

# Interfaces numériques

---

Dossier

Nouvelles écritures

audiovisuelles interactives

*sous la direction de*

Claire Chatelet

Michel Lavigne

© AFDI 2017

ISBN 978-2-84932-100-3  
ISSN en cours d'attribution

Directeur de publication : Nicole Pignier

Éditions Design Numérique – Solilang  
41, Boulevard Auguste-Blanqui 75013 PARIS  
tél. : 33 (0)6 16 26 29 26  
email : [contact@editions-design-numerique.fr](mailto:contact@editions-design-numerique.fr)

<http://www.editions-design-numerique.fr>

# Interfaces numériques

## Rédacteurs en chef de la publication

---

Benoît Drouillat      Association \*designers interactifs\* et designer interactif  
Nicole Pignier      Centre de Recherches Sémiotiques, Université de Limoges

## Membres du comité scientifique

---

Anne Beyaert      Université Bordeaux 3  
Jean-Jacques Boutaud      Université de Dijon  
Dominique Cotte      Université Lille 3  
Bernard Darras      Université Paris 1  
Maria Giulia Dondero      Université de Liège  
Jean-Pierre Jessel      Université de Toulouse 2  
Sylvie Leleu-Merviel      Université de Valenciennes  
Éléni Mitropoulou      Université de Limoges  
Françoise Paquiénéguy      Université de Lyon – Sciences Po Lyon  
Sophie Pène      Université Paris 5  
Pascal Robert      ENSSIB, Laboratoire ELICO, Université de Lyon  
Ugo Volli      Université de Turin

## Membres du comité de pilotage

---

Céline Bryon-Portet      Institut National Polytechnique Toulouse  
Sophie Anquetil      Université de Limoges  
Éric Kavanagh      École de design, Université Laval  
Catherine Kellner      CREM, Université de Metz  
Michel Lavigne      LARA, Université Paul Sabatier Toulouse 3  
Dominique Sciamma      R&D de Strate Collège, Sèvres  
Isabelle Sperano      École de design, Université Laval  
Stéphane Vial      Université de Nîmes

## Membres du comité de lecture

---

Anne-Sophie Bellair      Université de Limoges  
Stéphanie Cardoso      Université Bordeaux 3  
Alexandre Coutant      Université de Franche-Comté

Thierry Gobert	Université de Perpignan Via Domitia
Emilie Lhostis	Université Bordeaux 3
Vivien Lloveria	Université de Limoges
Marc Monjou	École Supérieure d'Art et Design de Saint-Étienne
Jacynthe Roberge	École de design, Université de Laval
Shima Shirkhodaei	Université de Liège
Didier Tsala Effa	Université de Limoges

## Interfaces numériques

*Interfaces numériques* est une revue scientifique internationale spécialisée dans le design numérique. Elle a pour objectif de faire coopérer des professionnels, des chercheurs universitaires et des chercheurs en école de design sur des problématiques liées au design numérique que les sciences humaines (sciences de l'information-communication, anthropologie, sociologie, sémiotique, histoire de l'art, philosophie...) traitent avec une ouverture pluridisciplinaire réelle.

*Interfaces numériques* souhaite donner la parole aux chercheurs et designers francophones qui interrogent, avec toute la distance critique nécessaire, le design numérique, domaine dans lequel jusqu'à présent les recherches anglophones trouvent davantage d'espaces de publication.

Avec trois parutions par an, elle traite des enjeux de sens, des enjeux sociétaux au cœur des interfaces numériques qui concernent un public de professionnels, d'étudiants, d'élèves et de chercheurs.

### **Chaque numéro d'*Interfaces numériques* propose :**

- Un dossier thématique en deux parties : 1) des « entretiens » avec des professionnels et 2) 6 à 8 « articles de recherche » ;
- une partie « jeunes chercheurs » dédiée aux doctorants ou jeunes docteurs avec 2 articles sur le design numérique.
- une partie « notes de lecture » permettant une veille documentaire critique ;
- une partie « ouvrages » donnant un état des lieux de revues, et livres publiés dans le domaine.

Les entretiens et articles sont écrits en français. Les titres, résumés et listes de mots-clés sont obligatoirement en français et anglais.

### **Sélection des articles et montage des dossiers**

La direction de la revue invite les chercheurs qui souhaitent coordonner un dossier à proposer une thématique avec un appel à contribution qui sera examiné par le comité de pilotage. La coordination d'un dossier implique la gestion de :

- la diffusion de l'appel à communication ;
- la mise en place d'un calendrier validé par le comité de pilotage ;
- la mise en place d'un premier comité de lecture pour la sélection des propositions d'articles ;
- l'expertise en double aveugle par le comité de lecture de la revue et un comité de lecture *ad hoc* ;
- l'envoi aux auteurs des expertises et de la feuille de style ;
- la relecture finale avant l'envoi pour validation au comité de pilotage ;
- l'engagement de chaque auteur à produire un article antérieurement et postérieurement non publié ailleurs (ni en partie ni dans son intégralité) hormis le résumé et les mots-clés pour communiquer sur sa publication dans *Interfaces numériques*).

Pour toute proposition ou/et question, merci de contacter :  
Benôit Drouillat : [bd@designersinteractifs.org](mailto:bd@designersinteractifs.org)  
ou Nicole Pignier : [nicole.pignier@unilim.fr](mailto:nicole.pignier@unilim.fr)

Si vous souhaitez nous tenir informés d'une parution d'ouvrage (livre, revue) qui traite de design numérique, n'hésitez pas à contacter Nicole Pignier : [nicole.pignier@unilim.fr](mailto:nicole.pignier@unilim.fr).

Notre revue proposera, sur réception d'un exemplaire, soit une note de lecture, soit un référencement de l'ouvrage avec son résumé.





# Interfaces numériques

**Dossier > Nouvelles écritures audiovisuelles interactives**

---

- 9 Introduction — **CLAIRE CHATELET et MICHEL LAVIGNE**
- 17 Entretien croisé avec CORINNE CARTAILLAC ET NICOLAS BOLE  
**CLAIRE CHATELET et MICHEL LAVIGNE**
- 31 Entre télévision et Internet, des formes hybrides d'écriture audiovisuelle?  
**MARIDA DI CROSTA**
- 47 Médiologie, narratologie et production de sens du webdocumentaire  
**THOMAS BIHAY**
- 61 *Climat sous tension*, un « récit climatique » interactif engagé  
mêlant bande dessinée, audiovisuel et jeu  
**JUSTINE SIMON**
- 79 Jeu d'auteurs  
*The Beginner's Guide* de Davey Wreden  
**CLAIRE SIEGEL et PATRICE CERVELLIN**
- 99 Quand le jeu (sérieux) nous (ra)conte des histoires  
**MARINE BÉNÉZECH**

**Notes de lecture**

---

- 119 **HCI Redux. The Promise of Post-Cognitive Interaction** de Phil Turner  
**The Future UI/UX : From The Ground Up** de Kate Owen

**Parutions récentes**

---

- 125 Recension de BENOÎT DROUILLAT





# Nouvelles écritures audiovisuelles interactives

## *Introduction*

**Claire Chatelet<sup>1</sup> et Michel Lavigne<sup>2</sup>**

1. RIRRA21, Université Paul-Valéry, Montpellier 3, France  
*claire.chatelet@univ-montp3.fr*

2. Lara-Seppia, Université de Toulouse, UT2J, France  
*michel\_lavigne50@hotmail.com*

Selon Gilles Delavaud (2010) l'adjectif « audio-visuel » serait apparu en 1947 dans la langue française. Il s'agissait alors de désigner des méthodes pédagogiques recourant à des moyens techniques de reproduction du son et de l'image. Si cette signification a prévalu jusqu'aux années 1980, l'expression en deux mots séparés par un tiret, qui mettait l'accent sur une association du son et de l'image, est aujourd'hui obsolète, remplacée par le seul terme « audiovisuel », suggérant une fusion des modalités sémiotiques du son et de l'image.

En tant que substantif, « l'audiovisuel » naît dans les années 1970, d'abord associé au monde de la formation, il s'étend rapidement au domaine de la communication. Ses acceptions sont néanmoins diverses. Dans un sens étroit, qui est probablement le plus usité, le monde de l'audiovisuel est celui de la télévision. À ce titre, on parle par exemple de « l'audiovisuel public ». Il peut aussi être associé aux moyens techniques propres à la production télévisuelle, à savoir les technologies de la vidéo que l'on distingue parfois de celles du cinéma. Dans cette optique, la vidéo, et donc l'audiovisuel, seraient plus orientés vers l'éphémère, l'information ou la communication. Le cinéma serait au contraire davantage le domaine des œuvres et de l'art. Gilles Delavaud note aussi un sens plus large accordé à l'audiovisuel, dont la portée serait étendue à

l'ensemble des moyens de communication, incluant alors non seulement la vidéo et la télévision, mais aussi le cinéma et le multimédia.

En faisant appel à des auteurs de différents ancrages disciplinaires pour interroger la spécificité de « l'audiovisuel interactif », ce numéro d'Interfaces numériques fait apparaître là encore la polysémie du terme « audiovisuel ». Ce flou sémantique peut être porteur d'ambiguïtés quant à la définition de l'objet étudié. Certains l'envisagent sous l'angle de la seule production télévisuelle — certes déclinée pour différents supports, d'autres considèrent un champ élargi à la production vidéo-ludique, par exemple.

Envisager l'audiovisuel à partir de ses « nouvelles écritures » implique dans tous les cas de mettre l'accent sur les changements à l'œuvre dans la conception de contenus, qui de fait, remettent en question les formes classiques de la production télévisuelle. De plus, notre approche propose de se focaliser sur les modalités interactives de ces écritures. Qu'advient-il de la rencontre entre cet audiovisuel protéiforme et le monde de l'interactivité, c'est-à-dire celui des machines informatisées ? Si l'interactivité des années 1990 se limitait à la question de la relation d'un utilisateur avec un ordinateur, cette relation s'est enrichie et complexifiée avec la généralisation d'Internet et de ses nouveaux usages ainsi que l'influence de formes d'écriture spécifiques au multimédia. « La notion d'« audiovisuel interactif » », expliquent Etienne-Armand Amato et Étienne Pérény, « se veut à la fois structurelle et transversale afin de cerner les fonctionnements intrinsèques, comme les rapports réciproques, entre Internet, jeu vidéo, télévision et mobiles » (Pérény, Amato, 2011).

Ainsi le champ ouvert par les « nouvelles écritures interactives audiovisuelles » est très large, se manifestant à la fois par de nouvelles pratiques de création, mais aussi de nouveaux usages qui bouleversent le « paysage audiovisuel ». C'est d'abord la création de nouveaux contenus qui empruntent leurs modalités de conception à la fois à la narration filmique et à l'interactivité du multimédia, pouvant recourir notamment à des procédés scénaristiques issus du monde des jeux vidéo : webdocumentaires, jeux documentaires, serious games, fictions immersives et autres propositions interactives. C'est ensuite la mise en

œuvre de nouvelles formes de diffusion et d'interactions par le biais d'Internet, des réseaux sociaux, des terminaux mobiles, des dispositifs de réalité augmentée, des environnements de réalité virtuelle.

Aussi les propositions audiovisuelles n'ont jamais été aussi multiples, variées, hybrides, nécessitant sans doute une approche plus « intermédiaire » (Müller, 2000), qu'interdisciplinaire. Ce renouvellement remarquable des formes audiovisuelles ouvre des voies nouvelles, tant pour la création, que pour l'expérience de réception. Devenu plus ou moins ouvert, modulaire, dynamique, variable, navigable, manipulable – sinon jouable, l'objet audiovisuel convoque désormais des utilisateurs, des « spectateurs » (Weissberg, 1999), des « pratiquers » (Fourmentraux et Bianchini, 2007), voire des « cocréateurs » (Jenkins, 2006). Les écritures interactives, délinéarisées qu'il déploie induisent des modalités de création singulières. C'est ce qui explique certainement leur appréhension en termes de « nouveaux médias ». Le choix de cette expression par le CNC, pour désigner « des œuvres audiovisuelles innovantes intégrant les spécificités des nouveaux écrans connectés dans leur démarche de création et diffusion »<sup>1</sup> est signifiant.

Les articles des six auteurs rassemblés dans ce numéro reflètent la diversité de l'audiovisuel interactif contemporain, tant par la variété des terrains abordés que par leurs choix méthodologiques ou leurs origines disciplinaires.

Le premier article s'intéresse aux circulations productives entre les écritures télévisuelles et les écritures spécifiques au Web. **Marida Di Crosta** analyse la production de videoblogs sur la plateforme *YouTube*. et montre comment ces formes hybrides valorisent l'aspect conversationnel et les interactions entre contenu, utilisateurs et auteurs. Si les web-caméras ont initié l'ère du *Broadcast Yourself* avec une dimension connectée de la caméra vidéo et donc partagée de l'image enregistrée

---

1Cf. : <http://www.cnc.fr/web/fr/aide-aux-projets-nouveaux-medias>

L'aide aux projets nouveaux médias a été instituée en 2007. Cet organisme à l'instar des chaînes de télévision publiques Arte et France Télévisions, via le pôle web pour la première et le département nouvelles écritures et transmédias pour la seconde, joue un rôle essentiel dans le développement de ces nouvelles formes audiovisuelles.

mettant en valeur de nouvelles formes de représentation de soi, (une « web-intimité »), une nouvelle voie s'est ouverte avec un « virage fictionnel ». Aujourd'hui la frontière entre réalité et fiction, entre blogs vidéo et web-séries, se brouille. L'auteure questionne précisément les nouvelles formes d'interactivité offertes par le vidéoblog fictionnel, entre « interactivité fonctionnelle » et « méta-interactivité ».

L'entrée suivante, structurée autour des articles de Thomay Bihay et Justine Simon, met à jour une autre forme audiovisuelle interactive — documentaire cette fois — identifiée tantôt comme « webdocumentaire », tantôt comme « documentaire interactif ». Ces deux expressions s'avèrent problématiques, en ce qu'elles regroupent sous une appellation générique des expérimentations très disparates, d'un point de vue esthétique, narratif, communicationnel, néanmoins elles permettent d'exposer clairement la double appartenance (qu'elle soit effective ou non) de ces productions : appartenance à un genre cinématographique d'abord, le documentaire, appartenance à un média, qui est aussi un médium, le web dans le premier cas, appartenance plus indistincte aux médias informatisés dans le second.

**Thomas Bihay** focalise son attention sur les webdocumentaires, programmes caractérisés selon lui par l'interactivité et l'agrégation de contenus. Son analyse se développe d'un point de vue médiologique et narratologique, en s'appuyant sur un corpus de quatre œuvres, dont il s'agit de révéler les modalités de production de sens. À cette fin, il interroge la structure de ces projets et leur rapport à la linéarité, le rôle de l'incipit et de l'excipit, la présentation du nœud central et des commandes, les modes de projection de l'interacteur et enfin les possibilités d'interactivité fonctionnelle et d'interactions.

**Justine Simon** analyse ensuite le documentaire interactif *Climat sous tension* qui présente plusieurs récits sous forme de bandes dessinées numériques. L'auteur interroge la dimension argumentative du discours. Divers procédés sont convoqués pour mettre en scène une certaine neutralité du discours, tels que le recours à la fiction distractive, aux paroles d'experts ou à la ludification. Cependant, au-delà des aspects divertissants, l'engagement idéologique est effectif porté par des

hypertextes d'autorité et la mobilisation de l'interactivité en faveur de l'engagement et de la responsabilisation de l'internaute.

Les productions vidéo-ludiques offrent un troisième et dernier axe d'analyse dans ce numéro consacré aux nouvelles écritures audiovisuelles interactives.

**Claire Siegel et Patrice Cervellin** abordent la question des nouvelles écritures dans le champ du jeu vidéo d'auteur relevant du courant de l'Artgame. À la différence des jeux vidéo industriels *The Beginner's Guide* permet de problématiser la relation complexe entre les auteurs du jeu, l'outil informatique et le joueur. Ce dernier, interprétant final de la création, est ici invité à se départir de la posture jouable habituellement requise par les jeux de divertissement. Il est appelé à décrypter le sens symbolique de l'œuvre, à substituer à la *ludosis* la *semiosis*. Ce type de jeu conduit à « tuer » symboliquement la machine et à retrouver la fondamentale dimension humaine par l'introduction de l'injouable qui permet la mise à distance.

**Marine Bénézech** s'intéresse aux serious games, programmes interactifs diffusés sur le web, qui mêlent procédés issus des jeux vidéo et finalité utilitaire. Celle-ci peut être, notamment, éducative. En prenant pour exemple quatre produits différents, l'auteure nous montre qu'une majorité de ces œuvres, afin de véhiculer leurs messages dits « sérieux », articulent le jeu à des formes narratives issues des modes traditionnels de la littérature ou du cinéma. En cela les serious games sont les témoins avancés de nouvelles formes émergentes d'écriture qui cherchent à introduire des formes ludiques au sein des objets communicationnels et inventent des formes hybrides novatrices.

Nous accueillons enfin dans ce numéro deux professionnels, **Corinne Cartailiac** et **Nicolas Bole**, qui témoignent de leur pratique dans le domaine des nouvelles écritures interactives. Corinne Cartailiac a œuvré pendant quinze ans en tant que conceptrice, story architect et chef de projets sur diverses œuvres numériques (outils de valorisation du patrimoine et de vulgarisation scientifique, installations muséographiques transmédia, serious games et webdocumentaires). Depuis 2014, elle a rejoint la société *Pages & Images Productions*

(Montpellier) en qualité de responsable projets transmédia. Rédacteur en chef (webdocumentaires et nouveaux médias) au Blog documentaire, Nicolas Bole est concepteur indépendant de projets interactifs. Il a collaboré notamment avec *Arte* et *France Télévisions Nouvelles Écritures*.

Nous remercions les auteurs, les professionnels, ainsi que les membres du comité de lecture dont le travail rigoureux a permis la sélection des articles de ce numéro.

## Bibliographie

- Bianchini Samuel, Fourmentraux Jean-Paul. (2007). Médias praticables : l'interactivité à l'œuvre, *Sociétés*, (2), p. 91-104.
- Delavaud Gilles (2010), « Historique du terme "audiovisuel" », in « De la création à l'exposition : les impermanences de l'oeuvre audiovisuelle », Paris, *Actes du colloque Archimages*, p. 25-28.
- Di Crosta Marida (2009) *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film. Métanarration et interactivité*, Bruxelles : Ed. De Boeck (Médias-Recherches).
- Jenkins Henry (2006), *Convergence culture : Where old and new media collide*, NYU press.
- Manovich Lev (2010), *Le Langage des nouveaux médias*, Dijon, Presses du réel.
- Müller Jürgen E. (2000), « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision », *Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinémas : Journal of Film Studies*, vol. 10, n° 2-3p. 105-134.
- Perény Étienne, Amato Étienne Armand (2011), « Audiovisuel interactif », *Communications*, Volume 88, p. 29-36.
- Weissberg Jean-Louis (1999), *Présences à distance : déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus la télévision*. Editions L'Harmattan.

**Membres du comité de lecture de ce numéro**

AMATO Etienne-Armand, Maître de Conférences, DICEN-IDF (EA 7339)/UPEM.

FOURMENTRAUX Jean-Paul, Professeur des Universités, chercheur au LESA, Université Aix-Marseille, au Centre Norbert Elias (Université d'Avignon) et à l'EHESS (Paris).

GANTIER Samuel, Maître de conférences, Université de Valenciennes, laboratoire Calhiste.

GEORGE-MOLLAND Anne-Laure, Maître de Conférences en Arts et Technologies de l'Image, Université Paul Valéry Montpellier 3.

JACOBS Bidhan, Chercheur post-doctoral, Labex Arts-H2H - Paris 8/ ENSLL.

MPONDO-DICKA Patrick, Maître de Conférences, Université de Toulouse Jean Jaurès – Lerass.

PEQUIGNOT Julien, Maître de Conférences, Université de Franche-Comté – ELLIADD.

PERENNY Etienne, Maître de Conférences en Sciences l'Information et de la Communication, Laboratoire Paragraphe, Université Paris 8.





# Entretien croisé

**Claire Chatelet et Michel Lavigne**

avec

**< CORINNE CARTAILLAC >**

*Conceptrice de projets multimédia, Responsable Transmédia (Pages & Images Productions, Montpellier)*

**< NICOLAS BOLE >**

*Concepteur indépendant de projets interactifs, rédacteur en chef (webdocumentaires et nouveaux médias) Le Blog Documentaire*

*Pouvez-vous nous présenter les principaux projets interactifs dans lesquels vous avez été impliqués ?*

CORINNE CARTAILLAC : Les projets sur lesquels nous nous impliquons, en qualité de société de production de documentaires sont des projets de type transmédia, plus spécifiquement de format webdocumentaire. Notre premier projet « Atome Hôtel » est une présentation interactive et ludique du tableau périodique des éléments destinés à la jeunesse et diffusé sur France Télévisions éducation. Le tableau périodique est transformé en hôtel, dont les cases des éléments sont des chambres à visiter, un AtomLab à l'étage inférieur propose aussi du contenu. Le second projet « Chant Acier » est une immersion dans l'usine sidérurgique d'ArcelorMittal, où l'on suit le parcours de l'acier, depuis l'arrivée du minerai qui le compose, jusqu'à la bobine qui repart, mais depuis l'humain. Il s'agit d'une approche particulière de l'usine, à partir des mots (lus et entendus) de ceux qui y travaillent et qui en vivent, des mots qui disent leurs craintes, leurs espoirs, leurs actions, leurs rêves. Ce projet a ainsi été développé en prenant en compte une dimension collaborative : il s'appuie sur des textes rédigés par les siderrurgistes d'ArcelorMittal, lors d'ateliers d'écriture animés par l'auteur François Bon. Ce documentaire interactif est diffusé sur France Télévisions Nouvelles Écritures.

NICOLAS BOLE : Le premier projet sur lequel j'ai travaillé est un webdocumentaire intitulé *Sout El Shabab*, — qui signifie en arabe « la voix des jeunes » — pour France Culture, produit par Wilfrid Estève de la société Hans Lucas. J'ai été embauché pour travailler sur la narration et la réalisation interactives, avec Florent Maurin. Seulement, nous n'avions pas eu beaucoup de latitude de la part du diffuseur (Radio France) pour réellement raconter une histoire globale. Au final, le webdoc a pris la forme d'une série de portraits indépendants les uns des autres ; par conséquent, j'ai travaillé davantage sur la réalisation et le montage des modules vidéos et sur l'interface, en lien avec le diffuseur. J'ai ensuite travaillé sur plusieurs projets dits « d'accompagnement d'antenne », en lien avec des documentaires télévisés. *Picasso au cube* est constitué d'une collection de films courts et d'une application d'auto-portrait en référence à l'univers de Pablo Picasso. *Tati express*, réalisé avec Charles Ayats, est un jeu interactif sur l'univers de Jacques Tati. Dans les deux cas, il s'agissait de commandes de producteurs ayant déjà signé avec la chaîne, en l'occurrence ici, Arte. Ensuite j'ai collaboré avec un certain nombre de producteurs sur des projets qui n'ont pas forcément vu le jour, mais qui ont été aidés au stade du développement, comme le projet intitulé *Sea is my country*, produit par Once Upon, une société bordelaise qui n'existe malheureusement plus aujourd'hui. Enfin, on peut citer le projet interactif *La cabine*, développé au départ par Christine Bouteiller. Il s'agit d'un projet *in situ* pensé d'abord pour un musée en tant qu'installation, qui est devenu ensuite une création documentaire interactive, avec une dimension web, via un site que nous avons créé avec très peu de financement. Ce projet a été présenté, deux années consécutives, sous forme d'installation interactive à Carcassonne, dans le cadre d'une exposition. Mon rôle sur ce projet était plus global. J'ai travaillé sur la scénarisation interactive mais également sur la conception générale avec Christine Bouteiller : comment concevoir un projet sur différents supports et dans une temporalité déterminée.

*Comment abordez-vous la notion d'interactivité ? Pensez-vous qu'elle soit adaptée à la définition d'œuvres qui sollicitent d'une manière ou d'une autre le spectateur ?*

CORINNE CARTAILLAC : L'interactivité est étudiée en fonction de l'approche conceptuelle la plus adaptée au projet, de manière à proposer un accès facilité aux contenus et au public ciblé. La réflexion est orientée

par le choix de l'expérience la plus pertinente, en évitant de créer des ruptures. Il est indispensable de trouver le bon compromis entre expérience interactive et narration. Selon les projets, l'interactivité peut revêtir différentes fonctions. Pour *Atome Hôtel*, le tableau périodique interactif a conditionné une première forme d'interactivité : d'une part l'accès aux différentes chambres/cases et d'autre part, l'accès à l'AtomLab. La seconde forme d'interactivité mise en œuvre a trait au choix des différents contenus proposés dans chacune des chambres/cases. C'est une interactivité volontairement relativement simple. D'autre part, ce tableau périodique est rendu attractif, par l'approche graphique de l'interface et le traitement filmique des vidéos qui racontent aussi de « belles » histoires. Deux concepts ont présidé à la forme de *Chant Acier* : la narration et l'interactivité. Il nous importait en effet de préserver une linéarité pour favoriser la narration et la dimension immersive. Dans cette optique, l'interactivité permet d'accéder à un contenu enrichi : les voix et les textes des salariés. L'interactivité est simple, l'utilisateur est sollicité à agir pour choisir la manière dont il veut découvrir le film. Les actions de l'utilisateur rythment et transforment le film, dans sa perception visuelle et sonore. L'interactivité a ainsi une dimension que l'on pourrait qualifier de « performative ».

NICOLAS BOLE : Pour moi, l'interactivité est une des composantes essentielles de la grammaire du web. J'emprunte cette idée à Hugues Sweeney, le directeur du studio des productions interactives de l'ONF (Office National du Film du Canada), pour qui « la navigation est au web ce que le montage est au cinéma ». Ce qui importe, c'est que *fait* l'interactivité en termes de récit. J'entendais récemment des personnes se demander : « à part être interactif, un projet webdoc qu'est-ce que c'est ? ». C'est une façon de passer un peu trop vite sur ce qu'est l'interactif, c'est comme si l'on disait : « à part le montage, un film c'est quoi ? ». Des formes d'interactivité, il y en a des centaines. Pour ma part, je conçois l'interactivité, non pas comme une modalité accessoire, mais comme une composante qui doit être au cœur même de la réflexion. Il me paraît nécessaire de toujours se poser la question suivante : ne vaut-il pas mieux faire une exposition « classique », un film linéaire ? Il faut d'emblée s'interroger sur les modalités de l'interactivité que l'on souhaite déployer : est-ce une interactivité technologique, avec les différents outils

qui nous sont offerts (la souris, le clavier, le corps même du spectateur dans la réalité mixte, la réalité virtuelle ou la réalité augmentée) ? Est-ce une interactivité plus « narrative », c'est-à-dire : comment scénarise-t-on les éléments les uns par rapport aux autres pour qu'il y ait une cohérence dans la manière dont on regarde ces programmes et que l'interactivité ait un sens au regard de la narration ? Pour chaque projet la question qui doit être posée est : est-ce qu'il y a un intérêt à proposer une œuvre médiée ou intermédiée ? La dimension interactive peut être minimale, comme dans *Alma, une enfant de la violence* de Miquel Deweever-Plana et Isabelle Fougère, qui est pourtant forte et puissante par sa simplicité même. Le dispositif offre deux écrans et l'interactivité ne permet que de passer d'un écran à l'autre par un geste d'interaction simple (placer le curseur de sa souris sur le film que l'on souhaite voir). Donc ce qui m'intéresse dans l'interactivité, c'est l'intérêt qu'elle peut avoir pour construire un récit et pour modifier la structure, la grammaire d'une narration cinématographique. Le cinéma étant pour moi d'abord défini par le montage, une œuvre interactive doit être définie par la manière dont l'interactivité va venir imprimer sa marque en termes artistiques.

*Quels sont selon vous les constituants essentiels des œuvres audiovisuelles interactives ? Quel est le dernier projet qui vous a marqué et pourquoi ?*

CORINNE CARTAILLAC : Il y a pour moi une contradiction dans l'idée même de narration interactive. Le récit interactif implique une forme qui n'est pas celle de la narration, censée rester dans une forme de linéarité. La qualité de l'interaction est conditionnée par les choix proposés à l'utilisateur et leur influence sur le récit. L'interactivité se conceptualise en termes d'expérience, dans l'idéal il s'agit d'offrir une expérience innovante : créer une relation « impliquante » à l'œuvre, donnant le désir de prolonger le parcours sans créer de sensation de ruptures. Une narration hypertextuelle, fragmentée, avec interactions, conversation, temps réel, est plus exigeante en termes de participation du public et donc plus impliquante, mais elle peut être moins efficace en termes de narration - au sens filmique du terme. Les autres constituants essentiels des œuvres audiovisuelles interactives sont évidemment le traitement visuel et sonore et la sensation d'immersion créée par ce traitement. Par exemple, les nouvelles technologies associées au traitement du son nous permettent maintenant d'obtenir une expérience sonore plus riche.

