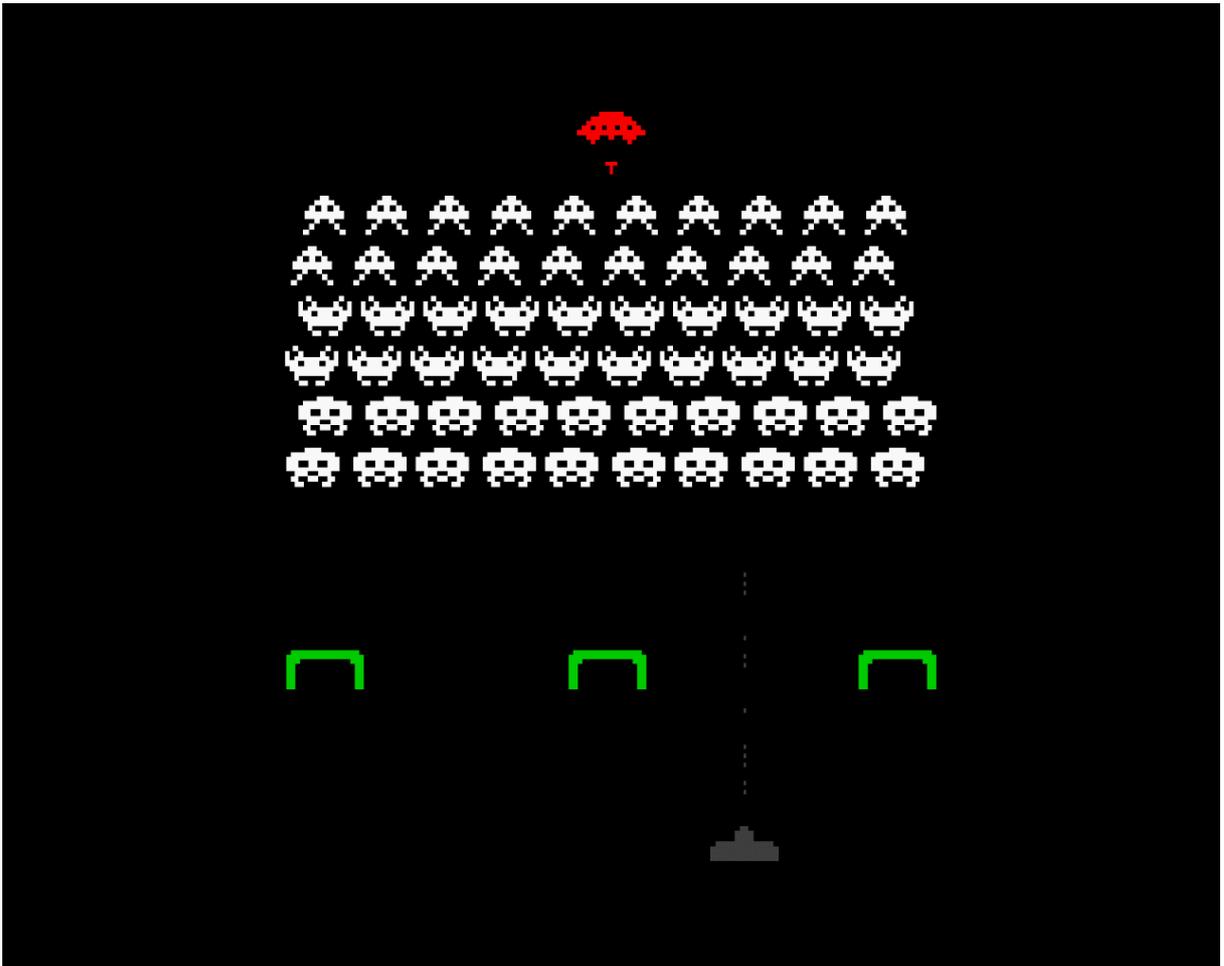


Université Montpellier 3 - Paul Valéry
EA4209 - RIRRA21

Master mention Arts Plastiques
Pratique plastiques contemporaine

Mémoire présenté par René-Louis CHOUR

Le jeu vidéo et la répétition
analyse de l'œuvre « Papers, Please »



Emmanuelle JACQUES, Maître de conférences
Thierry SERDANE, Maître de conférences

Année : 2015 - 2016

Je remercie ma famille pour leur relecture consciencieuse et mes camarades de classe pour leur contribution à ma réflexion.

Table des matières

Introduction.....	3
I] Gameplay aliénant : L'enchaînement des boucles.....	9
A) « Papers Please » Décoeurtiqué.....	9
a-1 Premier cœur : le travail.....	10
a-2 Deuxième cœur : La famille.....	11
a-3 Troisième cœur : La partie.....	11
B) L'Espace de jeu.....	12
b-1 L'architecture de l'espace : les frontières à l'écran.....	13
b-2 Les circonvolutions de la souris.....	14
II) Rhétorique procédurale mis en place par la répétition.....	17
A) L'utilisation du Tragi-comique de répétition.....	17
B)Joueur appendice de la machine.....	18
C) Histoire et répétition.....	20
Conclusion.....	23

Introduction

Si le temps est perçu comme linéaire et n'admet pas le retour en arrière ou le bond en avant, le jeu a le pouvoir remarquable d'être recommencé à l'infini et d'aboutir à un résultat différent à chaque partie. Le terme de « Partie », qui vient de « partition » est polysémique selon le domaine dans lequel il est utilisé. Vu comme le sous ensemble d'un système, la partie a pour vocation à se répéter, à s'accumuler jusqu'à l'épuisement total du jeu (ou des joueurs). La répétition est alors un élément central du plaisir ludique. Le jeu se déploie véritablement à mesure que les parties s'enchaînent et que les stratégies s'affinent ou que le joueur gagne en dextérité. La capacité du jeu à être « répéter » semble illimitée et si une séance se termine, ce n'est toujours que « partie remise ».

La notion de répétition est vaste et touche pratiquement tous les domaines de la connaissance humaine. Elle se définit généralement ainsi : « Action de refaire plusieurs fois la même chose, lorsqu'elle revient, lorsqu'elle est encore une fois reprise¹ ». Elle est étudiée d'un point de vue historique, en psychanalyse, en mathématique, en biologie ou encore en esthétique. Il existe autour des valeurs attachées à la notion de nombreuses tensions. Elle est nécessaire à l'apprentissage et à la maîtrise. Elle permet également de produire du sens en ordonnant ce qui semble chaotique pour devenir rythme, variation ou refrain. Cependant, la répétition excessive devient compulsion, matraquage, redite ou rabâchage. Elle est alors perçue comme une action aliénante, un tourment consacré par le mythe de Sisyphe. Il s'agit donc d'une notion « chamarrée » extrêmement difficile à cerner tant elle est inextricable de nombreuses activités humaines.

Le jeu vidéo ne fait pas exception et la répétition semble imprégner toutes les strates du jeu. Elle est présente visuellement à l'écran par la reproduction des objets affichés jusqu'au code composé de boucles, d'itérations ou encore de soustractions. Dans les livres d'apprentissage du *game design* la notion est présente via l'outil de « boucle de gameplay ». Les jeux sont structurés en autant de boucles imbriquées les unes aux autres autour d'un « cœur de gameplay » que Marc Albinet définit comme l'activité qui « représente souvent

1 E. SOURIAU « Vocabulaire d'esthétique », Paris, PUF, 2010, p. 1291

90% du temps total de jeu² ». La possibilité de recommencer un jeu est également devenue un critère d'évaluation. Pour s'en convaincre, il suffit de regarder l'importance apportée à la notion de rejouabilité dans les tests des jeux vidéo : « les jeux numériques diffèrent d'autant plus des autres jeux que leur potentiel de répétition est manifeste. La « rejouabilité » est couramment mentionnée comme une des qualités désirables de ce type de jeux, un critère que le critique doit prendre en compte pour estimer la valeur du jeu³ ». Ainsi, il se dégage deux formes principales de répétition au sein du jeu vidéo. Tout d'abord, la répétition induite par le « jeu ». Il s'agit pour le joueur de recommencer une partie fort du savoir acquis, de façon à le découvrir sous un angle nouveau. Ensuite, il existe une répétition induite par la « vidéo », par le dispositif machine. Cette forme est spécifique au jeu sur support numérique. Elle exploite les possibilités de la machine pour faire entrer le joueur dans des boucles. Le fait de répéter les mêmes actions vient des périphériques de contrôle et du matraquage qui est fait de ces périphériques par le joueur. Il est possible de rajouter d'autres formes. La répétition des motifs d'un jeu à l'autre par exemple qui permet aux *game designers* de se reposer sur les acquis du joueur. Les fameuses « piques » qui parsèment les niveaux de nombreux *platformers* seront immédiatement analysées comme dangereuses par le joueur expérimenté.

Au final, peu de jeux échappent à cet « impératif » de répétition⁴ et cette action a été déclinée de nombreuses manières dans toute la courte histoire du jeu vidéo. Dans ces débuts, les contraintes techniques et la nécessité d'économiser de la mémoire ont conduit à la conception de systèmes extrêmement simples disposant d'une importante rejouabilité, cela est notamment le cas pour son ancêtre le plus célèbre : « Space War ». Et l'aspect finalement extrêmement répétitif a servi de base à la viabilité financière du jeu d'arcade. Calqué sur les attractions foraines, le joueur s'est vu obligé de s'acquitter d'une taxe pour chacune de ses tentatives. Avec l'émergence des consoles de salon, le jeu *mainstream* s'est peu à peu tourné vers des formes narratives en essayant avec difficulté de justifier dans le dispositif narratif la possibilité de recommencer à l'infini une séquence de jeu. Mais avec la dématérialisation, de nouvelles formes de business model sont apparus. En utilisant le micro-paiement, les *game designers* sont parvenus à entrer plus profondément dans les structures de jeu pour inciter le

2 M. ALBINET, « Concevoir un jeu vidéo », France, FYP éditions, 2011, p. 68

3 N. CLARK, « la répétition ou comment se jouer du temps » in *La fabrique des jeux vidéos, au cœur du gameplay*, éditions la Martinière, Paris, 2013, p. 80

4 « L'impératif de répétition » découle de l'expression « Impératif d'action » mis en lumière par SEBASTIEN GENVO. De nombreux jeux imposent la répétition dans leur gameplay. La répétition découle des outils utilisés pour construire un jeu (boucle de gameplay...). Cependant, d'autres formes échappent à cet impératif, à l'instar des formes « Païda » de jeux.

joueur à payer s'il veut continuer. D'un point de vue économique, l'aspect répétitif des jeux est un moyen facile d'inciter le joueur à payer ces tentatives. La plupart de ses jeux sont dès lors conçus pour être entêtants voir aliénants.

