turns it into electricity. Ellie: How's it do that? Joel: Look. I know what it is, I don't know how it does it. --- Tommy: Yeah, okay. Let me just check on my guys real quick. C'mon. I don't know what you heard, but you should see the town. We're over twenty families strong now. It was Maria and her father, they set up this place that had the idea of being self-sustained. We got crops and livestock. Remember how we thought that no one could live like this anymore? Well, we're doing it. --- Tommy: They're good men. This place gives 'em a second chance. It gives us all a second chance. So, why'd you leave Boston?		.espoir vraiment fort dans cette ville,
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / techonlogique /	.barrage attaqué par des bandits						
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.barrage hydro, bâtiments habités,	.règle palette bois dans l'eau					
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.forêt de Jackson County, pluie, boue, arbres, papillons, rivière et bruit de l'eau,						
	Traitement de l'environnement	X	mise en avant, intact, biodiversité, emphase avec la vie animale,						

Tommy's Dam [Ranch House] - fall			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.balade à cheval dans la fôret .[Ellie] est dans un ranch en attendant				"Tommy: There's a place for you here, you know.		.calme, joie,
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / techonlogique /	.[Ellie] prend la fuite à cheval hors du barrage/ville .attaqués par des bandits sur le chemin, .attaqués par des [chasseurs] dans le ranch,		.objet [pendantif Firefly] .objet comics [Zero point]		[Tommy picks up his radio.] Tommy: Say again, I didn't hear ya. Joel! Joel: What, what is it? Tommy: That girl of yours, she took one of our horses and rode off. Joel: Damn it. Which way? Tommy: C'mon. [They go to the gate.]		.stress, panique, peur,
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.ranch, habitations,						
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.forêt, poursuite à cheval,						
	Traitement de l'environnement	X	nature comme environnement du jeu, background, délaissé,						

The University [Go Big Horns!] - fall			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.direction le bâtiment de science pour le laboratoire des Fireflies		.table amélioration armes				
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / technologique /	.attaqués par infectés dans un bâtiment de l'université, .attaque sous-sol infectés, spores, et bloaters,	.règle générateur pour ouvrir portes	.nouvelle arme, [flamethrower] .objet [snipers nest log] .objet [wall panel note] .objet [UEC campus map] .objet [student journal] .objet [Firefly pendantif] .objet [newspaper clipping] .objet [Firefly pendantif]	.règle [health kit up]			
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.University of Eastern Colorado, bâtiments universitaires, terrain de sport, dortoirs,						
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.singes, .verdure et arbres,						
	Traitement de l'environnement	X	nature comme environnement du jeu, background, délaissé,						

The University [Science Building] - fall			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.entrée dans le bâtiment des sciences à la recherche des Fireflies,		.table amélioration armes				
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / technologique /	.cinem, on apprend que les Fireflies ont quitté les lieux pour Salt lake City, .attaqués par des bandits dans le bâtiment, .[Joël] attaqué et gravement blessé au niveau de l'abdomen,		.objet [Fungal x-ray] .objet [lab recorder]	.règle [molotovs up] .règle [tool kit lvl 4] .règle recorder audio .règle [Joël blessé alors vue qui bouge, moins stable],	Voice: ...looking for the others, they've all returned to Saint Mary's Hospital in Salt Lake City. You'll find them there, still trying to save the world. Good luck with that. --- [He falls out of the saddle, unconscious.] Ellie: Ah, shit. Joel -- here. Get up, get up, get up... You gotta tell me what to do. Come on... You gotta get up... Joel?		
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.bâtiment des sciences UEC, intérieur en bon état, peu délabré,						
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.singes dans le laboratoire,				[They reach the university's center. Creatures scamper around.] Ellie: Aww...are those monkeys? Joel: Yeah, a whole mess of 'em. Ellie: That was kind of awesome. Joel: First time seeing a monkey? Ellie: First time seeing a monkey. [They ride farther in.]		
	Traitement de l'environnement	X	nature comme environnement du jeu, background, délaissé,						

Lakeside Resort [The Hunt] - winter			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.[Ellie] cherche des médicaments pour [Joël]				Ellie: Medicine! Do you have any antibiotics? David: We do. Back at the camp. You're welcome to follow us-- Ellie: I'm not following you anywhere. Buddy boy can go get it. He comes back with what I need, the deer is all yours. Anyone else shows up-- David: You put one right between my eyes. Ellie: That's right. David: Two bottles of penicillin and a syringe. Make it fast. Go on. [James runs off.]		
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / techonlogique /	.[Ellie] seule qui chasse le cerf, touché à plusieurs reprises, .cinem cerf mort, rencontre qqn [David]		.objet [comics] .objet [firefly pendant] .inter [/\] avec [David]	.règle switch de personnage, on joue à présent [Ellie]	[She sees a deer nearby and ties Callus to a tree.] Ellie: You'll just startle it. [She starts tracking it.]		
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.village/fer/grange abandonné, en ruine, .grand chalet,						
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.forêt enneigée, lapin, cerf, ."Nature track",				[She kills the rest and finds the exit along a broken cliffside path.] Ellie: Nature track... Okay, that should get me out of here. You got this, Ellie. Okay, don't fall in the water. Don't fall in. Oh, shit... Okay. [She finds blockage at a culvert.]		
	Traitement de l'environnement	X	nature synonyme de survie, chasse, froid, dépendance à la nature,						