Et sur l'aspect transmédia, la réalité virtuelle, quand elle est pertinente, peut aussi apporter un plus en termes d'expérience. Plusieurs projets ont retenu mon attention et m'ont marqué, mais si je dois en proposer un en particulier, ce serait *Wei or Die* de Simon Bouisson diffusée sur France Télévisions Nouvelles Écritures. L'interactivité proposée donne à l'utilisateur des outils d'enquête, sur une timeline très accessible. Elle n'est pas abordée d'une façon complexe, qui pourrait être décourageante pour l'utilisateur. Le mélange de matières visuelles venant de différents outils (caméras, smartphones, appareils photo, drone) montrent un mix possible et intéressant entre différents supports.

NICOLAS BOLE : Évidemment la place du spectateur est essentielle dans les œuvres interactives, c'est une lapalissade... Mais plutôt que de se demander où se situe le spectateur par rapport à l'œuvre, il importe de réfléchir à la place de ce dernier par rapport à l'instance de médiation et à l'espace dans lequel il reçoit l'œuvre : est-ce un ordinateur, un *smartphone*, une salle de cinéma, un espace muséal ou l'espace public ? Ces espaces conditionnent selon moi, des formes particulières d'attention, il faut donc réfléchir à la manière dont on peut travailler avec ces contraintes. Le premier élément à prendre en compte est le principe d'interaction qui préside à la conception interactive : quel sera l'intérêt pour un internaute d'avoir une action sur un contenu ? Cela ne signifie pas nécessairement qu'il faille des modules audiovisuels, au sens d'images animées, il peut au contraire y avoir de très beaux projets avec simplement des données qui vont s'organiser selon un principe d'interaction. Et l'art de l'interactivité serait finalement l'art de l'algorithme : savoir créer un algorithme qui cherche des données et crée du sens à l'intérieur de données éparses et leur donne une forme. Avec des modules audiovisuels, on a en fin de compte assez peu de prises en termes d'interaction. Un film, même court, c'est une sorte de bloc. C'est d'ailleurs la question que nous nous sommes posée pour le projet *La cabine*. La matière première du projet, c'était des films de trois minutes conçus comme des histoires. Que pouvait-on faire d'interactif avec ce matériau, tous ces petits blocs de sens, sachant que dans ces trois minutes-là se jouait un art du récit, qui est purement cinématographique, c'est-à-dire un art de la durée ? Or je pense que l'œuvre interactive ne s'inscrit pas dans un art de la durée, mais plutôt dans un art de l'organisation, de la hiérarchisation des informations.

Concernant les projets interactifs qui m'ont marqué récemment, le premier auquel je pense est la fiction *Wei or Die* de Simon Bouisson (2015), par rapport à la simplicité d'usage de l'interface : plusieurs timelines disposées les unes sur les autres. L'histoire repose sur le passage d'un point de vue à un autre via les différentes timelines. C'est donc très cinématographique et le récit reste par ailleurs très linéaire, mais cela a ouvert des pistes de réflexion intéressantes sur la narration interactive. J'ai beaucoup présenté ce projet et la réception des publics est très tranchée, soit on trouve cela remarquable, soit on ne trouve pas cela interactif car on ne peut pas influencer sur l'histoire. Je trouve que, dans la forme qu'il a prise, *Wei or Die* permet de se demander s'il est possible d'envisager une fiction interactive qui irait beaucoup plus loin. Peut-être justement en réfléchissant à un algorithme qui permettrait de générer des morceaux d'histoires sur une histoire linéaire commune, comme l'est celle de *Wei or Die*. Pour être honnête, je ne sais pas si une telle proposition fonctionnerait. C'est peut-être d'ailleurs un aveu d'échec pour le récit interactif que de constater que l'on reste finalement très proche de la logique cinématographique linéaire.

En fait, j'ai davantage été marqué ces derniers temps par des expositions d'arts numériques, notamment des œuvres utilisant des cartes Arduino (cartes sur lesquels sont disposés des micro-contrôleurs programmables). Je peux néanmoins signaler un projet purement web particulièrement intéressant : *Click here to save the world* qui apparaît comme une résurgence de la logique de l'hypertexte. C'est un récit sans contenu audiovisuel, à base de simples clics sur des textes.

*Que pensez-vous de la multiplication des projets audiovisuels interactifs depuis 2005 au regard notamment des évolutions technologiques (web 2.0, écrans mobiles) ? Malgré le peu de recul dont on dispose, est-il possible selon vous de dégager quelques grandes tendances et de préciser les enjeux esthétiques principaux de ces « nouvelles » écritures interactives ? En quoi se distinguent-elles des modalités interactives offertes par de plus anciennes comme les CD-rom ou DVD rom ?*

CORINNE CARTAILLAC : Les évolutions technologiques ont contribué, et continuent, à élargir le champ des possibles, en matière d'expérience conceptuelle et narrative. Grâce à un apport beaucoup plus riche, en

termes de concept, de narration, de support filmique, de traitement visuel et sonore, les dernières productions interactives dépassent largement, selon moi, les possibilités qualitatives des anciennes réalisations de type CD-rom / DVD Rom, même si, étant bien plus nombreuses, elles paraissent parfois noyées dans la masse et ne bénéficient pas du même impact à leur sortie. On peut ressentir par ailleurs une sorte d'essoufflement du format webdocumentaire, qui propose un contenu dense, alors que les modalités de « consommation » du public sur le web paraissent peu compatibles. En effet il apparaît que la moyenne des internautes n'accorde pas plus de 10 minutes de consultation aux contenus des webdocumentaires. Les tendances actuelles en matière de nouvelles écritures interactives montrent un intérêt marqué, d'une part, pour les projets ayant une dimension transmédia, comme Phallaina, co-produit par le studio Small Bang et le département Nouvelles Écritures de France Télévisions, qui propose une approche digitale et un prolongement dans la vie réelle ; et d'autre part, pour les web-séries. Les formats courts des web-séries correspondent mieux au temps que le public accorde à l'écran web, et permet par ailleurs de fidéliser les internautes, à l'instar des séries télévisées, selon une approche plus « addictive ». On finit donc par revenir à une narration linéaire, mais attendue, plutôt courte et percutante.

NICOLAS BOLE : La multiplication des projets audiovisuels interactifs accompagne un changement manifeste dans la manière de « consommer » des contenus, pour parler en termes industriels. Les écrans connectés sont partout et de plus en plus de programmes sont conçus pour ces outils. Cependant l'on constate aujourd'hui une phase assez nette de recul des œuvres purement interactives, c'est-à-dire des œuvres où l'internaute est envisagé comme un acteur essentiel dans le déploiement du contenu. Cela a sans doute à voir avec une forme d'analogie faussée : on a longtemps considéré que le web était un monde « global » dans lequel on se déplacerait comme dans le monde réel. Il y a eu beaucoup de projets, notamment de webdocs, qui se sont développés selon ce principe : on nous proposait de nous déplacer dans le webdoc comme on se déplacerait dans un musée. On s'est aperçu que cette approche ne fonctionnait pas, parce qu'en fait physiquement le corps de l'internaute est toujours devant son écran. C'est là où, selon moi, ce vieux fantasme hérité du début d'Internet, de l'utopie libertaire d'un nouvel espace à

conquérir, selon lequel on peut créer une communauté virtuellement, en se passant du corps, s'est éteint. Le début des expériences interactives – y compris avec les CD-Roms – a été caractérisé par des projets offrant une expérience intellectuelle intense, mais sans une réelle réflexion sur l'implication physique du corps du spectateur. Seul le doigt sur la souris ou le clavier venait agir « physiquement » avec la plateforme virtuelle. Passer des heures devant son écran à cliquer sur des éléments, même dans une structure très élaborée, paraît aujourd'hui intolérable. On peut facilement rester devant un écran d'ordinateur pour regarder quelque chose de linéaire (comme des séries par exemple) mais qu'agir devant un écran demande un engagement souvent trop fort parce que l'ordinateur n'est pas fait pour nous mettre dans une position corporelle confortable. Dès les tablettes, le rapport à l'outil était déjà différent, plus fluide. Mais c'est l'apparition de la réalité virtuelle qui change vraiment la donne. Avec un casque, on s'aperçoit que le corps de l'internaute a vraiment de l'importance dans le récit. Et l'aboutissement ultime de la réalité virtuelle devient l'utilisation du corps du spectateur comme interface, soit l'inverse de l'utopie des débuts. Et comme chaque époque crée ses fantasmes, en voici un nouveau : on n'est plus devant l'image, mais dans l'image.

*Comment se positionnent les sociétés de production audiovisuelle par rapport à ces nouvelles formes audiovisuelles ? Changent-elles de stratégies de développement ?*

CORINNE CARTAILLAC : De plus en plus de sociétés de production investissent les nouvelles écritures, malgré un modèle économique encore instable. La stratégie de développement paraît plus complexe, car le montage des projets nécessite des moyens humains et matériels plus importants. Même si des fonds d'aides existent, notamment via le CNC et les régions, la recherche de diffuseurs est plus difficile, car les plateformes de diffusion sont limitées, les principales restant France Télévisions et Arte.

NICOLAS BOLE : Il m'est difficile de répondre, n'étant pas producteur. Néanmoins il est clair qu'on doit beaucoup aux *pure players*, c'est-à-dire les sociétés qui n'avaient pas forcément d'activité de production audiovisuelle au départ, dans l'apparition de ces nouvelles formes d'écritures en France : Honkytonk, Upian — qui était une agence web, Kids Up Hill, Narrative,



Darjeeling, Small Bang, sont les précurseurs. Ensuite, dès l'arrivée de dispositifs de soutien plus « industriels », comme le webCOSIP, les sociétés de production « classiques » sont venues à l'interactif, comme Doc en Stock, Gédéon, La Générale de Production, Cinétévé (Agat Film & Ex Nihilo et Camera Lucida avaient un peu d'avance) et d'autres encore... Peu à peu, du fait de l'utilisation massive des *smartphones* et de l'évolution des usages, de l'accès à l'information majoritairement par les réseaux sociaux pour tout un pan de la société, tout le monde s'est mis à réfléchir à ces nouveaux usages. La demande émanait aussi des diffuseurs qui souhaitaient à la fois innover sur ces nouvelles plateformes et conquérir de nouvelles audiences, lassées de la télévision. Elles ont assez systématiquement demandé de concevoir des extensions web pour leurs programmes. Les *pures players* sont restés dans leur cœur de métier tout en se diversifiant, car on s'est vite aperçu que produire seulement des projets web — qui ne sont quasiment jamais industrialisables, reste très difficile d'un point de vue économique. L'expérience de la structure *Once Upon* en est l'exemple marquant. En outre, ces projets demandent des niveaux de développement technique à la fois trop ponctuels et trop spécifiques pour que cela soit gérable en interne. Imaginez que vous ayez à développer des projets avec plusieurs technologies web : du HTML5, du Unity, du WebGL... Impossible ou presque de trouver la personne qui sait programmer avec tous ces langages ! Il faut donc souvent faire appel à des développeurs freelances, ce qui ne permet que très difficilement de développer sur le long terme comme on peut le faire avec des salariés. Il n'y a guère que Upian et peut-être Small Bang, qui ont pu intégrer des développeurs en interne. Les autres sont plutôt des producteurs d'idées. Cela dit, les profils de chef de projets web évoluent, et nombre d'entre eux savent maintenant travailler non seulement sur l'éditorial mais aussi sur la technique.

*Depuis 2007 via le fonds d'aides aux projets nouveaux médias et depuis 2011 via le Webcosip, le CNC joue un rôle majeur dans le soutien des formes audiovisuelles interactives, les chaînes de télévision publiques (en particulier Arte, et France Télévisions) sont par ailleurs très actives dans le développement et la promotion de ces formes, y a-t-il selon vous un modèle économique (ou des modèles économiques) pérenne(s) pour ce type d'œuvres ? Et peuvent-elles être rentables ?*

CORINNE CARTAILLAC : On remarque que l'audience se déplace de l'écran TV vers les écrans Web, quel que soit le support de consultation. L'écosystème digital est en plein mouvement. Les écritures digitales, l'interactivité, le multi-tasking et la vidéo deviennent un axe stratégique de développement pour les médias traditionnels et les Pure-Players en favorisant un contenu déclinable sur tous les supports actuels, qu'il s'agisse de télévision, de *smartphones* ou de tablettes. On commence aussi à voir émerger des *multi-channel networks*. Cette effervescence peut laisser présager de la recherche de modèles économiques viables.

NICOLAS BOLE : Il faut arrêter de dire qu'il n'existe pas de modèle économique : il y en a un, c'est le modèle redistributif. Et c'est pour moi le meilleur système au monde ! En gros, redistribuer, c'est réguler et faire que les « gros joueurs », qui sont là pour faire de l'argent et des millions d'entrées, jouent et (souvent) gagnent de l'argent, mais permettent aussi, grâce à un prélèvement sur les recettes, de financer des œuvres qui ne sont pas rentables. Mais les œuvres, précisément parce qu'elles sont des œuvres, n'ont pas vocation à être rentables — je considère d'ailleurs ces deux termes comme antinomiques. Je veux dire qu'elles peuvent l'être, rentables, mais « accidentellement » : leur raison d'être est de se situer dans une logique de l'offre et non de répondre à une demande. Et le seul modèle qui permette cela est le modèle de redistribution. Nous sommes dans un pays privilégié à ce titre, avec le CNC, Arte, France Télévisions. Mais il est évident que ces diffuseurs publics ne seront pas les gros acteurs de demain. La question qu'il faudrait se poser, c'est comment faire en sorte de prélever un pourcentage du chiffre d'affaires d'Amazon, de Netflix ou d'Apple pour financer la création. Mais ce ne sont pas des sociétés françaises, c'est donc un problème mondial.

*En novembre 2014, la SCAM versait ses premières rémunérations forfaitaires à des auteurs de documentaires interactifs diffusés gratuitement sur les sites de France Télévisions, ARTE et Radio France, reconnaissant ainsi le statut d'auteurs à ces créateurs. Qu'en est-il de la question du droit d'auteur aujourd'hui ?*

CORINNE CARTAILLAC : En tant que société de production, nous sommes bien sûr sensibilisés à cette question et participons à des échanges via notre regroupement, l'association PXN (producteurs d'expériences

numériques), pour soutenir le système de rémunération en droits d'auteur de nos auteurs de réalisations digitales.

NICOLAS BOLE : D'une manière générale la question de l'auteur ou plutôt du droit d'auteur se pose surtout par rapport à la diffusion. Pour moi le web n'est pas un média, c'est un monde et ce n'est pas parce que l'on met un élément dans ce monde-là que l'on devient auteur. Dans le monde « réel », on devient auteur quand notre œuvre se retrouve dans un musée, dans une salle de cinéma, une salle de théâtre, ou dans la rue — quand il s'agit d'arts de la rue ; il y a donc des instances de légitimation. C'est difficile d'envisager cette légitimation dans un web mondialisé, où tout le monde est en pratique « auteur » (auteur de son post sur Facebook, de sa vidéo mise en ligne sur youtube, de son tweet etc.). La notion d'auteur reste encore étroitement dépendante de la notion de légitimation et il faut réfléchir à ces évolutions. D'autre part, sur un projet interactif, entre le graphiste, le développeur, l'auteur (celui qui a écrit le projet), c'est parfois compliqué de savoir qui est exactement l'auteur de l'œuvre.

*Si l'on évoque souvent la question de l'expérience du spectateur, de l'interacteur ou du spectateur pour reprendre la terminologie de Jean-Louis Weissberg, confronté à un objet audiovisuel « praticable » (Fourmentraux, Bianchini), on parle peu des audiences de ce type d'objets, on dispose de peu de chiffres et rares sont les analyses qualitatives de réception, via par exemple des retours d'expériences. Ces productions ont-elles un public (des publics), est-il possible de le (les) caractériser ? Dans ces productions, les contenus sont le plus souvent hétérogènes et fragmentés, quels critères faut-il donc prendre en compte pour appréhender la réception ?*

CORINNE CARTAILLAC : Pour nous, cela reste toujours très difficile d'avoir ce genre de retours. Ces points ne sont pas abordés dans les contrats qui nous lient à nos diffuseurs. Pour l'instant, les informations qui nous sont communiquées se limitent à l'audience et à la durée moyenne de consultation. Nous n'avons pas de retours sur l'aspect fragmenté, les différents parcours ou les expériences suivis par les internautes.

NICOLAS BOLE : Les œuvres interactives sont nombreuses et variées, on ne peut donc pas répondre globalement. Il y a un public c'est certain pour les web-séries, assez peu de publics pour les webdocs (et encore certains ont été de vrais succès en termes d'audience), les *long forms*

informationnels sur un site comme celui du *New York Times* sont très regardés et il y a encore peu de publics pour les projets en réalité virtuelle car les gens sont peu équipés. On ne peut donc pas généraliser. Il y a assez peu d'analyses qualitatives sur la réception car cela vient en bout de chaîne et les producteurs n'ont plus le temps ni l'argent pour analyser finement les choses. Bien sûr il y a des chiffres d'audiences, de nombre de pages vues ou de visiteurs uniques, de clics, de taux de rebond, etc. Il y a un certain nombre d'indicateurs, mais cela reste très volatil. Jusqu'à l'arrivée du web, les endroits où l'on « recevait » de l'art, étaient rarement gratuits. Inconsciemment un prix induisait une forme de réception et une sorte de sociologisation des publics. C'est pour cela que l'on a parlé de démocratisation dans une politique volontariste de subventionner des lieux ou des pratiques : cela supposait que la création avait un prix. La question du prix à payer est souvent balayée quand il s'agit du web, car on considère que c'est le monde du gratuit. Or l'indétermination par rapport au public naît à mon sens aussi de cela. Si les œuvres interactives étaient payantes — même à prix modique — on pourrait plus facilement mesurer combien de gens paient, est-ce qu'ils sont satisfaits et pourquoi, est-ce qu'ils reviennent, est-ce qu'on les fidélise... Parce que lorsque l'on paie, on crée un minimum d'historique relatif aux personnes qui ont fait ce geste volontaire. Bien entendu il y a le risque de les considérer comme des clients, mais considère-t-on les spectateurs des théâtres comme des clients ? Non, plutôt comme des amateurs de théâtre. Finalement les mesures dont on dispose, s'agissant des œuvres interactives, sont très polysémiques, comme le nombre de « like » sur Facebook : qu'est-ce que cela signifie de liker une page ou de visiter un site ? On ne sait pas précisément.

*Avec l'apparition des casques de réalité virtuelle, on voit se développer de plus en plus de projets valorisant l'immersion spectatorielle ? Que pensez-vous de ces technologies ? Offrent-elles de nouvelles perspectives en matière de narration et de mise en scène ?*

CORINNE CARTAILLAC : Je pense que la réalité virtuelle a vocation, à terme, à concerner tous les genres de programmes. Les contenus développés dans ce contexte impliquent une hybridation des écritures et des genres. Ainsi un genre comme le documentaire, de par son lien avec le réel, constitue naturellement un terrain d'expérimentation et d'expression intéressant

pour la réalité augmentée et/ou virtuelle. L'animation peut par ailleurs être requestionnée, au regard notamment de sa proximité avec le jeu vidéo. La fiction promet elle aussi, des expériences très intéressantes, surtout dans certains sous-genres, tels l'horreur et le fantastique. Nous songeons à expérimenter ces technologies pour trois projets actuellement en développement, deux docu-fictions, dont une avec une expérience en réalité augmentée. Le troisième projet envisage une approche plus immersive et poétique, très fortement basée sur un travail sonore et graphique. Ces nouvelles technologies obligent assurément à faire appel à de nouvelles compétences et impliquent un travail d'écriture spécifique, ainsi que de nouvelles manières d'appréhender la mise en scène. On s'aperçoit que le son prend une place qu'il n'avait pas dans les projets digitaux classiques. Il est spatialisé et guide grandement l'utilisateur dans l'exploration du récit. Il construit véritablement la dramaturgie. Les plans sont abordés différemment, avec une forme de lenteur, au bénéfice de la narration. En effet, des plans trop séquencés peuvent nuire à l'expérience et créer des phénomènes de « mal immersif ». L'impact émotionnel est supérieur dans les dispositifs de réalité virtuelle. La recherche d'émotions fortes conditionne d'ailleurs en grande partie les usages des jeunes générations, à la recherche d'images et d'expériences qui les plongent immédiatement dans un état émotionnel intense, au risque, dans le cas contraire, de les faire « zapper » très vite.

NICOLAS BOLE: Je reprends ici ce que m'a déclaré David Dufresne et que je trouve très pertinent: la réalité virtuelle nous parle très souvent d'empathie et fait de ce mode d'appréhension du monde, une valeur. C'est très problématique pour moi. Avec la réalité virtuelle, il y a le risque d'un système très normatif, à la limite de l'injonction. Globalement, en vous mettant dans la peau de quelqu'un d'autre et en vous faisant ressentir ce que la personne ressent, on vous dit: « vous allez ressentir de l'empathie ». Que se passe-t-il si vous ne ressentez pas d'empathie pour la détresse d'un enfant syrien réfugié, parce que le dispositif en 360° vous met mal à l'aise? Cela veut dire que vous n'êtes pas sensible? C'est absurde. Ce n'est pas parce que l'on n'est pas sensible à ce dispositif, que l'on ne peut pas être en empathie autrement, par d'autres points de vue. Cette idée d'une narration constituée autour de l'empathie comme vecteur de compréhension me paraît simpliste et possiblement dangereuse. Le

cinéma, lui, ne vise pas à nous mettre en empathie, mais à nous mettre face à des enjeux qui créent des situations empathiques. Pour moi, c'est la différence entre être devant l'image et être dans l'image.

Pour autant, la réalité virtuelle est bien évidemment un champ nouveau, particulièrement stimulant à explorer. Si l'on va au-delà de l'immersion et l'empathie, que met en avant le discours dominant des industries culturelles, je pense qu'il est possible de voir des œuvres en réalité virtuelle qui n'utiliseront pas uniquement le ressort de l'empathie. C'est le cas par exemple de *Sens*, produit par Red Corner et diffusé par Arte, qui se base sur une logique de déambulation onirique. Ce projet montre que l'on peut faire autre chose avec la réalité virtuelle. Mais comme pour le moment, nous sommes encore dans un marché émergent, ce sont essentiellement les industries qui s'y intéressent, avec une approche me semble-t-il encore très réductrice et un appétit pour des mots-clés très *novlangue*, où « innovation » rime avec « immersion ».

# Entre télévision et Internet, des formes hybrides d'écriture audiovisuelle ?

**Marida Di Crosta**

*MARGE, Université Lyon 3  
18 rue Chevreul, F-69006 Lyon, France*

*marida.di-crosta@univ-lyon3.fr*

*DOI:10.978.284932/1003.1 © AFDI 2017 IN\_DOI*

## <RÉSUMÉ >

Parmi les formes audiovisuelles connectées émergentes, le vidéoblog occupe une place à part et à part entière. Emblématique des mutations induites dans le paysage audiovisuel par les pratiques de *YouTube*, il témoigne également des allers-retours constants entre écritures télévisuelles et écritures spécifiques au Web. Du point de vue généalogique, le vidéoblog s'inscrit dans les expérimentations développées au cours des dernières décennies autour de la web-caméra. L'apanage des *Youtubeurs*, ce dispositif audiovisuel de narration et de mise en scène de soi fait l'objet de détournement dans le cadre de productions Web fictionnelles. Son écriture singulière et son cadre pragmatique de réception étant liés à l'environnement et aux cultures de *YouTube*, le vidéoblog de fiction permet d'interroger le rôle de l'interface et de l'interactivité dans le cadre de ces productions.

## <ABSTRACT>

Among the emerging online audiovisual forms, the videoblog has its special place. Emblematic of the transformations in the audiovisual landscape induced by *YouTube* and its practices, it also reflects the constant interactions between television's writing techniques and specific Web-content design. At the genealogical level, the video blog descends from the experiments developed over the last decades around the web-camera. The prerogative of *Youtubers*, this narrative audiovisual system has been used for producing fictional Web contents as well. Both its singular writing techniques and its pragmatic framework of reception being related to *YouTube's* cultures and environment, the fictional video blog questions the role of interface and interactivity within the platform.

**<MOTS-CLÉS >**

Vidéoblog, Web-caméra, *YouTube*, interactivité, *Jennicam*, *lonelygirl15*, *The Lizzie Bennet Diaries*.

**<KEYWORDS>**

Videoblog, Web-cam, *YouTube*, interactivity, *Jennicam*, *lonelygirl15*, *The Lizzie Bennet Diaries*.

---

**1. Introduction**

Au cours de la dernière décennie, la tension intermédiaire entre télévision et Internet n'a cessé de s'accroître. Aussi conflictuelle que prolifique, caractérisée à la fois par la rivalité et l'émulation, cette tension s'est amplifiée avec l'apparition dans le paysage médiatique des plateformes de diffusion vidéo et autres réseaux socio-numériques.

Du côté du média télévisuel, on assiste à des tentatives de plus en plus fréquentes d'extension du dispositif « hors-télévision ». Cela se produit à travers le transfert de contenus sur Internet et les réseaux et par la mise en place de nouvelles stratégies éditoriales et promotionnelles. L'utilisation de *Twitter* et *Facebook* en relation avec certaines émissions donne lieu à de nouvelles formes d'interaction à la fois avec les publics et avec le contenu télévisuel, permettant d'en prolonger la vie avant, pendant et après leur passage à l'antenne.

Pendant ce temps, du côté d'Internet, la compétition se durcit autour de la consommation de contenus audiovisuels – interactifs ou pas – conçus pour les écrans nomades et les plateformes vidéo. Parmi ces dernières, *YouTube* demeure jusqu'à présent la plus utilisée à l'échelle internationale pour le téléchargement, le visionnage et le partage de vidéos. Depuis sa création en 2005, elle participe chaque jour à la mise en ligne d'une quantité considérable de vidéos aux statuts et aux genres hétérogènes, produites dans le cadre de l'industrie ou en dehors. Le vidéoblog en particulier constitue la forme audiovisuelle la plus répandue sur *YouTube* dans la catégorie des contenus autoproduits (Burgess et Green, 2009).

Apparue au début des années 2000, cette version audiovisuelle du blog se distingue par son caractère conversationnel mettant en scène une



tête parlante (*talking head*) se filmant avec une web-caméra, depuis sa chambre le plus souvent. Il serait d'ailleurs plus appropriée de qualifier ce genre de blog d'audio-logo-visuel (Chion, 1990, 2005), la place de la parole y étant prépondérante. À l'instar de son homologue textuel, le blog vidéo se caractérise par une certaine forme d'interactivité, à la fois entre le contenu et les utilisateurs et entre ces derniers et l'auteur-producteur.

Emblématique des hybridations entre écritures audiovisuelles et pratiques numériques connectées, il s'est affirmé au fil des années en tant que forme spécifique de Web-narration. Non seulement il est à l'origine du phénomène de *Youtubers*, mais il a été également adopté dans le cadre de productions sérielles fictionnelles en ligne. Dès 2006, à l'époque de ses premiers balbutiements de *YouTube*, le vidéoblog avait fait l'objet d'un détournement fictionnel spectaculaire dans le cadre de l'expérience *lonelygirl15* (EQAL, *YouTube* et *MySpace*, USA, 2006-2008). Le manque de clarté entourant de façon délibérée le statut et l'identité de la jeune femme devant la Web-caméra provoque pour la première fois le brouillage des frontières dans le blog vidéo entre fiction et non-fiction, production « industrielle » et auto-filmage. Entre 2012 et 2013, c'est par le biais de ce même dispositif que Hank Green, l'un des pionniers de cette pratique sur *YouTube* met en scène dans *The Lizzie Bennet Diaries* (Hank Green et Bernie Su, USA) la première adaptation Internet d'une œuvre littéraire du XIXe siècle, *Orgueil et Préjugés* de Jane Austen (1813).

C'est précisément cet usage fictionnel qu'il nous importe d'aborder. Au croisement de différents régimes représentationnels audiovisuels – cinématographique, télévisuel et connecté – le vidéoblog de fiction nous paraît cristalliser en effet un certain nombre de tensions intermédiaires. Son développement témoigne des transformations opérées sur la production audiovisuelle par le numérique et Internet, ainsi que des emprunts réciproques et allers-retours constants entre formes télévisuelles et formes connectées. Mais ce genre-format renvoie également à la question de l'interactivité et à la relation entre le contenu et son producteur. Son écriture singulière et son cadre pragmatique de réception étant liés à l'environnement de *YouTube*, le vidéoblog de fiction permet d'interroger le rôle de l'interface de la plateforme dans la mise en place et le développement de cette relation.

## 2. Le vidéoblog de fiction, le descendant des expériences pionnières de web-caméra

Le dispositif Web-narratif du vidéoblog constitue l'épine dorsale de l'expérience pionnière *The Lizzie Bennet Diaries*, la première transposition à l'écran connecté de l'un des romans les plus adaptés de l'histoire, *Orgueil et Préjugés*. Transposée en Californie deux siècles plus tard, réécrite pour Internet et les réseaux socio-numériques, l'histoire des sœurs Bennet a été fragmentée puis disséminée à travers plusieurs dispositifs médiatiques dont le blog vidéo du personnage de Lizzie (Elizabeth Bennet) constitue le volet principal.

Vive et spirituelle, en dernière année d'un master de communication, à 24 ans Lizzie vit toujours chez ses parents, accablée par un prêt étudiant à rembourser et une mère obsédée par la recherche de bons partis auxquels la marier, elle et ses sœurs (Jane, l'aînée presque parfaite et Lydia, la cadette écervelée). Lorsque Bing Lee, un riche étudiant de médecine, s'installe dans le voisinage en compagnie de sa sœur Caroline et de son ami Darcy, tout aussi fortuné, les choses se précipitent. Exaspérée, Lizzie décide de lancer un vidéoblog à l'aide de Charlotte Lu, son amie vidéaste.