Ce sont d'ailleurs ces deux axes qui sont généralement étudiés par les *game studies*. En effet, plusieurs chercheurs ont mis l'accent sur le fait que certaines activités ludiques peuvent rendre floue la frontière entre le travail et le jeu. Par exemple, les séances de *level-up* (*grinding*) imposées par la plupart des jeux massivement multijoueurs sont mises en parallèle avec les tâches spécialisées et répétitives opérées par la division du travail dans les industries libérales⁵. D'autres études encore font de la répétitivité l'une des causes de l'addiction au jeu⁶. « Candy Crush Saga⁷ » fait ainsi figure de cas d'école, le jeu parvenant à emprisonner le joueur dans une ritournelle entêtante de parties alors même que son intérêt ludique est pauvre. Mathieu Triclot quant à lui en fait une des sources du plaisir de jouer. Dans son réquisitoire sur les sauvegardes et les chargements rapides (Le couple F5/F9), Il écrit :

« Tous les joueurs connaissent les possibilités de chargement et de sauvegarde rapides. Celles-ci sont traditionnellement matérialisées par les touches de fonction du PC, F5/ F9. F5 définit un point de sauvegarde tout en continuant à jouer, sans ouvrir le menu ; F9 permet de revenir à la volée au point de sauvegarde antérieur. Pour quel effet ici ? La possibilité de recommencer la séquence jusqu'à ce qu'elle soit satisfaisante pour le joueur.

Une dimension nouvelle de l'expérience du jeu s'ouvre : il ne s'agit plus seulement de l'aspect le plus visible du plaisir du shoot, mais de jouer avec un univers qui offre la possibilité extraordinaire d'une répétition à l'infini.⁸ »

Cette dimension de plaisir ludique est finalement peu développée par les travaux universitaires qui se basent surtout sur les axes du travail et de l'addiction pour critiquer l'action de répéter. La répétition imprègne pourtant tout le dispositif vidéoludique. Comme le note Manuel Boutet :

« il n'y a pas d'activité de jeu sans répétition, et même, sans que celle-ci soit

5 P. ADLER, « *Skill Trends Under Capitalism and the Socialisation of Production* » In *The Skills that Matter*, C. Warhurst, I. Grugulis & E. Keep (Eds.), London, 2004, p. 242-260

6 Th. GAON, « Des mondes numériques comme paradis artificiels », in *Franck Beau*, Cultures d'Univers, FYP Editions, 2007, p. 116-129

7 « Candy Crush Saga », KING (Développeur), 2012

8 M. TRICLOT, « Philosophie des jeux vidéo », éditions La Découverte, Paris, 2011

recherchée. Or cette répétition ordinaire paraît bien un angle aveugle des approches qui considèrent les jeux comme des règles, des dispositifs, des systèmes formels, des œuvres, etc.⁹ »

De plus, la répétition peut également servir le message qu'un jeu souhaite transmettre. Un genre de jeu en particulier s'est attaché à faire de l'acte répété non pas une simple sanction mais une mécanique qui véhicule un sens particulier. A ce titre, le « Die and retry » fait de la réitération un élément qui architecture le jeu lui-même. « Dark Souls »¹⁰ (From Software, 2014), par exemple, avec sa difficulté implacable transforme chaque itération en tâtonnement incertain, en tentative prudente de trouver son chemin dans un environnement dangereux. Bien loin de décourager, l'échec amuse, oblige à la prudence, tend à nous forcer à observer méticuleusement notre environnement avant d'entreprendre une action. « Braid » quant à lui offre la possibilité de rembobiner les actions de son personnage et il réussit à construire son message sur cette mécanique.

De même, certains serious game font de la répétition le message de leur jeu. « Every Day the Same Dream¹¹ », développé par la Molleindustria parle de répétition pour dénoncer le caractère aliénant du travail. Dans le même genre, et toujours développé par la Molleindustria, « The Best Amendment¹² » utilise malicieusement la répétition pour nous confronter à nos précédentes incarnations belliqueuses. Deux actions sont possibles : se déplacer et tirer. Chaque action effectuée par le joueur est enregistrée.

Lorsque le second cycle de jeu démarre, les mouvements de son ancienne incarnation sont reproduits et le joueur se retrouve à devoir esquiver les tirs belliqueux de son ancien personnage et à l'éliminer. Le jeu cycle ainsi jusqu'à ce qu'une ancienne incarnation finisse par abattre le joueur. Une manière élégante de montrer que la violence engendre toujours plus de violence.

Il existe donc une certaine tension autour des valeurs véhiculées par la notion de répétition. Étape importante de la conception d'un document de game design et moyen de construire le langage du jeu, elle peut rapidement devenir un outil d'aliénation du joueur, un moyen de lui faire perdre tout recul sur le média qu'il utilise. Si les arts ont utilisé depuis longtemps la répétition comme procédé pour évoquer, entre autre, le rythme, l'accumulation

9 M. BOUTET, « Jouer aux jeux vidéo avec style : Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, n° 173-174, 2012/3, p. 207-234

10 « Dark Souls », From Software, 2014

11 « Every Day The Same Dream », Molleindustria, 2009

12 « The Best Amendment », Molleindustria, 2013

ou l'abondance, le jeu vidéo étudie finalement assez peu ce qui est pourtant l'un de ces principaux mode de communication. Lorsqu'elle est étudiée, c'est généralement pour en montrer les excès. Pourtant, bien employée, la répétition peut se révéler être un outil efficace de dialogue entre le joueur et la machine.

La répétition dans le jeu vidéo conduit-elle systématiquement à une aliénation du joueur ou peut-elle au contraire s'intégrer à un dispositif intelligent de réflexion ?

Ces différentes réflexions montrent également la difficulté qu'il peut y avoir à cerner une notion aussi « chamarrée ¹³ ». Avec l'émergence de la scène indépendante, de nombreux jeux ont fait le choix de baser leur gameplay sur un système mettant volontairement en lumière le côté itératif du médium. Nourris par les discours et les représentations de la répétition, les concepteurs n'ont pas manqué de construire des systèmes de jeu qui l'incorpore dans leur rhétorique. Cela est notamment le cas pour le jeu « Papers, Please » de Lucas Pope qui sert de base à cette étude. Ce jeu sorti en 2013 est intéressant dans la mesure où il parvient à allier un gameplay répétitif aliénant au message qu'il souhaite véhiculer. En effet, cette œuvre propose au joueur d'incarner un douanier à un poste frontière séparant deux pays imaginaires fortement inspirés de l'URSS et de ses pays satellites : L'Arstotzka, pays d'origine de l'avatar du joueur et Grestin Est. Peu après la prise de fonction, les relations entre les deux pays se détériorent et le joueur douanier doit faire face à des situations de plus en plus dramatiques tout en essayant de ne pas éveiller les soupçons de ses supérieurs. Le jeu alterne entre des phases de travail qui consistent à surveiller la régularité des papiers des migrants souhaitant entrer en Arstotzka et des phases de gestion qui ponctuent la fin des journées de travail où il doit gérer son argent et les dépenses courantes pour lui et sa famille (chauffage, nourriture, médicaments). « Papers, Please » a connu un succès critique et populaire valant à son créateur une certaine popularité. Le succès du jeu s'explique en partie par le phénomène de dématérialisation permettant à des créateurs ne disposant pas les moyens de communication des principaux éditeurs de jeu vidéo de bénéficier d'une plate-forme visible et facilement accessible par les joueurs. En l'occurrence, le jeu a participé au programme *Greenlight* de steam, une plate-forme de jeu cherchant à mettre en avant des systèmes de jeu originaux. L'intérêt de « Papers, Please » est de proposer une représentation du travail aliénant qui fait sens avec le système de jeu sans être pour autant rébarbatif et en parvenant à toujours susciter l'intérêt ludique du joueur qui se laisse prendre au jeu. La gravité du message véhiculé ainsi que son humour en fait une réalisation singulière dans le paysage vidéoludique qui met

13 E. SOURIAU, « Vocabulaire d'esthétique », Paris, PUF, 2010, p. 1291

en avant les tensions pouvant exister entre plaisir aliénant et création d'une rhétorique basée sur la répétition.

En parallèle de la présentation théorique, la production plastique « la symphonie des idiots », réalisé pour illustrer les relations entre répétition et jeu vidéo sera présenté.

Pour analyser ces tensions, il faut tout d'abord comprendre comment le jeu parvient à faire entrer le joueur dans une routine quotidienne tout en stimulant son intérêt en expliquant le fonctionnement du gameplay puis en analysant la façon dont Lucas Pope intègre des éléments de rhétorique procédurale.

I] Gameplay aliénant : L'enchaînement des boucles

Les nombreuses études portant sur la répétition font souvent le lien avec la notion de travail. L'image que véhicule l'activité travail est souvent associée à la répétition et les études qui montrent comment les méthodes de travail se retrouvent dans le jeu vidéo ne manquent pas de faire le parallèle. La répétition couvre cependant une réalité bien plus vaste. Ce qui fait dire à Triclot que toute l'activité humaine est répétition. L'association travail-répétition, sans être fausse, est une construction qui relègue au second plan les critiques socialistes du travail à la chaîne. En effet, le travail aliénant ne se caractérise pas uniquement par son aspect répétitif, d'autres composantes sont à prendre en compte, comme l'aspect non-gratifiant, la pénibilité associée à la tâche etc. « Papers Please » est un point d'appui intéressant pour construire une réflexion autour de la répétition dans ce qu'il montre du travail du garde frontière.

Les premiers moments du jeu plantent le décor. Dans une union soviétique fantasmée, le joueur gagne le privilège d'exercer la fonction de douanier grâce à la loterie du travail. L'histoire est racontée du point de vue du régime et toute les *cuts-scenes* sont des odes au pays d'Arstotzka. Le joueur est déjà montré comme un rouage. Le système de jeu lui désigne sa fonction et il n'y a rien que le joueur puisse faire pour changer cet état de fait. La première phase est un tutoriel qui montre comment exercer le métier. La première journée de travail effectuée, le joueur doit s'occuper de dépenser l'argent gagné afin de subvenir aux besoins essentiels de sa famille.

A) « Papers Please » Décoeurtiqué

Le gameplay de « Papers, Please » se base sur un cœur principal qui correspond au travail de garde-frontière dont découle deux autres cœurs : la gestion de la famille du personnage et la résolution de cas moraux (cœur narratif). Un aspect intéressant est que le tronc du jeu, la partie correspondant au travail devient rapidement secondaire par rapport à l'arborescence narrative du jeu. Mais pour bien comprendre son fonctionnement, il faut dans

un premier temps expliquer le fonctionnement des différents cœurs de jeu : Le travail, La famille et la Partie pour ensuite s'intéresser à la manières dont ces éléments communiquent entre eux.

a-1 Premier cœur : le travail

La première activité nécessite une certaine acuité et dextérité du joueur : il doit penser à effectuer les différentes vérifications validant ou non le passeport de l'émigré. Il s'agit de l'activité principale du jeu. La « Micro-boucle » de gameplay. En réalité il s'agit d'un jeu des sept erreurs ou d'un jeu de comparaison. Le joueur reçoit des documents (les passeports des migrants) et il doit en vérifier la validité. L'originalité de ce cœur de gameplay est d'allier une forme ancienne de jeu (le jeu des sept différences) à un contexte très particulier : celui du contrôle des frontières. Le jeu, qui pourrait être rébarbatif au bout d'un certain temps, insuffle une certaine dérision. Les conditions nécessaires pour immigrer dans le pays étant de plus en plus ubuesques à mesure que le jeu progresse.