Lakeside Resort [Cabin Resort] - winter			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.[Joël] se réveille et est toujours blessé, mais médicamenté,	.switch to [Joël] .switch to [Ellie] .switch to [Joël]		.objet [smoke bomb up]			
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / techonlogique /	.[Joël] cherche [Ellie] qui a disparu, Il torture deux hommes, .[Ellie] retenu par David, .[Ellie] s'enfuit et est traquée par des chasseurs, .cinem combat final avec [David]		.objet [Ellie's backpack]		[Joel brings them to a basement and starts beating them for information.] Hunter 2: What do you want? What the fuck? Joel: You wait here. Now...the girl...is she alive? Hunter: What girl? I don't know no girl. [He stabs him in the leg.] --- [Ellie escapes when David's attention notices the building catching on fire. He taunts Ellie as he hunts her in the restaurant.] David: That's alright. There's nowhere to go! You want out? You're gonna have to come get these keys. I know you're not infected. No one who's infected fights this hard to stay alive. So what is it, Ellie? I gotta admit, you had me back there. For a second, you shook my faith. But only for a second. Oh, hey, Ellie? I'm sorry about your horse. I truly am. I hope you take comfort in knowing we won't waste any part of him. Ellie: Ah, you fuck. David: You know, I...I wish you hadn't killed James. He's a good kid -- just doing his job. In fact, all those people you killed. It's just gonna make our group stronger. Fewer mouths to feed. Stronger survivors. Ellie! Ellie, come on. I know you're dying to say something to me. Ellie: Creepy piece of shit.		
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.intérieur garage, village/ville des bandits [David]						
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	village enneigé,						
	Traitement de l'environnement	X	nature comme environnement du jeu, background, délaissé,						

Bus Depot [Highway Exit] - spring			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Elément narratif	Elément ludique	Elément narratif	Elément ludique	Elément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	direction l'hôpital de Salt Lake City, [Ellie] et [Joel] en bonne santé, [Joel] et [Ellie] caressent des girafes, [Ellie] donne une photo de [Sarah] et [Joel] à [Joel]		inter [^] [Ellie] inter [^] [Ellie] inter [^] [Ellie] table arme, inter [^] [Ellie]		[They continue walking.] Ellie: I dreamt about flying the other night. Joel: Oh yeah? Ellie: Yeah. Joel: Go on, tell me about it. Ellie: So, I'm on this big plane full of people. And everyone is screaming and yelling 'cause the plane's going down. So I walk to the cockpit, open the door, but there's no pilot. I try to use the controls but...I obviously have no clue how to fly a plane. And right before we crash, I wake up. I've never been on a plane. Isn't that weird? Joel: Hmpf. Well, you know, dreams are weird. [They see a warning sign where the off ramp ends.] --- [They find another giraffe eating right by a hole in the building.] Ellie: Shhh...don't scare it. Joel: I won't...I won't... [He goes to pet it.] Ellie: What are you doing? Joel: It's alright. C'mere, c'mere. Hurry up, c'mon. Go on. Ellie: Hey there. So fucking cool. Aw, where's it off to? Here, c'mon...Let's go. Come on.		
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / technologique /			objet [family photograph] objet [note to wife] objet [comics]				
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.entrée de Salt Lake City, highway,						
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.girafes, .chiens,						
	Traitement de l'environnement	X	faune sauvage mise en avant, emphase, beauté de la nature et apprentissage pour [Ellie]						

Bus Depot [Underground Tunnel] - spring			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.direction hopital par les souterrains,		.table arme,				
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / techonlogique /	.attaqués par infectés, .[Ellie] se noit, perd connaissance, .[Joël] commence le CPR, .cinem interpellés par soldats fireflies,				[The bus churns, sending both underwater. Joel pulls Ellie to safety.] Joel: C'mon. [He starts doing CPR.] Joel: C'mon...c'mon... C'mon...c'mon... Man: Hands in the air! Joel: C'mon. She's not breathing. Man: Hands in the fucking air! Joel: Come on, Ellie! [He continues CPR until the man knocks him out with the butt of his rifle.]		
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.underground, souterrains, infectés, sombre,						
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	pas de nature, délaissé, eau,						
	Traitement de l'environnement	X	pas de présence réelle de nature dans les souterrains, sauf de l'eau,						

The Firefly Lab [The Hospital] - spring			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M.Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	arrivée à l'hôpital de Salt Lake City, les [Fireflies] sont là,				[Joel wakes up in a hospital bed. Marlene sits at his bedside.] Marlene: Welcome to the Fireflies. Sorry about the... They didn't know who you were. Joel: And Ellie? Marlene: She's alright. They brought her back. You came all this way... How'd you do it?		
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / technologique /	.cinem [Ellie] va être opérée (et mourir] pour le vaccin, .[Joël] attaque tout l'hôpital à la recherche d'[Ellie], .[Joël] retrouve [Ellie] sur le lit de chirurgie et s'empare d'elle après avoir tué le chirurgien et les docteures/infirmières, .[Joël] tue finalement [Marlène],		.objet [audio note] top surgeons note, objet [firefly pendant] .objet [Marlenes journal] .objet [note audio Marlenes recorder]		Joel: I worry. Just let me see her, please. Marlene: You can't. She's being prepped for surgery. Joel: The hell you mean, surgery? Marlene: The doctors tell me that the cordyceps, the growth inside her, has somehow mutated. It's why she's immune. Once they remove it, they'll be able to reverse-engineer a vaccine. A vaccine. Joel: But it grows all over the brain. Marlene: It does. Joel: Find someone else. Marlene: There is no one else. Joel: Listen, you are gonna show me where-- [Her attendant knocks him down.] Marlene: Stop. I get it. But whatever it is you think you're going through right now, it is nothing compared to what I have been through. I knew her since she was born. I promised her mother I would look after her. Joel: Then why are you letting this happen? Marlene: Because this isn't about me. Or even her. There is no other choice here. Joel: Yeah...you keep telling yourself that bullshit. Marlene: March him outta here. He tries anything, shoot him. Don't waste this gift, Joel.		
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.intérieur hôpital, lit hopital, chambre, matériel médical, sous-sol, parking,						
	Éléments relatif à l'environnement nature]	faune / flore /	.pas de nature ou élément en rapport,						
	Traitement de l'environnement	X	pas d'éléments de nature,						