L'expérience a démarré en avril 2012 et a duré un an (soit la durée diégétique de l'histoire racontée dans le roman), au rythme de deux épisodes hebdomadaires sur *YouTube*. Pendant que, face à la caméra, Lizzie, confie « à Internet » les événements de sa vie, d'autres personnages de l'histoire interagissent avec les internautes sur les réseaux socio-numériques (*Facebook, Twitter, Tumblr...*), en fournissant des éléments diégétiques complémentaires et d'autres points de vue que celui du personnage narrateur de Lizzie. Dans le cadre même de son blog, cette dernière s'applique une fois par mois à répondre aux questions posées par les internautes via les réseaux.

Ovationnée par les médias, récompensée par l'industrie, *The Lizzie Bennet Diaries* constitue l'un des rares exemples à succès de production indépendante de fiction audiovisuelle sérielle mise à disposition des publics uniquement en ligne (*Online Only*). Séduits autant par le dispositif narratif que par la richesse de l'histoire, les internautes sont au rendez-

vous (plus de 40 millions de « vues », environs 250 000 abonnés). Il s'agit en effet d'une adaptation audiovisuelle numérique particulièrement réussie qui parvient à exploiter le potentiel narratif d'Internet et de *YouTube*, s'appuyant sur une compréhension approfondie de leurs usages. Dispositif à la fois de narration et de mise en scène, le vidéoblog se révèle en effet le moyen le plus adéquat pour traduire à l'écran connecté le procédé innovant du « discours indirect libre » élaboré par Jane Austen.

Par cette stratégie discursive sophistiquée, l'auteure d'*Orgueil et Préjugés* avait réussi à enchevêtrer la voix du personnage d'Elizabeth Bennet à celle du narrateur pour que le lecteur ne sache jamais exactement lequel des deux était en train de s'exprimer. Tout en racontant l'histoire à la troisième personne, Jane Austen « commente » de façon plus « méta » le discours des personnages, en privilégiant le point de vue particulier de son héroïne.

Lors de la transposition de l'œuvre à l'écran connecté, les scénaristes de *Lizzie Bennet Diaries* ont adopté directement la première personne et le point de vue d'Elizabeth (*Lizzie*), transformant au passage en mode narratif le mode dramatique de la fiction romanesque. Trois « transformations intermodales » qui relèvent respectivement de la *vocalisation*, de la *transfocalisation* et de la *narrativisation* (Genette, 1982) et qui participent de la réussite de cette adaptation intermédiaire. Le « Je Narrant » constitue avec le regard caméra le dispositif énonciatif spécifique au vidéoblog.

Pour autant, le niveau méta-narratif est toujours présent, narration à la première personne, commentaire et même « reconstitution historique » s'entrelacent allégrement au fil des web-épisodes. L'approche narratologique permet en outre de pointer la dimension conversationnelle de ces stratégies oscillant entre présentation et représentation. Dans le roman comme sur *YouTube*, l'emploi de ce procédé méta-narratif mélangeant récit des faits et commentaires a pour effet de prendre le lecteur/spectateur directement à témoin de réactions, sentiments et réflexions de ce personnage particulier qu'est le narrateur.

Mais par-delà même de sa pertinence, sur le plan de l'intermédialité et de la méta-narration, en tant que transposition connectée du roman

de Jane Austen, ce qui nous frappe dans le vidéoblog de *The Lizzie Bennet Diaries* est avant tout l'image. Aux yeux des internautes de longue date, la vue de cette « tête parlante » filmée à l'aide d'une caméra installée dans sa chambre de jeune fille n'est pas sans provoquer une sorte de déjà-vu, de reconnaissance idéique. Prise à rebours, cette image renvoie à bon nombre d'images homologues venues s'afficher à l'écran tout au long d'une vingtaine d'années d'expérimentations avec la web-caméra. Elle s'inscrit ainsi dans la généalogie des cultures et des pratiques d'Internet développées autour de la captation et de la diffusion d'images vidéo en ligne, ainsi que des détournements précoces de ses usages premiers. Dès lors, l'évocation de quelques étapes fondamentales de l'évolution de ces expérimentations devrait nous permettre de mieux cerner l'émergence de cette forme audiovisuelle connectée.

### 3. Aux origines du *Broadcast Yourself*

La première expérience de captation et transmission à distance d'images réelles par le biais d'un ordinateur relié à une caméra date de novembre 1991. Lassés d'allers-retours inutiles, Quentin Stafford-Fraser et Paul Jardetzky, deux chercheurs de l'université de Cambridge, décident de braquer une caméra analogique reliée à un ordinateur sur la seule machine à café disponible dans leur laboratoire<sup>1</sup>. Deux ans plus tard (novembre 1993) les vidéos de surveillance du niveau du café pourront être mondialement diffusées via le réseau naissant d'Internet.

Première webcaméra de l'histoire, *XCoffee* restera allumée jusqu'en août 2001, devenant l'un des symboles du début du Web. Les conditions de sa naissance témoignent du caractère immédiat, utilitaire et autoréférentiel associé à la webcaméra dès son apparition. En raison du débit insuffisant de la connexion et des difficultés liées à la compression/décompression des images, les premières expériences de captation-diffusion s'attachent en effet à des sujets prosaïques et statiques.

C'est sur l'aquarium installé chez Netscape qui se fixe en 1994 la deuxième web-cam active, inventant au passage le sous-genre de la *fish-*

---

<sup>1</sup> Cf. Stafford-Fraser, Q. : « Trojan Room Coffee Pot », <https://www.cl.cam.ac.uk/coffee/qsf/coffee.html>

*cam*<sup>2</sup>. Dépourvus de toute intentionnalité artistique ou visée esthétique, ces dispositifs livrent au spectateur des vues d'objets réels telles quelles, en deçà de toute mise en forme (White, 2006). C'est donc dès l'avènement de cette technologie que s'établit l'association d'une dimension réaliste, voire banale, aux images captées par la webcaméra.

Après la machine à café et les poissons, c'est en avril 1996 que l'exploration des possibilités offertes par le dispositif de la Web-cam franchit une étape fondamentale, lorsqu'une étudiante américaine, Jennifer Ringley, décide d'installer une webcaméra sur l'ordinateur de sa chambre pour se filmer en continu. Très engageant au quotidien, le projet que sous-tend *JenniCam* (1996-2003) est dans ses intentions d'une simplicité wharolienne : montrer sa vie en temps réel, telle qu'elle se déroule, 24 heures sur 24, des années durant. Résumé par le slogan *Life Online*, ce geste donnera lieu à une expérience visuelle fascinante et déconcertante à la fois.

Offrant au spectateur une vision ininterrompue de la chambre à coucher d'une jeune femme, l'écran-webcaméra de *JenniCam* fonctionne comme une fenêtre ouverte non pas sur le monde extérieur (métaphore associée à la télévision) mais sur l'intérieur (de l'internaute-télespectateur). Ringley se décrit comme une ancienne *geek* ayant souhaité « créer une fenêtre à l'intérieur d'un zoo humain virtuel<sup>3</sup> ». Le caractère intime de cette chronique et le déroulement en continu du flux d'images en font une expérience unique spécifique au Web, cette forme de *lifecasting* demeurant inimaginable à la télévision. Car *Jennicam* restera active sans solution de continuité pendant sept ans et huit mois.

Une expérience Web de longue haleine qui, sans être revendiquée comme artistique, finit par prolonger en temps réel sur Internet la radicalité du cinéma d'Andy Warhol (*Sleep*, 1963). Elle suscitera beaucoup d'excitation, de controverses et d'études sociologiques, et fera un nombre considérable d'émules, dans des contextes d'usage disparates, des projets d'art contemporain jusqu'aux *camgirls*. Elle contribuera surtout à l'émergence de la « web-intimité » (Thély,

<sup>2</sup> <http://www.fishcam.com/>

<sup>3</sup> Cf « Voyeur Web site JenniCam to go dark », CNN.com, 10 décembre 2003, <http://edition.cnn.com/2003/TECH/internet/12/10/jenni.cam.reut/>

2002), une dimension autre de l'intime et de la représentation de soi, voire de sa manière d'être.

Quelques années auparavant, les expériences singulières d'auto-filmage hors-ligne menées par Sadie Benning à Milwaukee (Wisconsin), avaient ouvert la voie. Enfermée dans sa chambre à longueur de journée (elle a quitté l'école pour échapper à l'homophobie des autres lycéens), Sadie entreprend de se filmer en noir et blanc avec une Fisher Price Pixelvision, la caméra jouet offerte par son père (James Benning, réalisateur de films expérimentaux et enseignant de cinéma).

Réalisée en 1989, *Living Inside* montre la jeune femme, alors âgée de 16 ans, confiant à la petite caméra portable ses pensées intimes et des « prises » morcelées de son corps d'adolescente en crise. Le caractère ambigu de ces images, à la fois privées et exhibées, et surtout la façon dont Sadie s'adresse à la caméra derrière la porte fermée de sa chambre, ont amené certains chercheurs à inscrire *Living Inside* dans la lignée des ancêtres du vidéoblog (Zimmerman, 1995 ; Jenkins, 2008).

Mais la puissance inédite de *Jennicam* tient à la dimension connectée et donc partagée de la caméra vidéo, à cette simultanéité entre captation, affichage et diffusion, à cette durée ininterrompue du flux d'images, à son accessibilité constante – *on line* la caméra est toujours *ON*. Pour la première fois dans l'histoire d'Internet, presque dix ans avant l'apparition de *YouTube*, une internaute lambda a tourné la webcam sur elle-même, diffusant en direct et en continu des images de soi, de sa vie intime au quotidien, auprès (potentiellement) de tout internaute dans le monde.

Cela marque le début d'une nouvelle ère, ce dispositif particulier de web-intimité se trouvant désormais au centre de nouvelles pratiques de *lifecasting*, spontanées ou institutionnalisées, que le média télévisuel saura reprendre à son compte dans *Big Brother* (Jost, 2005) et autres émissions de télé-réalité avec confessionnal.

*Jennicam* a montré que le Web allait devenir le lieu de nouvelles grandes formes fondamentalement hétérogènes (Delavaud, 2010) de l'audiovisuel, à côté du cinéma, de la télévision et de l'art vidéo. Affranchi des contraintes budgétaires et techniques de production et diffusion

télévisuelle, tout internaute muni de web-cam peut désormais devenir éditeur-diffuseur de contenu audiovisuel autoproduit.

#### 4. *lonelygirl15* ou le virage fictionnel

Deux ans et quelques mois après la fermeture du site de Jennifer Ringley, le même dispositif de journal filmé en web-cam suscite à nouveau l'engouement et la polémique sur Internet avec l'apparition de *lonelygirl15* (EQAL, 2006-2008). Derrière ce pseudonyme, Bree Avery, autre étudiante américaine, ouvre aux internautes une nouvelle fenêtre sur sa chambre et sa vie d'adolescente solitaire. Pour diffuser ses billets, *lonelygirl15* profite désormais d'une plateforme d'hébergement dédiée de création récente.

Les technologies de vidéo en ligne ont entre-temps beaucoup évolué, à la fois sur le plan technique et des pratiques socio-culturelles. Entre 2004-2005, la pratique du blog vidéo connaît un premier développement sous l'impulsion d'un groupe *Yahoo!* réuni autour de *Videoblogging.info*<sup>4</sup>. Marquée par l'émergence des premiers médias socio-numériques (*MySpace*, *Flickr*, *LinkedIn*...), et par l'idéologie du Web participatif, la vidéo en ligne est rentrée dans une nouvelle ère en 2005 avec l'apparition de *YouTube*.

Lorsque Bree/*lonelygirl15* y apparaît en 2006, elle rejoint la communauté restreinte mais croissante de vidéobloggeurs du genre confessionnel. Spirituelle et jolie, elle deviendra vite populaire auprès des premiers utilisateurs de la plateforme<sup>5</sup>. Son succès retentissant bouleversera le paysage du blog vidéo, en faisant de Bree l'une des premières stars de *YouTube*. Pourtant Bree n'existe pas dans la réalité. Interprété par une comédienne (Jessica Rose), scénarisé par une équipe de concepteurs, ce personnage fictionnel a réussi à duper l'espace de quelques mois tant les médias que le public. Dès lors, le statut du

---

<sup>4</sup> Source : *Businessweek*, 23/08/2005.

<sup>5</sup> Au cours de la semaine de diffusion, chaque vidéoblog obtient entre 50.000 et 100.000 vues sur *YouTube*. Intitulé « My Parents Suck », le billet vidéo posté le 4 juillet atteint 50.000 vues en deux heures et grimpera jusqu'à un demi-million à la fin de la semaine.

vidéoblog bascule du mode mise en scène de soi à production Web-narrative fictionnelle.

Il serait cependant inapproprié de réduire l'expérience de *lonelygirl15* à un canular sur Internet car il s'agit en réalité de l'une des premières Web-série diffusées sur *YouTube*. Elle aura le mérite, entre autres, d'avoir démontré aux acteurs de l'audiovisuel traditionnel aussi bien qu'aux utilisateurs de la plateforme qu'il est désormais possible de gagner de l'argent sur *YouTube* avec un vidéoblog. Emblématique du *Broadcast Yourself*, ce dispositif Web permettra, au fil des années, l'émergence de *YouTubeurs* à succès (à l'instar, en France, de Cyprien Iov, ou Norman Thavaud).

Mais *lonelygirl15* aura aussi joué un rôle essentiel dans l'élaboration de nouvelles formes de fiction audiovisuelle connectée. En opérant un basculement du dispositif d'un régime représentationnel à l'autre, elle invente une nouvelle voie pour l'entrée du spectateur dans la fiction. Ce jeu qui consiste à entretenir une certaine ambiguïté entre les deux régimes nous renvoie, du reste, aux expériences du média télévisuel des débuts, lorsqu'il était à son tour engagé dans la recherche de formes expressives propres. La figure du présentateur, celle du narrateur et de l'acteur protagoniste se trouvent parfois délibérément superposées dans certaines dramatiques policières des années 1950 (Delavaud, 2005). Les scénaristes et réalisateurs pionniers de la télévision ayant réussi à dépasser la contradiction à l'apparence insurmontable qui consiste à faire coexister dans le même cadre le régime fictionnel et l'instauration d'une relation très directe avec le spectateur.

La distinction entre réalité et fiction est en fait peu opérante dans la plupart de vidéoblogs où la frontière entre les deux se brouille considérablement. L'internaute spectateur n'étant plus contraint de choisir entre la lecture autobiographique du blog vidéo ou celle fonctionnalisante de la Web-série, il a tendance à regarder les vidéos « comme si le *vidéoblogueur* mis en scène incarnait de quelque façon la *persona Internet du créateur de la série Web* (Chateauvert, 2014, italique de l'auteur).



Cependant une distinction existe, sur le plan de l'écriture, entre les vidéoblogs où l'auteure-interprète coïncide avec le personnage qu'elle incarne à l'écran (à l'instar d'Ina Mihalache, créatrice de *Solange te parle*) et ceux tels *lonelygirl15* ou *The Lizzie Bennet Diaries* où la *persona Internet* est une comédienne engagée par la production. Dans ce cas de figure particulier, en effet, les modalités divergent, la dimension réflexive de l'autofiction et de l'autoproduction n'étant pas/plus en place.

Reste que ce jeu de croisement de régimes représentationnels est plutôt apprécié par les publics, appelés par ce biais à une nouvelle forme de connivence avec le contenu audiovisuel et les conditions mêmes de sa production-réception. Loin d'éloigner les internautes du vidéoblog de Bree, le dévoilement de la nature fictionnel de *lonelygirl15* permet à la Web-série d'attirer un nombre encore plus important de fans. Elle se poursuivra sur deux saisons pendant deux ans.

## 5. Interactif, le vidéoblog fictionnel ?

L'implication du spectateur fait partie des questions fondamentales que soulève la diffusion sur *YouTube* d'une production fictionnelle indépendante. Au milieu de l'offre surabondante de vidéos et du flux constant de sollicitations et de prescriptions diverses que véhicule la plateforme, il s'agit d'une part d'attirer et de fidéliser autour de la chaîne de *The Lizzie Bennet Diaries* le nombre le plus important possible de spectateurs. D'autre part, il faut parvenir à faciliter l'appropriation et le partage de ce contenu audiovisuel en proposant à la communauté des modalités d'interactivité et de participation adéquates. Ces formes audiovisuelles connectées, cependant, posent de façon renouvelée la question de l'acception dans laquelle le terme d'interactivité est adopté. Qu'est-ce qui permettait de qualifier d'interactif un vidéoblog sur *YouTube* ?

Si le terme d'interactivité s'est généralisé au point d'être appliqué désormais à des objets ou situations non numériques, dans le paysage médiatique l'interactivité est considérée dans son acception originale comme une qualité propre à l'informatique. Lorsqu'il entreprend de la définir au début des années 2000, Jean-Louis Weissberg évoque

« le dialogue avec un programme qui gouverne l'accès à des données » (Weissberg, 2002). L'interactivité ne se situe pas de façon généralisée dans le rapport homme-machine, mais constitue une propriété du système technique localisée dans la structure intime du programme informatique.

Pour Jean-Louis Boissier, la notion d'interactivité gagne aussi à être prise dans son sens technique, telle que l'informatique l'a développée dans les années quatre-vingt. Cependant, à la différence de Weissberg, Boissier considère qu'elle est à entendre au sens un peu plus large de « système de relation homme-machine ». D'autant qu'une bonne compréhension des pratiques artistiques impliquant l'interactivité suppose obligatoirement la prise en compte des divers emplois culturels dans l'idée d'une interactivité contemporaine (Boissier, 2010).

Pour décrire les nouveaux rapports à l'image que produit l'informatique, Weissberg désigne l'irruption de la gestualité et de la corporalité comme le caractère le plus marquant de ces mutations (Barboza *et al.*, 2006). L'image « actée » vient pallier le manque, dans l'image enregistrée, de cette qualité essentielle d' « expérimentation dans l'actuel ». Car par définition, l'enregistrement audiovisuel est une restitution du passé (de l'ordre du « ça a été » barthien). Alors que l'image numérique – au sens d'informatisée – a été inventée dans le but de devenir interactive, à savoir la représentation visuelle des effets immédiats des gestes effectués par l'interacteur (ce dernier maîtrisant ainsi le « ça peut être »).

Pour Weissberg, le régime numérique-interactif est ainsi fortement caractérisé par la remise du corps du spectateur au centre de l'univers de la représentation, et ce, « à rebours des logiques de l'audiovisuel ». Ce qui nous renvoie (avec Boissier) au caractère d'oxymoron de l'image vidéo-interactive, à ce paradoxe inscrit dans la racine « vidéo » qui questionne la marge effective de manœuvre donnée au spectateur lorsqu'il est censé transformer des images préenregistrées. Alors que du côté des jeux vidéo, appliquée aux images informatisées – au sens d'images de synthèse calculées en temps réel et gérées par un moteur logiciel – l'interactivité peut atteindre des niveaux bien plus élevés.

Qu'il s'agisse d'images enregistrées ou d'images calculées par la machine, force est de constater que la plupart des définitions données à l'interactivité appliquée à l'audiovisuel entre la fin des années quarante-vingt-dix et le début des années 2000 concernent des applications *off-line* (CD-ROM, installations) s'inscrivant dans le domaine de l'art ou des jeux vidéo. Elles remontent à la première vague d'Internet et précèdent l'essor des réseaux numériques dits sociaux, dans lesquels s'inscrit également une plateforme de partage de contenu vidéo telle que *YouTube*.

Depuis quelques années cependant, l'évolution des pratiques de production, diffusion et appropriation de contenus audiovisuels via les réseaux a fait émerger d'autres possibilités d'action et de relation, d'interaction et d'interactivité. Ces interactions inédites ont lieu non seulement entre l'image s'affichant à l'écran connecté et son regardeur, mais aussi entre ce dernier et les autres membres du public, entre les formes audiovisuelles connectées et leurs producteurs, ainsi qu'entre les différents écrans et dispositifs mêmes. La montée en puissance des publics caractérise en effet le système médiatique actuel, la permutation des rôles étant constitutive même du réseau dense d'Internet (chaque membre constituant à son tour un nœud « émetteur-récepteur » potentiel du réseau).

Côté écriture, cela a amené au développement de formes de scénarisation transmédias de niveau méta-narratives englobant plusieurs dispositifs communicationnels et représentationnels, à commencer par les réseaux socio-numériques. Ces derniers permettent à l'utilisateur de participer de manière active à la production de contenus médiatiques, propres ou réalisés par autrui. Ils favorisent l'émergence de nouvelles possibilités de partage et de mise en circulation de contenus, ainsi que de formes d'expression et de créativité spécifiques (Proulx et Kwok Choon, 2011). Des formes accrues de participation peuvent alors résulter des pratiques parfois intensives de ces dispositifs, de la part tant des producteurs que des publics.

Le terme d'interactivité au sens de dialogue avec un programme informatique semble alors moins approprié pour décrire ces interactions multiples. Le contenu audiovisuel en tant que tel n'exige pas dans ce cas d'être manipulé par l'interacteur. Il ne se trouve pas non plus

systématiquement affecté par ses actions. Comment rendre compte néanmoins des nouvelles formes de relation aux images ? Dans le cadre spécifique de *YouTube*, deux des modes d'interactivité définis par Eric Zimmerman, designer et chercheur reconnu dans le domaine du jeu et de la narration interactive, nous semblent à l'œuvre.

Du côté le plus bas de l'échelle, le mode d'« interactivité fonctionnelle » ou de participation utilitaire avec un « texte ». Cette forme d'interactivité désigne le niveau des interactions structurelles incontournables permettant de faire fonctionner le dispositif matériel du contenu. De l'autre côté de l'échelle se situerait le mode de la « méta-interactivité » ou de la participation culturelle avec un texte. Liée plus directement aux cultures de la convergence et des fans chères à Jenkins (Jenkins, 2006 ; Jenkins et al., 2013), cette modalité d'interaction se développe en dehors de l'expérience d'un contenu audiovisuel unique. Dans le contexte de ces pratiques, les publics détruisent, reconstruisent et remettent en circulation les contenus fragmentaires et linéaires proposés par la plateforme, s'appropriant et partageant les images au même titre que les autres éléments de la production narrative.

Ces deux modes d'interactivité, fonctionnel et méta, nous semblent constamment actifs dans l'environnement de *YouTube*. Régie par ses propres protocoles et cultures (Burgess et Green, 2009), la plateforme influe sur les modalités de conception et d'appropriation des vidéos qu'elle héberge. Par le biais de l'interface de *YouTube*, les utilisateurs - producteurs et spectateurs - partagent limites et avantages d'un cadre pragmatique de réception unique, spécifique à cet environnement et à la nature éminemment audiovisuelle des contenus.

Axé sur le *feed-back* (qualitatif aussi bien que quantitatif) d'utilisateurs organisés autour de communautés d'intérêt (éphémères ou durables), ce site d'hébergement est un espace de diffusion/réception en même temps qu'un outil relationnel. L'utilisateur y recouvre à la fois le rôle de producteur de contenu et celui de spectateur-évaluateur-contributeur, la permutation de ces rôles étant elle-même constitutive du mode d'existence et de fonctionnement de *YouTube*.

En guise de conclusion, nous citerons un billet du vidéoblog de *The Lizzie Bennet Diaries* emblématique de la qualité conversationnelle d'une écriture audiovisuelle toute tournée vers l'implication des spectateurs. Il s'agit de l'épisode n° 75 posté le 24 décembre 2012. C'est la veille de Noël et Lizzie tente de convaincre son amie Charlotte et sa sœur Jane de profiter de ce billet particulier pour composer une carte de vœux vidéo à l'intention de leurs *viewers*. Son enthousiasme n'étant pas suffisamment contagieux, une discussion s'engage autour des différentes façons dont chaque membre de la famille Bennet célèbre cette fête. Pour sa part, Jane aimerait savoir comment les spectateurs vont vivre cette période. C'est le déclic qui permet à Lizzie de boucler son billet.

Le véritable but d'une carte de vœux étant de renouer le contact avec les personnes dont on aimerait avoir de nouvelles, elle propose au public de poster sur la plateforme une réponse vidéo à son Vlog racontant leurs traditions de Noël favorites. Réunies dans une *playlist* dédiées<sup>6</sup>, les vidéo-réponses des fans (43 vidéos vues plus de 7 800 fois) sont accessibles à partir de l'interface de *YouTube*. La permutation des rôles dans le cadre de cette forme connectée particulière est donc bien réelle. Les interactions avec le spectateur, son inclusion dans le dispositif, se font ici par le biais de la production narrative audiovisuelle.

À l'écriture spécifique des auteurs-scénaristes, certains spectateurs-utilisateurs de la plateforme répondent par leur propre écriture audiovisuelle, conscients, les uns comme les autres, du rôle que cela joue dans l'accomplissement d'une réception réussie. D'autant plus que Lizzie n'a pas manqué d'annoncer la couleur dès le jingle de l'épisode : « *This may get a little meta* ».

## Références bibliographiques

Barboza Pierre et Weissberg Jean-Louis (dir.) (2006). *L'image actée*, L'Harmattan, Paris.

Boissier Jean-Louis (2010). Notes pour une théorie esthétique de l'interactivité, <http://www.arpla.fr/canal20/adnm/wp-pdf/JLB-interactivite-2010.pdf>

---

6 Cf. : *Holiday Tradition Response Videos*. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLDjrsPTuZSrQLqUgy2j3Sn-rUhon3Ybj8>

- Burgess Jean et Green Joshua (2009). *Youtube : Online Video and Participatory Culture*, Polity, Cambridge (Massachusetts).
- Chateauvert Jean (2014). Les séries web de fiction, *Etudes Francophones*, vol. 27, numéro 1 & 2, Printemps 2014, p. 110-125.
- Chion Michel (1990, 2005). *L'audio-vision*, Armand Colin Cinéma, Paris.
- Delavaud Gilles (2005). *L'Art de la télévision*, INA/De Boeck, Bruxelles.
- Delavaud Gilles (2010). Historique du terme « audiovisuel », *De la création à l'exposition : les impermanences de l'œuvre audiovisuelle*, Actes du colloque Archimages, p. 25-28. [http://www.inp.fr/Media/Multimedia/Colloques/Archimages10/actes-A10\\_complets\\_finalises](http://www.inp.fr/Media/Multimedia/Colloques/Archimages10/actes-A10_complets_finalises)
- Genette Gérard (1982). *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Seuil, Paris.
- Jenkins Henry (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York University Press, New York and London.
- Jenkins Henry (2009) What Happened Before YouTube, dans Burgess Jean et Green Joshua *Youtube : Online Video and Participatory Culture*, Polity, Cambridge (Massachusetts), p.109-125.
- Jenkins Henry, Ford Sam, Green Joshua, (2013). *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York University Press.
- Jost François (2005). *Comprendre la télévision*, Armand Colin Cinéma, Paris.
- Proulx Serge et Kwok Choon Mary Jane (2011). L'usage des réseaux sociaux numériques : une intériorisation douce et progressive du contrôle social. *Hermès*, vol. 59, p. 105-111.
- Thely Nicolas (2002). *Vu à la webcam : Essai sur la web-intimité*, Presses du réel, Dijon.
- Weissberg Jean-Louis (2002). *Qu'est-ce que l'interactivité? Elements pour une réponse*, [https://www.google.fr/search?q=weissberg+qu%27est+ce+qu%27interactivit%C3%A9&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b&gfe\\_rd=cr&ei=FF-eV9GGJu3t8weQ5IJg](https://www.google.fr/search?q=weissberg+qu%27est+ce+qu%27interactivit%C3%A9&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b&gfe_rd=cr&ei=FF-eV9GGJu3t8weQ5IJg)
- White Michele (2006). *The Body and the Screen: Theories of Internet Spectatorship*, The MIT Press, Cambridge (Massachusetts).
- Zimmermann Eric (2010). *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four naughty concepts in need of discipline*, [http://www.ericzimmerman.com/texts/Four\\_Concepts.html](http://www.ericzimmerman.com/texts/Four_Concepts.html)
- Zimmerman Patricia (1995). *Reel Families. A Social History of Amateur Films*. Bloomington, Indiana University Press.

# Médiologie, narratologie et production de sens du webdocumentaire

**Thomas Bihay**

ELICO, Université Lyon 2  
86 Rue Pasteur, 69007 Lyon

*thomas.bihay@univ-lyon2.fr*

DOI:10.978.284932/1003.2 © AFDI 2017 IN\_DOI

## < RÉSUMÉ >

Cet article interroge l'influence des caractéristiques médiologiques et narratologiques du webdocumentaire sur la réception, la production de sens et la compréhension par le spectateur. Après avoir exposé les choix méthodologiques effectués, ainsi que le corpus sélectionné (*Voyage au bout du charbon*, *Prison Valley*, *Manipulations* et *Fort McMoney*), il présente les principales réflexions élaborées sur la base des résultats de l'étude.

## < ABSTRACT >

This article deals with the web documentary features and their influence on the viewer's perception, meaning production and understanding. After introducing the methodological choices and the selected corpus (*Voyage au bout du charbon*, *Prison Valley*, *Manipulations* and *Fort McMoney*), the main reflections developed on the present study results will be discussed.