Le jeu démarre après une rapide introduction directement sur la phase principale de **jeu: le travail** de douanier. Il s'agit du cœur de jeu. Le joueur doit accueillir les immigrants un par un, vérifier que le passeport de chacun est en règle et rendre sa décision en appliquant le tampon « valide » ou « invalide » selon le résultat de ses observations. L'obstacle qui s'oppose au joueur vient de la vérification des informations fournies par les documents de la personne et par l'environnement. Ses informations concernent l'identité de la personne (taille, poids, sexe, nom et prénom), son origine (pays, district, blason) et la validité des documents (date d'expiration, bonne immatriculation). A ces premières vérifications s'ajoutent d'autres obstacles plus contextuels comme interpellé tel individu « ennemi de la nation » ou autre. Les informations à vérifier vont en se complexifiant au fur et à mesure des jours et des événements. Par exemple, une attaque terroriste entraîne le renforcement des contrôles et l'obligation pour les étrangers souhaitant entrer en Arstotska de posséder un nouveau document pour passer la frontière. Le jeu est donc doté d'une difficulté linéaire. Chaque nouvelle information à vérifier correspond à un nouveau pallier dans la difficulté.

Cet ajout constant de difficultés met le joueur sous pression et l'erreur n'est jamais loin. Une erreur est sanctionnée par un avertissement. S'il accumule trois fautes, le joueur doit s'exonérer d'une amende. Le douanier peut donc cumuler plusieurs erreurs avant de devoir en payer un prix, c'est un élément important qui influe grandement sur la gestion des situations.

Face à une situation ambiguë ou difficile à gérer, le joueur peut décider de prendre une solution arbitraire sans perdre de temps à analyser le document.

Le temps est en effet un paramètre important à gérer dans cette première phase de gameplay. Le salaire que touche le douanier à la fin de la journée est indexé sur le nombre de coups de tampon appliqué pendant cette journée. Ainsi, le joueur doit optimiser sa manière de « travailler » pour améliorer son salaire journalier. De cette façon, le joueur est sans cesse sous pression puisque de ce salaire dépend la seconde phase de jeu.

a-2 Deuxième cœur : La famille

En effet, l'aspect gestion du jeu découle essentiellement de la première phase et de l'argent récolté. Par l'intermédiaire d'un simple écran de texte à cocher, le joueur gère les dépenses familiales. Ces dépenses touchent les ressources de première nécessité (chauffage, nourriture, médicaments). Le côté très simpliste de la gestion sert essentiellement à renforcer l'importance de la première phase. L'argent devient dès lors une ressource cruciale pour compléter le jeu et subvenir aux besoins du foyer.

Cette phase a tout de même quelques incidences sur la narration puisque avec un peu de cynisme, le joueur peut ne pas fournir de médicaments à certains membres de la famille et ainsi alléger les dépenses du foyer après le décès de la malheureuse victime.

a-3 Troisième cœur : La partie

Le troisième cœur est narratif : certains émigrés posent des cas de conscience que le joueur peut résoudre soit en les autorisant à entrer en Artozka soit en les reconduisant. Ces choix entraînent des événements scriptés qui auront des conséquences sur la suite de l'aventure. Par exemple : le joueur peut décider de laisser passer les membres d'une secte qui le soudoie à un moment du jeu. S'il le fait, des actes terroristes seront menés en Artozka et le joueur devra en supporter les conséquences. Selon le nombre de sanctions qu'il aura accumulé lors d'une partie, le pouvoir d'Artozka sera amené à lui imputer la responsabilité des attentats ou au contraire lui assurera sa pleine confiance. Le jeu propose une dizaine de fins différentes qui reflète ses choix au cours de la partie.

Ce troisième axe devient le véritable intérêt du jeu et permet son importante rejouabilité. Le jeu en effet se révèle rapidement bien moins un jeu sur le travail qu'un jeu sur une famille qui cherche **une** échappatoire aux événements qui secouent le pays. Selon **ces** choix, le joueur se révélera fidèle au régime ou au contraire devra renforcer les rangs des émigrés et fuir vers un autre pays. En choisissant la frontière comme espace de son jeu, Lucas Pope dévoile sa véritable intention : parler de l'individu au cœur de conflits lourds. D'abord pièce du régime autoritaire qu'il sert, le joueur peut à terme se créer son espace de liberté -relatif- en se prêtant au jeu de la corruption ou en aidant les révolutionnaires à pénétrer dans le pays D'Artostska.

Explorer la ramification narrative du jeu remplace rapidement la première phase en tant que cœur de gameplay. Le joueur ne joue plus tellement pour répéter encore et encore les actions rébarbatives qui lui sont demandées, mais bien pour apprécier la richesse de la narration de « Papers, Please ». Néanmoins, l'aspect répétitif du gameplay montre bien comment un jeu peut employer cette notion pour construire son message.

B) L'Espace de jeu

L'une des singularités du jeu par rapport à d'autres médiums est de construire sa narration autour de l'espace bien plus qu'autour du temps. Comme l'a démontré Henri Jenkins, le game designer construit sa narration en architecturant l'espace de jeu. En plaçant son action à une frontière, « Papers, Please » construit sa narration sur un nœud névralgique du pouvoir politique. En effet, c'est un lieu de haute tension politique essentielle pour fixer le territoire de la puissance étatique. La frontière constitue la représentation physique de toutes les discriminations et renvoie à l'actualité dramatique de la situation des réfugiés en Europe. En situant l'action à la frontière d'Artostska, Lucas Pope fait du joueur un goulot d'étranglement, un rouage essentiel du pouvoir d'état.

Tout d'abord, il faut déconstruire l'espace de l'écran avant de regarder comment l'action de répétition est mise en scène dans cet espace.

b-1 L'architecture de l'espace : les frontières à l'écran

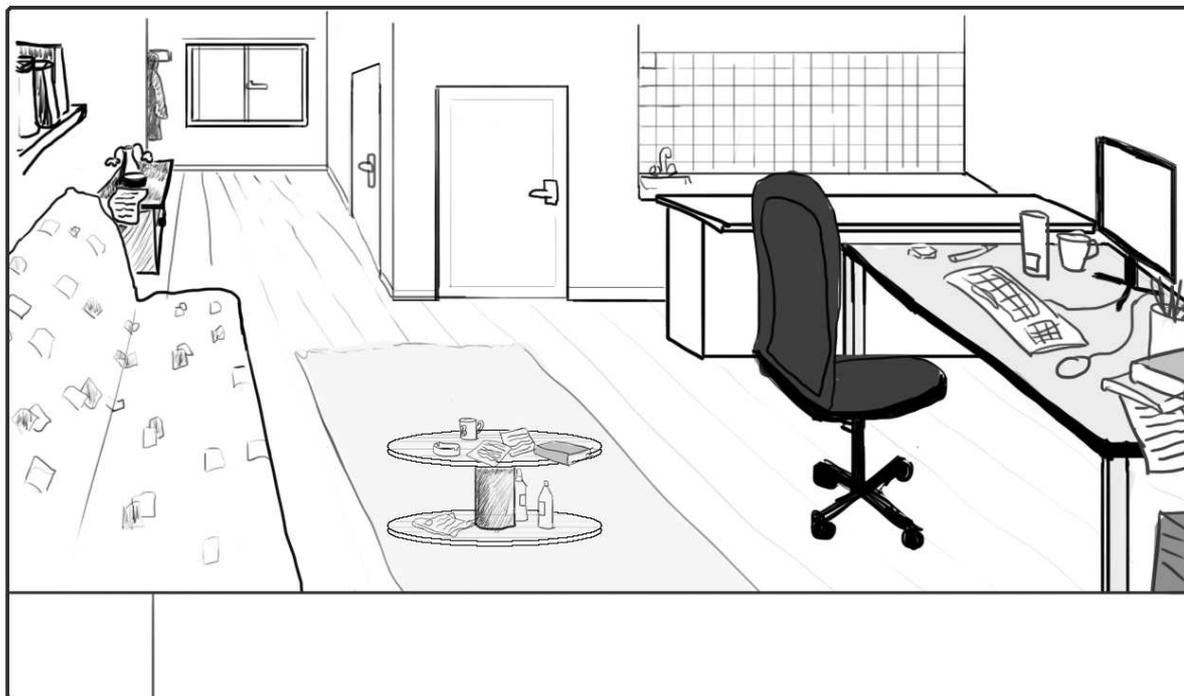
Le conflit entre les narratologues et Ludologues aura permis de mettre en lumière l'importance de l'espace dans la dramaturgie d'un jeu. H. Jenkins parle à ce propos non pas de narration linéaire, mais d'architecture. Le jeu se raconte par la topographie et les événements intégrés dans le *level design*.

« Papers, Please » bâtit un espace singulier. La scène principale est un écran fixe divisé en trois zones qui représentent chacune un espace différent. Chacune d'entre elles est importante pour le gameplay du jeu. Le premier espace, situé en haut de l'écran montre la file des immigrants et la cabine du douanier. Cette bande occupe le quart de l'écran. L'espace en dessous est divisé en deux. La partie de gauche montre la cabine et le comptoir en vue subjective. Le joueur peut y voir les migrants défile. La partie de droite représente le bureau de notre personnage, toujours en vue subjective. C'est véritablement son espace de travail. Sur le bureau, le joueur peut confronter les informations du passeport avec son carnet de notes et trouver les erreurs potentielles qui signaleraient un passeport falsifié. C'est enfin sur l'espace du bureau qu'il peut valider ou non le passeport que l'immigré lui a remis.



Par l'intermédiaire de la souris, le joueur circule dans ces trois espaces. Sur la vue extérieure, le joueur appelle le personnage suivant. Sur le comptoir, il prend et rend les documents que lui donnent le personnage. Enfin, sur l'espace du bureau, il effectue le travail de vérification.

La réalisation plastique « La Symphonie des Idiots » prend un autre parti-pris et organise son espace autour du « lieu de vie ». Le jeu décide en effet de parler avant tout des répétitions quotidiennes qui règlent les modes de vie des individus. L'espace représenté est un appartement de la classe moyenne, plus pratique que confortable.



b-2 Les circonvolutions de la souris

Les actions effectuées à la souris sont très simples ; cliquer, déplacer le curseur, glisser-déposer. Elles deviennent rapidement des automatismes. Les actions se déroulent dans un certain ordre et le mouvement de la souris devient lui-même un cycle qui retranscrit à la perfection la sensation de répétition. A la manière de nombreux travaux rébarbatifs, le joueur-travailleur acquiert de la compétence qu'il doit réinvestir à mesure que les jours passent pour faire face à la progression de la difficulté. Adler propose deux composantes à la notion de compétence. Il s'agit tout d'abord de la maîtrise de la complexité des tâches imposées aux **travailleurs** dans leur travail, et ensuite la maîtrise de la coordination entre ses tâches¹⁴.