The Firefly Lab [The Hospital] - spring			Message iconique (M. Joly)		Message plastique (M. Joly)		Message linguistique (M Joly)		Effets socioaffectifs
			Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	Élément narratif	Élément ludique	X
Présence de la dystopie	Éléments relatif à l'utopie	X	.direction Jackson (barrage hydroélec) de Tommy,	.switch to [Ellie]	.objet [comics] singularity,				
	Éléments relatif à la dystopie	sociale / politique / technologique /	.cinem [Joël] ment à [Ellie] concernant son propre sort à l'hôpital,				Elhe: What happened? Joel: We found the Fireflies. Turns out there's a whole lot more like you, Ellie. People that are immune. It's dozens actually. Ain't done a damn bit of good either. They've actually st-- They've stopped looking for a cure. I'm taking us home. I'm sorry. [Flashback to the parking garage. As Marlene lowers her gun, Joel shoots her. He quickly piles Ellie into the nearby pickup.]		
Présence de l'environnement	Éléments relatif à l'environnement urbain	bâtiments / infrastructures humaines /	.ville de Jackson au loin, comme objectif,						
	Éléments relatif à l'environnement naturel	faune / flore /	.forêt vers Jackson, .animaux, écureuils, .point de vue, montagnes,						
	Traitement de l'environnement	X	emphae, mise en avant, beauté, émerveillement,						

ANNEXE B

GRILLE D'ANALYSE

Cette seconde annexe correspond à notre grille d'analyse, où les couleurs orange, vertes et bleues correspondent à trois types d'événements dystopiques : la couleur orange pour les événements dystopiques sociaux, la couleur bleue les événements dystopiques politiques et la couleur verte, les deux. Les éléments de dialogue sont délibérément tronqués puisqu'ils sont déjà détaillés dans l'annexe de notre grille d'observation.

Grille Analyse V1		Référence à la dystopie		Référence à l'environnement		Référence ludo-narrative						Référence Effet affectif
Chapitre | Tableau		Utopie	Dystopie	Type d'envt	Traitement de l'envt	Saison du jeu	Type de jouabilité	Type d'ennemi	Règles | Choix	Dialogue	Objets	Émotions
Hometown	[prologue]	X	.cinem explosion d'un bâtiment en ville .cinem attaque de "zombies" près de la voiture .accident de voiture en centre-ville .attaqués par un militaire, sarah touché par une balle, elle succombe	bâti, naturel	en destruction	X	Limité, fuite,	X	.QTE [carré] pour éviter la mort	"[They see some people standing on the roadside.] Tommy: Let's see what they need. Joel: What the hell do you think you're doin'? Keep drivin'. Tommy: They got a kid.	.objet (journal) "admittance spikes at area hospitals"	Tristesse, panique, fuite,

Grille Analyse V1		Référence à la dystopie		Référence à l'environnement		Référence ludo-narrative						Référence Effet affectif
Chapitre | Tableau		Utopie	Dystopie	Type d'envt	Traitement de l'envt	Saison du jeu	Type de jouabilité	Type d'ennemi	Règles | Choix	Dialogue	Objets	Émotions
The Quarantine Zone	[20 years later]	X	.cinem explosion, attaque des [Fireflies]	bâti,	pauvreté, insalubrité,	Été	Limité, exploration,	X	règle health kit	X	.pendantif Lucioles [102]	Léger stress, euphorie de la découverte,
	[Beyond the walls]	X	.première attaque par des runners dans les sous-sols .possibilité d'étrangler les ennemis pour plus de discrétion,	bâti, naturel	souterrains, la nature a repris ses droits sur l'bâti,	Été	Combat, exploration,	Infectés,	.choix de tuer un homme bloqué sous les décombres et infecté mais conscient	"Tess: Ahhh...some fresh air. That's the one thing I love about the outside. Fuckin' hate the smell of the city."	.note to brother [Mark]	peur, stress, mais délivrance lorsque dehors (cf. dial. Tess)
	[The Slum]	.rencontre avec [Marlene], leader des Fireflies (ou Lucioles)	.pauvreté, saleté, abandon dans le quartier pauvre .combats de rue entre individus, loi du plus fort .premier combat vs. bande à [Robert] .combat versus [Robert] pour des armes, [Robert] mort	bâti,	pauvreté, insalubrité,	Été	Combat, exploration,	Humains (Robert)	.règle attaque surprise au couteau surin	X	.objet [Wanted Poster] marlene sur un mur	Méfiance, doute, stress, discrétion
	[The Cargo]	.rencontre et récupération Ellie	.explosion en centre-ville par les Fireflies	bâti,	.insalubrité, laissé à l'abandon.	Été	Combat, exploration,	Humains (Robert)	.interaction Marlene Lucioles [Warren mort]	"Ellie: Your watch is broken."	X	Fuite, stress, discrédtion