## < MOTS-CLÉS >

Webdocumentaire, narratologie, médiologie, production de sens, réception, sémio-pragmatique, analyse de contenu, interactivité.

## < KEYWORDS >

Webdocumentary, narratology, mediology, semiotic, content analysis, interactivity.

---

## 1. Introduction

Cet article vise à questionner l'influence des particularités médiologiques et narratologiques du webdocumentaire sur la réception, la production de sens (Odin, 1990), ainsi que la compréhension qu'en a le spectateur. Il approfondit les réflexions présentées dans un mémoire (Bihay, 2012) qui interrogeait la capacité du webdocumentaire à transmettre un message clair et engagé, malgré la liberté d'action laissée au spectateur. Pour ce faire, nous adoptons une approche propre aux SIC, s'inspirant de la narratologie médiatique telle que développée par Philippe Marion (1997). Cet auteur s'est intéressé à la médiologie, c'est-à-dire à l'étude des médias ayant pour objectif de « désenfouir [leur] occultation » (p. 68), autrement dit de questionner leur matérialité, celle-ci ayant pour habitude de se faire oublier. À ce titre, ce dernier questionne l'influence de la médiativité d'un média, entendue comme son « potentiel [qui] est régi notamment par les possibilités techniques du support, par les configurations sémiotiques internes qu'il sollicite et par les dispositifs communicationnels et relationnels qu'il est capable de mettre en place » (p. 78) sur la réception et la production de sens du spectateur. Nous entendons appliquer cette réflexion au cas du webdocumentaire.

Afin d'y parvenir, la définition de ce que nous entendons par le terme « webdocumentaire » est tout d'abord à établir, ce dernier étant questionné par bon nombre d'auteurs (Degand et Grevisse, 2012 ; Le Champion, 2012), tout comme par les professionnels du domaine<sup>1</sup>. Le webdocumentaire a été confronté au documentaire (Aumont et Marie, 2001 ; Gauthier, 1995 ; Niney, 2009), ainsi qu'aux caractéristiques propres au web. En définitive, il est défini comme étant un néologisme désignant une œuvre appartenant au régime authentifiant, nécessitant une lecture documentarisante (Odin, 1984) de la part du spectateur et dont la conception et la réalisation sont dirigées vers le web. Il présente dès lors deux traits particuliers qui sont celui de l'interactivité avec le spectateur et celui de l'agrégation de contenus. Ceux-ci entraîneraient d'autres spécificités telles qu'une narration délinéarisée, un spectateur

---

1 Bole Nicolas (2014). Choses entendues sur le webdocumentaire. Le webdoc existe-t-il ? [Paris] : Le Blog documentaire, p. 31-70.



se muant en « interacteur<sup>2</sup> » et un aspect ludique qui lui est également caractéristique. Néanmoins, la prise en compte de ces différents éléments comme étant caractéristiques et spécifiques au webdocumentaire mérite d'être nuancée, comme le démontreront les analyses de la seconde partie de cet article.

## 2. Un modèle d'analyse adapté à un média hétérogène

Afin de répondre à la question posée, un modèle d'analyse souple a été développé. Celui-ci s'avère pertinent dans la mesure où le webdocumentaire est encore loin d'être figé au niveau de sa forme médiatique. Il se compose de trois outils d'analyse complémentaires. Le premier est un schéma des séquences et nœuds qui permet de questionner les différents parcours de navigation proposés à l'interacteur. Par nœud, nous désignons les éléments centraux sur la base desquels se construit l'architecture du webdocumentaire, le nœud étant un « élément sémantique qui se matérialise à l'écran comme étant une unité indivisible, proposant une information minimale permettant à l'utilisateur d'agir » (Balpe, 1990, p. 76).

*Figure 1 : Ex. de schéma de succession des séquences et nœuds de Prison Valley*

Le deuxième outil est une grille d'analyse de contenus, qui permet une analyse sémio-pragmatique des webdocumentaires qui, comme d'autres dispositifs modernes, « ont multiplié les possibilités de combinaison entre modes de communication. [...] Dans chaque message, paroles, images, gestes, sons, entrent en rapport de manière singulière en vue de produire certains effets sur les destinataires, effets immédiats et effets à plus long terme » (Meunier et Peraya, 2010, p. 301). Outre les éléments d'analyse de l'énonciation audio-scripto-visuelle (p. 445-450), cette grille s'inspire également de celle proposée par Geneviève Jacquinet (1977) en ce qui concerne l'analyse sémiologique du film pédagogique. Elle permet donc d'analyser les différents types de médias et systèmes sémiotiques pour offrir une réflexion quant aux effets en termes de réception et production de sens qu'implique l'imbrication de ceux-ci au sein d'une séquence, d'un

---

<sup>2</sup> Terme emprunté à Catherine Guéneau (2006) pour désigner la possibilité offerte au spectateur d'interagir avec le dispositif médiatique.

nœud, voire du dispositif global du webdocumentaire. Enfin, le dernier outil est une grille d'analyse macroscopique qui interroge l'interactivité et les caractéristiques du webdocumentaire en tant que multimédia, voire hypermédia puisque reposant sur « une interface textuelle et/ou visuelle constituée d'hyperliens menant vers des documents de différentes natures » (Lacelle et Lebrun, 2015, p. 22). Elle s'inspire des travaux de Philippe Charlier (1995) et Sacha Dublin (2003) et porte sur quatre axes : (1) le contenu au sens large (galeries photos, forums...); (2) l'interactivité fonctionnelle, entendue comme étant le potentiel d'action permis et les différentes commandes; (3) les relations pragmatiques et l'interaction, pour ne pas dire la participation, permises par le dispositif; (4) les démarches cognitives et de production de sens qui résultent des trois axes précédents.

Pour conclure, le choix du corpus de webdocumentaires analysés a été effectué en raison de l'hétérogénéité des dispositifs qu'ils proposent, que ce soit en termes d'interactivité, de narration ou encore des matériaux sémiotiques convoqués (texte, image fixe, image animée, son...). En effet, alors que *Voyage au bout du charbon* (2008) repose davantage sur la photographie documentaire et se présente comme un « roman dont vous êtes le héros », *Prison Valley* (2010) repose quant à lui sur un road movie relativement linéaire, autour duquel viennent s'agréger différents nœuds et séquences complémentaires. *Manipulations* (2011) est caractérisé par la richesse des médias convoqués (image fixe, animée...), le statut de ceux-ci (archives, reportages de JT...) et par une délinéarisation plus poussée. Enfin, *Fort McMoney* (2013), présente des particularités complémentaires, notamment du fait de sa « ludicisation<sup>3</sup> » (Bénézech et Lavigne, 2016; Gantier, 2016) qui est pertinente à interroger au regard de notre problématique.

### 3. Webdocumentaire, réception et production de sens

L'analyse réalisée a permis de mettre en avant différents éléments saillants en ce qui concerne l'influence des caractéristiques

---

3 Terme emprunté par Marine Bénézech et Michel Lavigne (2016), ainsi que Samuel Gantier (2016) à Sébastien Genvo et désignant les « processus qui consistent à faire entrer un objet dans l'aire du jeu » (2013, p. 41).

médiologiques et narratives de webdocumentaires sur la réception et la production de sens par l'interacteur.

### 3.1. Une narration (pas si) délinéarisée ?

Tout d'abord, l'analyse de la narration montre qu'un seul d'entre eux, *Manipulations*, se détache d'une organisation linéaire du récit. En effet, les trois autres, bien qu'offrant la possibilité à l'interacteur d'emprunter différents parcours de consultation ne menant pas forcément à la même fin, adoptent une trame narrative linéaire obéissant aux règles du récit traditionnel, c'est-à-dire constituée d'un « début, un milieu et une fin, mais pas nécessairement dans cet ordre », pour reprendre cette citation habituellement attribuée à Jean-Luc Godard (Young et Duncan, 2009 ; Henley, 2011). Le schéma de *Voyage au bout du charbon* (figure 2) montre que l'interacteur peut effectivement opérer des choix qui modifient l'ordre et le nombre de séquences et nœuds visionnés, bien qu'une trame narrative centrale parcourt l'ensemble du webdocumentaire : la seule alternative à celle-ci est de se rendre souvent au bureau du directeur de la mine et, ainsi, de se faire expulser. La fin respecte la structure linéaire et reste lourde de sens, ce comportement indiquant le caractère dérangent de l'enquête menée et insistant, ainsi, sur le pouvoir autoritaire du pays. De son côté, *Fort McMoney* présente ce que Bénézech et Lavigne (2016) nomment un « récit éclaté », c'est-à-dire une trame narrative dans laquelle l'interacteur « ne suit plus un récit linéaire mais intègre un univers au sein duquel il choisit les portes qu'il pousse, les documents qu'il s'approprie. La démarche de l'internaute devient celle d'un explorateur. Tout comme le joueur de jeux vidéo, il franchit des étapes qui lui permettent d'avancer. » (p. 7) De même que pour la narration linéaire, cette organisation logique est souvent couplée à une organisation spatiale (*Prison Valley* et *Voyage au bout du charbon* proposant des cartes) qui correspond à un schéma narratif intégré par les spectateurs, facilitant la réception et la production de sens du fait du peu de travail cognitif qu'elle suscite. En effet, si le récit éclaté demande un plus grand effort cognitif que la narration, celui-ci est compensé par l'intérêt suscité par l'enjeu ludique qui y est rattaché, dont nous traiterons dans la suite de cet article.

Figure 2 : Schéma narratif de *Voyage au bout du charbon*

De son côté, *Manipulations* présente une narration délinéarisée, s'ouvrant sur trois séquences (deux interviews et une photo) et un nœud (un carnet de notes). La consultation de chacun d'eux en débloque d'autres représentés sous forme de documents déposés sur un « bureau » (figure 3) qui constitue le nœud central<sup>4</sup> du dispositif. Le webdocumentaire repose sur la mise en situation du spectateur dans la peau d'un journaliste, celui-ci se trouvant confronté à un ensemble de documents de plus en plus hétérogènes (archives, lettres, photographies...) et nombreux. Le traitement de ceux-ci lui demande donc un effort cognitif considérable, au risque de se perdre aussi bien au niveau de sa navigation, que de la compréhension du sujet en raison d'une asphyxie informationnelle. Cet exemple, ainsi que ceux qui le précèdent, démontre qu'adopter certains schémas narratifs ou d'organisation de l'information connus de tous peut avoir une influence sur le travail cognitif demandé et, de ce fait, sur la compréhension du dispositif et du message diffusé.

Figure 3 : Capture d'écran du « bureau » de *Manipulations*

### **3.2. L'importance de l'incipit et de l'explicit**

Liés à la trame narrative, l'incipit et l'explicit s'avèrent également importants. Outre le fait qu'il introduit le sujet dont traite l'œuvre, l'incipit définit le contrat implicite (Jost, 1997) sur lequel repose l'ensemble du dispositif narratif et, en partie liée, la place qu'occupe l'interacteur dans l'univers diégétique. L'incipit de *Voyage au bout du charbon*, par exemple, est constitué de deux écrans noirs successifs, sur lesquels s'inscrit du texte en blanc. Le premier dresse un état de la situation économique, sociale et écologique de la Chine, tandis que le second s'adresse à l'interacteur en lui indiquant son rôle de journaliste indépendant (figure 4). Celui de *Manipulations* est composé d'une vidéo d'introduction, accompagnée par une voix off indiquant à l'interacteur qu'il va devoir enquêter sur l'affaire Clearstream. Cette voix s'adresse à lui en utilisant des marqueurs déictiques très prononcés. Ainsi, elle

---

<sup>4</sup> Par nœud central, nous désignons le nœud à partir duquel l'interacteur peut accéder à l'ensemble des nœuds, séquences et autres documents présents sur un webdocumentaire.

lui signale notamment que « c'est maintenant une expérience à vivre, un puzzle à reconstituer. Vous avez les pièces, à vous de les assembler. Cliquez, cherchez, lisez, fouillez, échangez, chaque document renvoie à un pan de l'affaire, chacun de vos clics vous ouvre des portes, soyez curieux, tissez des liens... L'incipit de *Fort McMoney* influence également la compréhension et la projection intradiégétique du spectateur. En effet, la première séquence est accompagnée par une voix off informant le spectateur sur le sujet de l'œuvre et sur la place intradiégétique qu'il y occupe. Cette voix, tout comme celle de *Manipulations*, informe également l'interacteur du contrat implicite du webdocumentaire, car celui-ci est présenté comme un « jeu documentaire où tout est réel. Les lieux, les faits, les personnages. Tous vos choix influenceront cette expérience [...] ».

*Figure 4 : Capture d'écran de l'incipit de Voyage au bout du charbon*

L'explicit joue également un rôle prépondérant au niveau de la compréhension et de la production de sens. Les webdocumentaristes s'en servent pour appuyer une dernière fois le message qu'ils souhaitent transmettre. Ainsi, les explicit de *Voyage au bout du Charbon* et de *Prison Valley* sont extrêmement clairs. Dans le premier, la voix off indique : « votre enquête est terminée, au petit matin vous rentrez à Pékin en vous demandant comment agir pour faire connaître le destin de ces mineurs, qui chaque jour recommencent le miracle économique chinois ». Dans le second webdocumentaire, l'explicit confirme le message une dernière fois, tout en essayant de susciter de l'empathie envers ce que le webdocumentariste a vécu. Ainsi, la dernière parole du journaliste-narrateur est la suivante : « comment dire... On était comme son visage [d'une ancienne détenue], comme à bout de force. Dans le comté de Frémont, au loin, nos copains les Flumbs se jouaient du Nirvana. On s'est retourné, on a dit « adieu » et puis on a quitté la vallée de la prison ».

### **3.3. Nœud central et commandes**

Le nœud central et les différentes commandes proposées à l'interacteur, ainsi que les façons de les désigner, jouent un rôle prépondérant au niveau de son orientation et de son interaction avec le dispositif. Le nœud central de la plupart des webdocumentaires analysés

fait référence à un lieu ou à un outil d'orientation du quotidien. Ainsi, *Voyage au bout du charbon* propose une carte précise, qui permet à l'interacteur de suivre son parcours, de revenir en arrière et de trouver les séquences et nœuds qu'il n'aurait pas parcourus, alors que *Prison Valley* renvoie à la chambre du webdocumentariste, qui permet d'accéder à d'autres nœuds (galeries photographiques, extraits d'interviews...) et documents complémentaires. Pour sa part, le nœud principal de *Fort McMoney* se présente sous la forme d'un tableau de bord (figure 5), semblable à ceux des jeux vidéo, et pourrait s'avérer compliqué à utiliser en raison du grand nombre de commandes et d'informations qu'il comporte.

*Figure 5 : Capture d'écran du tableau de bord de Fort McMoney*

Enfin, le nœud central de *Manipulations* représente le bureau du webdocumentariste et montre une plus grande complexité en termes de compréhension et d'utilisation. En effet, si la carte du premier webdocumentaire est claire, tout comme la chambre du deuxième en raison des différents textes explicitant les commandes, le bureau présente deux éléments perturbants pour la réception. D'une part, malgré la présence d'un balisage, les sujets abordés par les documents sont difficilement identifiables. L'interacteur, qui consulte au gré de ses envies les documents accessibles, se trouve en effet confronté à certains documents dont il ne peut comprendre la finalité sans en avoir vu d'autres précédemment. D'autre part, il peut éprouver de la difficulté du fait d'être confronté à des documents aux statuts variés (archives de JT, coupures de presse, extraits d'entretiens sur lesquels il peut intervenir en choisissant les questions...) et à des systèmes sémiotiques (textes, sons, images fixes, images animées...) qui le sont tout autant. Ces éléments constituent des sources de difficultés cognitives influençant la réception et la production de sens chez l'interacteur, comme le soulignent Laure Bolka et Samuel Gantier (2011). Selon eux, la « difficulté pour l'utilisateur vient ici du passage d'un média ou d'une combinaison de médias à un autre et donc de la nécessité d'opérer des ajustements cognitifs continuels au niveau de la lecture et de la navigation, ce qui induit une charge cognitive forte pour ce dernier. » (p. 125)

### ***3.4. La projection de l'interacteur en tant que personnage-héros intradiégétique***

La projection intradiégétique de l'interacteur a une influence sur la réception et la production de sens, notamment du fait du plaisir qu'elle suscite chez celui-ci. Différents procédés permettent de la renforcer. Tout d'abord, l'univers diégétique des webdocumentaires analysés repose sur certaines métaphores (bureau, chambre du journaliste, tableau de bord...) destinées à intégrer davantage l'interacteur, mais aussi à en faciliter la compréhension. Ces métaphores renvoient généralement à l'imaginaire journalistique, Laure Bolka et Samuel Gantier (2011) parlant ainsi d'un univers diégétique se construisant autour d'une « figure imaginaire du grand reporter indépendant qui mène une investigation journalistique vécue comme une aventure humaine périlleuse. » (p. 122) Différents éléments renforcent cet imaginaire, qu'il s'agisse des lieux et paysages visités (caravanes, bidonvilles, prisons...), des sujets abordés (exploitation pétrolière, scandale politique...), de voyages dans des pays lointains (Canada, États-Unis...) ou, encore, de la représentation des différentes commandes par des objets qui y font penser (cartes, indices, carnet...).

Les dispositifs sémio-pragmatiques des webdocumentaires renforcent également cette projection. Par exemple, la plupart de ceux-ci reposent sur l'accompagnement de l'interacteur par une voix off qui lui donne des informations complémentaires et des directives. Ceci avec des paroles extrêmement embrayées, comme l'illustrent la figure 4 et cet extrait de la voix off de *Fort McMoney*: « voilà, Jim Rogers a terminé. Le natif aimerait vous emmener quelque part dans la forêt. Il a quelque chose à vous montrer, ça vous dit? » Ces marques apparaissent également sur différents liens hypertextes et textes précisant les commandes, renforçant encore davantage la projection de l'interacteur dans l'univers diégétique. Enfin, les postures et paroles des personnages rencontrés sont elles aussi embrayées et le dispositif renforce d'autant plus la projection intradiégétique du fait qu'il laisse à l'interacteur le choix des questions à leur poser (figure 6), dans la majorité des cas.

*Figure 6 : Capture d'écran de l'interview de Ken Chapman, dans Fort McMoney*

### **3.5. Interactivité fonctionnelle et interaction : vers la ludicisation du webdocumentaire ?**

Bien qu'en partie évoquée précédemment, l'influence du dispositif interactif sur la réception et la production de sens a été interrogée. Tout d'abord, l'attention a porté sur l'interactivité fonctionnelle, c'est-à-dire liée aux commandes proposées. Si celle-ci permet à l'interacteur de se projeter davantage dans la peau du journaliste-héros du fait des choix qui lui sont proposés (questions posées, chemins de navigation empruntés...), ses apports en termes de production de sens restent restreints dans la plupart des cas. En effet, seul *Fort McMoney* semble mettre celle-ci à profit afin de proposer certaines tâches à l'interacteur qui, outre le fait d'attirer son attention, le conscientisent quant au sujet traité. Les autres webdocumentaires analysés limitent, quant à eux, l'interactivité à la navigation, celle-ci n'ayant un impact que sur la projection spectatorielle.

L'interaction, c'est-à-dire la possibilité offerte à l'interacteur d'entrer en relation avec d'autres intervenants (spectateurs, webdocumentaristes, personnages...), mais aussi celle de participer à la construction du webdocumentaire, a également été questionnée. Si *Voyage au bout du charbon* ne présente aucun dispositif de ce type, *Prison Valley* et *Manipulations* mettent en place des forums, ainsi que des chats live avec des personnages et documentaristes du webdocumentaire. Ces applications peuvent avoir de réels apports lorsqu'elles suscitent un débat constructif, mais la plupart d'entre elles semblent assez peu utilisées.

À ce niveau, *Fort McMoney* se distingue des trois autres webdocumentaires analysés, celui-ci ayant proposé aux interacteurs une expérience se déroulant sur plusieurs semaines, au cours desquelles ils ont pu intégrer virtuellement la ville et prendre part aux différents débats et votes liés à la politique sociale, économique ou encore environnementale. Chaque vote a eu un impact sur la ville et a permis aux interacteurs de prendre conscience des conséquences à la fois positives et négatives des choix politiques effectués. L'atout du dispositif est d'avoir tiré parti aussi bien des possibilités offertes par l'interactivité fonctionnelle, que de celles liées à l'interaction. Cette articulation des deux dimensions est inscrite dans l'ADN de l'œuvre, celle-ci se présentant



en tant que « jeu documentaire », dans lequel « tous vos choix influencent l'expérience » comme signalé précédemment. Ce webdocumentaire est ainsi représentatif du processus de ludicisation à l'œuvre dans différents domaines de notre société.

À ce titre, le dispositif de *Fort McMoney* comporte différents « marqueurs ludiques » (Bézénech et Lavigne, 2016) tels que le tableau de bord (figure 5) constituant son nœud central. Sur celui-ci, les interacteurs peuvent consulter différents documents et objets trouvés lors de leur navigation, ainsi que la liste des missions (figure 7) à réaliser. L'exploration du webdocumentaire (rencontres de personnages, découverte de nouveaux lieux...) leur permet quant à elle de gagner des points d'expérience augmentant leur poids lors des votes. Ces éléments ont un grand impact en termes de réception et de production de sens car ils augmentent le plaisir de l'interacteur lors de sa consultation du dispositif, notamment du fait d'un certain processus de gratification, tout en le conscientisant par les débats et votes auxquels il prend part. Il reste cependant à signaler que tous les spectateurs ne réagissent pas de la même manière face à ce type d'œuvre (Bénézech et Lavigne, 2016) et que la réception et la production de sens peuvent donc varier fortement selon ceux-ci.

*Figure 7 : Capture d'écran des missions proposées dans Fort McMoney*

## **Conclusion**

La réception, la production de sens et la compréhension du spectateur sont influencées à différents niveaux par les caractéristiques médiologiques et narratologiques, comme démontré dans cette analyse. En effet, les différents axes développés, bien que non exhaustifs, en témoignent parfaitement. Chaque webdocumentaire est construit à partir d'une négociation entre des éléments d'ordre médiologique et d'ordre narratif, les décisions étant prises par une instance dont nous avons peu parlé, leurs auteurs. Ainsi, qu'il s'agisse du choix des principaux matériaux sémiotiques convoqués, de l'intensité de la projection de l'interacteur en tant que personnage intradiégétique, du type de narration (linéaire, délinéarisée, éclatée) ou encore du concept

global sur lequel il repose, tous ont un impact en termes de réception et production de sens.

Etablis sur base d'un projet précis, les choix des webdocumentaristes ne sont pas toujours orientés en vue de faciliter la réception et la production de sens par le spectateur. *Manipulations* illustre bien ce fait, les auteurs ayant privilégié une narration délinéarisée ainsi qu'une confrontation du spectateur à des sources d'informations relativement hétérogènes, avec pour objectif de le placer dans la peau du journaliste, et ce, quitte à augmenter l'effort cognitif nécessaire à la compréhension de leur œuvre. Il en est de même pour *Fort McMoney* avec l'adoption d'une narration éclatée, d'un nœud central sous forme d'un tableau de bord ou encore d'une voix off qui rappelle constamment qu'il s'agit d'un « jeu documentaire ». Tous ces éléments témoignent de la volonté des auteurs d'effectuer la ludicisation de leur webdocumentaire, celle-ci impliquant une grande liberté d'action et de navigation du spectateur.

Les choix opérés par les auteurs des deux derniers webdocumentaires, en ce qui concerne les éléments médiologiques et narratifs, témoignent également d'une volonté de conformer leur œuvre à un projet, voire à un genre particulier. Ainsi, *Voyage au bout du charbon*, qui repose sur le principe du « livre dont vous êtes le héros », renforce son appartenance à ce genre en intégrant une narration axée sur la photographie et l'écrit, et sur une exploration de l'univers diégétique, basée sur les choix de navigation de l'interacteur. En effet, c'est celui-ci qui décide du parcours à emprunter, mais également des personnes à aborder, sans oublier des questions à leur poser. Pour sa part, *Prison Valley* présente tous les archétypes du *road movie*, qu'il s'agisse du lieu où se déroule la diégèse, des longs travellings réalisés dans les plaines américaines ou d'autres éléments médiologiques développés afin de renforcer cette impression.

## Bibliographie

Aumont Jacques, Marie Michel (2001). *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Nathan, Paris.

Balpe Jean-Pierre (1990). *Hyperdocuments, hypertextes, hypermédias*, Eyrolles, Paris.

- Bénézech Marine, Lavigne Michel (2016). *Jouer le documentaire*, <http://entrelacs.revues.org/1841>
- Bihay Thomas (2012). *Le webdocumentaire : de nouvelles opportunités pour le journalisme engagé ?* Mémoire en Information et Communication, Université catholique de Louvain.
- Bolka Laure, Gantier Samuel (2011). L'expérience immersive du web documentaire : études de cas et pistes de réflexion. *Cahiers du journalisme*, n°22-23, p. 118-133.
- Charlier Philippe (1995). *Grille d'analyse de documents multimédia (CD-Rom)*, [http://sites.uclouvain.be/grems/pdf/wpapers/charlier\\_cdrom.pdf](http://sites.uclouvain.be/grems/pdf/wpapers/charlier_cdrom.pdf)
- Degand Amandine, Grevisse Benoît (2012). *Le journalisme en ligne : pratiques et recherches*, De Boeck, Bruxelles.
- Dublin Sacha (2003). *Analyse sémio-pragmatique de l'interactivité intentionnelle du CD-Rom ludo-éducatif*. Mémoire en Information et Communication, Université catholique de Louvain.
- Gantier Samuel (2016). *Scénariser le rôle et le pouvoir d'agir de l'utilisateur : vers une typologie interactionnelle du documentaire interactif*, <http://entrelacs.revues.org/1840>.
- Gauthier Guy (1995). *Le documentaire : un autre cinéma*, Nathan, Paris.
- Genvo Sébastien (2013). *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*. Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches en sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine.
- Guéneau Catherine (2006). Du spectateur à l'interacteur ? *Médiamorphoses*, n° 18, p. 68-73.
- Henley Paul (2011). Le récit dans le film ethnographique. *L'Homme*, vol. 2, n° 198-199, p. 131-157.
- Jacquinet Geneviève (1977). *Image et pédagogie : analyse sémiologique du film à intention didactique*, PUF, Paris.
- Jost François (1997). La promesse des genres. *Réseaux*, vol. 15, n° 81, p. 11-31.
- Lacelle Nathalie, Lebrun Monique (2015). Illustration du processus d'écriture hypertextuelle multimodale. *Le numérique à l'ère de l'Internet des objets, de l'hypertexte à l'hyper-objet*. ISTE Éditions Ltd, London, p. 21-35.
- Le Champion Rémy (dir.) (2012). *Le journalisme 2.0*, La documentation française, Paris.
- Marion Philippe (1997). Narratologie médiatique et médiagenie des récits. *Recherches en communication*, n° 7, p. 61-87.

Meunier Jean-Pierre, Peraya Daniel (2010). *Introduction aux théories de la communication*, De Boeck, Bruxelles.

Niney François (2009). *Le documentaire et ses faux-semblants*, Klincksieck, Paris.

Odin Roger (1984). Le film documentaire, lecture documentaristante. *Cinéma et réalités* (CIEREC, Travaux n° XLI), Université de Saint-Étienne, p. 263-278.

Odin Roger (1990). *Cinéma et production de sens*, Colin, Paris.

Young Paul, Duncan Paul (2009). *Le cinéma expérimental*, Taschen, Paris.

### **Webdocumentaires**

Bollendorf Samuel, Ségrétin Abel (2008). *Voyage au bout du charbon*, [http://www.lemonde.fr/asiе-pacifique/visuel/2008/11/17/voyage-au-bout-du-charbon\\_1118477\\_3216.html](http://www.lemonde.fr/asiе-pacifique/visuel/2008/11/17/voyage-au-bout-du-charbon_1118477_3216.html)

Dufresne David, Brault Philippe (2010). *Prison Valley*, <http://prisonvalley.arte.tv>

Dufresne David, Brothier Sébastien (2011). *Manipulations: l'expérience-web*, <http://www.francetv.fr/manipulations>

Dufresne David (2013). *Fort McMoney*, <http://www.fortmcmoney.com>

# ***Climat sous tension*, un « récit climatique » interactif engagé mêlant bande dessinée, audiovisuel et jeu**

**Justine Simon**

*Centre de recherche sur les médiations (CREM, EA 3476), Université de Lorraine  
UFR Sciences Humaines et Sociales, Ile du Saulcy, BP30309, 57006 - Metz Cedex*

*justine.simon@dynamots.fr*

*DOI:10.978.284932/1003.3 © AFDI 2017 IN\_DOI*

## **<RÉSUMÉ>**

L'analyse des dispositifs communicationnels numériques développant de nouvelles formes de narrations interactives représente un enjeu de recherche pour comprendre les différentes stratégies mises en œuvre pour toucher les publics. L'objectif de cet article est d'analyser un discours audiovisuel hypertextualisé interactif exploitant plusieurs récits présentés sous forme de bandes dessinées numériques, représentant différentes tribunes d'experts au format audiovisuel et structurés de manière ludique : il s'agit de *Climat sous tension*, pensé et réalisé dans le contexte socio-politique de la COP21 en 2015 par TV5 Québec Canada et TV5 Monde. Trois angles d'analyse sont proposés : (i) l'un concernant la composition multimédiatique du discours, (ii) le deuxième s'intéressant à la dynamique interdiscursive existant entre les récits et les discours audiovisuels liés, (iii) et le dernier étudiant les procédés interlocutifs mis en place. L'objectif est de comprendre la dimension argumentative du discours, cherchant implicitement à convaincre le lecteur de lutter contre le réchauffement climatique.