Les tâches demandées au joueur correspondent ici au contrôle de la souris. Le joueur

¹⁴ P. ADLER, « Skill Trends Under Capitalism and the Socialisation of Production » In *The Skills that Matter*, C. Warhurst, I. Grugulis & E. Keep (Eds.), Londres, 2004, p. 242-260

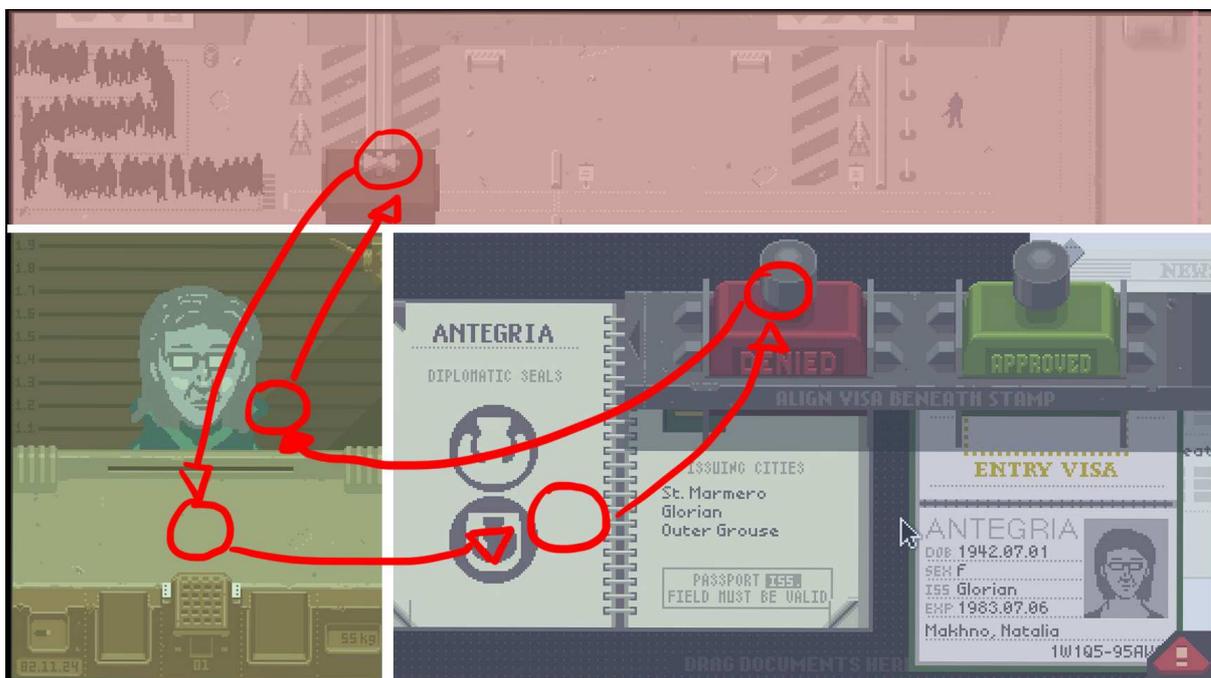
doit pouvoir cliquer, déplacer le curseur et glisser-déposer des objets. Il s'agit généralement de compétences déjà acquises qu'il va devoir adapter et améliorer pour le jeu. La coordination correspond ici à l'environnement du jeu. Le joueur doit apprendre où cliquer, à quel moment et dans quel ordre. Dans l'espace du jeu, ces simples clics se transforment en organisation de son espace de travail.

Pour améliorer ses compétences, le joueur va finir par anticiper les situations à venir. Pour décrire ce phénomène, Deleuze utilise le terme de « contraction »¹⁵. En répétant, le temps futur et le temps passé se contracte autour du présent du protagoniste. Le temps passé est le temps de la remémoration. Le temps futur est celui de l'anticipation. Cette description du temps répond bien à la façon dont celui-ci se déploie dans le médium vidéoludique. La contraction est fréquente dans le jeu vidéo où les univers sont déterminés par les mouvements du joueur. Le joueur est capable de « voir » le futur puisque le joueur conserve le souvenir de ses progressions antérieures. Si bien que de nombreux jeux nécessitent l'apprentissage de leur déroulement pour pouvoir en venir à bout. C'est également le cas de « Papers, Please ». Dans le jeu, le joueur est sans cesse à apprendre les mécanismes du jeu qui lui permettront d'améliorer ses compétences. Il s'agit ici d'une répétition qui peut être considérée comme « rébarbative » ou aliénante. Pour surmonter un obstacle, le joueur doit simplement rabâcher le niveau jusqu'à acquérir la connaissance suffisante. Les jeux aux univers déterminés reproduisent en effet quasiment systématiquement le même comportement qui impose au joueur la répétition de commandes apprises préalablement par cœur qu'il doit restituer en respectant un certain timing.

Cela aboutit à une automatisation des gestes. Rapidement, la réalisation des étapes nécessaires à l'analyse d'un passeport amène le joueur à acquérir une routine qui accapare son attention au détriment de l'environnement. Il n'est pas rare que le joueur ne lise même plus ce que les immigrés lui disent et se contente de recueillir les informations dont il a besoin. « Papers Please » réussit ici à reproduire avec un certain réalisme l'automatisation liée à la réalisation d'une tâche répétitive. Le « temps humain » est remplacé par le « temps machine ».

15 G. DELEUZE, « Différence et répétition », PUF, Paris, 1968, p.97 : « Le temps ne se constitue que dans la synthèse originaire qui porte sur la répétition des instants. Cette synthèse contracte les uns dans les autres les instants successifs indépendants. Elle constitue par là le présent vécu, le présent vivant. Et c'est dans le présent que le temps se déploie. C'est à lui qu'appartiennent et le passé et le futur : le passé dans la mesure où les instants précédents sont retenus dans la contraction ; le futur, parce que l'attente est anticipation dans cette même contraction. » p.97

Le temps passe pendant ces actions et le salaire alloué au personnage à la fin de la journée dépend du nombre de personnes ayant défilé au sein du poste de garde-frontière. Cette limite de temps et la récompense associée à la productivité obligent à entrer dans cette routine et à chercher à optimiser le temps en trouvant de nouvelles stratégies. L'espace réduit de la zone 3 oblige à penser une bonne organisation. Pour mieux jouer, les outils qui servent à l'analyse des passeports sont placés à des endroits accessibles pour faciliter leur accès. Une véritable micro-gestion se met en place pour optimiser le temps de traitement de l'information. Parmi les autres stratégies mises en place, certains joueurs vont jusqu'à recopier les informations contenues dans le carnet sur une feuille de papier posée à côté du clavier. Il s'agit dès lors d'augmenter la taille de l'espace de travail du jeu « hors-jeu ».



Le rapport du joueur avec le périphérique d'entrée est l'un des principaux cœurs de la répétition de la machine. C'est un élément important qui a été intégré dans le projet plastique « La symphonie des idiots ». Pour faire ressortir l'aspect rébarbatif du rapport de l'utilisateur à la machine, le contrôle du jeu s'opère par l'intermédiaire d'une seule touche : la barre « espace ». Il s'agit d'une volonté de faire résonner la répétition des événements d'une journée avec la répétition du geste qui devient automatique, comme une respiration. Ce choix permet de faire le lien avec le « rythme ». Le joueur, concentré sur le dispositif entre dans la danse et perd le recul critique sur ses activités.

Les activités qu'effectuent le personnage sont ainsi représentées par des micro-tâches, comme prendre les clés, fermer la lumière, cliquer etc. et le rythme des notes qui défilent en bas de l'écran répond au rythme des activités.

II) Rhétorique procédurale mis en place par la répétition

Rhétorique procédurale¹⁶

A) *L'utilisation du Tragi-comique de répétition*

Pour Deleuze : « La répétition appartient à l'humour et à l'ironie ; elle est par nature transgression, exception, manifestant toujours une singularité contre les particuliers soumis à la loi, un universel contre les généralités qui font loi »¹⁷. Ces propos laissent transparaître plusieurs éléments de la répétition. Tout d'abord Deleuze fait de la répétition un acte politique et humoristique. La répétition peut en effet être utilisée pour dénoncer une loi absurde qui produit des situations ubuesques. A mon avis, la répétition n'est pas intrinsèquement humoristique mais employée à travers le bon dispositif, elle peut servir à mettre l'accent sur une situation absurde.

Et effectivement, « *Papers, Please* » montre tout à fait la différence entre la généralité qui produit la répétition et l'acte de répéter les situations qui amènent l'expérimentation et le cas par cas. Chaque personnage qui apparaît dans le jeu est une nouvelle jurisprudence que le joueur doit traiter. Le joueur se laisse volontiers prendre dès lors qu'il conserve le recul nécessaire, la « distance critique » qui lui permet de dissocier le jeu de la réalité. Les situations montrées sont absurdes, ubuesques et finalement peu réalistes. Lucas Pope arrive à transférer avec talent les méthodes de la caricature au sein d'un jeu vidéo.

Le jeu exprime en effet à la perfection le tragi-comique. Notamment via un personnage en particulier qui est bien mis en valeur : Jorji Costava. Ce personnage est créé à dessein pour amuser le joueur. D'abord présent sans passeport et donc recalé à entrer en Artotzka, il revient le lendemain avec une contrefaçon ridicule. La situation semble tout d'abord tragique et en un sens elle l'est. Pourtant, ses tentatives répétées pour entrer en Artostka finissent par rendre le personnage grotesque. La situation caricaturale fait rire de par son tragique. Comme l'annonce Deleuze, « Il y a un tragique et un comique de répétition ». Le joueur rit au dépend de ce personnage qui revient sans cesse et qui n'arrivera jamais à entrer dans le pays.

16 I. BOGOST, « *Persuasive games : the expressive power of videogames* », MIT, Cambridge, 2007

17 G. DELEUZE, « Différence et répétition », PUF, Paris, 1968



B)Joueur appendice de la machine

« Papers, Please » fait écho à de nombreux travaux de recherche qui analysent comment la frontière entre travail et jeu a parfois tendance à être trouble. Il faut tout d'abord comprendre les enjeux de ces travaux avant de voir comment Lucas Pope a intégré ces aspects dans son jeu.

L'un des premiers articles à traiter du sujet est rédigé par Nick Yee : « The Labor of Fun »¹⁸. Dans cet article, N. Yee analyse comment le jeu fait des joueurs de meilleurs travailleurs : « Video games condition us to work harder, faster, and more efficiently ». Il s'appuie pour cela sur un certain nombre de témoignages¹⁹ de joueurs écœurés par l'investissement que le jeu leur demande, n'hésitant pas à comparer leur activité ludique à un travail.