Grille Analyse V1		Référence à la dystopie		Référence à l'environnement		Référence ludo-narrative						Référence Effet affectif
Chapitre | Tableau		Utopie	Dystopie	Type d'envt	Traitement de l'envt	Saison du jeu	Type de jouabilité	Type d'ennemi	Règles | Choix	Dialogue	Objets	Émotions
The Outskirts	[Outside]	.cinem Ellie est immunisée aux attaques et infections	.cinem rencontre avec une patrouille de soldats .Ellie s'interpose et blesse un des soldats, Tess tue l'autre .poursuite par des soldats .fuite par les égouts	bâti,	.insalubrité, laissé à l'abandon, mais nature qui reprend ses droits,	Été	Combat, exploration,	FEDRA	.interaction avec générateur+ascenceur	"[Tess throws the infection scanner to Joel. It's flashing positive.] Joel: Jesus Christ. Marlene set us up? Why the hell are we smuggling an	.objet liste [Tess]	Fuite, stress, discrédtion
	[Downtown]	X	.entrée dans un bâtiment type tour d'affaire .attaque d'infectés	bâti, naturel	.présence et bruits animaux	Été	Combat, exploration,	Infectés,	.règle médicaments pour booster certaines compétences .règle weapon slotting .QTE pour s'en sortir avec carré	[They escape.] Tess: I think that's it. Ellie, you okay? Ellie: Other than shitting my pants...I'm fine.	.objet [note to derek] .objet [field ops log]	Fuite, stress, discrédtion
	[The Museum]	X	.attaque de runners+clickers .cutsc séparation avec Ellie+Tess suite à la poutre qui tombe	bâti,	.insalubrité, laissé à l'abandon.	Été	Combat, exploration,	Infectés,	.interaction table de réparation/amélioration armes .interaction avec porte fermée et ouvrable avec une lame que l'on fabrique .interaction poutre dans musée .interaction porte roulante	"Tess: Let's find out. So Marlene thinks your immune? Ellie: Well, that's what she believes. Tess: Well, how were you bitten? I mean you must've been somewhere you shouldn't to find an	.objet [medical pamphlet] .objet [pendant of Firefly]	Fuite, stress, discrédtion
	[The Capitol]	.direction le Capitole pour rejoindre les Lucioles et leur laisser Ellie	.cinem Lucioles au point de rdv tous mort. .[Tess] infectée, se sacrifie pour laisser du temps à [Joël] et [Ellie] .attaque par soldats de Boston dans le bâtiment du capitole	bâti,	.insalubrité, laissé à l'abandon.	Été	Combat,	FEDRA	X	"Ellie: Holy shit. She's infected. [Joel takes a step back.] Tess: Joel... Joel: Let me see it.	.objet [Firefly Orders] .objet [smugglers note]	Fuite, stress, discrédtion

Grille Analyse V1		Référence à la dystopie		Référence à l'environnement		Référence ludo-narrative						Référence Effet affectif
Chapitre | Tableau		Utopie	Dystopie	Type d'envt	Traitement de l'envt	Saison du jeu	Type de jouabilité	Type d'ennemi	Règles | Choix	Dialogue	Objets	Émotions
Bill's Town	[The Woods]	.[Ellie] découvre la forêt pour la première fois, la pleine nature .[Ellie] voit un lapin .Rencontre avec [Bill]	.présence de clickers dans la ville, .présence de piège, wire traps (ils ne sont pas mortels)	naturel, bâti	positif, emphase de la nature, flore+faune,	Été	Exploration, combat,	Infectés,	X	"[They hop into railing into an overgrown area.] Ellie: Man.. Joel: What?	PAS D'OBJETS DANS LA FORÊT .objet [Pills note] .objet [Note to Bob] .objet [Note to Rachel] .objet [Bill's map]	Calme, contemplation, stress,
	[Safehouse]	.présence de [Bill]	.infectés, runners+clickers	bâti,	insalubrité, laissé à l'abandon.	Été	Combat, Exploration,	Infectés,	.règle réparation/amélioration armes	X	.objet [Fences note] .objet [Hunters note] .objet [Bombs note]	Stress, contemplation,
	[Graveyard]	.direction l'école (high school) avec [Bill] pour retrouver une batterie de voiture	.attaque de clickers dans le cimetière .présence et attaques d'infectés dans la zone résidentielle,	bâti, naturel	insalubrité, laissé à l'abandon.	Été	Combat, Exploration,	Infectés,	X	X	.firefly pendant .objet [boy's diary]	Fuite, stress, discrédition
	[High School]	.cutsc [Ellie] trouve une voiture qui fonctionne .cutsc départ pour Pittsburgh [Ellie] et [Joël]	.cutsc voiture vide, pas de batterie .attaque de clickers dans toute l'école .présence d'un nouvel ennemie [bloaters] .cutsc ancien partenaire de [Bill] retrouvé mort [Frank]	bâti, naturel	insalubrité, laissé à l'abandon.	Été	Combat, Exploration,	Infectés,	.nouvel ennemi [bloaters], genre d'infecté	"[They hear the sound of a pickup starting up. They rush to the garage.] Ellie: Look what I found. It's got some juice in it. Bill: That's my battery. That fuckin' asshole. Get out. Get out.	.objet [note from Frank]	Fuite, stress, discrédition

Grille Analyse V1		Référence à la dystopie		Référence à l'environnement		Référence ludo-narrative						Référence Effet affectif
Chapitre | Tableau		Utopie	Dystopie	Type d'envt	Traitement de l'envt	Saison du jeu	Type de jouabilité	Type d'ennemi	Règles | Choix	Dialogue	Objets	Émotions
Pittsburgh	[Alone and Forsaken]	.pas de dangers dans l'eau,	.cutsc piège tendu à [Ellie] et [Joël] par des chasseurs (hunters) de Pittsburgh, accident de voiture .attaque de chasseurs sur la route pour atteindre l'hôtel,	bâti, naturel	insalubrité, laissé à l'abandon.	Été	Combat, Exploration,	Chasseurs,	.règle table de réparation/amélioration	"[The hunters leave.] Ellie: Hey, we can climb the bus right here. Okay, we need to lighten the mood. Ready? "It doesn't matter how much you push the envelope -- it'll still be stationary." Joel: What is that?	.objet [health manual kit upgrade] .objet [tourist manifest] .règle bombe de fumée .objet [lost hill note] .objet [applicant checklist .objet [abandon zone note] .objet [lost areas map] .objet [Mother's letter] .objet [stash note]	Fuite, stress, discrédition
	[Hotel Lobby]	X	.attaque de chasseurs (hunters) .chute de [Joël] dans l'ascenseur .présence de spores, donc infectés, .inter générateur .présence d'un bloaters .cinem [Joël] attaqué par un chasseur, [Ellie] le sauve en lui tirant dessus	bâti,	insalubrité, laissé à l'abandon.	Été	Combat, Exploration,	Chasseurs, infectés,	.règle table de réparation/amélioration .interaction [L3] pour voir un certain point du jeu (mais pleim partout)	[Joel kills them. As he tries climbing a ladder, a hunter kicks him off. He almost drowns before Ellie picks up his pistol and caps the assailant.] Ellie: Man...I shot the hell outta that guy, huh? Joel: Yeah, you sure did.	.objet [Note to staff] .objet comics [Accretion] .pendantif Firefly .objet [Shivs upgrades]	Fuite, stress, discrédition
	[Financial District]	.[Joël] offre un pistolet à [Ellie]	.attaque par des chasseurs, [Ellie] en back up au fusil long .cutsc refugiés abattus par chasseurs, .attaues de chasseurs .attaque par voiture blindée	bâti,	insalubrité, laissé à l'abandon.	Été	Combat, Exploration,	Chasseurs,	X	"[He takes a corpse's pistol.] Ellie: How'd I do? Joel: How 'bout something a...little more your size.	.objet [Fireflies note] .table amélioration armes .objet [mob attack note]	Fuite, stress, discrédition
	[Escape The City]	.rencontre avec [Henry] et [Sam] .faire équipe avec eux [Henry] et [Sam] .saut dans le fleuve et sauvetage par [Henry]	.attaque de chasseurs défendant la porte de sortie vers le pont .poussuite par la voiture blindée, séparation avec l'autre duo,	bâti, naturel	insalubrité, laissé à l'abandon.	Été	Combat, Exploration,	Chasseurs,	X	"[He knocks Ellie down, surprised to see her.] Man: What the fuck? Joel: Sonofa--	.objet [Molotovs upgrade] .objet [comics deep phase].pendantif [firefly] .objet [Trial note]	Fuite, stress, discrédition