## **<ABSTRACT>**

The analysis of numeric communicationnal devices developping new forms of interactive stories represents an issue for the researchers trying to understand the various strategies implemented to touch different audiences. The objective of this article is to analyze an hypertextualised audiovisual discourse exploiting several stories presented in the form of digital comic strips, showing experts'

various forums in an audiovisual size and structured such as serious games: it deals with *Climate under pressure*, thought and realized in the sociopolitical context of the COP21 in 2015 by TV5 Quebec Canada and TV5 Monde. Three angles of analysis are proposed: (i) the first one concerning multimedia composition of the discourse, (ii) the second one focusing on the interdiscursive dynamics existing between narratives and related audiovisual discourse, (iii) and the last one studying the interlocutive processes implemented. The objective is to understand the argumentative dimension of the discourse, trying implicitly to convince the reader to fight against climate warming

#### <MOTS-CLÉS>

Discours audiovisuel hypertextualisé, Interactivité, Narrativité, Dynamique interdiscursive et interlocutive hypertextuelle, Argumentativité.

#### <KEYWORDS>

Hypertextualised audiovisual discourse, Interactivity, Narrative forms, Hypertextual interdiscursive and interlocutive dynamics, Argumentativity.

---

## 1. Introduction

La création de nouveaux dispositifs communicationnels numériques ne cesse de se diversifier afin de proposer aux lecteurs-internautes de nouveaux terrains de jeu pour s'informer, se distraire, se cultiver, etc. L'interactivité et la narrativité sont souvent les mots d'ordres de ces créations qui cherchent à toucher différents publics. L'instance auctoriale cherche, d'une part, différents moyens de plonger son public dans un espace autorisant des formes d'interactivité. D'autre part, la narrativité anime de nombreux projets de création grâce à la mise en récits de protagonistes (réels ou fictifs), pouvant exploiter différentes modalités sémiotiques (verbale – à l'écrit ou à l'oral –, visuelle, sonore, audiovisuelle, etc.). De nouvelles manières de croiser interactivité et narrativité émergent en outre dans certaines créations qui considèrent le lecteur-internaute comme un protagoniste privilégié.

L'objectif de cet article est d'analyser une de ces nouvelles formes d'écriture du discours hypertextualisé (Simon, 2015) exploitant conjointement des formes d'interactivité et de narrativité: possibilités de commenter et de partager, manipulabilité de liens hypertextes, personnalisation de l'adresse, etc. Le discours hypertextualisé – mêlant

bande dessinée, audiovisuel et jeu – qui fait l’objet de l’analyse s’intitule *Climat sous tension*. Celui-ci a été pensé et réalisé dans le contexte socio-politique de la COP21<sup>1</sup> en 2015 par TV5 Québec Canada et TV5 Monde. La réalisation a d’ailleurs été labellisée par le comité de cette conférence internationale aux enjeux environnementaux. La forme adoptée par ce discours hypertextualisé est celle du développement de six « récits médiatiques » – pour reprendre leur « formule » (Krieg-Planque, 2009) – mettant en scène six personnages dans des endroits du monde touchés par le réchauffement climatique. Le déploiement de ces récits se fait au travers de bandes dessinées numériques. Le discours hypertextualisé scénarise de plus la parole d’experts de la question climatique sur ces bandes dessinées 2.0. De nombreuses tribunes audiovisuelles d’acteurs issus des scènes politique, scientifique et associative ponctuent ainsi les récits en proposant différents parcours de lecture. Une dimension ludique est enfin attribuée au lecteur-internaute qui peut naviguer activement à l’intérieur du dispositif en faisant des choix qui influencent de façon décisive l’avenir des personnages. Cette ludicité lui donne ainsi la sensation de participer directement aux récits.

Le cœur de ce discours audiovisuel hypertextualisé interactif soulève la question de la réduction des émissions de gaz à effet de serre, en résonance avec le débat public et politique mondial. D’où notre questionnement : peut-on qualifier ce discours hypertextualisé de neutre ou d’engagé ? En d’autres termes, comment se manifeste la dimension argumentative<sup>2</sup> de ce discours ? Notre hypothèse est que *Climat sous tension* exploite différents mécanismes jouant sur la narrativité et l’interactivité qui présentent une réalité d’une manière

---

1 Conférence internationale sur les changements climatiques qui s’est déroulée du 30 novembre au 11 décembre 2015 à Paris.

2 L’argumentation dans le discours telle que le conçoit Ruth Amossy (2000) est une branche de l’analyse du discours. Elle conçoit l’argumentation comme un phénomène inhérent à tout discours. C’est aussi un modèle qui grâce à une représentation de degrés variables permet de distinguer les discours ayant une dimension argumentative de ceux ayant une visée argumentative. Tout discours, selon Amossy, tente d’influencer l’autre, de lui faire voir ou penser le monde d’une certaine façon, d’orienter le regard ou de susciter des interrogations. Certains discours ont un but argumentatif avoué (ou une visée argumentative), d’autres ont une influence inavouée, détournée, non programmée ou non délibérée (c’est leur dimension argumentative).

qui se veut neutre mais que l'orientation argumentative globale est bien prononcée et assumée. L'objectif sous-jacent est de sensibiliser le grand public aux solutions qu'il faudrait mettre en place pour lutter contre le réchauffement climatique.

Afin de répondre à cette problématique, trois angles d'analyse réinvestissant des théories et outils issus de l'analyse du discours sont proposés: (i) un intérêt est tout d'abord porté sur la spécificité de la composition multimédiatique du discours; (ii) une attention est ensuite portée sur sa dynamique dialogique interdiscursive (Volochnov, 1929/1977; Moirand, 2002) – le discours lié pouvant être appréhendé en tant que discours rapporté direct, et qui plus est, peut être considéré comme « hypermarqué » (Rosier, 2002) –; (iii) un troisième axe s'intéresse enfin aux procédés interlocutifs mis en place donnant au lecteur-internaute ce statut particulier de protagoniste pouvant agir sur le destin de la planète.

## **2. *Climat sous tension*, un discours hypertextualisé multimédiatique**

*Climat sous tension* s'apparente à une nouvelle forme d'écriture hypertextuelle permettant au lecteur-internaute de s'immerger dans la narration grâce à différents types d'enchâssements multimédiatiques. D'une part, à l'intérieur du site <http://climatsoustension.com>, le discours hypertextuel associe différents types de modalités sémiotiques (en utilisant des procédés verbaux, visuels et sonores empruntés à la bande dessinée) et jongle ainsi avec différents genres médiatiques (en développant une bande dessinée numérique, en insérant différentes tribunes d'experts au format audiovisuel comme dans un webdocumentaire et en divertissant le lecteur-internaute à l'aide de mécanismes ludiques). D'autre part, le projet *Climat sous tension* se positionne sur deux types de dispositifs médiatiques que sont le site et les réseaux socionumériques et peut être diffusé au moyen de multiples technologies (ordinateur, smartphone, tablette, etc.).



## **2.1. Climat sous tension, un projet multimédia mêlant bande dessinée, audiovisuel et jeu**

*Climat sous tension* propose au lecteur-internaute d'explorer le quotidien de six personnages aux quatre coins du monde afin de voir l'impact des bouleversements climatiques sur leur vie. Concrètement, le récit de ces personnages se fait à travers six « fictions interactives », utilisant les codes de la bande dessinée. Dans chacun de ces récits, sont intégrées des vidéos de différents experts de la question climatique. Ces vidéos sont regroupées par thématiques dans une page spécifique appelée « dossiers thématiques » et l'ensemble des personnes citées est regroupé dans la partie « intervenants » (cf. Figure 1). Le site s'inspire enfin des techniques des jeux vidéo – particulièrement de celles de la fiction interactive – permettant au lecteur-internaute d'entrer dans le projet de manière ludique.

*Figure 1. Architecture du site Climat sous tension*

### *2.1.1. Des récits sous forme de bandes dessinées numériques*

Le dispositif numérique de *Climat sous tension* a pour originalité de développer des récits sous forme de bandes dessinées numériques. Des images fixes sont accompagnées de différentes musiques et animations sonores, qui permettent de lui donner une ambiance particulière (bruit du blizzard pour le récit qui se déroule au Canada intitulé « Zizanie à l'épicerie », bruit des vagues pour le récit « De l'acidité à la mer » qui se déroule sur l'archipel de Tuvalu, etc.).

*Illustration 1. Différentes ambiances sonores (Récits « Zizanie à l'épicerie » et « De l'acidité à la mer »)*

Les dessins cadrent à la fois le lieu où se déroule l'histoire ainsi que les personnages. Les cases se superposent à une image de fond et remplissent l'écran grâce à un zoom à chaque clic. La partition tabulaire de l'écran agit ainsi sur la case, ce qui permet de concentrer le regard du lecteur-internaute sur une scène en particulier (Bonaccorsi, 2016, 113-119).

Toutes les paroles des personnages sont de plus présentées uniquement à l'écrit dans des phylactères de forme rectangulaire. Un double marquage se fait afin que le lecteur-internaute comprenne bien à qui le discours est attribué : une vignette représentant l'énonciateur est juxtaposée au texte blanc sur fond noir et l'image de l'interlocuteur est atténuée en nuance pastel.

*Illustration 2. Cases et phylactères (Récit « La vache et le pré »)*

À ce premier niveau – même si les récits exposent la subjectivité des personnages –, on peut dire que l'exploitation de la fiction dans les bandes dessinées numériques créées n'engage pratiquement pas la prise de position du projet *Climat sous tension*. L'objectif est de distraire et non de convaincre.

### *2.1.2. Insertion de tribunes d'experts au format audiovisuel*

Régulièrement, le lecteur-internaute est invité à cliquer sur des zones interactives qui jalonnent le récit. Le curseur de la souris est automatiquement placé sur ces zones au cours de la navigation. Différents objets audiovisuels constituant des tribunes d'experts sont principalement liés à ces zones et invitent à penser l'hypertextualité du récit (cf. Partie III.). L'aire scripturale visuelle – où se développe le récit – constitue en quelque sorte un « discours d'escorte » (Rabatel, 2011) visant à contextualiser le discours de l'expert et faire en sorte que le lecteur en prenne connaissance. Chaque encart constitue de plus un « signe passeur » (Souchier *et al.*, 2003), c'est-à-dire une zone activable par le clic de la souris vers le discours lié. Sur chaque encart sont mentionnés le nom de l'expert et le thème de son intervention. La vidéo de l'expert cité – qui est, quant à elle, accompagnée d'un texte de présentation de l'auteur et d'un résumé de l'intervention – correspond à un discours lié, qui s'ouvre dans une fenêtre superposée au récit.

*Illustration 3. Aire scripturale visuelle contenant une zone interactive activable et discours audiovisuel lié (Récit « Une volonté d'acier »)*

Cette deuxième pratique discursive – qui sera analysée plus en détail dans la partie suivante – ressemble aux pratiques d'écriture

journalistique, notamment utilisées par le webdocumentaire. En mettant au premier plan une finalité informative, *Climat sous tension* entend ainsi se désinvestir d'une prise de position éthique en représentant de manière neutre des tribunes qui ont toutes pour but soit d'alerter, soit de proposer des solutions au dérèglement climatique.

### 2.1.3. Procédés de ludification

*Climat sous tension* utilise enfin certains procédés ludiques. L'objectif est de faire entrer l'internaute dans un univers de jeu. Une logique véhiculaire de nature « cybermédiatique » propre au jeu vidéo (Perény et Amato, 2011, 32-34) est mise en place afin de permettre au lecteur-internaute d'entrer en interaction avec le contenu avec une perception ludique et ainsi d'avoir une répercussion sur le contenu représenté. Précisément, le jeu s'exprime à travers de « marqueurs pragmatiques » (Genvo, 2013) dans les interfaces de transition entre les chapitres des récits (Illustration n° 4). Une jauge, caractéristique des outils de mesure utilisés dans la gamification, permet au lecteur-internaute d'évaluer son « niveau de risque climatique personnel ».

*Illustration 4. Choix du lecteur-internaute influençant le baromètre de « niveau de risque climatique personnel »*

Au fil du récit, on donne au lecteur-internaute la possibilité d'exprimer un choix par rapport à la situation dans laquelle les personnages sont impliqués. Le baromètre évolue soit vers le « vert », soit vers le « rouge » en fonction des réponses. À la fin du récit, un récapitulatif des choix du lecteur-internaute est présenté. Ce bilan est confronté à un pourcentage des internautes qui ont fait le même choix et permet ainsi à ce dernier de se comparer aux réponses de la communauté.

Cette forme d'interactivité ludique – faisant partie des procédés interlocutifs analysés en dernière partie de l'article – inscrit de la subjectivité puisqu'elle invite à penser que le lecteur-internaute serait un protagoniste du changement. Cependant, ce n'est pas à travers cette dimension ludique que l'engagement idéologique de lutte contre le réchauffement climatique se manifeste. Le divertissement a au contraire pour but de neutraliser la prise de position de l'instance auctoriale.

## **2.2. Climat sous tension, un projet exploitant différents dispositifs médiatiques**

Le projet *Climat sous tension* exploite deux types de dispositifs médiatiques : le site et les réseaux sociaux numériques. Le plan d'action et de communication du projet dans sa globalité a été pensé pour s'adapter au calendrier politique de la COP21. Le lancement public du site s'est fait le 19 novembre. Le jour même, le compte Facebook a été créé, publiant un événement invitant le public à découvrir cette nouvelle « expérience interactive documentaire ». Le compte Twitter a quant à lui été créé plus tôt, le 15 avril 2015. Les publications faites en amont de l'événement politique ont à la fois eu pour but d'annoncer la sortie du site (Tweet du 21 avril 2015 : « Lancement prévu en octobre. Plus de détails au cours des prochains mois, restez à l'affût ! »), et de donner des informations au sujet de la 21<sup>e</sup> Conférence de Paris (grâce à l'usage des hashtags indexateurs « #COP21 » et « #Paris2015 »). Les comptes restent à l'heure actuelle encore actifs et permettent de valoriser les récompenses que le projet a reçues. Des accroches incitatives (cf. Partie IV.) invitent le lecteur-internaute à partager l'information relative au lancement du site et évidemment à aller sur le site (lors du jour de la terre le 22 avril par exemple, hashtagué : « #jdlt2016 »). Les deux signes passeurs de Facebook et Twitter (*Like Button* et *Tweet button*) sont présents sur le site, offrant ainsi la possibilité de partager le lien du site et de le commenter. Le lien URL du site est quasiment toujours inséré dans les publications sur les réseaux sociaux numériques. Celles-ci mettent principalement en valeur : (i) des captures d'écran du site, (ii) des citations d'experts et de personnalités politiques engagées (Tweet du 9 décembre 2015 : « « Si nous sauvons Tuvalu, nous sauverons le monde » - Enele Sosene Sopoaga, premier ministre de Tuvalu à la #COP21. Passez à l'action et essayez vous aussi d'aider Tuvalu en vous mettant dans la peau de Pai, une adolescente déchirée par le destin de son île »), (iii) des vidéos d'experts<sup>3</sup> issues du site republiées sur Youtube, (iv) et la bande-annonce du site complète ou en format GIF.

---

<sup>3</sup> Les mentions faites dans les tweets (utilisées à la fois en adresse et en mention au sens strict ; cf. Bigey et Simon, 2016) permettent de renforcer le positionnement des acteurs cités dans le site (« @fondationhulot », « @N\_Hulot », etc.).

Le positionnement sur différents dispositifs médiatiques est cohérent dans sa globalité mais laisse tout de même une spécificité à la fois au site – plus ancré dans la narration –, et aux réseaux socionumériques, qui paradoxalement donnent plus d'informations neutres et factuelles sur l'événement tout en représentant exclusivement des discours de personnes engagées dans la lutte contre le réchauffement climatique. Les créateurs du projet entendent ainsi se désinvestir d'une prise de position normative en affichant le point de vue des autres.

### **3. Dynamique dialogique interdiscursive du discours audiovisuel hypertextualisé**

La dynamique interdiscursive<sup>4</sup> de *Climat sous tension* correspond au fait qu'il est traversé par de nombreux discours antérieurs. Les plus caractéristiques sont bien évidemment les discours d'experts filmés et mis en scène au fil des récits grâce à l'hypertexte.

Ces vidéos insérées relèvent d'une énonciation objectivante, afin de garantir différents effets: effet d'authenticité de l'identité de l'énonciateur cité et du dit d'origine (*c'est bien lui* et *c'est bien lui qui a dit ceci, cela*), effet de littéralité (les propos sont recueillis tels quels, ils ne sont ni tronqués, ni transformés) et effet de crédibilité (ce qui est dit est vraisemblable, l'identité de l'énonciateur fait que l'on peut avoir confiance en ce qui est dit). Pour Laurence Rosier (2002), la citation faisant appel à l'audiovisuel correspond à une forme de « discours direct surmarqué » ou « hypermarqué » donnant un effet de surréalisme. Cet effet peut autoriser une non-prise en charge énonciative (*ce n'est pas moi qui le dit*)

---

4 Le concept de dialogisme que le cercle de Mikhaïl Bakhtine propose (Volochnikov, 1929/1977) met en évidence le fait que tout discours fait partie d'une communication continue. Le dialogisme peut se définir tel un dialogue entre plusieurs discours à l'intérieur d'une sphère commune de l'échange verbal. Plus précisément: d'une part, tout discours se caractérise par sa dimension interlocutive intrinsèque – analysée en termes de dialogisme interlocutif (Moirand 2002) – dans le sens où, il cherche à entrer en dialogue avec son public, et d'autre part, tout discours est traversé par d'autres discours – en lien avec la notion de dialogisme interdiscursif. Cette partie se consacre au dialogisme interdiscursif. Le dialogisme interlocutif est quant à lui analysé dans la troisième partie.

de l'énonciateur principal qui représente ces discours autres. Dans le site, le texte accompagnant la vidéo liée, qui présente l'énonciateur cité, peut de plus donner un effet d'autorité, dans le sens où les personnes interviewées sont expertes dans leur domaine et sont considérées comme légitimes à s'exprimer sur le sujet évoqué. Cette légitimité est renforcée dans la présentation des intervenants, qui jouissent tous d'une position d'autorité, comme par exemple : Adam Sobel, Professeur de l'Université Columbia à l'Observatoire de la Terre Lamont-Doherty et l'École d'ingénierie et de sciences appliquées ; Brice Lalonde, Conseiller spécial du Pacte mondial sur le développement durable de l'Organisation des Nations Unies, etc.

La manière dont ces discours audiovisuels hypertextualisés sont rapportés a une influence directe sur la signification globale du discours. Voyons les différentes formes d'hypertextes observées<sup>5</sup> à propos du récit « De l'acidité à la mer ». Cette bande dessinée met en scène Pai, une adolescente vivant sur l'archipel de Tuvalu, qui s'interroge sur le destin de l'île ainsi que sur son propre avenir.

Comme nous l'avons évoqué plus haut, selon nous, tous les hypertextes ont pour but de garantir l'authenticité d'une parole experte. Les hypertextes sont donc tous des hypertextes d'autorité. Certains ont en outre la particularité d'être encyclopédiques, injonctifs, persuasifs et de présupposition.

11 *hypertextes d'autorité*<sup>6</sup>, issus de neuf experts différents, sont au total insérés dans le récit « De l'acidité à la mer » – et cela quel que

---

5 Selon une analyse menée par Francis Grossmann et Laurence Rosier (à paraître), le discours rapporté hypertextualisé – ou « DRhyper » –, peut avoir plusieurs fonctions : fonction de référencement d'une source, fonction encyclopédique, fonction ludique ou encore commerciale, etc. D'après l'étude de différents corpus, Alexandra Saemmer (2015) fait une synthèse importante sur les différents types d'hyperliens (regroupés en différentes « figures de la lecture ») : hyperlien renvoyant à la source, hyperlien illustratif, hyperlien d'autorité, hyperlien comparatif, hyperlien ironisant, etc.

6 Douglas Walton et John Woods (1992) parlent à ce propos d'argumentation *ad verecundiam*, qui consiste à faire intervenir une source considérée comme fiable, mais qui reste faillible. En effet, pour Walton et Woods, une source peut toujours entrer en contradiction avec l'avis d'une autre autorité.

soit le parcours narratif choisi par le lecteur-internaute. Les arguments développés ont tous le même objectif de préservation de l'environnement. Certains sont fortement en lien avec les sujets développés dans les six chapitres du récit : il faut arrêter la surpêche (la pêche commerciale) ; il faut préserver la barrière de coraux ; il faut éduquer les gens et leur faire prendre conscience qu'on est tous concernés ; il faut adopter une consommation responsable ; il ne faut pas que l'élévation du niveau de l'eau en Polynésie continue. D'autres sont au contraire plus ou moins éloignés du récit : le dérèglement climatique est à l'origine de nombreux dégâts économiques et humains ; si on reste en dessous de deux degrés supplémentaires, l'homme pourrait réussir à s'adapter au réchauffement climatique ; il faut responsabiliser les pays industrialisés qui ne subissent pas d'impacts environnementaux alors qu'ils sont à l'origine des dérèglements – contrairement aux petites îles – ; il faut réagir rapidement ; la modification du pH de l'eau et l'augmentation de la température océanique est un problème pour les espèces animales (notamment à squelette calcaire) ; il faut faire preuve de compassion entre les nations.

Dans les différentes configurations des hypertextes créés, les discours audiovisuels liés ont une *fonction encyclopédique*. Des spécialistes de la biodiversité apportent des éléments de savoir permettant de comprendre l'environnement biologique et les bouleversements liés aux changements climatiques. On retrouve ici la finalité documentaire évoquée précédemment.

Plusieurs de ces hypertextes présentent une *injonction* (explicite ou implicite) à entrer dans une action, présentée comme seule alternative possible (exemple : « Pourquoi faut-il stopper la surpêche maintenant ? »). Ces injonctions ont pour but d'orienter fortement les décisions du lecteur-internaute dans son parcours à choix, mais également de lui faire prendre conscience de l'état d'urgence de la planète.

Certaines vidéos représentées via l'hypertexte sont de plus très subjectives. Elles exposent un point de vue sur un sujet à controverse et tentent de faire en sorte que les personnes visées adhèrent à ce point de vue (exemple du point de vue contre l'obsolescence programmée défendant une « consommation responsable »). Nous appelons ces

hypertextes, *hypertextes de persuasion*. La configuration hypertextuelle est très stratégique ici puisque l'on représente un discours autre subjectif de manière hyper-objective (*ce n'est pas moi qui le dit*).

Notons enfin l'*hypertexte de présupposition*. En pragmatique, la présupposition est une forme d'implicite inscrite dans la structure linguistique (Fuchs, 1996, 18). Elle correspond à ce sur quoi les interlocuteurs sont au courant. Deux hypertextes donnent un élément de présupposition permettant au lecteur-internaute d'interpréter la totalité du discours : un lié au co-texte (l'environnement du texte) et l'autre lié au contexte (environnement socio-politique externe au discours). Dans le premier cas – la vidéo de Catherine Potvin – le lecteur-internaute peut interpréter grâce au co-texte que Tuvalu est victime d'une injustice. Dans le second, le lecteur-internaute peut-être déstabilisé par le propos de Trinh Xuan Thuan si celui-ci ne connaît pas le contexte politique de la COP21. L'interprétation qui peut être faite de ce discours est que les Nations Unies, qui vont se rencontrer lors de la conférence internationale afin de tenter de trouver un accord commun, doivent faire preuve de compassion.

*Illustration 5. Discours audiovisuels rapportés hypertextualisés exploitant la présupposition*

Pour conclure sur cette partie, il faut insister sur le fait que la mise en liens de vidéos est le résultat d'une écriture réfléchiée mais également que les vidéos insérées ont toutes la même orientation argumentative, similaire à celle du projet dans sa globalité, qui veut sensibiliser le public aux graves conséquences du dérèglement climatique. On peut parler de stratégie de médiation dans le sens où tous les discours audiovisuels rapportés adoptent la même prise de position que celle de l'instance auctoriale.

#### **4. Dynamique dialogique interlocutive du discours audiovisuel hypertextualisé**

Nous déclinons les procédés relevant d'une dynamique dialogique interlocutive en deux catégories : d'une part, les différentes formes



d'accroches permettant de feindre le dialogue avec le lecteur-internaute, et d'autre part, les formes d'interactivité permises par le dispositif sociotechnique.

Dans le site *Climat sous tension* (1), la bande-annonce (2) et les réseaux socionumériques (3), beaucoup d'accroches interlocutives sont utilisées afin de créer un simulacre de dialogue avec le lecteur-internaute. Gantier (2015) les analyses en termes de « mode dialogique », à propos du webdocumentaire. Celles-ci font partie de la boîte à outils des professionnels de l'information médiatique : accroches élocutives (pronoms de la première personne, etc.), allocutives (pronoms de la deuxième personne, impératifs, etc.), questions, feinte du dialogue, etc.

(1) « *Une expérience interactive documentaire vous mettant aux commandes du récit climatique et du destin de 6 individus à travers le monde.* » (Extrait du site)

(2) « (...) À l'heure où nous devons agir, découvrez *Climat sous tension*, une fascinante expérience interactive. Prenez en main le destin de personnages confrontés aux changements climatiques aux quatre coins du monde. Et trouvez des solutions (Texte à l'écran synchronisé : « Que choisissez-vous ? »). Au fil de l'aventure, des experts internationaux vous aident à faire les meilleurs choix. À vous de jouer ! » (Extrait de la bande-annonce)

(3) « *Sauriez-vous convaincre un promoteur #immobilier de bâtir un gratte-ciel écolo ? Essayez : ow.ly/4mRq8X* » (Tweet du 28 juin 2016, accompagné d'une capture d'écran du récit « Tour de force »)

Ces accroches interlocutives visent deux objectifs argumentatifs sous-jacents : *sensibiliser*, en donnant l'alarme face aux bouleversements climatiques et *engager* ou *inciter à l'action*, en cherchant à modifier le comportement du lecteur-internaute, afin de le rendre plus responsable.

L'une des principales formes d'interactivité permises par le dispositif sociotechnique est ensuite le procédé de ludification évoqué plus haut : l'évaluation des réponses grâce au baromètre de « niveau de risque climatique personnel » avec une représentation visuelle d'une jauge permettant de mesurer les « bons choix » de l'internaute.

Rappelons que la forme de narration interactive *Climat sous tension* présente six récits mettant en scène six protagonistes, qui font l'objet de différents processus narratifs en fonction des choix effectués par le lecteur-internaute. Dans le scénario le plus pessimiste (les réponses vont dans la zone rouge du baromètre), le protagoniste est victime d'un processus de dégradation – pour reprendre la terminologie de Claude Bremond (1973). Au contraire, dans le scénario optimiste (zone verte du baromètre), le protagoniste est bénéficiaire d'un processus d'amélioration.

*Illustration 6. Bilan optimiste du destin de Pai (Récit « De l'acidité à la mer »)*

Précisons en outre que ce bilan est anticipé par les propositions de certains experts cités dans le récit. Le bilan ci-dessus (Illustration n° 6) est par exemple directement influencé par le discours audiovisuel de Jérôme Petit intitulé « Le corail, un allié précieux touché par le changement climatique ».

Mais, les personnages mis en scène ne sont pas les seuls protagonistes à prendre en compte. Le lecteur-internaute est lui aussi un protagoniste, qui, dans le rôle qu'il a à jouer, contribue à préserver ou dégrader l'environnement. Dans le bilan optimiste cité plus haut, on peut dire que le lecteur-internaute a fait en sorte que Pai participe à la préservation de son archipel. Le schéma narratif que l'on pourrait adapter à la succession des choix à réaliser par le lecteur-internaute serait celui-ci :

*Figure 2. Schéma narratif du protagoniste lecteur-internaute*

<b>Eventualité</b>	<b>Actualisation</b>	<b>Réussite/Echec</b>
Le lecteur-internaute fait le constat d'un état initial négatif	Il fait différents choix, grâce aux experts cités	Il améliore (ou n'améliore pas) la situation initiale

Dans ce schéma narratif, il semblerait que la réussite (ou l'échec) du processus dépende des choix du lecteur-internaute. L'interactivité permise par le dispositif socionumérique se fait en grande partie à travers cette problématique du choix.

*« L'interactivité, même rudimentaire, des hypertextes, impose au travers de la suspension temporelle entraînée par la nécessité du choix, une suspension du temps de la lecture vers un autre, celui de la décision » (Balpe, 2004)*

Et comme nous l'avons précisé précédemment, les propositions de navigation dans les fenêtres de transition sont largement influencées par les discours audiovisuels d'experts liés. Les concepteurs ont anticipé la lecture des récits en fonction des propositions formulées dans les espaces consacrés au fil des récits. Cela rejoint l'idée proposée par Jean Davallon et Yves Jeanneret (2004), qui considèrent que l'hyperlien est à la fois la trace d'une interprétation de la relation entre deux discours et l'anticipation d'une lecture réalisée par l'activation d'un lien.