Stefano De Paoli montre quant à lui quelles formes prennent le transfert de compétences du joueur vers la machine. Certaines tâches normalement effectuées par le joueur sont parfois automatisées, c'est à dire transférées du joueur vers la machine. Il existe donc une perte de compétence (*deskilling*²⁰) du joueur au profit de la machine. A titre

18 N. YEE « The Labor of Fun », *Games and Culture*, vol. 6, n° 6, Novembre 2011

19 *id.* : exemple de réaction de joueur : « "It became a chore to play. I became defacto leader of a guild and it was too much. I wanted to get away from real life and politics and social etiquette followed me in!" (20-year-old male player) »

20 S.DE PAOLI, « *Automatic-Play and Player Deskilling in MMORPGs* », *Game Studies*, 2013

d'exemple, Stefano De paoli analyse une activité précise présente dans la quasi-totalité des MMORPG's ; le *grinding*. Pour le joueur, il s'agit d'améliorer son personnage en répétant inlassablement les mêmes combats pour obtenir des objets possédés par les monstres qui ont une probabilité généralement faible d'apparaître après la mort de l'ennemi.

Le rapport entre jeu et travail repose en partie sur une image d'Epinal du travail développé, entre autres, par le film « les temps modernes » de Charlie Chaplin. L'aspect répétitif du travail à la chaîne est souvent mis en avant. Pourtant, la critique que Marx fait du travail à la chaîne ne s'arrête pas à son caractère répétitif. Le travail est aliénant entre autre parce qu' il s'opère entre le travailleur et la machine un transfert de compétence via le processus d'automatisation. Mais surtout, l'ouvrier perd la maîtrise de son outil de travail et devient alors « l'appendice de la machine ».

« Papers, Please » semble ne pas oublier cet aspect. Il est en effet possible de voir dans le jeu une métaphore entre le douanier et la « machine d'Etat » sur lequel il n'a aucun contrôle et le joueur et la machine. En effet, le personnage qu'incarne le joueur fait face à un système qui a un contrôle total sur sa vie. A ce titre, il est dit au début du jeu que le personnage gagne son poste grâce à une loterie (ce qui met d'ailleurs en évidence le phénomène de gamification). Le pouvoir hiérarchique est complètement anonymisé et seul un personnage qui apparaît ponctuellement vient contrôler le lieu de travail du joueur. Une grosse part du dispositif narratif du jeu vient de documents écrits par le régime D'Artotska. Bien que au fur et à mesure, le joueur acquiert un espace de liberté, il n'a finalement que peu d'emprise sur les événements qui secouent le pays.

Il est possible de créer un parallèle entre la situation du personnage et la situation du joueur face à sa machine, sur lequel il n'a qu'un contrôle réduit. Le jeu lui-même est coercitif dans son gameplay, le joueur devant répéter encore et encore les mêmes actions pour remplir ses fonctions. C'est d'ailleurs une analogie que Triclot emploie en parlant de la saga des « Zelda » de Nintendo :

« L'histoire type met en scène le traditionnel sorcier maléfique qui menace le monde à l'aide de ses horribles créatures dont le héros devra venir à bout. Il est impossible de ne pas percevoir l'analogie entre la structure de l'histoire et la situation même du jeu. Le jeu s'arrête et meurt de lui-même quand meurt le sorcier. L'envoûtement du jeu se superpose exactement au maléfice. Le seul moyen de s'en libérer consiste à aller jusqu'au bout, à achever l'histoire pour que la vie puisse enfin reprendre ses droits.²¹ »

21 M. TRICLOT, « Philosophie des jeux vidéo », éditions La Découverte, Paris, 2011

Si L'avatar de « Papers, Please » peut être considéré comme « l'appendice de la machine d'Etat », le joueur, quant à lui, est très certainement « l'appendice de la machine numérique ». Comme l'ouvrier qui ne possède plus l'outil qu'il manipule, le joueur ne possède pas le dispositif numérique qu'il utilise. Cette dépossession s'est faite de façon progressive, par ajout successif de systèmes de plus en plus abstrait entre l'utilisateur et sa machine et par la perte de contrôle de l'administrateur au nom de sa sécurité. Le jeu vidéo, de ce point de vue, n'est qu'une couche supplémentaire qui s'intercale entre le joueur et la machine.

La répétition ne serait dès lors qu'une autre des modalités du jeu vidéo pour accroître les performances du joueur, améliorer ses compétences dans le cadre réglementé du système de jeu. Il y a effectivement une volonté d'optimisation de son style de jeu qui ressort de ce recommencement perpétuel. S'améliorer dans de nombreux jeux signifie acquérir la bonne rythmicité, connaître le bon « algorithme », établir le bon parcours pour parvenir à surmonter les obstacles posés par le jeu.

Pourtant, c'est par cet acharnement qu'une émancipation du dispositif semble possible. La pratique du speed run est un exemple d'activité qui nécessite de transcender le système du jeu pour véritablement entrer dans « la politique de l'algorithme » présenté par M. Triclot²²

Sur ce point, « La symphonie des idiots » apportent une réflexion assez proche du jeu « Every Day the Same Dream²³ » de la Molleindustria. Le personnage a un agenda qui correspond à différents moments de la journée. En milieu de matinée, il doit partir au travail pour remplir sa jauge d'argent. Seulement, s'il décide de ne pas y aller, une autre cut-scene se déclenche où il lit un livre et « prend son temps ».

C) Histoire et répétition

« L'histoire se répète » nous dit le philosophe. Cette assertion n'a jamais été aussi vraie que dans le cadre d'un jeu vidéo. Si les premiers jeux reposent sur un monde abstrait qui laisse peu de place à la construction d'une histoire (autre que celle de la partie), l'amélioration des capacités de la machine a permis peu à peu d'impliquer le joueur dans une intrigue narrative. Comment le jeu parvient-il à allier cet impératif de répétition et l'histoire ? La plupart du temps, il n'essaye même pas. Le joueur se retrouve alors obligé à chaque nouvelle partie de

²² *id.*

²³ « Every Day The Same Dream », Molleindustria, 2009

jeu. Le fait de recommencer Papers Please revient en réalité à explorer les ramifications de l'histoire, de recommencer en faisant des choix différents. Il y a une véritable jubilation à découvrir une nouvelle histoire à chaque tentative. Surtout que les possibilités offertes au joueur pour faire varier l'aventure sont vastes. Seulement, c'est également la limite de ce procédé. Le joueur, complètement détaché de l'implication dans l'histoire aboutit à une forme de compulsion de répétition. Le joueur collectionne les fins sans qu'il ne soit véritablement hanté par ses précédentes aventures. L'histoire se résume dès lors à son arborescence. Il s'agit d'une solution « quantitative » bien plus que qualitative. Cela dit, l'arborescence dans le jeu suffit généralement à insuffler au joueur un sentiment de liberté ou, pour être plus juste, d'errance. L'aspect labyrinthique que peut prendre la ramification d'une histoire étant à même de perdre le joueur compulsif qui se doit de prendre des notes pour ne pas se perdre dans les ramifications.

D'autres initiatives intéressantes ont été développées pour associer l'histoire à cet « impératif de répétition ». Notamment le jeu « The Binding of Isaac », magnifique représentant du jeu répétitif par excellence : le Rogue-Like. Le joueur doit répéter un donjon labyrinthique généré aléatoirement jusqu'à en trouver la sortie. Les nombreuses itérations nécessaires pour finir le jeu se prêtent particulièrement bien aux scénarios tortueux. Edmund Mcmullen a dans ce but créé une histoire volontairement obscure qui laisse une grande part à l'interprétation. La démarche est intéressante puisque le joueur va sans cesse réinterpréter l'histoire en fonction de sa perception au moment de sa tentative. L'histoire racontée par « The Binding of Isaac » n'est donc pas linéaire mais fractale. En témoignent les nombreuses théories de fans qui ont émergé pour trouver un fil conducteur logique. Ce processus de construction du sens est intéressant dans la manière qu'il a d'impliquer activement le joueur dans la conception de l'histoire à mesure de la répétition des parties.

Conclusion

Il est possible d'établir une typologie de la répétition. Tout d'abord en différenciant la répétition induite par le dispositif jeu en lui même et la répétition produite par la machine. Le jeu vidéo imbriquant ces deux éléments au sein d'une même structure. Il est ensuite possible d'utiliser ce concept aux différents étages du jeu : sur la couche esthétique, par la reproduction d'objets à l'écran. Sur la couche narrative, en offrant au joueur la possibilité d'un choix et en utilisant des ressorts narratifs répétitifs comme le comique de répétition pour construire l'histoire du jeu. Et enfin sur la couche machine, en demandant au joueur d'entrer des inputs de façon répéter via le périphérique de contrôle.

Cette dernière couche pose problème puisque, quelque soit la manière dont le gameplay est agencé, il est impossible de ne pas faire la comparaison entre le joueur et le travailleur qui ne possède pas ses outils de production. Il apparaît qu'il est important de questionner le joueur sur la manière dont le jeu l'amène à réaliser des actions répétitives et parfois aliénantes.

Le jeu « Papers, Please » y parvient en utilisant l'ironie et de manière à ce que le joueur prenne conscience qu'il n'est quasiment plus en train de jouer mais de travailler. Le jeu parvient ainsi à conscientiser le joueur sur un problème d'actualité : le rôle des frontières et le fonctionnement des frontières entre les états. Le jeu y parvient en faisant une utilisation intelligente de la répétition, en créant un mouvement, une dialectique entre le message du jeu et les actions du joueur.

Bibliographie

Ouvrages

DELEUZE (GILLES), *Différence et Répétition*, Paris, PUF, 1993 (1^{re} ed. 1968)

TRICLOT (MATHIEU), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011

SALEN (KATIE), ZIMMERMAN (ERIC), *Rules of Play : Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT press, 2004

LEJADE (OLIVIER), TRICLOT (MATHIEU), *La fabrique des jeux vidéo, au cœur du gameplay*, Paris, Éditions de la Martinière, 2013

KOSTER (RALPH), *A theory of Fun for Game Design*, Arizona, Paraglyph Press, 2005

SOURIAU (ETIENNE), *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, PUF, 2010, p. 1291

BOGOST (IAN), *Persuasive games : the expressive power of videogames*, MIT, Cambridge, 2007

Ouvrages collectifs

GAON (THOMAS), « Des mondes numériques comme paradis artificiels », in Franck Beau, *Cultures d'Univers*, FYP Editions, 2007, p. 116-129

BELLOI (LIVIO), DELVILLE (MICHEL), LEVAUX (CHRISTOPHE), PIRENNE (CHRISTOPHE), « Boucle et répétition, musique, littérature, arts visuels », Liège, Presses universitaires de Liège, 2015

Articles dans périodique

BOUTET (MANUEL), « Jouer aux jeux vidéo avec style : Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, n° 173-174, 2012/3 , p. 207-234

GAZZARD (ALISON), PEACOCK (ALAN), « *Repetition and Ritual : Logic in Video Games* », *Games and Culture*, vol. 6, n° 6, Novembre 2011, p. 499-512

HUMPHREYS (SAL), « *Productive Players: Online Computer Games' Challenge to Conventional Media Forms* », *Journal of Communication and Critical/Cultural Studies*, vol. 2, n° 1, Octobre 2006, p. 36-50

YEE, (NICK) (2006). « *The labor of fun: How video games blur the boundaries of work and play.* » *Games and Culture* 1(1), p. 68-71.