Grille Analyse V1		Référence à la dystopie		Référence à l'environnement		Référence ludo-narrative						Référence Effet affectif
Chapitre | Tableau		Utopie	Dystopie	Type d'envt	Traitement de l'envt	Saison du jeu	Type de jouabilité	Type d'ennemi	Règles | Choix	Dialogue	Objets	Émotions
The Suburbs	[Sewers]	.sortie de la ville, .cinem sauvés par [Henry] et [Sam] .exploration sur la plage	.attaque infectés dans les égouts, .séparé d'[Ellie] et avec [Sam] .attaqués par des infectés,	naturel, bâti	.emphase sur la faune, plage à explorer puis insalubrité,	Été	Exploration, Combat,	Infectés,	.règle nouvelle arme [Shorty]	[Joel knocks Henry over and gets out his gun.] Henry: What the fuck's wrong with you? Sam: Henry! Joel: Get back, son!	.objet [boat note] .objet comics [Antiparticles] .objet [sewers note] .objet [trading note] .objet [cornered note] .objet [Rain catcher note] .objet [kids drawing]	Calme, contemplation, stress,
	[Suburbs]	.équipe avec [Heny] et [Sam], .direction station de radio	.attaqués par des [chasseurs] et un sniper, [Joël] tue le sniper, et défend les 3 contre les soldats, .[Joël] les défend contre des infectés ensuite, .arrivée radio, mais [Sam] est infecté et son frère [Henry] le tue avant de suicider	bâti, naturel	.emphase sur la faune	Été	Combat, Exploration,	Chasseurs, infectés,	.table amélioration armes .interaction [#] pour tuer [sniper]	[Sam runs at Ellie, tackling her into the grown-ups' room.] Joel: Shit! He's turnin'! [Henry fires a warning shot when Joel reaches for his gun.]	.objet [looting note] .objet [Fathers note] .objet comics [Messenger particle] .objet [survivors note] .objet [Matchbook]	Fuite, stress, discrédtion

Grille Analyse V1		Référence à la dystopie		Référence à l'environnement		Référence ludo-narrative						Référence Effet affectif
Chapitre | Tableau		Utopie	Dystopie	Type d'envt	Traitement de l'envt	Saison du jeu	Type de jouabilité	Type d'ennemi	Règles | Choix	Dialogue	Objets	Émotions
Tommy's Dam	[Hydroelectric Dam]	.direction Jackson avec [Ellie] pour retrouver [Tommy] .Retrouvailles avec [Tommy] et [Maria] .carresses avec les chevaux .[Tommy] tente de rallumer la	.barrage attaqué par des bandits	naturel, bâti	.emphase, biodiversité, mise en avant,	Aut.	Exploration, Combat,	Bandits barrage,	.règle palette bois dans l'eau .interaction high five avec [Ellie] .interaction [^] avec [Tommy], qui nous donne une photo de [Sarah]	[The road washes out ahead.] Ellie: So much for this road. Joel: We just follow the	.objet [Power plant map] .objet [smoke bomb upgrade] .objet [plant schematics]	Calme, contemplation, stress,
	[Ranch House]	.balade à cheval dans la fôret .[Ellie] est dans un ranch en attendant	.[Ellie] prend la fuite à cheval hors du barrage/ville .attaqués par des bandits sur le chemin, .attaqués par des [bandits] dans le ranch,	naturel, bâti	.nature comme background du jeu, délaissé,	Aut.	Exploration, Combat,	Bandits barrage,	X	."Tommy: There's a place for you here, you know." --- "[Tommy picks up his radio.] Tommy: Say again, I didn't hear ya, Joel!	.objet [pendantif Firefly] .objet comics [Zero point]	Stress, contemplation,

Grille Analyse V1		Référence à la dystopie		Référence à l'environnement		Référence ludo-narrative						Référence Effet affectif
Chapitre | Tableau		Utopie	Dystopie	Type d'envt	Traitement de l'envt	Saison du jeu	Type de jouabilité	Type d'ennemi	Règles | Choix	Dialogue	Objets	Émotions
The University	[Go Big Horns]	.direction le bâtiment de science pour le laboratoire des Fireflies	.attaqués par infectés dans un bâtiment de l'université, .attaque sous-sol infectés, .spores, et bloaters,	bâti, naturel	.nature comme background du jeu, emphase sur la faune,	Aut.	Combat, Exploration,	Infectés,	.table amélioration armes .nouvelle arme, [flamethrower] .règle [health kit up]	X	.objet [snipers nest log] .objet [wall panel note] .objet [UEC campus map] .objet [student journal] .objet [Firefly pendantif] .objet [newspaper clipping] .objet [Firefly pendantif]	Stress, contemplation,
	[Science Building]	.entrée dans le bâtiment des sciences à la recherche des Fireflies,	.cinem, on apprend que les Fireflies ont quitté les lieux pour Salt lake City, .attaqués par des bandits dans le bâtiment, .[Joël] attaqué et gravement blessé au niveau de l'abdomen,	bâti, naturel	.nature comme background du jeu, emphase sur la faune,	Aut.	Combat, Exploration,	Bandits David,	.table amélioration armes .règle [molotovs up] .règle [tool kit lv14] .règle recorder audio .règle [Joël blessé alors vue qui bouge, moins stable],	"Voice: ...looking for the others, they've all returned to Saint Mary's Hospital in Salt Lake City. You'll find them there, still trying to save the world. Good luck with that. --- [He falls out of the saddle	.objet [Fungal x-ray] .objet [lab recorder]	Stress, contemplation,