Nous avons insisté, dans la partie précédente, sur le fait que tous les discours des experts cités ont la même orientation argumentative. En adoptant un point de vue qui tente de reconstituer les intentions de l'instance auctoriale (et non en étudiant les usages réels), on peut dire que tout est fait pour que le lecteur-internaute ne réponde pas à côté de la solution attendue. Qui plus est, le choix est réduit à deux réponses et ressemble de la sorte à un argument fallacieux appelé *de la fausse alternative*. L'argument de la fausse alternative consiste à proposer deux solutions, parmi lesquelles l'une est défendue et l'autre est dénoncée comme mauvaise solution. Ici, on a clairement une ironie dans le choix proposé au lecteur-internaute. Parfois les réponses proposées sont caricaturées. De plus, on est dans le bien-pensant (Illustration n° 7). Excepté dans un usage purement ludique du dispositif, il ne viendrait pas à l'idée du lecteur-internaute d'aller à l'encontre de l'orientation de tous les experts, de chercher à aller dans le rouge (la symbolique des couleurs du baromètre n'est pas laissée au hasard), ou encore de ne pas répondre comme les autres (dans l'exemple ci-dessous, 85 % des personnes ont choisi la réponse B, la réponse qui s'impose).

*Illustration 7. L'illusion du choix dans les réponses proposées au lecteur-internaute*

Ainsi, on voit comment les procédés d'interactivité peuvent se mettre au service de l'argumentativité. En faisant appel à l'ethos subjectif du lecteur-internaute, l'instance auctoriale le mène dans un projet de persuasion. Celle-ci compte sur le fait qu'en choisissant le destin des personnages, le lecteur fasse de la projection empathique. De cette manière, *Climat sous tension* pratique ce que Rosolyne Koren appelle « l'engagement neutre » (2004) – ce double jeu aux apparences neutres qui vise à responsabiliser indirectement le lecteur-internaute à propos du destin de la planète.

## 5. Conclusion

L'analyse du projet *Climat sous tension* a permis de souligner les enjeux de l'analyse du discours hypertextualisé en général en éclairant ses caractéristiques spécifiques selon trois axes d'observation : l'étude de sa dimension multimédiatique et l'analyse de sa dynamique interdiscursive et interlocutive.

L'objectif a été d'interroger la finalité de cette nouvelle forme d'écriture hypertextuelle, en termes de dimension argumentative mettant en place une tension entre engagement idéologique et neutralisation de cet engagement. L'information et le divertissement sont les deux moyens utilisés permettant de dissimuler l'orientation argumentative afin de feindre l'éloignement du débat sérieux et polémique dont il est question sur le réchauffement climatique.

*Figure 3. Récapitulatif de l'analyse du discours hypertextualisé Climat sous tension*

Au final, l'entremêlement de différentes modalités d'écriture (bande dessinée numérique, tribunes audiovisuelles hypermarquées et procédés ludiques interactifs) fait en quelque sorte émerger une forme d'un genre nouveau – qui pourrait s'appeler « jeu documentaire engagé » –, et qui vise à la fois à informer, distraire et implicitement imposer une prise de position.

## Références bibliographiques

- Amossy Ruth (2000). *L'Argumentation dans le discours. Discours politique, Littérature d'idées, Fiction*, Nathan Université, Paris.
- Balpe Jean-Pierre (2004). *Règles, contraintes, programmes*, [http://articlesdejbalpe.blogspot.fr/2013\\_07\\_28\\_archive.html?view=classic](http://articlesdejbalpe.blogspot.fr/2013_07_28_archive.html?view=classic)
- Bigey Magali, Simon Justine (2016). De l'usage des mentions par les journalistes sur le réseau socionumérique Twitter, *Actes du 4<sup>e</sup> Colloque International Médias Numériques & Communication Électronique, 1-3 juin 2016*, Éditions Klog, Mont Saint-Aignan, p. 517-528.
- Bonaccorsi Julia (2016). Sémiologie de la bande dessinée numérique. *Bande dessinée et numérique*. Paris, CNRS Éditions, p. 109-134.

- Bremond Claude (1973). *Logique du récit*, Seuil, Paris.
- Davallon Jean, Jeanneret Yves (2004). La fausse évidence du lien hypertexte. *Communication et langages*, n° 140, p. 43-54.
- Fuchs Catherine (1996). *Les Ambiguïtés du français*, Ophrys, Paris.
- Gantier Samuel (2015). Quel design d'interaction pour le web-documentaire ? Proposition de typologie interactionnelle de la production sur la décennie 2005-2015. *Le numérique à l'ère de l'Internet des objets, de l'hypertexte à l'hyper-objet*. Paris, Hermès-Lavoisier, p. 258-272.
- Genvo Sébastien (2013). Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation. *Nouvelle Revue d'Esthétique*, n° 10, p. 13-24.
- Grossmann Francis, Rosier Laurence (à paraître). Du discours rapporté au discours partagé. Analyser les usages du discours rapporté hypertextualisé. *Le discours hypertextualisé : espace énonciatifs mosaïques*. Besançon, Presses Universitaires de Franche-Comté.
- Koren Roselyne (2004). Argumentation, enjeux et pratique de « l'engagement neutre » : le cas de l'écriture de presse. *Semen*, n° 17, p. 19-40.
- Krieg-Planque Alice (2009). *La notion de « formule » en analyse du discours. Cadre théorique et méthodologique*, Presses Universitaires de Franche-Comté, Besançon.
- Moirand Sophie (2002). Entrée « Dialogisme ». *Dictionnaire d'analyse du discours*. Paris, Seuil, p. 175-178.
- Perény Étienne, Amato Étienne Armand (2011). Audiovisuel interactif. *Communications*, n° 88, p. 29-36.
- Rabatel Alain (2011). Analyse énonciative des s/citations du site d'Arrêt sur images. *Citations II, Citer pour quoi faire ? Pragmatique de la citation*. Louvain-La-Neuve, Harmattan-Academia, p. 13-36.
- Rosier Laurence (2002). La presse et les modalités du discours rapporté : l'effet d'hyperréalisme du discours direct surmarqué. *L'Information Grammaticale*, n° 94, p. 27-32.
- Saemmer Alexandra (2014). *Rhétorique du texte numérique*, Presses de l'ENSSIB, Paris.
- Simon Justine (2015). Le discours hypertextualisé : Une notion essentielle pour l'analyse du web. *Le numérique à l'ère de l'Internet des objets, de l'hypertexte à l'hyper-objet*. Paris, Hermès-Lavoisier, p. 3-20.

Souchier Emmanuël, Jeanneret Yves & Le Marec Joëlle (dir.) (2003). *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*, BPI-Centre Pompidou, Paris.

Volochinov Valentin Nikolaevič / Bakhtine Mikhaïl (1929/1977). *Le marxisme et la philosophie du langage*, Minuit, Paris.

Walton Douglas, Woods John (1992). *Critique de l'argumentation. Logiques des sophismes ordinaires*, Kimé, Paris.

### **Objet d'étude**

Site *Climat sous tension* : <http://climatsoustension.com>

Réseaux socionumériques : <https://fr-fr.facebook.com/climatsoustension/> /  
[https://twitter.com/climat\\_tension](https://twitter.com/climat_tension)

Bande annonce : [https://www.youtube.com/watch?v=Ak4CwNN\\_zu0](https://www.youtube.com/watch?v=Ak4CwNN_zu0)

# Jeu d'auteurs

## *The Beginner's Guide de Davey Wreden*

Claire Siegel et Patrice Cervellin

RIRRA 21, Université Paul-Valéry Montpellier III  
Route de Mende, 34199, Montpellier, France

claire.siegel@gmail.com  
patricecervellin@gmail.com

DOI:10.978.284932/1003.4 © AFDI 2017 IN\_DOI

### < RÉSUMÉ >

Cet article propose l'analyse esthétique des nouvelles formes d'écritures interactives dans le champ du jeu vidéo à travers l'exemple du jeu de Davey Wreden, *The Beginner's Guide (TBG)*. Jeu d'auteur en ce qu'il traite de la dimension artistique du jeu vidéo, il fait aussi état des difficultés à être un créateur. En effet, *TBG* met plutôt en scène la dialectique entre les auteurs de l'œuvre. En se déplaçant d'un point de vue sociocritique, et en dépassant les polémiques sur la question de l'auteur en littérature, ce jeu parvient à mettre en tension les différentes voix qui s'expriment à l'intérieur de ses formes : l'auteur est alors déconstruit pour apparaître comme la somme de ses références culturelles, idéologiques mais aussi des influences techniques du moteur de jeu utilisé, sans oublier ce qu'en déduit le joueur.

### < ABSTRACT >

This article offers the aesthetic analysis of new interactive writing's forms in the video game field. Davey Wreden's game *The Beginner's Guide* appears like an independent artgame: it concerns artistic dimension of gaming by induction, but also reports difficulties in being an author. Indeed, *TBG* by specific methods shows the dialectic between the multiple authors of the work. From a sociocriticism perspective, and by exceeding the polemics on the issue of "the author" in literature, this game manages to tension the different voices speaking inside the work: the author is then deconstructed to appear as the sum of its cultural and ideological references, but also technical influences as the game engine used, not to mention what the player figures out.

**< MOTS-CLÉS >**

Jeu vidéo, Artgame, Auteur, Sociocritique, Davey Wreden, The Beginner's Guide.

**< KEYWORDS >**

Videogame, Artgame, Author, Sociocriticism, Davey Wreden, The Beginner's Guide.

---

**1. Introduction**

En tant que productions culturelles et s'intégrant dans un réseau de sons, d'images, d'espaces reliés par le code et l'interaction du joueur, les jeux vidéo peuvent s'apparenter au champ audiovisuel, malgré l'ajout d'une dimension supplémentaire : celle du jouable. De plus en plus de créations vidéoludiques atteignent une certaine maturité en cherchant à s'enrichir de procédés et de problématiques qui excèdent la sphère de l'informatique et du loisir. Si l'industrie du divertissement revendique le délasserment cognitif, de nouvelles formes de jeux vidéo artistiques se donnent plutôt pour mission le réveil utopique des consciences en ranimant la question de l'auteur.

La place de l'auteur dans les théories critiques de la littérature a connu plusieurs controverses : « communication in absentia » (Compagnon, année inconnue) depuis laquelle l'intention de l'auteur est reine, mort de l'auteur barthésienne ou encore dénouement postmoderne selon lequel le lecteur est seul maître de l'interprétation, se trouvent ranimées dans ces Objets Vidéoludiques Non Identifiés (OVNI). Ceux-ci présentent une écriture complexe : le code, les images, les architectures, le son, les interactions, la narration, sont autant d'éléments minutieusement sculptés animant l'idée d'un jeu vidéo artisanal et de créations plus intimes. Ces formes expressives révèlent la volonté de certains créateurs de s'inscrire dans des formes expressives (Genvo, 2012, p. 127-133), relevant du courant de l'Artgame.

L'Artgame, bien qu'ayant fait son apparition dans les années 1970 avec les créations expérimentales de Jaron Lanier, connaît un essor depuis le développement d'Internet (Siegel, 2014, p. 512). Signifiant littéralement « l'art-jeu », il s'inscrit dans une histoire de l'art issu de Dada, des mouvements surréalistes et de Fluxus (Pearce, 2006, pp.66-89). L'une des missions de l'Artgame est de poser une analyse critique



sur la manière dont les jeux vidéo sont conçus. En effet, l'industrie vidéoludique du divertissement a tendance à instaurer des séries de recettes fonctionnelles comme en témoigne aujourd'hui la rationalisation du *game design*. Une partie du courant de l'Artgame s'intéresse à la question de la forme et propose de nouvelles manières d'écrire un jeu vidéo à travers leurs créations. La particularité de ces jeux est qu'ils s'affirment comme des œuvres culturelles et cherchent à s'inscrire dans une histoire artistique qui dépasse celles de l'informatique et des jeux vidéo. Embrassant ainsi des particularités nouvelles, il est possible de voir ces créations vidéoludiques comme des jeux d'auteur exprimant des idées originales, subjectives par un travail plastique des différents médiums connectés au cœur de l'expérience interactive.

Ces jeux d'auteur présentent une complexité du point de vue de la paternité de l'œuvre. Juridiquement, ce n'est ni le médium, ni la technique qui fait l'art mais bien l'auteur. Si la notion d'auteur est assise en littérature et dans le cinéma, elle est encore en débat dans le jeu vidéo. Par exemple, un artiste qui utilise *Minecraft* (2009) pour créer une œuvre contemplative en est-il complètement l'auteur ou en partage-t-il la paternité avec le créateur du jeu, Markus Persson ? Plus encore, l'utilisation d'un moteur de jeu ne reporte-t-elle pas la même question ? L'outil informatique porte tout autant les rhétoriques de ses auteurs<sup>1</sup>. Si l'on peut considérer ces différentes dimensions expressives dans les jeux vidéo – l'auteur de l'outil, l'auteur du jeu ou encore le modificateur du jeu -, il ne faut pas oublier de prendre en compte le joueur. Ce dernier acteur possède une place privilégiée en se faisant l'interprétant final de la création.

*The Beginner's Guide* (2015) réactualise ces problématiques en mettant en scène les différentes strates sémiotiques vidéoludiques. Davey Wreden, également créateur de *The Stanley Parable* (2011),

---

<sup>1</sup> Nous prolongeons ici l'idée de rhétoriques procédurales (Bogost, 2007) selon laquelle les procédures mises en scènes par le concepteur, ou développeur du jeu – autrement dit l'auteur - sont révélatrices de logiques et d'idées qui lui sont propres. En ce sens, les règles du jeu sont significantes pour l'auteur et elles forment ensemble des systèmes de sens, des discours portés par le jeu. Ces rhétoriques peuvent être de différentes natures : enthymème, antithèse, ou encore métaphore.

diplômé de l'USC School of Cinematic Art, démontre l'inextricable relation de chacune de ces dimensions auteuriales en proposant un jeu vidéo artistique, qui demande, pour en comprendre, le sens l'apport d'une analyse esthétique axée principalement sur la ludologie et la narratologie. Cette analyse esthétique<sup>2</sup> a pour fondation la sociocritique d'Edmond Cros. Celle-ci, en faisant remonter à la surface la question des inconscients culturels, permet de résoudre les conflits liés à la place de l'auteur. Sans être en contradiction avec l'intention et l'empreinte d'un auteur en amont, qui se répercute dans le jeu, et même au-delà au niveau algorithmique, le concept d'« idéologèmes » permet de tenir compte des différents acteurs participant au déchiffrement du sens. Ces idéologèmes sont des microsystèmes sémiotico-idéologiques intériorisés par le sujet et non questionnés. Ils sont comparables à des représentations et à des idées qui se manifestent dans les productions culturelles et révèlent les tensions idéologiques historiques et sociétales, ainsi incorporées par les créateurs (Cros, 2003, p. 165).

## **2. Le jeu comme miroir de l'âme : de l'interprétation à l'appropriation**

*The Beginner's Guide* (TBG) est traversé par la problématique de l'interprétation des voix de ses auteurs. Entremêlant plusieurs discours, il pose la question du sens de l'œuvre. À travers ces dix-sept « chapitres » - faisant ici référence à une dimension qui n'est ni vidéoludique, ni cinématographique mais bien plutôt littéraire - le joueur va découvrir chronologiquement, sur trois ans, le travail artistique d'un développeur de jeux vidéo nommé Coda. *TBG* se présente comme une œuvre autobiographique dans laquelle Davey Wreden se décharge de la paternité de son œuvre puisqu'il endosse le rôle d'un narrateur dont la mission est de donner à connaître le travail de Coda. La trame chronologique, le nom réel de Davey Wreden et son adresse électronique donnée au début du jeu sont des éléments concrets qui participent à la construction d'un mythe autour du jeu. L'histoire qui est racontée se

---

<sup>2</sup> L'analyse esthétique porte ici principalement, par souci de synthèse, sur le *game design* et le code. Elle met l'accent sur la dimension poétique en étudiant les processus de création à l'œuvre dans *The Beginner's Guide*. Pour les mêmes raisons, certains éléments sont intentionnellement laissés de côté : le personnage féminin récurrent et la symbolique du labyrinthe, proche de celle de la prison.

présente en apparence comme véridique. Chaque chapitre présente un prototype qui constitue un jeu autonome. Le fil conducteur est construit par le narrateur. Le joueur se promène à travers ces dix-sept niveaux qui contextualisent l'histoire et les commentaires critiques du narrateur dans une forme littérale de « narration environnementale » (Jenkins 2004, p.118-130).

### **2.1 La relation épistolaire de Coda au narrateur**

La relation intime entre Coda et le narrateur est de nature épistolaire, à la différence que ce ne sont pas des lettres qui sont envoyées mais des jeux. Coda ne semble s'adresser au narrateur que par l'envoi de prototypes. Le narrateur apparaît comme un interlocuteur privilégié, possiblement le seul à avoir accès à ces créations. Il lit alors ces jeux comme on lirait une lettre pour comprendre quels discours sont tenus par Coda.

L'introduction du jeu présente l'une des premières créations de Coda. Il s'agit de la modification d'un niveau de *Counter Strike*. À l'intérieur de ce décor du Moyen-Orient, reconnaissable pour les joueurs, Coda dépose de grands cubes bariolés, souvent utilisés en programmation comme un objet *place holder*, c'est-à-dire créé à des fins fonctionnelles en attendant d'obtenir une meilleure forme graphique. Ces cubes de couleurs, abstraits, viennent rompre l'immersion du joueur. Ils sont, selon l'interprétation du narrateur, semblables « à une carte de visite de leur créateur ». Cette hypothèse représente le point de départ du jeu et initie l'analyse critique du narrateur à propos des jeux de Coda. Par ces jeux, le narrateur cherche à accéder à Coda en prenant appui sur les formes et les rhétoriques déployées.

*Illustration 1 – Introduction, TBG, Davey Wreden*

### **2.2 L'omniprésence du narrateur**

Puisque la relation entre Coda et le narrateur est privilégiée, le joueur accorde de la légitimité à ce dernier pour interpréter les jeux. Son discours est comme un filtre : il vient commenter le parcours. La présence du narrateur est si forte que le jeu s'efface derrière ses propos. Le

déplacement en 3D n'a finalement d'importance qu'en conséquence des propos du narrateur. Le joueur se laisse guider au point d'être dépourvu de toute liberté. Il est semblable à un amateur d'art équipé d'un casque Audio-Guide. Cette confiance est renforcée par la nature première du narrateur qui est hétérodiégétique. Les prototypes possèdent une unité en eux-mêmes : le joueur pourrait les explorer sans être guidé.

Pourtant, le narrateur en étant le seul interlocuteur de Coda, en compilant et en ajoutant son commentaire aux différents prototypes, s'inclut dans l'histoire. Il est donc également homodiégétique. Cette double tendance du narrateur crée une ambiguïté considérable. Sans recherche<sup>3</sup>, il est difficile de dire ce qui tient de la fiction ou ce qui est véridique. Plus encore, le narrateur modifie les jeux de Coda. De nombreuses énigmes sont irréalisables, pénibles ou sans solution. Le narrateur supprime alors des pans entiers des jeux de Coda en offrant des raccourcis, mais surtout en pervertissant l'expérience ludique première. Le joueur est destitué de son pouvoir d'interprétation et d'expérimentation. Au lieu de la « co-construction » classique du sens entre les rhétoriques du *gameplay* et le joueur (Genvo, 2005, p. 7-9), ici, le narrateur se positionne comme un méta-joueur, prenant ce dernier en main et lui apposant sur le nez des lunettes sémiotiques dont le but est d'épuiser le sens de ces jeux.

### ***2.3 La destitution du narrateur : reflet des problématiques de la construction du sens***

L'obsession du narrateur le conduit finalement à s'approprier les jeux de Coda. Il en tire satisfaction lorsque les joueurs lui font des retours positifs. Il prend des libertés quant aux modifications qu'il effectue. C'est notamment le cas des lampadaires. Ces éléments sont placés systématiquement en fin de niveau à partir du chapitre VII « Down ». Ils représentent la destination à atteindre et semblent réinjecter un certain

---

<sup>3</sup> Davey Wreden n'a, à ce sujet, laissé aucun commentaire à notre connaissance concernant *TBG*. Le jeu est sorti sans un bruit *marketing* sur la plateforme STEAM. Seuls quelques *designers* ont eu accès au jeu en avant-première et ont témoigné sur différents sites.

conformisme aux codes industriels du jeu vidéo<sup>4</sup>. Ces objets symboliques – la lumière représentant la connaissance – sont présentés au joueur comme faisant partie du travail de Coda. La nécessité de rendre jouables les prototypes de Coda montre l'œuvre d'une certaine « fabrique de consentement » (Fortin, 2013, citant Chomsky et Herman, 2008) sur la forme et la définition des jeux vidéo. Les lampadaires ont pour fonction de chasser l'abstraction et l'étranger. Le joueur apprend leur facticité lors du chapitre XVI « Tower ». Dans ce chapitre pour la première fois, la parole est donnée à Coda sous la forme d'une lettre projetée sur les murs d'une galerie, renforçant le caractère épistolaire de leur relation.

Ce dernier chapitre fait l'effet d'un couperet dans l'immersion du joueur : l'interprétation du narrateur ne serait finalement que le reflet de sa propre subjectivité, un reflet de soi (Triclot, 2011, p. 212) dans la manière d'activer et de comprendre les rhétoriques à l'œuvre. Le narrateur est alors destitué de sa posture dominante. Il n'est plus au sommet du panoptique mais mis face à l'étrangeté de sa mission. Le joueur sera enfin libéré de l'interprétation du narrateur dans l'épilogue.

*Figure 1, Enchevêtrement des différentes strates sémiotiques de TBG*

### **3. Repenser le jeu vidéo comme une nouvelle forme d'écriture interactive : posture de la *semiosis*, de l'injouable et de la symbolique**

Si la thématique de l'interprétation est prédominante, elle n'est pas la seule présente dans *TBG*. Maintenant que la structure d'ensemble du jeu a été posée, c'est dans le détail de l'interprétation du narrateur que l'analyse va se porter. Celle-ci est révélatrice des difficultés rencontrées dans la création de jeux vidéo qui sortent des carcans habituels, en s'affirmant d'une autre posture : celle de la *semiosis*, de l'injouable et de la symbolique.

---

<sup>4</sup> Les codes classiques du jeu vidéo sont nombreux mais la boucle de jeu de l'Objectif-Challenge-Récompense (Albinet, 2010, p. 105) semble représentative de la structure répétée dans l'industrie. Ajouter des lampadaires peut alors s'apparenter à un objectif – trouver le lampadaire – mais aussi à une récompense inhérente.

### **3.1 Décrypter plutôt qu'agir : les architectures rhétoriques à l'œuvre dans TBG**

Les jeux vidéo sont habituellement compris depuis la spécificité d'une rhétorique du *gameplay* (Davidson, 2003) (Triclot, 2015) ou « ludosis » (Maÿra, 2008, p. 19). Pourtant, *TBG* déjoue, par ses procédés, l'idée selon laquelle les jeux vidéo ne font sens que d'après leur activation et leur interaction par le joueur. La *ludosis* s'oppose à ce que Maÿra appelle la *semiosis*, c'est-à-dire « une création de sens basée sur le décodage de messages ou de médias de représentations ».

Le jeu vidéo est ici saisi dans une autre dimension, à savoir celle du sens symbolique. Chaque élément apparaît comme un signe à décrypter, potentiellement intentionnel et révélateur d'un message de la part de l'auteur. La posture du joueur est alors profondément modifiée. Il ne s'agit plus de rechercher ce qui est activable dans l'image, mais plutôt pourquoi ceci est activable. En déplaçant l'appréhension du jeu vidéo de la *ludosis* vers un statut hybridé de *semiosis*, le narrateur défend par induction un jeu vidéo d'une autre grammaire. En limitant le joueur dans ses faits et gestes et en lui faisant porter des lunettes grossissantes et lourdes de sens, *TBG* ouvre paradoxalement le potentiel du médium vidéoludique : l'orientation du regard du joueur a valeur d'apprentissage à décrypter les rhétoriques et les symboles à l'œuvre. Le jeu s'inscrit alors pleinement dans le courant de l'Artgame d'après la définition qu'en donne Tiffany Holmes (2002, p. 46).

*Les jeux vidéo traditionnels offrent de sérieux défis qui reposent sur une coordination œil-main ; les artgames ont tendance à créer un défi plus cérébral, car le joueur doit manœuvrer dans le jeu tout en cherchant à comprendre le message conceptuel qui s'y cache.*

### **3.2 TBG comme l'allégorie psychologique du mal-être de Coda**

Le travail d'interprétation du narrateur révèle une part de l'identité de Coda qui s'affirme plus qu'elle ne s'infirme dans le dernier chapitre. Celui-ci se concentre autour de différentes situations exprimant l'état d'esprit du développeur. Principalement, le thème récurrent des jeux de

Coda est celui de la prison<sup>5</sup>. Le joueur se trouve enfermé et doit trouver le moyen de s'échapper. Très souvent des rhétoriques par l'échec sont utilisées (Lee, 2003) : c'est le narrateur qui permet au joueur de résoudre l'ensemble des énigmes. L'évolution des mécaniques mises en place semble alors correspondre à l'état mental de Coda. Plus la difficulté est élevée ou impossible, plus Coda est présenté comme se renfermant sur lui-même. Pourtant, selon le narrateur, si les jeux sont là c'est bien que Coda souhaite se dévoiler. L'exemple du chapitre IV « Stairs » présente une rhétorique simple et significative : le joueur gravit des escaliers. Plus il avance, plus sa vitesse de déplacement ralentit jusqu'à un rythme très lent. Le narrateur propose au joueur un raccourci permettant d'accélérer la vitesse de déplacement de l'avatar. En haut des escaliers se trouve une porte ouverte conduisant à un espace intime où flottent les idées de créations ludiques de Coda. Il faut persévérer pour rencontrer Coda.

Si les prototypes de Coda expriment un malaise social, ils sont aussi une manière thérapeutique de mettre à distance des situations angoissantes. L'allégorie de la porte récurrente est révélatrice. Ce puzzle présente au joueur l'énigme suivante : il peut activer un levier pour ouvrir ou fermer la première porte. Derrière, se trouve un espace noir présentant une seconde porte sans levier pour l'ouvrir. Le joueur doit accepter de s'enfermer dans l'espace noir pour découvrir, au dos de la première porte le deuxième levier permettant d'ouvrir la seconde porte. Ce mécanisme est réutilisé et connaît des variantes. L'espace noir est remplacé par un espace clos : une maison dans laquelle il faut faire le ménage au chapitre X « House ». Il finira par tourner au cauchemar au chapitre XVI exprimant la relation conflictuelle du narrateur et de Coda : le joueur s'enferme mais aucun levier ne permet de sortir. Le narrateur propose d'interpréter la porte comme un lieu de transition entre d'un côté le passé, au centre un non-lieu qui permet de faire le vide, et de l'autre côté la seconde porte qui mène vers l'avenir.

---

<sup>5</sup> C'est le cas du chapitre IX « Escape » en particulier, mais on retrouve aussi ce thème au chapitre VII « Down » et 12 « Theater ». Plus généralement, le joueur se trouvant dans des enclaves (lieux clos ou similaires), il est possible de considérer que chaque puzzle retranscrit le sentiment d'être enfermé et de rechercher la sortie.

*Illustration 2 – Introduction, TBG, Davey Wreden*

S'il ne s'agit que d'éléments épars, l'ensemble de *TBG* est construit sur une modalité symbolique poussant le joueur à rechercher le sens du jeu. Ici le joueur n'est pas seul roi de l'interprétation. Il s'inscrit dans une relation de construction de sens ambiguë et difficile qui le conduit dans une posture allant au-delà de la *ludosis*. *TBG* met en place un jeu qui va au-delà du jeu, au-delà de l'histoire, poussant à la recherche du sens.

**4. Un jeu entre plusieurs auteurs : dialectique du sujet culturel**

*TBG* révèle dans sa structure complexe une maîtrise du médium vidéoludique et s'affirme comme un jeu d'auteur en ce qu'il délivre un message au joueur en dehors des logiques traditionnelles de consommation. Le jeu s'apparente à une autopoïèse. La mise en scène de Coda est une manière de se mettre à distance dans un procédé quasi-schizophrénique pour comprendre les intentions qui animent le travail de Davey Wreden. En notation musicale le symbole de coda, qui ressemble à un cercle barré, est employé comme une marque de navigation d'une manière semblable à l'indication *Dal Segno*. L'expression *Al Coda* indique qu'une fois arrivé à cet endroit durant l'exécution finale, l'interprète doit sauter immédiatement à la section séparée marquée avec un symbole de coda. Il indique bien souvent la fin. Ce symbole est utilisé comme icône de démarrage du jeu. Ici Coda apparaît comme un point final permettant à Davey Wreden de tourner la page, de fermer un chapitre de sa vie. Plus que la problématique de l'interprétation c'est aussi celle des différentes voix à l'œuvre dans le jeu que tente d'analyser Davey Wreden en se positionnant comme un « sujet culturel » (Cros, 2003, p. 105). Ce concept sous-tend l'idée selon laquelle lorsqu'un sujet s'exprime, il ne peut parler de son seul point de vue. Il est toujours pris dans une vision du monde qui est celle d'un groupe culturel. Ainsi un auteur, qu'il s'agisse d'un auteur de productions plastiques, ou d'autres natures, doit toujours être resitué dans une totalité englobant idéologies dominantes, culture environnante, logiques de productions, outils techniques, etc.