VINCIANE (ZABBAN), « Retour sur les *game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », Réseaux, La découverte, 2012/3, N° 173-174, p. 137-176

Article électronique

DE PAOLI (STEFANO), « *Automatic-Play and Player Deskillling in MMORPGs* », Game Studies, 2013, http://gamestudies.org/1301/articles/depaoli_automatic_play ;

Annexe 1

La symphonie des idiots

Document de conception



Table des matières

La symphonie des idiots.....	3
En quelques mots.....	3
Genre.....	3
Type.....	3
Gameplay.....	3
Contrôle	3
Camera.....	3
Personnage	3
Influences.....	3
Ecran de jeu.....	4
Intention & philosophie.....	5
Gameplay.....	6
I- Schéma de navigation.....	6
II- Comment jouer ?.....	7
1-1) La partition.....	7
2-2) les types de notes.....	8
II- Boucle de gameplay et difficulté.....	9
III-Deuxième cœur de gameplay : gestion.....	11
IV-Ecriture des rythmes.....	12
Charte graphique.....	13
Charte sonore.....	15

La symphonie des idiots

En quelques mots

Jeu de rythme routinier contemplatif et monotone

Genre

Serious game

Type

Jeu de rythme / jeu de gestion

Gameplay

Jeu de dextérité dans lequel le joueur doit cliquer au bon moment pour entreprendre une série d'actions qui correspondent à des moments de la vie quotidienne

Contrôle

Une touche : barre espace

Camera

Plan fixe d'un appartement

Personnage

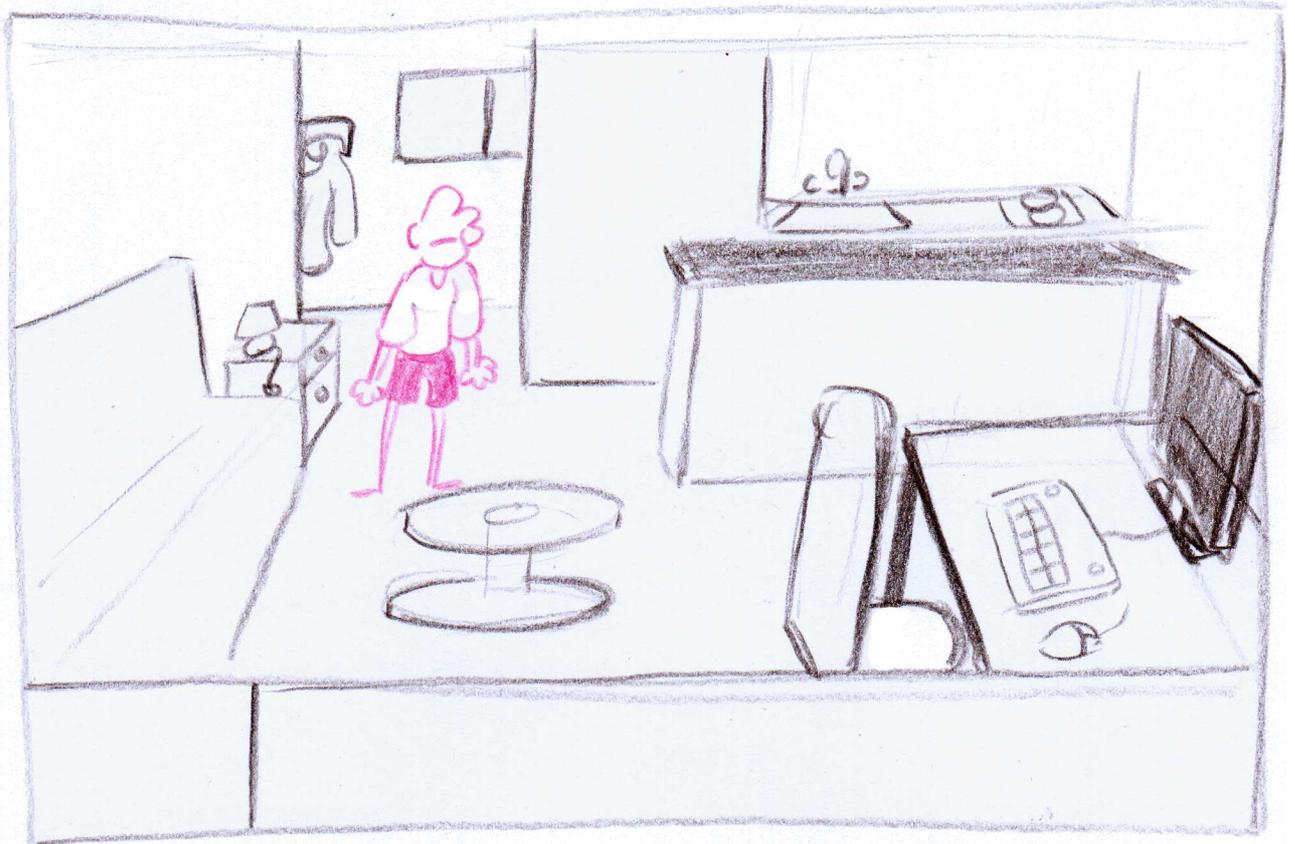
A la manière d'un tamagochi, les inputs du joueur ont des conséquences sur la vie d'une jeune adulte qui mène une vie routinière seule dans son appartement.

Influences

Every day the same dream, Le jour de la marmotte, attention danger travail, guitar hero, papers please

Ecran de jeu

L'espace du jeu est divisé en deux parties.



La partie inférieure correspond à la « **partition** ». Les notes défilent de droite à gauche. Lorsqu'elles atteignent la bordure gauche de la partition, le joueur peut appuyer sur « espace » pour jouer la note et faire réaliser au personnage une action

La partie supérieure montre le personnage dans son appartement. Chaque note jouée entraîne une action du personnage et compose sa vie routinière. L'écran supérieur donne des indications au joueur, sur l'état de santé du personnage, l'état de propreté de l'appartement via des changements dans l'environnement (désordre, personnage voûté, etc).

Intention & philosophie

« La symphonie des idiots » met en lumière la routine quotidienne en insistant sur les activités répétitives qui bâtissent les petits moments de tous les jours. Pour y parvenir, le jeu effectue une analogie entre la routine quotidienne et le rythme musical.

Le joueur fait réaliser au personnage du jeu des activités comme passer le balais ou partir travailler. Chaque activité est divisée en notes que le joueur doit activer au bon moment pour mener l'activité à terme. Chaque note correspond à un geste quotidien, comme prendre les clés, fermer la lumière etc. Les notes jouées ont un feedback sonore et visuel qui construit une symphonie de la vie quotidienne. Ces activités influent sur le personnage et son mode de vie. Travailler permet de gagner de l'argent mais augmente le stress, fumer détend mais fait perdre de l'argent et de la santé etc. Le joueur doit bien gérer ses occupations pour atteindre une symphonie « harmonieuse » de vie.

Pour mettre l'accent sur l'aspect répétitif de ses tâches, le contrôle du jeu s'effectue via la seule touche « espace » du clavier de manière à mettre en parallèle la répétition inhérente à la machine informatique et la routine quotidienne.

Le jeu met en scène une vie « type » d'un individu de la classe moyenne et de ses problèmes : Solitude, isolement, stress... Le personnage mis en avant est une femme d'âge moyen qui possède un travail stressant et mène une vie monotone. L'objectif est de permettre l'identification du joueur au mode de vie du personnage.

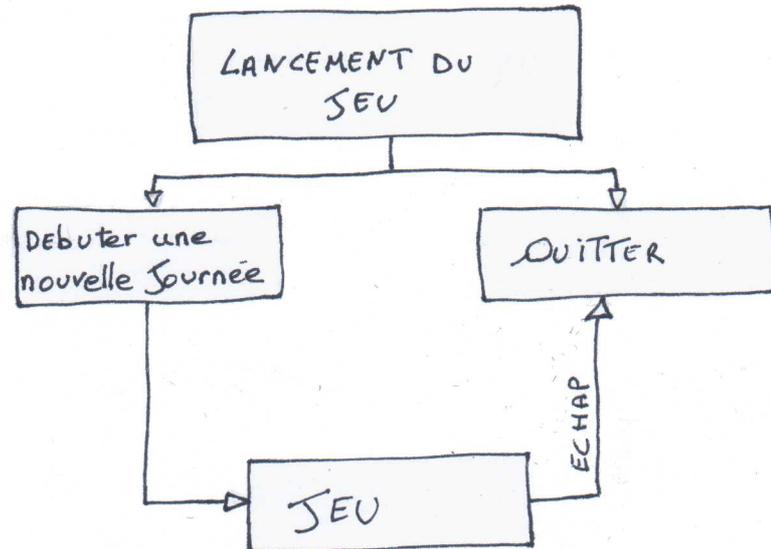
La machine boucle comme le cycle de la journée. Le jeu met ainsi en scène une journée « type » qui se répète inlassablement. Les activités quotidiennes sont associées à une tranche horaire spécifique. Le travail prend une place importante dans l'agenda du personnage. C'est une activité obligatoire qui occupe une grande part de sa journée et qui régule une part importante de l'aspect gestion du jeu. En allant travailler, le joueur dépense de l'argent dans les transports et dans les médicaments nécessaires pour décompresser. Au final, le surplus dégagé par l'activité travail est trop faible pour permettre d'aboutir à un rythme harmonieux.

Le message du jeu est dès lors d'inciter le joueur à stopper ce rythme aliénant en arrêtant d'appuyer sur la touche espace. En stoppant toutes activités, l'avatar prend du recul et prend du temps pour elle-même.

La partie gestion du jeu évite au maximum l'utilisation de jauges. Pour comprendre l'état de son personnage, le joueur doit observer son environnement et l'aspect physique de son avatar pour adapter ses activités.