Grille Analyse V1		Référence à la dystopie		Référence à l'environnement		Référence ludo-narrative						Référence Effet affectif
Chapitre | Tableau		Utopie	Dystopie	Type d'envt	Traitement de l'envt	Saison du jeu	Type de jouabilité	Type d'ennemi	Règles | Choix	Dialogue	Objets	Émotions
Lakeside Resort	[The Hunt]	.[Ellie] cherche des médicaments pour [Joël]	.[Ellie] seule qui chasse le cerf, touché à plusieurs reprises, .cinem cerf mort, rencontre qqn [David] et [James], .[James] parti chercher les médics, .attaqués par des infectés dans le village en ruine, avec [David], .attaqués par un bloater, .[Joël] blessé grièvement, gisant sur le sol, .[Ellie] traquée par des chasseurs, .[Elle] atrapée par [David]	naturel, bâti	.nature synonyme de survie, .chasse, froid, dépendance à la nature,	Hiver	Combat, Exploration,	.Bandits David, Infectés,	.règle switch de personnage, on joue à présent [Ellie] .inter [/\] avec [David]	"Ellie: Medicine. Do you have any antibiotics? David: We do. Back at the camp. You're welcome to follow us-- Ellie: I'm not following you anywhere. Buddy boy can go get it. He comes back with what I need, the deer is all yours. Anyone else shows up-- David: You put one right between my eyes.	.objet [comics] .objet [firefly pendant]	Fuite, stress, discrédtion
	[Cabin Resort]	.[Joël] se réveille et est toujours blessé, mais médicamenté,	.[Joël] cherche [Ellie] qui a disparu, Il torture deux hommes, .[Ellie] retenu par David, .[Ellie] s'enfuit et est traquée par des chasseurs, .cinem combat final aevc [David]	bâti, naturel	.nature comme background du jeu, délaissé,	Hiver	Combat, Exploration,	.Bandits David,	.switch to [Joël] .switch to [Ellie] .switch to [Joël] .smoke bomb up	"[Joel brings them to a basement and starts beating them for information.] Hunter 2: What do you want? What the fuck? Joel: You wait here. Now...the girl...is she alive?	.objet [Ellie's backpack]	Fuite, stress, discrédtion

Grille Analyse V1		Référence à la dystopie		Référence à l'environnement		Référence ludo-narrative						Référence Effet affectif
Chapitre | Tableau		Utopie	Dystopie	Type d'envt	Traitement de l'envt	Saison du jeu	Type de jouabilité	Type d'ennemi	Règles | Choix	Dialogue	Objets	Émotions
Bus Depot	[Highway Exit]	.direction l'hôpital de Salt Lake City, .[Ellie] et [Joël] en bonne santé, .[Joël] et [Ellie] caressent des girafes, .[Ellie] donne une photo de [Sarah] et [Joël] à [Joël]	X	naturel, bâti	.faune sauvage mise en avant, emphase, beauté de la nature et apprentissage pour [Ellie]	Print.	Exploration,	X	.inter [/\] [Ellie] .inter [/\] [Ellie] .inter [/\] [Ellie] .table arme, .inter [/\] [Ellie]	[They continue walking.] Ellie: I dreamt about flying the other night. Joel: Oh yeah? Ellie: Yeah.	.objet [family photograph] .objet [note to wife] .objet [comics] precipitate .objet [salt lake city qz map]	Calme, contemplation,
	[Underground]	X	.attaqués par infectés, .[Ellie] se noit, perd connaissance, .[Joël] commence le CPR, .cinem interpellés par soldats fireflies,	bâti,	.pas de présence réelle de nature dans les souterrains, sauf de l'eau,	Print.	Combat, exploration,	.Infectés,	.table amélioration armes	[The bus crashes, sending both underwater. Joel pulls Ellie to safety.] Joel. C'mon. [He starts doing CPR.]	X	Fuite, stress, discrédtion

Grille Analyse V1		Référence à la dystopie		Référence à l'environnement		Référence ludo-narrative						Référence Effet affectif
Chapitre | Tableau		Utopie	Dystopie	Type d'envt	Traitement de l'envt	Saison du jeu	Type de jouabilité	Type d'ennemi	Règles | Choix	Dialogue	Objets	Émotions
The Firefly Lab	[The Hospital]	.arrivée à l'hôpital de Salt Lake City, les [Fireflies] sont là,	.cinem [Ellie] va être opérée (et mourir) pour le vaccin, .[Joël] attaque tout l'hôpital à la recherche d'[Ellie], .[Joël] retrouve [Ellie] sur le lit de chirurgie et s'empare d'elle après avoir tué le chirurgien et les docteures/infirmières, .[Joël] tue finalement [Marlène],	bâti,	pas d'éléments de nature, sauf dessins sur les murs,	Print.	Combat, exploration,	Fireflies,	X	[Joel wakes up in a hospital bed. Marlene sits at his bedside.] Marlene: Welcome to the Fireflies. Sorry about the... They didn't know who you were. Joel: And Ellie? Marlene: She's alright. They	.objet [audio note] top surgeons note, .objet [firefly pendant] .objet [Marlenes journal] .objet [note audio Marlenes recorder]	Fuite, stress, discrédition