Par conséquent, c'est bien plutôt de plusieurs auteurs dont parle *TBG*, hors de tout « mythe classique » et de la starification que l'on peut



retrouver dans le milieu du jeu vidéo (Coville, 2013). Peut-être plus encore que de parler d'un « jeu d'auteur » comme l'on pourrait parler d'un film d'auteur, celui-ci révèle le « jeu », autrement dit la dialectique, entre les différentes voix qui s'immiscent dans la production audiovisuelle interactive : un jeu d'auteurs.

#### **4.1 Redonner la paternité de *TBG* à Davey Wreden : Davey Wreden est Coda**

Dans *TBG*, le narrateur rappelle un procédé utilisé dans le jeu *The Stanley Parable* qui a fait le succès de Davey Wreden. L'énigme de la porte est, elle aussi, riche de sens en la comparant au premier jeu du concepteur. *The Stanley Parable* est né de l'idée de deux portes, conduisant au choix, et permettant une série d'embranchements et donc de possibilités. Cette symbolique, qui appuie l'idée de transition, est inscrite dans les inconscients culturels et dans la mythologie romaine. Le dieu Janus, dieu des portes et du choix, est représenté par deux faces : l'une tournée vers le passé, l'autre vers l'avenir. Il en va de même des deux portes de *TBG*. Celles-ci sont semblables aux deux visages de Janus sous une forme plus contemporaine : elles sont aussi semblables à la dualité entre Coda et le narrateur.

Ces deux jeux montrent une continuité de certains éléments caractéristiques du travail de Davey Wreden. Selon nous, *TBG* traite de *The Stanley Parable*, pas du jeu en lui-même, mais de ce qui a pu englober sa création et son succès. Le jeu se présente alors comme une sorte d'expiation thérapeutique envers joueur, concepteur, presse, mais aussi envers soi-même. En effet après le succès de *The Stanley Parable*, Davey Wreden confesse avoir connu une dépression majeure provoquée par une contradiction interne entre le développement excessif de son ego, encouragé par des retours positifs sur son travail, et un besoin de reconnaissance sans fin. La conférence de l'Université d'Aalto de Davey Wreden fait état de révélations intimes telles que : « J'étais seul, vraiment, vraiment seul » « C'est semblable à une drogue. Vous la prenez pour ne pas vous sentir horrible. » « Je voulais être reconnu, aimé et adulé ». On retrouve également un *comic strip* accompagné d'un texte de Davey Wreden sur le « galactif-cafe.com » qui fait état de sa dépression et de sa

réaction lorsque *The Stanley Parable* a été nommé « Game of the Year » : « [...] pour une raison inconnue, je continuais à rechercher de manière viscérale UNE VALIDATION. »

Cette dualité se retrouve à la fois chez Coda et chez le narrateur, chacun mettant en tension des formes proches du narcissisme et du syndrome de l'imposteur. Celles-ci se retrouvent également dans un court-métrage antérieur de Davey Wreden réalisé durant ses études de cinéma à Los Angeles<sup>6</sup>. Le narrateur est alors un moyen réflexif de commenter ses propres créations par mise en abîme.

#### **4.2 La métaphore de la machine comme ultime tension sémiotique**

Chez Coda, le syndrome de l'imposteur apparaît dans la dernière thématique explorée, à savoir celle de la machine. Ce thème est prédominant dans *TBG* et est lié à celui de la prison : Coda est prisonnier de la machine. Celle-ci fait à la fois référence au moteur de jeu utilisé pour développer *TBG* et au moteur créatif. L'approche ascendante de conception – *bottom-up* – utilisée par Coda consiste en un bricolage chaotique offert par les possibilités de l'intergiciel Source de Valve Corporation. La création *bottom-up* s'oppose à la création dite *top-down* descendante qui part d'une intention ou d'une idée prédéfinie de ce que l'on souhaite réaliser et où l'outil est choisi, manipulé ou détourné afin d'arriver à cette idée première. En *bottom-up*, la création est en partie dirigée par les possibilités du logiciel. Cette approche laisse planer l'ambiguïté quant aux intentions qui ont animé cette création. Bien souvent, l'approche *bottom-up* conduit les développeurs à un déterminisme technique pour se concentrer sur la fonctionnalité : le sens est pris en compte *a posteriori* comme s'il était possible de dissocier l'un de l'autre.

---

6 « *A Film by Davey Wreden* » montre un procédé similaire à *TBG* consistant à montrer l'envers de la création du court-métrage. Le spectateur se retrouve plongé alors dans une fiction, sans en connaître les limites. Ce court-métrage met en scène sa vie avec l'espoir d'obtenir une image réelle de son identité. L'ensemble du film joue sur l'ambiguïté entre fiction et réel. Les multiples dimensions de Davey Wreden représentées comme réalisateur, cameraman, commentateur et acteur sont tout à fait semblables au procédé utilisé dans *TBG* dans lequel Davey Wreden est à la fois développeur, narrateur et joueur.

Coda fonctionne en créant des séries de prototypes qu'il jette ou réutilise. Le narrateur nous apprend d'ailleurs que la corbeille du bureau virtuel de Coda est renommée en « dossier de jeux importants ». Chaque idée valable qui émerge de ce bricolage se trouve répétée en soignant toujours plus sa symbolique potentielle. La place du moteur de jeu est donc prédominante dans le travail de Coda. Son approche du jeu vidéo fait apparaître un doute quant aux intentions qui ont animé ses créations : s'agit-il du logiciel qui incite à créer cette mécanique de jeu dans ce contexte ? Ou bien peut-on y voir la résurgence d'une empreinte personnelle ou culturelle non-consciente ?

#### 4.2.1 *La machine qui murmure à l'oreille du créateur*

Au chapitre I « Whisper », la machine murmure à l'oreille du créateur. Elle est source de créativité. À la fin du niveau, le joueur doit se sacrifier dans un champ électrique. Au lieu de sa mort, un *glitch*<sup>7</sup> apparaît. Le joueur est élevé dans les airs et rappelle l'élévation de l'âme. Ce *glitch* apparaît comme un moment de rupture, l'apparition de « quelque chose d'humain dans un système chaotique » : l'interprétation du code, autrement dit le mode d'exécution du programme, semble par un moyen divin connecté à son créateur. Ce *glitch* « humain » représente pourtant l'imprévu créatif et technique, autrement dit une forme de création due au hasard qui n'est pas sans s'inscrire dans l'histoire de l'art, comme les procédés surréalistes, l'écriture automatique, ou encore dans l'expressionnisme abstrait. Le travail de Jackson Pollock, par exemple, et sa technique du *dripping/pouling* qui consiste à laisser tomber des gouttes de peinture sur sa toile, apparaît comme une comparaison intéressante, voire comme une référence implicite, volontaire ou non, dans le travail de Davey Wreden comme en témoigne la peinture présentée au chapitre VIII « Notes ».

---

7 Un *glitch* signifie une défaillance, un bogue, de nature électronique ou électrique. Ce terme très employé dans les jeux vidéo concerne souvent le comportement erroné d'un objet (par exemple : un passage au travers des murs, une téléportation inattendue, etc.). Très à la mode, le *glitch* constitue aujourd'hui un procédé esthétique en art numérique.

*Illustration 3 – “Notes”, TBG, Davey Wreden*

Au chapitre XIII « Mobius », la machine à murmure réapparaît de nouveau en état d’alerte. Pour la sauver, il faudra dire quelque chose d’« honnête ». Coda est en réaction face aux facilités et aux idées offertes par Source : il souhaite arrêter de se cacher derrière un travail dont il possède à demi la paternité. Coda a également épuisé les possibilités du logiciel : cette maîtrise du moteur de jeu apparaît dans de petits détails narcissiques à l’intérieur des jeux<sup>8</sup>.

#### 4.2.3 S’émanciper de la machine

En avançant de plus en plus dans le temps, le joueur atteint le cœur de l’intimité de Coda. Il rencontre alors la machine au chapitre XIV « Machine ». Elle est accusée de produire des « jeux toxiques » : elle pervertit le travail de Coda. La machine présente trois points sur le devant. Ces trois points font partie des éléments non interprétés par le narrateur que l’on retrouve disséminés dans l’ensemble des chapitres. Ils ressemblent à une signature de la part de Coda. De nombreux débats concernant les trois points se retrouvent en ligne sur des forums. Plusieurs joueurs ont découvert qu’ils apparaissaient aussi dans *The Stanley Parable* dans un endroit inaccessible sans détourner le code. Il semble bien alors qu’ils soient la signature de Davey Wreden. Nous posons l’hypothèse que ces trois points correspondent aux trois axes du logo de STEAM, la plateforme de Valve Corporation – qu’il s’agisse d’un acte inconscient, d’un idéologème présent chez le concepteur, ou d’une symbolique volontaire. Deux raisons semblent confirmer cette idée. La première est l’admiration de Davey Wreden pour le studio Valve. Il développe ses jeux avec le moteur du studio – Source – car *The Stanley Parable* constitue au départ un projet portfolio visant à postuler chez Valve. La deuxième raison est l’obsession de Davey Wreden pour

---

<sup>8</sup> Sur cette idée de la maîtrise, l’article « Psycho-matériel Geographies of 3D Spaces and The Beginner’s Guide by Davey Wreden », Robert Yang, qui est l’un des développeurs ayant reçu en avant-première le jeu, est essentiel. En allant dans le code de *TBG* il montre l’envers de certaines constructions de Davey Wreden. Celles-ci font preuve d’une impertinente complexité volontaire afin de montrer au cœur de l’architecture créée un détournement des facilités premières proposées par le moteur Source.

la compréhension de ce qui anime ses créations. « Être honnête » c'est comprendre « pourquoi » un jeu est créé (2015). Pour lui, il n'y a qu'en révélant et en comprenant ces raisons profondes qu'il est possible de s'émanciper de l'insécurité qui enveloppe ses créations.

*Illustration 4 – Les trois points et leur lien avec la machine, TBG, Davey Wreden*

Davey Wreden pousse le joueur à détruire la machine, à détruire les jeux symboliquement en tirant à l'aide d'une arme à feu dans le décor. Le décor disparaît pour faire apparaître une toile blanche, vierge appelant à de nouvelles créations. Cet acte destructeur est une tentative vaine de faire taire les différentes voix à l'œuvre dans son travail, celles des différents auteurs : des références techniques, culturelles ou idéologiques.

## 5. Conclusion

*The Beginner's Guide* est comme son titre l'indique un guide pour apprenti développeur. Il est traversé de questionnements sur ce qu'est être un créateur de jeux vidéo. Œuvres à plusieurs voix, il apparaît comme un jeu d'auteur(s) dans une double acception : à la fois œuvre de maturité de Davey Wreden et du jeu vidéo, et à la fois lutte et prise de conscience de la dialectique entre les différents pères présents dans chaque création.

Après avoir symboliquement tué la machine et réussi à faire taire le narrateur, l'épilogue de *TBG* met en scène une paix trouvée en faisant de ce jeu entre plusieurs auteurs quelque chose de fondamentalement humain. Utilisant les symboliques du voyage et du chemin parcouru – la gare, le train –, le jeu transporte le joueur dans un désert habité par d'étranges blocs noirs. Ce désert est un espace évocateur de l'introduction du jeu – *Counter Strike* – mais aussi de la célèbre séquence d'ouverture de *2001 L'Odysée de l'espace* de Stanley Kubrick. Les blocs *place holder* bariolés sont remplacés par des monolithes noirs. Par cette référence, Davey Wreden affirme un jeu vidéo dont l'écriture interactive est garante de sa dimension artistique en se comparant au grand maître du cinéma. Familier de l'œuvre de Kubrick, Davey Wreden met en scène

dans cet épilogue une symbolique de l'humanité<sup>9</sup>. La référence explicite au monolithe noir dans *The Stanley Parable* nous pousse vers cette interprétation. Dans l'un des choix, le joueur se trouve face au « jeu du bébé ». En y jouant quatre heures, le monolithe apparaît se présentant comme étant « l'essence divine de l'art ». De par ses études de cinéma, il est probable que Davey Wreden soit familier de l'œuvre de Kubrick. Ainsi les blocs présents dans le décor de *Counter Strike* deviennent par transposition eux aussi l'essence divine de l'art : ils représentent les modifications du créateur, sa trace, son intention mais aussi ses influences.

De son propre témoignage, Davey Wreden souligne le fait que les concepteurs de jeux vidéo, dans la majorité des cas, refusent de révéler au joueur leur humanité pour se dissimuler derrière des standards industriels *mainstream*, faits de non-sens, de violence, et de comportements stéréotypés dédiés exclusivement au divertissement. Les environnements proposés mettent toujours plus de distance entre les joueurs et les auteurs. Davey Wreden défend l'idée d'un jeu vidéo plus humain, non plus seulement celui d'un média, mais bien d'un médium artistique par lequel il est possible de révéler ses blessures (Wreden, 2015). Les monolithes sont là comme pour donner cet ultime enseignement, celui d'un « concepteur éclairé » (Flanagan, Nissebaum, 2014, p. 20) dont la jouabilité, le *fun*, la facilité n'est plus l'horizon fondamental du jeu vidéo. *The Beginner's Guide* apparaît bel et bien comme un guide vers une nouvelle forme d'écriture vidéoludique venant embrasser les différentes strates audiovisuelles qui le composent. Ce jeu expérimente, détourne et remet en cause la vision unique et industrielle de ce qu'est un jeu vidéo. Ici, c'est l'une de ses dimensions, peu utilisée, qui est mise sur le devant de la scène, celle de la *semiosis*, au risque de perdre la stimulation émotionnelle du joueur. *The Beginner's Guide* ose alors l'impensable : mettre au cœur des jeux vidéo l'injouable. Il ressort alors de ce jeu d'auteur(s), une nouvelle temporalité dont les conséquences concernent à la fois l'évolution des procédés d'écriture dans le mariage

---

9 D'après les différentes interprétations, le monolithe de Stanley Kubrick représente une connaissance absolue qui traverse les âges. Il est particulièrement lié à l'humanité puisqu'il vient marquer par ses apparitions des temps essentiels de son évolution. La première apparition symbolise le passage du singe vers l'homme (Bourmeyster, 1994, p. 230-239).

des sphères audiovisuelle et interactive, mais aussi à la fois sur le plan culturel, par la remise en cause du domaine du divertissement. Au lieu de coloniser le temps de cerveau disponible, les jeux vidéo, dès lors qu'ils se situent dans une écriture riche de l'hybridation de techniques artistiques et notamment de la *semiosis*, pourraient-ils, au contraire, offrir le temps de mettre à distance et de penser la société contemporaine ?

## Bibliographie

Albinet Marc (2010), *Concevoir un jeu vidéo*, Paris, FYP.

Barthes Roland, « La mort de l'auteur », *Le bruissement de la langue*, Essais critiques IV, Paris, Seuil, 1984.

Barthes Roland, *Le Degré Zéro de l'Écriture*, Paris, Seuil, 1972.

Bogost Ian (2007), *Persuasive Games, The expressive power of videogames*, Cambridge, MIT Press.

Bourmeyster Sacha (1994), *Georges Yatrides et son siècle – L'anti Picasso*, Paris, Lumière et Espace.

Chomsky Noam, Edward Herman (2008), *La Fabrication du consentement : de la propagande médiatique en démocratie*, Paris, Agone.

Compagnon Antoine (année inconnue), « Théorie de la littérature : qu'est-ce qu'un auteur », séminaire Université Paris IV-Sorbonne, <http://www.fabula.org/compagnon/auteur.php>.

Coville Marion (2013), « Dixième art, jeu d'auteur : quelle politique de représentation des jeux vidéo en tant que création et pratique artistique », Actes du colloque Artgame/Game Art, RIRRA 21, Université Montpellier 3 : <https://drive.google.com/file/d/0BwZiiduR9pBQOVRXNXVUVFtT1k/edit>.

Cros Edmond (2003), *La Sociocritique*, Paris, L'Harmattan.

Flanagan Mary, Nissebaum Helen (2014), *Values at Play in Digital Games*, Cambridge, MIT Press.

Fortin Tony (2013), « Les jeux vidéo, joujoux idéologiques », *Le Monde* : [http://www.lemonde.fr/culture/article/2013/12/20/les-jeux-video-joujoux-ideologiques\\_4337497\\_3246.html](http://www.lemonde.fr/culture/article/2013/12/20/les-jeux-video-joujoux-ideologiques_4337497_3246.html)

Franklin Chris, "The Beginner's Guide", *Errant Signal*: <http://www.errantsignal.com/blog/?p=837>.

- Genvo Sébastien (2005), « L'expression vidéoludique », in. *Le game design des jeux vidéo, approches de l'expression vidéoludique*, sous la direction de Sébastien Genvo, Paris, L'Harmattan, p. 7 – 23.
- Genvo Sébastien (2012), « Comprendre et développer le potentiel expressif des jeux vidéo ». Revue *Quand Jouer c'est communiquer*, Paris, Hermès, CNRS Éditions, coordonné par Lafrance Jean-Paul et Olivieri Nicolas, p. 127-133.
- Graft Kris, "Creativity as an open question : random thoughts on The Beginner's Guide" Gamasutra, 2015.
- Holmes Tiffany (2003), « Arcade Classic Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre », Art Institute of Chicago, MelbourneDAC2003, p. 46-52. <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Holmes.pdf>.
- Jenkins Henry (2004), « Game design as narrative architecture », in WARDRIP-FRUIIN Noah, HARRIGAN Pat, *First Person, New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 118-130.
- Kalman Samantha, England Liz, "the game dev letters: A series on The Beginner's Guide", Gamasutra, 2015.
- Kilduff-Taylor Paul, "The Beginner's Guide to Interpretation", Gamasutra, 2015.
- Lee Shuen Shing (2003), « I lose, Therefore I think », in. *Game Studies, the international journal of computer game research*, vol.3, issue 2, décembre 2003. <http://www.gamestudies.org/0302/lee/>.
- Mäyrä Frans, *An Introduction to game studies, Games and Culture*, Londres, Sage Publications, 2008.
- Pearce Celia (2006), « The Aesthetics of Play ». Revue *Visible Language*, supervisée par Ken Firedman et Owen Smith, p. 66-89.
- Schrank Brian, *Avant-garde videogames, playing with technoculture*, Cambridge, MIT Press, 2014.
- Siegel Claire (2014), « Valeurs et représentations au cœur du processus de gamification, Approche sociocritique des symptômes d'une société du jeu total par trois de ses formes : serious games, Games For Change et artgames ». Revue *Interfaces numériques*, vol. 3, n° 3, p. 497-519.
- Sharp John, *Works Of Games*, Cambridge, MIT Press, 2015.
- Triclot Mathieu (2015), « Mathieu Triclot : pour une philosophie politique des jeux vidéo », Revue *Agir par la culture* : <http://www.agirparlaculture.be/index.php/medias/295-mathieu-triclot-pourune-philosophie-politique-des-jeux-video>
- Wreden Davey (2015), « Playing Stories », Games Now, Aalto University, Helsinki.



Yang Robert (2015), « Psycho-material geographies of 3D spaces and The Beginner's Guide by Davey Wreden et al »: <http://www.blog.radiatordebacle.us/2015/10/the-beginners-guide-by-davey-wreden-et.html>.



# Quand le jeu (sérieux) nous (ra)conte des histoires

**Marine Bénézech**

*Lara-Seppia, Université de Toulouse, UT2J, France*

*mbenezec@univ-tlse2.fr*

*DOI:10.978.284932/1003.5 © AFDI 2017 IN\_DOI*

## < RÉSUMÉ >

Parmi les serious games disponibles sur Internet, nous remarquons qu'un grand nombre d'entre eux placent non seulement l'utilisateur face à un jeu doté d'une intention dite « sérieuse » mais l'amènent également à se plonger dans une histoire. L'objet de notre étude est de caractériser les modalités d'écriture de ces serious games et de comprendre les structures et l'articulation entre leurs trois dimensions narratives, ludiques et sérieuses.

## < ABSTRACT >

*A large range of the serious games from the Internet help their users to project themselves into a story over and above putting them in front of a "seriously intended" game. The main goal of our study is to specify serious games writing methods and to both understand their structures and the joint between their three dimensions: narrative, playful and serious.*

## < MOTS-CLÉS >

Serious games ; audiovisuel interactif ; récit ; jeu

## < KEYWORDS >

Serious games ; interactive audiovisual ; storytelling ; narrative ; game

---

## 1. Introduction

### 1.1 Contextualisation

Apparus en 2002, les serious games sont définis comme des «application[s] informatique[s], dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects sérieux (Serious) tels, de manière non exhaustive et non exclusive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (game) » (Alvarez, 2007) ou encore comme des objets dont les « effets doivent se manifester au-delà de l'activité ludique, c'est-à-dire ultérieurement et dans un contexte non ludique, jugé en cela "sérieux" » (Amato, 2011).

Si nous pouvons déceler des nuances dans les approches définitionnelles des serious games, toutes soulignent néanmoins la mise en présence de deux termes dont l'association relève de l'oxymore (Djaouti et al, 2011) : le « jeu » et le « sérieux ». Le jeu est une notion polysémique dont les approches définitionnelles sont très variées, allant du formalisme (Juul, 2005), en passant par le jeu comme activité (Caillois, 1958) ou encore comme expérience (Henriot, 1989). Concernant le sérieux, Ian Bogost (2011) explique que le terme désigne les intentions, les messages, y compris les plus triviaux, qui ne sont pas directement reliés au domaine du divertissement et du jeu.

Le domaine des serious games est particulièrement vaste. Ils sont proposés dans des domaines aussi variés que ceux de la formation continue pour adultes, la pédagogie scolaire, la santé, etc. (voir le site SG Classification<sup>1</sup>). Sur Internet, un grand nombre de serious games proposent une présentation détaillée de leurs modalités de fonctionnement et, surtout, invitent le spectateur à suivre un récit, autrement dit le déroulement d'une histoire, prenant la forme d'une suite d'évènements et d'actions (Genette, 1972). Ce n'est plus seulement le jeu et/ou la dimension sérieuse de l'objet qui sont mis en avant, mais également un univers narratif.

---

<sup>1</sup> <http://serious.gameclassification.com/FR/>

Ce sont ces serious games qui convoquent apparemment le développement d'un récit et que nous allons spécifiquement questionner, en explicitant notamment les apports de la narration à ces objets. En effet, il ne s'agit plus d'objets mobilisant seulement jeu et sérieux mais d'objets mobilisant une écriture (au sens de Metz qui convoque l'idée d'une « activité de composition, activité artistique au sens le plus général ») relevant d'une articulation entre narration, jeu et sérieux. Les modalités de cette articulation seront ainsi mises en lumière.

## 1.2 Corpus et Méthode

Nous avons sélectionné quatre serious games correspondant à quatre types qui questionnent la place de la narration dans son articulation avec le jeu et le sérieux. Ces serious games sont des productions françaises datant de moins de deux ans, afin de nous appuyer sur des objets récents. Les serious games choisis sont éducatifs. En effet, en nous basant sur le site Serious Games Classification (qui catalogue les serious games), sur 3192 serious games identifiés, 1830 sont associés à la catégorie des serious games éducatifs (les 1362 autres se divisent en huit autres catégories<sup>2</sup>). Nous avons choisi la tranche enfants/adolescents pour garder une cohérence au niveau du public visé.

### *Tableau 1 : Présentation des serious games composant le corpus*

Nous analyserons ces quatre objets sous l'angle de la sémiopragmatique, méthode développée par Roger Odin (2011) qui permet d'identifier l'ensemble des signes porteurs de sens au sein d'un objet et d'analyser celui-ci dans son contexte de production. Nous chercherons à identifier des éléments permettant de caractériser leurs modalités d'écriture qui interrogent l'articulation entre narration, jeu et sérieux.

---

<sup>2</sup> « Diffuser un message informatif », « Diffuser un message marketing et de communication », « Diffuser un message subjectif », « Dispenser un entraînement », « Echanger des biens », « Raconter une histoire », « Exploiter une licence ». Les serious games peuvent entrer dans une ou plusieurs catégories à la fois.

## 2. Instauration d'un univers narratif

L'entrée dans un serious game se fait par l'entrée d'une URL dans une barre de recherche ou par un clic dans une liste de résultats sur Internet. Avant qu'il ne clique sur « Démarrer » ou « Jouer », l'utilisateur accède à une page d'accueil qui lui présente le contexte du programme. L'aspect le plus frappant sur cette page que nous pouvons comparer à une « introduction » est l'importance des textes à lire. Ceux-ci peuvent prendre plusieurs aspects :

### — Des blocs de textes

La présentation des personnages peut passer par une description écrite. L'utilisateur est alors invité à lire des textes pour comprendre le jeu, les personnages et l'univers dans son ensemble. La présentation des personnages de *Sauvons le Louvre* est ainsi divisée en cinq blocs de textes. Ceux-ci permettent aussi de situer les lieux et le contexte historique. La même remarque sur l'importance de ces textes est à noter dans *Vis ma vue*. Les caractéristiques des personnages sont décrites (ils sont malvoyants), ainsi que les lieux quotidiens dans lesquels ils évoluent (une école primaire). Ces informations sont essentielles pour comprendre l'univers du serious games. Les blocs de texte à lire permettent ainsi tout autant la contextualisation de l'univers que la mise en place de la dimension sérieuse de l'objet.

### — Des dialogues

La contextualisation de l'univers des serious games peut également être effectuée via les dialogues entre les personnages. Dans ce cas, les descriptifs écrits peuvent être détaillés, voire absents, mais les informations se transmettent par les échanges entre les héros. Il se crée une dynamique qui annonce l'atmosphère à venir. Cet effet se ressent fortement dans *Rififi à Daisy Town*. Lucky Luke est face à Jolly Jumper et annonce qu'on lui a proposé une nouvelle mission. C'est au gré des échanges avec le cheval caustique que l'utilisateur comprend où se situe l'action, ainsi que la personnalité du héros. L'utilisateur n'a aucune prise sur ces dialogues. Il suffit de cliquer pour les faire défiler. À la fin

de ceux-ci, il est dans l'expectative de ce qui va arriver ensuite (quelle histoire va être déroulée ?) et c'est là que démarre le serious game. Par l'intermédiaire des dialogues, c'est tout autant l'univers dans lequel évolue l'utilisateur que les objectifs sérieux qui sont présentés.

*Figure 1 : Rififi à Daisy Town*

Par les dialogues, l'utilisateur comprend l'univers du serious game (relations de Lucky Luke avec Jolly Jumper, le Far Ouest, etc.) ainsi que la nature des enjeux sérieux (appréhender le diabète).

Cette entrée en matière, cette amorce dominée par la lecture expose immédiatement une dissociation entre serious games et jeux vidéo. En effet, si ces derniers proposent eux aussi des « phases d'introduction », celles-ci relèvent de procédés bien différents. Il n'est ainsi pas rare d'avoir des cinématiques en début de jeu, afin de « restreindre l'infinité des attentes [du joueur] et les guider » (Arsenault, 2011) : ainsi cadré, le joueur connaît les personnages et leurs histoires puisqu'il les a vus « en situation » et sait désormais à quoi il pourra s'attendre une fois dans le jeu.

Les phases d'introduction des serious games ne sont pas de ce ressort puisqu'elles focalisent l'utilisateur sur de la lecture. Celle-ci constitue un premier élément de caractérisation de l'écriture des serious games du corpus. Par la lecture, l'utilisateur est directement ramené à la dimension « physique » du livre : aux lignes, aux caractères. Cela nous rapproche du côté sérieux (au sens scolaire) dans ce sens où la lecture est une activité qui prend du temps, qui demande de la réflexion (Picard, 1986). Les phases de lecture mobilisent l'attention du lecteur et prennent même le pas sur ce qui est vu (Barthes, 1964).

Les textes écrits, et donc leur lecture par l'utilisateur, apparaissent de fait comme un élément fondamental et incontournable pour ces serious games qui sont tout spécifiquement dédiés à un public jeune, en âge d'être scolarisé. Ce procédé de lecture rappelle l'environnement scolaire « traditionnel », tel qu'il est proposé dans les livres éducatifs où

l'apprenant reçoit l'information et n'en est pas directement acteur. Dans cette phase d'introduction dominée par la place importante accordée à la lecture, la dimension sérieuse est mise en avant au détriment de la dimension jouable. La lecture joue le rôle de canalisateur : l'utilisateur n'est pas immédiatement mis en action et prend tout autant connaissance du contexte général de l'objet que de la dimension sérieuse. Un certain degré de concentration est demandé.

## **1.2 Des personnages : entre avatars et héros**

Cette phase d'introduction permet de faire connaissance avec un ou plusieurs personnages : les « héros » de ces objets. Cette « première rencontre » offre une reconnaissance visuelle, ainsi qu'une biographie des personnages. L'utilisateur découvre alors leurs caractères, leurs passés, les environnements dans lesquels ils ont évolué....

Dans *Sauvons le Louvre*, Jacques Jaujard et les personnages principaux sont décrits en détail. L'utilisateur connaît rapidement non seulement le héros de l'objet qu'il a entre les mains, mais également l'état de ses relations avec les protagonistes qu'il rencontrera. Les personnages qui nous sont présentés ont une histoire personnelle, une identité définie et un passé/passif. L'utilisateur est directement intégré au cœur de la vie du personnage. Mais il ne peut pas choisir ses caractéristiques (physique, compétences...) qui sont préexistantes.