Gameplay

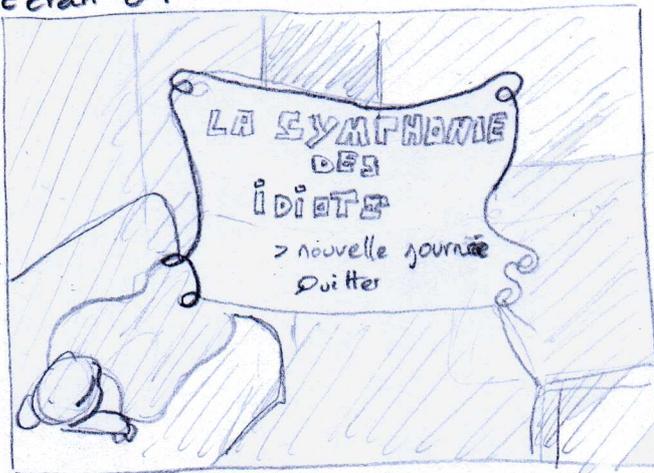
I- Schéma de navigation



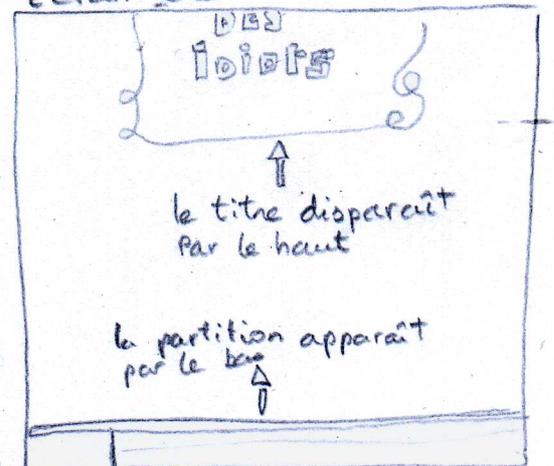
La navigation dans les menus du jeu est simple. La journée une fois débutée ne se termine pas. Le joueur peut uniquement quitter l'application en appuyant sur la touche « echap ».

Le menu du jeu montre l'appartement et le personnage qui dort la nuit. Le titre est au premier plan. Une fois que le joueur décide de débuter une nouvelle journée, le titre glisse vers le haut tandis que la partition apparaît par le bas. Le bruit du réveil commence alors à se faire entendre, le joueur doit appuyer sur espace pour débuter la journée.

Ecran 01



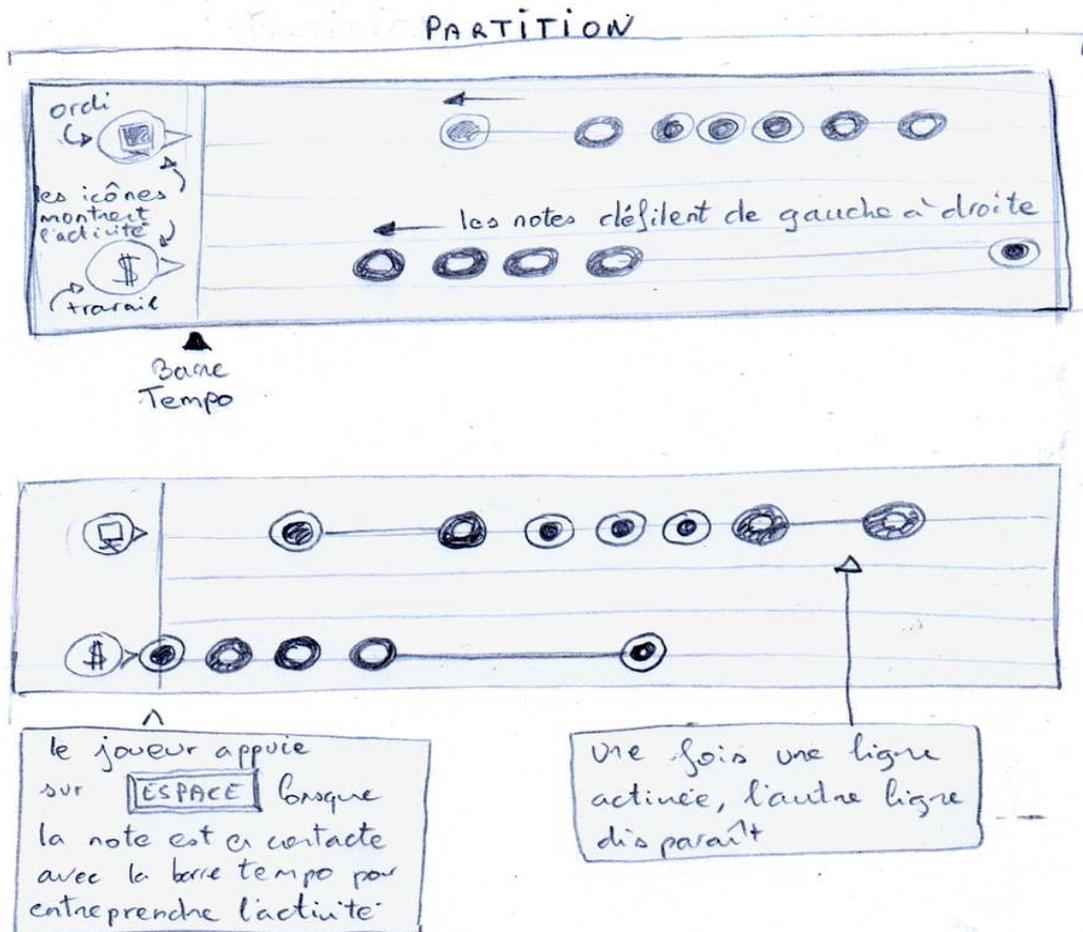
Ecran 02



II- Comment jouer ?

1-1) La partition

Le jeu mixte deux cœurs de gameplay : jeu de rythme et jeu de gestion. Le premier repose sur la dextérité du joueur à entrer les bons inputs aux bons moments. Le second nécessite de faire des choix les plus adaptés à la situation du personnage.



2-2) les types de notes

les rythmes se composent de plusieurs type de notes.

-Les **notes courtes** nécessitent une simple pression sur la barre espace lorsqu'elles sont en contact avec la barre de tempo.

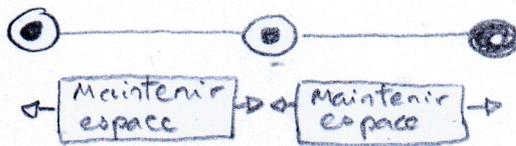


-Les **notes longues** demandent au joueur de maintenir la barre espace un certain temps



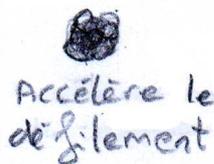
En plus de ces deux notes principales, des variantes peuvent être créées :

-Variante possible



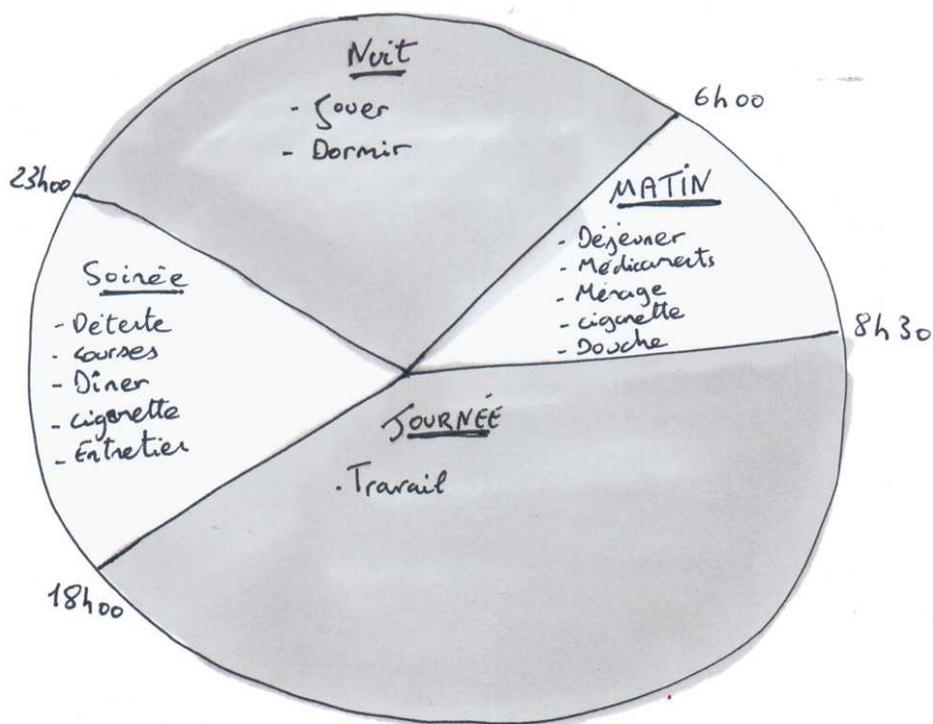
Certaines notes peuvent avoir une influence sur la vitesse de défilement :

-Note spéciale

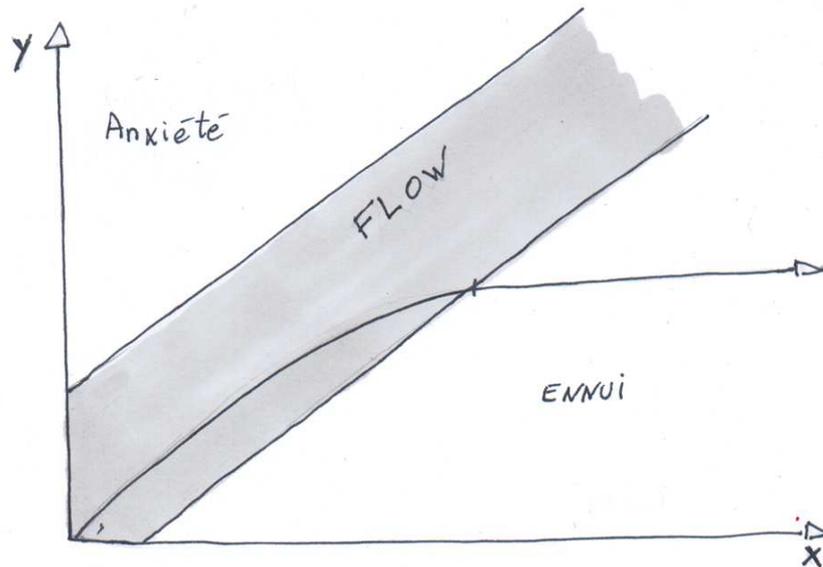


II- Boucle de gameplay et difficulté

La boucle de gameplay se base sur le cycle d'une journée. Une journée est divisée en tranches horaires auxquelles sont associées des activités. Les tranches horaires sont : matin (7h00-8h30), journée (8h30-18h00) fin de journée (18h30-23h00) et nuit.



Au fil des jours, le rythme s'accélère et augmente progressivement la difficulté. Au bout d'un certain temps, le rythme stagne de façon à rendre le jeu monotone. Le but étant de parvenir à évoquer la monotonie et la lassitude chez le joueur. Pour reprendre la théorie du « Flow » de Csíkszentmihályi, il s'agit d'amener progressivement le joueur vers les abscisses de l'ennui.