Grille Analyse V1		Référence à la dystopie		Référence à l'environnement		Référence ludo-narrative						Référence Effet affectif
Chapitre | Tableau		Utopie	Dystopie	Type d'envt	Traitement de l'envt	Saison du jeu	Type de jouabilité	Type d'ennemi	Règles | Choix	Dialogue	Objets	Émotions
Jackson	[The Epilogue]	.direction Jackson (barrage hydroélec) de Tommy,	.cinem [Joël] ment à [Ellie] concernant son propre sort à l'hôpital	naturel,	emphase, mise en avant, beauté, émerveillement,	Print.	Exploration,	X	.switch to [Ellie]	"Ellie: What happened? Joel: We found the Fireflies. Turns out there's a whole lot more like you, Ellie. People that are immune. It's dozens actually. Ain't done a damn bit of good either. They've actually st-- They've stopped	.objet [comics] singularity,	Calme, contemplation,

BIBLIOGRAPHIE

Abraham, B. et Jayemanne, D. (2017). Where are all the climate change games? Locating digital games' response to climate change. Transformations, (30).

Arsenault, D. (2014). Narratologie. Dans M. J. P. Wolf et B. Perron (dir.), The Routledge Companion to Video Game Studies. New York : Routledge.

Barnabé, F. (2018). Narration et jeu vidéo : pour une exploration des univers fictionnels. Liège : Presses universitaires de Liège. doi: 10.4000/books.pulg.2613

Barthes, R. (1961). Le message photographique. Communications, (1). doi: 10.3406/comm.1961.921

Bartle, R. A. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. The Journal of Virtual Environments, 1(1).

Bezemer, J. et Jewitt, C. (2009). Social Semiotics. Dans J.-O. Östman, J. Verschueren et E. Versluys (dir.), Handbook of Pragmatics: 2009 Installment. Amsterdam : John Benjamins.

Bogost, I. (2008). The Rhetoric of Video Games. Dans K. Salen (dir.), The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning (p. 117-139). Cambridge, MA : The MIT Press.

Bonenfant, M. et Philipette, T. (2018). Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification. Sciences du jeu, 10. doi: 10.4000/sdj.1422

Bury, S. M., Wenzel, M. et Woodyatt, L. (2019). Against the odds: Hope as an antecedent of support for climate change action. British Journal of Social Psychology, 59, 289-310. doi: 10.1111/bjso.12343

Calleja, G. (2011). In-Game. From Immersion to Incorporation. Cambridge : MIT Press.

Chung, C. J., Barnett, G. A., Kitae, K. et Lackaff, D. (2012). An analysis on communication theory and discipline. Scientometrics, 93(3), 985-1002.

Crookall, D. (2013). Climate Change and Simulation/Gaming: Learning for Survival. Simulation & Gaming, 44(2-3), 195-228. doi: 10.1177/104687811349778

Daignault, P., Boivin, M. et Champagne St-Arnaud, V. (2018). Communiquer l'action en changements climatiques au Québec : Une étude de segmentation. VertigO, 18(3).

Di Filippo, L. (2012). La dichotomie chercheur-joueur dans la recherche en jeu vidéo : pertinence et limites. Dans L. Di Filippo, A. Michel et H. François (dir.), La position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité (p. 171-192). Nancy : Presses universitaires de Nancy.

Entman, R. M. (1993). Framing: Toward Clarification of a Fractured Paradigm. Journal of Communication, 43(2), 51-58. doi: https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1993.tb01304.x

Farca, G. (2018). Playing Dystopia Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response (vol. 8). Bielefeld : transcript Verlag. doi: https://doi.org/10.14361/9783839445976

Farca, G. et Ladevèze, C. (2016). The Journey to Nature: The Last of Us as Critical Dystopia, vol. 13. Digital Games Research Association and Society for the Advancement of the Science of Digital Games. Récupéré de http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_246.pdf

Ferrer, C. et Allard, R. (2002). La pédagogie de la conscientisation et de l'engagement : pour une éducation à la citoyenneté démocratique dans une perspective planétaire Deuxième partie - La PCE : concepts de base, transversalité des objectifs, catégorisation des contenus, caractéristiques pédagogiques, obstacles et limites. Éducation et francophonie, XXX(2), 96-134.

Fourquet-Courbet, M.-P. et Courbet, D. (2015). Les serious games, dispositifs de communication persuasive. Quels processus sociocognitifs et socio-affectifs dans les usages ? Quels effets sur les joueurs ? État des recherches et nouvelles perspectives. Réseaux, 194(6), 199-228. doi: 10.3917/res.194.0199

Foust, C. R. et O'Shannon Murphy, W. (2009). Revealing and Reframing Apocalyptic Tragedy in Global Warming Discourse. Environmental Communication, 3(2), 151-167. doi: 10.1080/17524030902916624

Freire, P. (1974). Pédagogie des opprimés : Suivi de Conscientisation et révolution. Paris : Éditions Maspero.

Genvo, S. (2012). Comprendre et developper le potentiel expressif. Hermès, 62(1), 127-133.

Goffman, E. (1974). Frame analysis: An essay on the organization of experience. Cambridge, MA : Harvard University Press.

Green, A. M. (2016). The Reconstruction of Morality and the Evolution of Naturalism in The Last of Us. Games and Culture, 11(7-8), 745-763. doi: 10.1177/1555412015579489

Hickey, S. S. (1986). Enabling hope. Cancer Nurs, 9, 133-137.

Jameson, F. (2005). Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions. Londres : Verso.

Järvimen, Aki. 2009. « Understanding Video Games as Emotional Experiences ». Chap in The Video Game Theory Reader 2, sous la dir. de Bernard Perron et Mark J.P. Wolf. New York : éditions Routledge.

Joly, M. (2015). Introduction à l'analyse de l'image. Paris : Armand Colin.