L'objectif est d'inciter le joueur à arrêter de jouer et de laisser défilier les activités. Au bout d'un certain temps sans pression de la touche « espace », le personnage stoppe sa routine et effectue une activité « cachée » : elle se place dans une situation de retrait et lit un livre. Une fois ce stade atteint, l'intérêt du jeu est épuisé.



III- Les Activités : Entre Cacophonie et Harmonie

Certaines activités sont obligatoires, comme travailler ou dormir. Pour les autres, le joueur a le choix de les activer ou non. Les activités se présentent sur deux lignes dans la partition. Si le joueur décide d'en activer une, l'autre disparaît. Chaque activité a des effets sur le personnage et le joueur doit les choisir avec soin pour permettre à son personnage d'avoir un mode de vie équilibré.

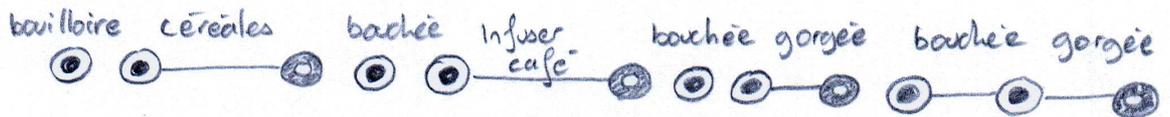
Activité	Tranche Horaire	Fréquence	Jauge	Rétroactua
Dejeuner	Matin	1	Santé + Argent -	le perso fait du café, se sert un bol de céréales puis mange et boit
Ménage	Matin soirée	0.5	Hygiène +	Passe le balais x range le décorde
Douche	Matin	0.9	Santé + Argent -	Allume la lumière salle de bain, se lave les dents et prend une douche
Cigarette	Matin Soirée	0.4 (+)*1	Santé - stress - Argent -	Allume la cigarette puis la consomme avant de l'écraser
Médicaments	Matin Soirée	0.6 (+)	stress - Argent -	Se verse un verre d'eau, prend un médicament puis boit le verre
Travail	Journée	1	stress ++ Argent +	Prend les clés de l'appart enfile manteau, ferme la lumière, claqué la porte Prend la voiture
Jeu Vidéo ordinateur	Soirée nuit	0.7	stress - Argent - Hygiène -	S'installe devant l'ordi et utilise claviers et souris
Courses	Soirée	0.4	Argent -	Sort de l'appartement, revient avec des sacs et range ses achats
Diner	Soirée	0.9	Argent - Santé +	Prépare à manger, met la table, mange
Dormir	Nuit	1	Santé +	Ferme la lumière, se blottit dans les couvertures, dort

* La fréquence peut augmenter selon le nombre de fois que l'action est réalisée

IV- Écriture des rythmes

Le jeu met l'accent sur les petits gestes automatiques qui ponctuent nos moments de la journée. Une activité se découpe en note qui correspond à un de ses petits gestes quotidiens. A chaque note est associé un bruitage et une animation (sauf lorsque l'activité est

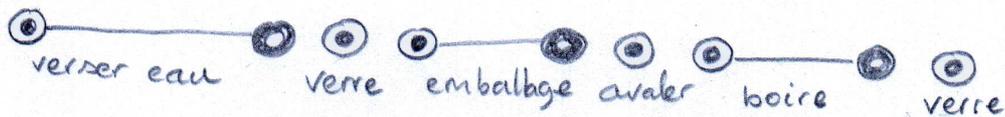
Déjeuner



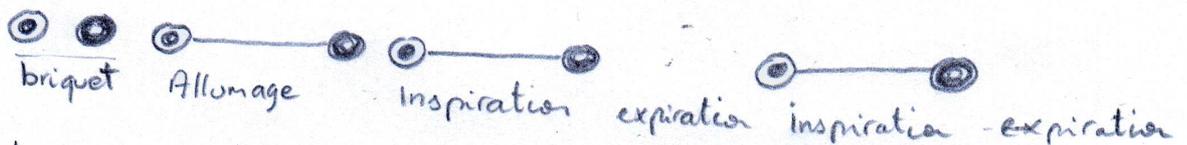
Travail



Médicaments



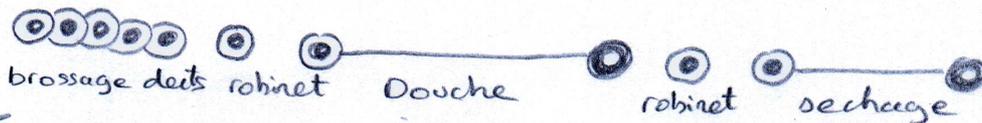
Cigarette



Balais



Douche



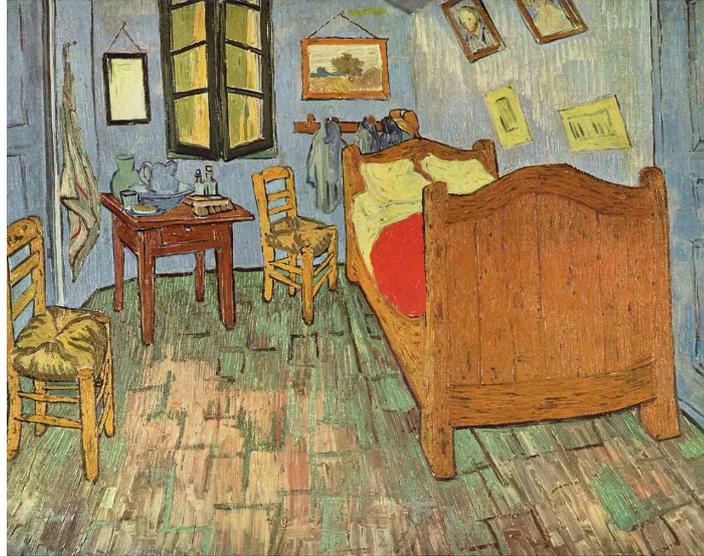
Jeux



hors-champ).

Charte graphique

L'accent est mis sur l'environnement de l'appartement qui reflétera l'état de la vie du personnage, à la manière du tableau « La chambre à coucher » de Van Gogh.

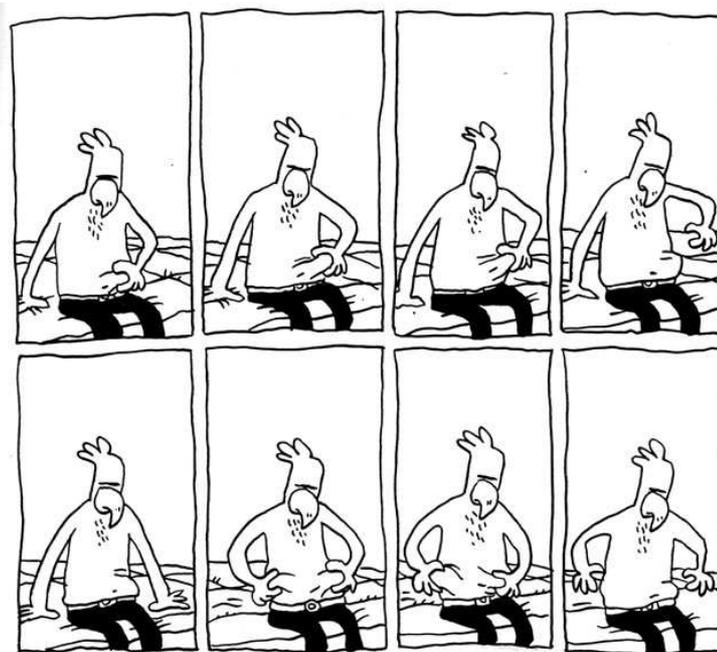


Les couleurs resteront dans des tons monochromes, pour accentuer le sentiment d'isolement et de monotonie du personnage, en s'appuyant sur le style graphique du court métrage « Le troisième œil », réalisé par Jérôme Perillat.

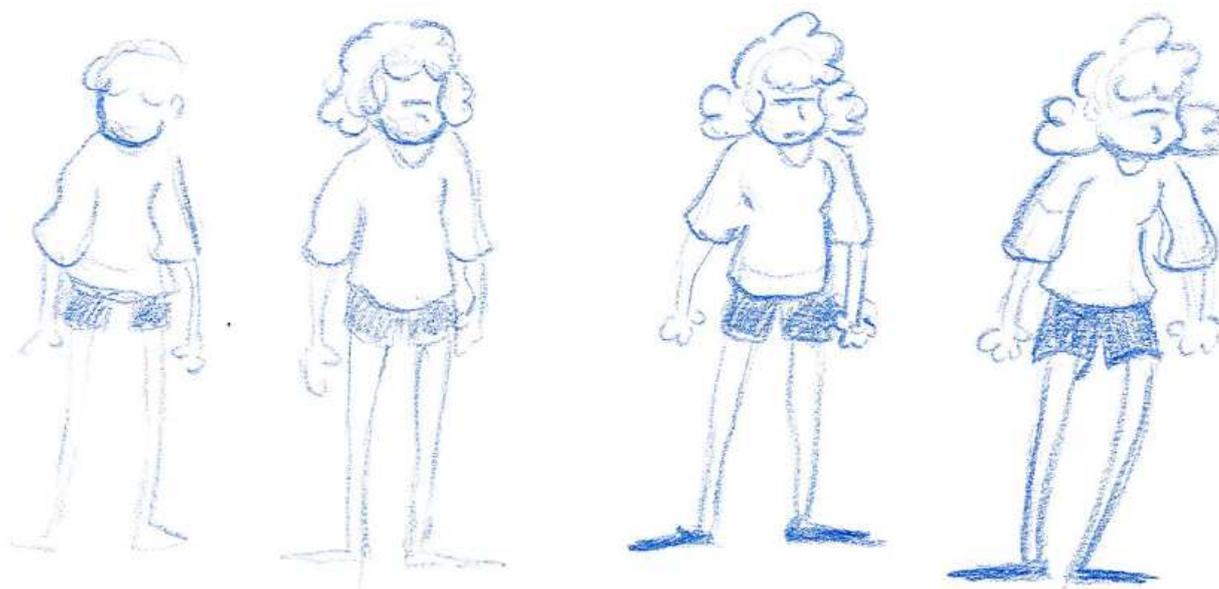


Le personnage est animé de manière saccadée, de moment à moment, d'une manière proche de la bande dessinée numérique. Les expressions faciales seront en majorité neutres,

proche du style de Lewis Trondheim



Proposition :



Charte sonore

L'ambiance sonore est minimaliste, de façon à faire entrer le joueur dans l'intimité de l'appartement. Les bruits seront ceux des objets que le personnage manipule pour résoudre les actions. Il s'agit de bruits de tous les jours, comme poser un verre, actionner un briquet, prendre des clés etc.

Chaque input du joueur est sanctionné par un feedback sonore de manière à accrédi-ter l'idée d'une symphonie du quotidien que le joueur serait en train de jouer.