Juul, J. (2011). Fiction. Dans J. Juul (dir.), Half-real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds (chap. 4). Cambridge : MIT Press.

Lakoff, G. (2010). Why it Matters How We Frame the Environment. Environmental Communication, 4(1), 70-81. doi: 10.1080/17524030903529749

Lee, J. J., Ceyhan, P., Jordan-Coolet, W. et Sung, W. (2013). GREENIFY: A Real-World Action Game for Climate Change Education. Simulation & Gaming, 44(2-3), 349-365. doi: 10.1177/1046878112470539

Lemarier-Saulnier, C. (2016). Cadrer les définitions du cadrage : une recension multidisciplinaire des approches du cadrage médiatique. Canadian Journal of Communication, 41, 65-73.

Maillet, S. (2007). Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis. The International Journal of Computer Game Research, 7(1).

Marlon, J. R., Bloodhart, B., Ballew, M. T., Rolfe-Redding, J., Roser-Renouf, C., Leiserowitz, A. et Maibach, E. W. (2019). How Hope and Doubt Affect Climate Change Mobilization. Frontiers in Communication, 4(20). doi: 10.3389/fcomm.2019.00020

Mateu, A. et Domínguez, M. (2019). The green battle in the media: A framing analysis of environmental press coverage. Communication & Society, 32(4), 275-290. doi: 10.15581/003.32.4.275-290

Mongeau, P. (2011). Réaliser son mémoire ou sa thèse (2 éd.). Québec : Presses de l'Université du Québec.

Mooney, C. et Nisbet, M. C. (2007). Framing Science. Science, 316(5821), 56.

Mulongoy, K. J. et Cung, A. (2011). LES APPROCHES D'ATTÉNUATION ET D'ADAPTATION AUX CHANGEMENTS CLIMATIQUES FONDÉES SUR LES ÉCOSYSTÈMES. Revue juridique de l'environnement, spécial(5), 29-34.

Newman, T. P. et Nisbet, M. C. (2015). Framing, the Media, and Environmental CommunicationFraming, the Media, and Environmental Communication. Dans A. Hansen et R. Cox (dir.), The Routledge Handbook of Environment and Communication (chap. 28, p. 325-338). New York : Routledge.

Odin, R. (2000). De la fiction. Paris : De Boeck Université.

Ojala, M. (2012). Hope and climate change: the importance of hope for environmental engagement among young people. Environmental Education Research, 18(5), 625-642.

Payne, D. et Wagner, P. (2017). Trends, frames and discourse networks: analysing the coverage of climate change in Irish newspapers. Irish Journal of Sociology, 25(1), 5-28. doi: 10.1177/0791603515627051

Peirce, C. S. (1978). Écrits sur le signe. Paris : Éditions du Seuil.

Pérez-Latorre, O., Navarro-Remesal, V., Planells de la Maza, A. J. et Sànchez-Serradilla, C. (2019). Recessionary games: Video games and the social imaginary of the Great Recession (2009–2015). Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, 25(5-6), 884-900. doi: 10.1177/1354856517744489

Powell, J. L. (2016). The Consensus on Anthropogenic Global Warming Matters. Bulletin of Science, Technology & Society, 36(3), 157-163. doi: 10.1177/027046761770707

Reckien, D. et Eisenack, K. (2013). Climate Change Gaming on Board and Screen: A Review. Simulation & Gaming, 44(2-3), 253-271. doi: 10.1177/1046878113480867

Reed, D. et Penfold-Mounce, R. (2015). Zombies and the Sociological Imagination: The Walking Dead as Social-Science Fiction. Dans L. Hubner, M. Leaning et P. Manning (dir.), The Zombie Renaissance in Popular Culture (chap. 9, p. 124-138). University of Winchester : Palgrave Macmillan.

Russworm, T. M. (2017). Dystopian Blackness and The Limits of Racial Empathy in The Walking Dead and The Last of Us. Dans J. Malkowski et T. M. Russworm (dir.), Gaming Representation (chap. Race, Gender, and Sexuality in Video Games, p. 109-128). Indiana University Press.

Salen, K. et Zimmerman, E. (2004). Rules of play : game design fundamentals. Cambridge : MIT Press.

Santacreu, G. (2018). Jeu vidéo et sémiotique de l'environnement : travail dirigé par Niemeyer, K. [Document non publié]. Université du Québec à Montréal.

Sargent, L. T. (1994). The Three Faces of Utopianism Revisited. Utopian Studies, 5(1), 1-37.

Sargent, L. T. (2001). US eutopias in the 1980s and 1990s: Self-fashioning in a world of multiple identities. Dans P. Spinozzi (dir.), Utopianism/literary utopias and national cultural identities: A comparative perspective (p. 221-232). University of Bologna.

Sargent, L. T. (2010). Utopianism: A Very Short Introduction. Oxford : Oxford University Press.

Schulzke, M. (2014). The Critical Power of Virtual Dystopias. Games and Culture, 9(5), 315-334. doi: 10.1177/1555412014541694

Sigward, E.-A. et Trudelle, C. (2016). Attention médiatique et politique du développement durable à Montréal, 1987-2009. Cahiers de géographie du Québec, 60(169).

Souriau, É. (1953). L'Univers filmique. Paris : Flammarion.

Thoreau, H. D. et Torrey, B. (1949). *Journal of Henry D. Thoreau* (vol. 5). Boston : Houghton Mifflin.

Tulloch, R. (2009). Ludic Dystopias: Power, Politics and Play. IE '09.

Vieira, F. (2013). Introduction. Dans F. Vieira (dir.), Dystopia(n) Matters: On the Page, on Screen, on Stage (p. 1-7). Newcastle : Cambridge Scholar Publishing.

Waddintgon, D. I. et Fennewald, T. (2018). Grim FATE: Learning About Systems Thinking in an In-Depth Climate Change Simulation. Simulation & Gaming, 49(2), 168-194. doi: 10.1177/1046878117753498

Witmer, B. G. et Singer, M. J. (1998). Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire. Presence, 7(3), 225-240.