*Figure 2 : Présentation et contextualisation des personnages  
des quatre serious games*

## **1.3 Des décors : des univers visuels détaillés et porteurs d'une intension sérieuse affirmée**

Aux éléments de contextualisation biographique des personnages, s'ajoutent des décors particulièrement développés. Les décors sont les éléments visuels et graphiques permettant d'identifier l'univers dans lequel le(s) personnage(s) évolue(nt). Ils ne sont pas seulement des lieux dans lesquels le serious game se situe : ils ont également un réel impact et



une utilité pour son déroulement. Reliés à la biographie des personnages, les décors participent de la cohérence de l'objet, permettent à l'utilisateur de comprendre ce qui va se tramer et de saisir qu'il est face à un objet qui lui transmet un savoir. Le décor n'est plus seulement un simple élément constitutif de l'univers visuel mais devient un élément central porteur de sens, vecteur de la dimension sérieuse. En une image fixe, il pose les premiers éléments indispensables à la bonne compréhension du serious game et de ses intentions. Associé aux personnages il contribue à l'appréhension de leurs histoires personnelles.

*Figure 3 : Les grandes Grandes Vacances. Le décor permet de situer l'environnement mais aussi de comprendre le contexte historique du serious game, l'objectifsérieux.*

Tous les éléments que nous venons de présenter ci-dessus ne sont pas forcément tous présents dans les phases introductives des serious games, comme l'illustre le tableau récapitulatif ci-dessous. Nous constatons cependant que la coprésence de chacun de ces éléments tend à créer un univers très riche.

*Tableau 2 : Éléments constitutifs de la phase d'introduction des serious games*

Que ce soit par la découverte du passé des personnages, la mise en avant d'éléments de décors, ou la présentation des relations entre les héros et de leurs aventures, les phases d'introduction invitent ainsi l'utilisateur à rentrer dans une histoire. Les objets que nous étudions proposent une intrigue. Il y a ainsi une amorce narrative, de même que la création d'un horizon d'attente narrative (une histoire est amorcée, il s'agit dès lors de découvrir comment elle va se poursuivre), de la part de l'utilisateur – utilisateur qui a été positionné en tant que lecteur, par la lecture de textes ou de dialogues.

À travers ces premiers éléments, nous découvrons tout autant l'univers qui sera développé que les enjeux sérieux. A contrario, dans cette phase d'introduction, la dimension jouable est peu présente. Elle

est introduite ensuite par le biais des règles du jeu ou par la présence des mots « jouer » ou « démarrer ». La dimension jouable semble attendue après ce premier clic. Nous voyons donc que ces objets ne fonctionnent pas seulement sur les dimensions sérieuses et ludiques mais établissent également une promesse narrative. Il convient maintenant d'en étudier la réalisation et de comprendre les modalités potentielles de l'articulation entre les dimensions ludiques narratives et sérieuses.

### **3. Modalités d'articulation de la narration au sein des serious games**

Au-delà de l'instauration d'une promesse narrative, la réalisation des modalités narratives au sein de ces serious games est-elle effective ? Pour répondre à cette question, nous nous attachons à identifier les éléments sémiotiques caractérisant une composante narrative : création/construction d'un récit, mise en place de dialogues, successions d'évènements, etc. Il peut en ressortir un choix narratif plus ou moins affirmé, voire absent, ceci étant en relation avec les modalités ludiques adoptées : en effet, un serious game se veut d'abord un jeu.

#### **1.1 *Serious games non narratifs : l'exemple de *Vis ma vue****

Dans *Vis ma vue*, aucun des éléments proposés lors de la phase d'introduction n'est exploité lors de l'expérience véritable du serious game. L'utilisateur n'apprend rien de plus de l'histoire personnelle de Mia et Mathis. Il en est de même pour tous les décors qui, bien détaillés en introduction, n'ont pas d'autre utilité que d'être des lieux où effectuer le mini-jeu. Cette amorce narrative apparaît ainsi comme une illusion, voire une tromperie : aucune histoire ne nous est racontée dans ce serious games. Par contre, cette amorce narrative, même si elle n'aboutit pas à une histoire, favorise néanmoins l'immersion de l'utilisateur qui est immédiatement entraîné dans un univers déjà construit.

S'il n'y a pas d'histoire, en revanche, des jeux distincts les uns des autres sont proposés à l'utilisateur. Dès que celui-ci clique sur « démarrer le jeu », il est invité à choisir l'espace qu'il souhaite explorer : la cour de récréation, la cantine ou la salle de classe. Pour chacun de ces lieux, il

doit effectuer une mission différente. Chaque lieu (un lieu = une mission) est totalement indépendant des autres et il n'est pas nécessaire d'avoir accompli ou réussi d'autres missions pour y accéder.

Chaque mission est marquée par un enjeu de réussite. Aussi, lorsque l'utilisateur de *Vis ma vue* doit composer un repas équilibré sur son plateau, il dispose de deux minutes. S'il ne réussit pas, il doit recommencer. Mises au défi, jauges, objectifs de temps sont ainsi autant d'éléments qui permettent d'identifier nettement le caractère ludique de cet objet. La mission du joueur repose donc sur son habileté et sa capacité à remplir ses missions rapidement.

Notons cependant que le joueur est dans la position d'un enfant souffrant de cécité visuelle. Dans le principe de jeu lui-même, il voit à travers les yeux du personnage et doit en agir avec cette particularité physique spécifique. Ce principe de jeu met en place une action procéduraliste (Bogost, 2010), à savoir que les mécanismes du jeu conduisent le joueur à éprouver le thème « sérieux ». L'intention sérieuse qui n'est pas véhiculée ici par un mode narratif est inscrite dans les règles du jeu. Néanmoins, la dimension sérieuse est limitée à la durée des mini-jeux, ce qui ne permet pas, de ce fait, d'avoir le temps de la réflexion. Aussi l'utilisateur est invité à les quitter pour consulter des documents récapitulant les enjeux « sérieux » (PDF).

*Figure 4 : Les mini-jeux de Vis ma vue*

Les serious games reposant sur ce procédé d'illusion narrative proposent avant tout à l'utilisateur un objet avec lequel il peut jouer. La dimension « sérieuse » s'exprime à la fois par le jeu mais aussi par la documentation pouvant être consultée en dehors de la phase du jeu. Malgré leur promesse introductive, ces serious games ne sont pas narratifs.

## **1.2 Serious games linéaires à incises : l'exemple de *Rififi à Daisy Town***

L'utilisateur de *Rififi à Daisy Town* est invité à explorer et découvrir l'univers qui lui est présenté, par des clics, en activant des dialogues ou en faisant défiler les décors. Il rencontre le maire, se rend au salon où

il peut prendre un verre, assiste à un spectacle de french cancan (etc.), construisant ainsi une histoire.

Ce serious game permet à l'utilisateur de naviguer, rencontrer et discuter avec les habitants de Daisy Town comme il le souhaite. Cependant, malgré cette impression de liberté, l'utilisateur est indubitablement amené à construire une histoire attendue : quoi qu'il arrive, il passera par des étapes dans un ordre précis. De ce fait, le récit est linéaire. L'utilisateur peut cependant, s'il le souhaite, explorer des lieux ou discuter avec les personnages, même si cela n'apporte aucun élément supplémentaire à la construction du récit. Il est de toute façon finalement amené à cliquer sur la seule et unique possibilité de faire avancer l'histoire. Nous sommes face à un type de récit « linéaire à incises », « une structure du récit reposant sur des arborescences, divergentes ou en boucles, avec incises ou bifurcations, ou encore sur un modèle combinatoire, factoriel ou ordonné. » (Bouchardon, 2005, p107). Quoi qu'il arrive, même s'il explore d'autres pistes (les incises), l'utilisateur suivra, au final, la trame pré-établie.

Nous devons cependant souligner que cette libre exploration permet également à l'utilisateur de prendre connaissance de tous les enjeux sérieux du serious game. En effet, si le maire renseigne sur l'histoire de la ville, il procure également des informations sur la mystérieuse épidémie qui attaque la ville. C'est ce même homme qui le renvoie vers d'autres personnalités qui, elles aussi, le renseigneront.

L'exploration a deux finalités : diffuser de l'information à l'utilisateur et construire un récit. Ces deux dimensions – sérieuses et narratives – apparaissent clairement reliées et dépendantes l'une de l'autre. Au cours de son parcours, l'utilisateur est amené à effectuer des mini-jeux. Ces phases de jeux sont complètement distinctes de la construction de l'histoire et apparaissent telles des parenthèses au milieu du récit. Par exemple, l'utilisateur doit attraper des plats au lasso, comme Lucky Luke chassait les chevaux perdus. L'enjeu est bien sûr de créer un repas avec des apports équilibrés. Par ce biais, le mini-jeu pourrait alors apparaître comme un vecteur de transmission, comme un moyen de parler de l'équilibre alimentaire indispensable au traitement correct du diabète. Mais, concrètement, le mini-jeu demande, avant tout, de l'adresse. De ce

fait, ce mini-jeu, comme tous ceux du serious games, apparaissent comme des temps de récréation, de pause divertissante, séparés à la fois du récit et des enjeux sérieux.

Les serious games linéaires à incises reposent ainsi sur la reconstruction, par l'exploration de l'utilisateur, d'une histoire à travers laquelle les enjeux sérieux de l'objet sont véhiculés. Les phases de jeux participent seulement de l'univers thématique mais ne constituent pas un pan de l'histoire.

### **3.3 Serious games linéaires contraints : l'exemple des *Grandes Grandes Vacances***

Lorsque nous étudions *Les grandes Grandes Vacances*, nous remarquons immédiatement qu'il propose une phase d'introduction encore plus riche et détaillée que les autres serious games du corpus.

*Figure 5 : Comparaison entre l'importance des descriptions proposées par Les grandes Grandes Vacances et les autres serious games*

Comme nous le voyons sur les captures d'écran ci-dessus, lors de sa phase d'introduction, *Les Grandes grandes Vacances* propose à l'utilisateur plusieurs sources de lecture : les descriptions des personnages, les cahiers d'écolier décrivant le contexte historique, etc. Le contexte narratif est particulièrement détaillé. L'histoire se poursuit ensuite, en chapitres, faisant directement référence au lexique littéraire. Les étapes à franchir ne peuvent se faire que dans un ordre unique. Chaque étape sert à comprendre la suivante. Dans le premier chapitre, les enfants sont en phase de découverte de leur environnement. Dans le deuxième, ils apprennent à se lier d'amitié etc. Il se crée un horizon d'attente à la fin de chaque épisode. L'utilisateur est dans l'expectative de ce qui va se tramer. Ainsi, Colette est initialement décrite comme une enfant espiègle, mais ensuite, elle rencontre d'autres enfants avec qui elle va construire des abris dans la forêt. L'enfant se révèle également ingénieuse et sociable. Il en est ainsi et jusqu'à la fin pour l'ensemble des éléments exposés au départ.

L'utilisateur suit littéralement les personnages dans leurs aventures. La situation s'accroît d'autant plus que les personnages ne sont pas des avatars et qu'il n'y a pas de personnalisation. En cela, l'utilisateur est en position de suiveur, de spectateur de ces personnages – personnages qu'il se « contente » de faire se rencontrer ou de cliquer en leur nom. D'ailleurs, la mission de l'utilisateur n'est pas d'incarner Colette ou Ernest ou d'effectuer une action précise, mais de découvrir « La vie quotidienne sous l'Occupation ».

Les dialogues tiennent un rôle essentiel pour le déroulement de cette histoire. Au fur et à mesure qu'ils se déroulent, nous en apprenons plus sur les enfants et la ville qu'ils occupent. L'utilisateur est uniquement un activateur des dialogues. Ceux-ci remplissent une « fonction diégétique » permettant à l'utilisateur de « découvrir l'univers fictionnel dans lequel il évolue » (Allard, 2015). La place prégnante occupée par les dialogues participe ainsi grandement à marquer l'appartenance à un univers narratif.

Ce serious game se construit très clairement autour d'une histoire entièrement bâtie sur laquelle l'utilisateur n'a pas de prise. Il est dans ce que Serge Bouchardon nomme le « récit linéaire contraint », à savoir un enchaînement « dans un ordre intangible ou préétabli », d'unités narratives (2005, p°106). L'utilisateur ne se met en action que lors de phases de mini-jeux. Ceux-ci sont librement inspirés des jeux vidéo *Professeur Leyton*<sup>3</sup> et fonctionnent d'ailleurs sur le même principe : mini-enquêtes, collectes d'objets... Ces jeux n'ont pas d'impact sur le déroulement de l'histoire mais il faut les finir pour son bon déroulement : ils fonctionnent comme des activateurs. Nous avons donc des phases de récit entrecoupées par des jeux – ces derniers remplissant une fonction récréative.

Nous avons ainsi d'un côté des phases de jeu et de l'autre une histoire qui se déroule. Qu'en est-il de l'intention sérieuse de l'objet ? Nous pouvons relever que chacune des étapes de l'histoire développe une thématique. D'abord nous découvrons l'environnement et les

---

<sup>3</sup> *Professeur Leyton* : Série de sept jeux vidéo d'aventure (types énigmes et enquêtes), disponibles sur Nintendo DS, 3DS, sortis entre 2008 et 2011, développée par Level-5. On retrouve dans *Les grandes vacances* le même type de jeux, ainsi que des graphismes avoisinants.

protagonistes, ensuite, le raisonnement, enfin les rapports avec les soldats ennemis. Ainsi donc, ces serious games linéaires contraints construisent un récit à travers lequel l'intention sérieuse est transmise.

#### 1.4 **Serious games arborescents : l'exemple de *Sauvons le Louvre***

À l'instar des serious games linéaires contraints, les serious games arborescents s'appuient sur une introduction très détaillée. Celle-ci sert véritablement de base au déroulement du serious game. Au fur et à mesure de sa progression, par des clics sur des éléments de décors, des dialogues, des rencontres (etc.), l'utilisateur apprend des informations qui enrichissent l'histoire.

Ce type de serious game est découpé en deux phases identifiables : des phases de dialogues et des phases de jeux. Ces deux temps sont en interrelation : les phases dialoguées apportent des ressources pour les phases de jeux et ces dernières permettent de comprendre les enjeux exprimés dans les phases dialoguées. Les dialogues remplissent ici une double fonction : à la fois diégétique car ils permettent d'enrichir l'histoire qui nous est racontée, mais également « immersive » car ils permettent à l'utilisateur d'influer sur la trame narrative. En effet, lorsque le joueur choisit de faire agir son personnage de telle ou telle manière [par le biais des dialogues], il devient complice de ses actions, il adopte son comportement. En d'autres mots, le joueur devient son personnage ». (Allard, 2015, p°55)

L'utilisateur est ainsi mis en position de choisir les dialogues qu'il souhaite. Chacun de ses choix lui permet de construire une histoire singulière. On retrouve ici le récit « arborescent », tel que Serge Bouchardon (2005, p°91) le conceptualise : chaque choix participe au développement d'une histoire singulière. De ce fait, il est possible d'expérimenter plusieurs fins distinctes au cours de différentes parties.

*Sauvons le Louvre* fonctionne sur ce double système, alternant phases de dialogues et phases de jeu stratégique où l'utilisateur doit évaluer les risques qu'il prend en transférant les œuvres d'art d'un lieu à l'autre. S'il manque ses estimations et qu'il dépasse trop son budget pour sauver une

centaine d'œuvres (alors qu'il en a des milliers à protéger), il se retrouve ensuite bloqué pour d'autres négociations. En se mettant en action, l'utilisateur prend pleinement conscience des conséquences de ses choix et de la réalité évoquée au cours des phases de dialogue. Par le biais de la phase stratégique et donc de l'expérimentation, l'intention sérieuse est aussi véhiculée. Celle-ci est donc transmise à la fois lors des phases littéraires (lecture et dialogues) dans lesquelles l'utilisateur découvre les enjeux, et lors de la phase de jeu où l'utilisateur expérimente les défis.

Cette phase de jeu permet de jongler entre évaluation de la situation (à travers les dialogues) et action (dans les phases de jeu). Nous sommes ici face à un serious game dont les objectifs sérieux sont présents dans les principes même du jeu. Nous retrouvons ici ce que Ian Bogost (2010) qualifie de « rhétorique procédurale ». Si l'utilisateur a bien compris les enjeux sérieux, il effectuera les choix les plus opportuns. Ce type de serious game se rapproche le plus de ce que l'on pourrait attendre d'un objet dont la visée est d'apprendre par le jeu. Les contenus externes sont ici inexistantes car l'objectif sérieux est véhiculé au sein même des différentes phases de jeu ainsi que par les dialogues et les descriptions. Il y a une totale coexistence, voire symbiose, des dimensions narrative, ludique et sérieuse.

## **Conclusion**

Quatre types de serious games ont été identifiés : les serious games non narratifs, les serious games linéaires à incises, les serious games linéaires contraints et les serious games arborescents. Ce qui apparaît comme « jeu » dans les serious games est une phase où le joueur fait appel à des compétences relevant de l'action. Ce qui est appelé « sérieux » se définit soit par de la documentation à consulter et à travers les mécaniques de jeu (serious games non narratifs), soit à travers un récit (serious games linéaires à incises et serious games linéaires contraints), soit à travers un récit et par les phases de jeu (serious games arborescents).

*Figure 10 : Synthèse des caractéristiques des structures des serious games étudiés*



Nous avons ainsi mis en évidence qu'à l'exception des serious games non narratifs (qui n'ont de narratif que leur phase d'introduction), les serious games de notre corpus transmettent l'intention sérieuse par le biais d'une histoire. Soulignons par ailleurs que la dimension narrative ne vient pas se surajouter au jeu et au sérieux, mais participe de la transmission du sérieux : celui-ci passe par le récit. Si la dimension narrative ne fait pas obstacle au jeu, les phases de jeu proprement dites sont toujours aisément repérables et mises en avant. Dans chacun des exemples que nous avons vus, quelle que soit la structure du serious game - même si les informations obtenues à travers le récit servent directement les phases de jeu (serious games arborescents) - il y a un temps clairement défini, attribué à l'accomplissement d'une mission de jeu (qui est d'ailleurs souvent rappelé par la sommation à consulter les règles du jeu). Cette phase de mise en action ludique par l'utilisateur constitue un exergue essentiel, centrale, incontournable de ces serious games : il doit y avoir un temps de jeu aisément identifiable pour l'utilisateur. Seul le modèle de la coexistence propose une équation équilibrée entre narration, jeu et sérieux, où ces trois dimensions se superposent et se complètent véritablement.

A l'heure où le jeu a tendance à intégrer les différentes strates de nos vies dans une « société ludique » (Cotta, 1980) et dans laquelle les objets peuvent être qualifiés de « ludogènes », intrinsèquement ludiques (Vial, 2014), il n'est ainsi pas surprenant de voir se multiplier les formes audiovisuelles interactives, telles que les jeux documentaires par exemple. A l'instar des serious games, ceux-ci convoquent eux aussi à la fois narration, jeu et sérieux, à différents degrés. Le documentaire est lui aussi confronté à la question du sérieux. William Guynn (2001) rappelle d'ailleurs que le cinéma documentaire n'a pas pour objectif de distraire son spectateur et poursuit un objectif sérieux de transmission d'informations, voire de valeurs. Dans le même ordre d'idée, en réponse au contrat de feintise ludique attribué à la fiction (Schaeffer, 1999), Jean-Luc Liout (2004) qualifie le documentaire d'activité d'assertion sérieuse consentie », définissant par-là la nature de l'accord établi entre le récepteur et l'auteur du documentaire. Il apparaît ainsi que les formes narratives traditionnelles cherchent de nouvelles modalités expressives en se tournant vers le jeu.

Les serious games par les multiples positions dans lesquelles ils placent leurs utilisateurs, les influences qu'ils exploitent (cinéma, télévision, jeu vidéo, internet, etc.) et leur écriture jonglant entre narration, jeu et sérieux sont des vecteurs et des témoins des évolutions des écritures audiovisuelles. La narration, le jeu, les contenus dits « sérieux » n'apparaissent plus tant comme des entités séparées que comme dépendantes. Avec ces objets hybrides, les frontières tendent à s'effacer et ce sont les définitions même du jeu ou encore du récit qui sont en train de se transformer, et avec elles, celles de « spectateur », de « joueur », de « récepteur ». Ainsi, après l'apparition du spectateur (Weissberg, 1999), nous pouvons aujourd'hui percevoir l'apparition d'un nouveau statut pour l'utilisateur, entre joueur, lecteur et spectateur.

## Bibliographie

- Alvarez Julian, Djaouti Damien (2011). *Introduction au serious games*. Paris, Questions théoriques.
- Alvarez Julian (2007). *Du jeu vidéo au serious game. Approches culturelle, pragmatique et formelle. Thèse de doctorat*. Universités Toulouse Le Mirail et Paul Sabatier.
- Allain Sébastien (2013). *Serious game et perception du réel: lecture documentarissante et potentiel cognitif*. Thèse de doctorat. Université de Grenoble Alpes.
- Allard Jérôme-Olivier (2015). Vers une typologie du dialogue dans le jeu vidéo, *Analyses, Vol.10, n°3*.
- Amato Etienne-Armand (2011). Les utilités du jeu vidéo sérieux: finalités, discours et mises en corrélation. *Canadian Journal of Learning and Technology*, Vol. 37, n° 2.
- Arsenault Dominic (2006). *Jeux et enjeux du récit vidéoludique: la narration dans le jeu vidéo*, Mémoire de maîtrise en Études Cinématographiques, Université de Montréal.
- Arsenault Dominic (2011). *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*. Thèse de doctorat en Etudes Cinématographiques. Université de Montréal.
- Barnabé Fanny (2014). *Narration et jeu vidéo*. Bebooks, Culture Contemporaine, Liège.

- Barthes Roland (1964). Rhétorique de l'image. *Communication*, Vol.4, n° 1, pp.40, 51. [http://www.persee.fr/doc/comm\\_0588-8018\\_1964\\_num\\_4\\_1\\_1027](http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1964_num_4_1_1027)
- Barthes Roland (1966). Introduction à l'analyse structurale des récits. *Communications*, Vol. 8, p. 1-27. [http://www.persee.fr/doc/comm\\_0588-8018\\_1966\\_num\\_8\\_1\\_1113](http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1113)
- Bénézech Marine (2015), *Serious games : quel contrat ludique ?*, *Acte du colloque Ludovia 2015 Les objets numériques : appropriations et détournements*, Ax-les-Thermes.
- Bogost Ian (2010). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press, Cambridge.
- Bogost Ian (2011). *Persuasive Games: Exploitationware*. En ligne : [http://www.gamasutra.com/view/feature/134735/persuasive\\_games\\_exploitationware.php?page=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/134735/persuasive_games_exploitationware.php?page=1)
- Bourchardon Serge (2005). *Le récit littéraire interactif narrativité et interactivité*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication. Université Technologique de Compiègne.
- Bouchardon Serge (2006). Les récits littéraires interactifs. *Formules*, n°10.
- Bouchardon Serge (2012). Du récit hypertextuel au récit interactif. *Revue de la BNF*, vol. 3, n° 42.
- Cotta Alain (1980). *La société ludique : La vie envahie par le jeu*. Grasset, Paris.
- Delavaud Gilles (2010). Historique du terme audiovisuel. *Acte du colloque Archimages De la création à l'exposition : les impermanences de l'œuvre audiovisuelle*, Paris. [http://www.inp.fr/var/ezdemo\\_site/storage/original/application/9831764be58671bb0b22a2b74fb60.pdf](http://www.inp.fr/var/ezdemo_site/storage/original/application/9831764be58671bb0b22a2b74fb60.pdf)
- Djaouti Damien (2011). « Origins of the serious games ». *Serious Games and Edutainment Applications*, Springer, pp.25-43
- Gaudrault André, Jost François (1991). *Le récit cinématographique*, Armand Colin, Paris.
- Genette Gérard (1972 – 2007 pour la présente édition). *Figures III*, Seuil, Paris.
- Genvo Sébastien (2009). *Le jeu à son ère numérique Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'harmattan.
- Georges Fanny (2012). Avatars et identités. *Hermès*, vol. 62, n° 1, pp.33-30.
- Guynn William [traduction : Jean-Luc Liout] (2001). *Un cinéma de Non-Fiction : Le documentaire classique à l'épreuve de la théorie*. Publications de l'Université de Provence.
- Jarrety Michel (2001) [dir]. *Lexique des termes littéraires*, Gallimard, Le Livre de Poche Paris.

- Jenkins Henry (2006). *Convergence culture. Where old and new media collide*. New-York, NYU Press.
- Juul Jesper (1998). *A clash between game and narrative. A thesis on computer games and interactive fictions*. Thèse de doctorat, Université de Copenhague.
- Lavigne Michel (2004), De l'écriture filmique à l'écriture hypermédia, *Colloque L'audiovisuel au risque des nouvelles technologies*, LARA.
- Liout Jean-Luc (2004). *A l'enseigne du réel: Penser le cinéma documentaire*. Publications de l'Université de Provence, Collection Hors Champs.
- Metz Christian (1977), *Langage et cinéma*, Editions Albatros, Paris.
- Murray, Janet H (1998). *Hamlet on the Holodeck - The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press, Boston.
- Perény Étienne, Amato Étienne Armand (2011). Audiovisuel interactif. *Communications*, vol. 88, p. 29-36.
- Perron Bernard, Arsenault Dominic, Picard Martin, Therrien Carl (2008). Methodological questions in interactive film studies. *New Review of Film and Television Studies*, vol. 6, n° 3.
- Picard Michel (1989). *La lecture comme jeu – essai sur la littérature*, Éditions de Minuit, Collection « Critique », Paris.
- Odin Roger (2011). *Les espaces de communication: introduction à la sémiopragmatique*, PUG, Paris.
- Odin Roger (2000). *De la fiction*, De Boeck, Paris.
- Raessens Joost (2006). « Reality play: documentary computer games beyond fact and fiction » *Popular Communication*, vol. 4, n° 3, p. 213-224.
- Rueff Julien (2008). Où en sont les “ game studies » ? . *Réseaux* 5, n° 151, p. 139-166.
- Sawyer B., Smith P., (2008). *Serious games taxonomy*. Présentation. 19 février 2008. [Consulté le 10 février 2009]. Disponible à l'adresse: <http://www.dmill.com/presentations/serious-games-taxonomy-2008.pdf>
- Schaeffer Jean-Marie (1999). *Pourquoi la fiction ?*, Seuil, Paris.
- Vial Stéphane (2014). Pour introduire le « playsir » Pourquoi les appareils numériques sont « ludogènes ». *Interfaces Numériques*, n° 1.
- Weissberg Jean-Louis (1999). *Présence à distance. Déplacements virtuels et réseaux numériques. Pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, L'Harmattan, Paris.

Zabban Vinciane (2012). Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*, vol. 3, n° 173-174, p. 137-176.

## **Webographie**

*Vis ma vue*, Réseau Canopé (2015)

<https://www.reseau-canope.fr/vis-ma-vue/le-jeu-en-ligne.html>

*Rififi à Daisy Town*, Association Français des Diabétiques, Anuman (2015)

[www.afd.asso.fr/RififiADaisyTown/index.html](http://www.afd.asso.fr/RififiADaisyTown/index.html)

*Les grandes Grandes Vacances*, France Télévisions Education, Les Armateurs (2015)

<http://education.francetv.fr/matiere/epoque-contemporaine/ce2/jeu/les-grandes-grandes-vacances>

*Sauvons de Louvre*, France Télévisions Nouvelles Écritures, Le Louvre (2014)

<http://sauvons-le-louvre.francetveducation.fr/>



# Notes de lecture

---

## **HCI Redux. The Promise of Post-Cognitive Interaction**

Phil Turner

Springer, 2016

Professeur (*reader*) à l'Institut for Informatics and Digital Innovation de la jeune Université Napier d'Édimbourg (du nom de John Napier, l'inventeur des logarithmes et du point décimal), Turner publie en tant que chercheur de la communauté HCI depuis plus de quinze ans dans les plus grandes revues scientifiques du domaine. Depuis ses premières publications, il montre un intérêt certain pour divers cadres théoriques omniprésents en HCI (théorie de l'activité, théorie des affordances, modèles mentaux, etc.). L'ouvrage *HCI Redux* qu'il publie chez Springer semble constituer une synthèse de son parcours théorique. Le lecteur y trouvera une chronologie des concepts-clés constituant l'apport du cadre cognitif dans le champ de l'interaction humain-machine (IHM, HCI en anglais) depuis une trentaine d'années. Les neuf chapitres de l'ouvrage présentent autant de concepts (ou grappes de concepts) ayant jalonné l'évolution de la psychologie cognitive (ou au-delà) mise au service de l'IHM, de l'approche classique – très cognitive – (chapitre I) à l'interaction post-cognitive (chapitre IX). C'est d'ailleurs ce dernier chapitre qui joue le rôle de conclusion de l'ouvrage. Malgré un titre qui laisse présumer que l'auteur s'attardera à faire la démonstration explicite et directe d'un virage dans les approches cognitives, l'ensemble est au final – et c'est très efficace ainsi – un compendium de concepts plus qu'une argumentation au sens strict. La gradation notionnelle, du titre au chapitre final, opère en elle-même, et l'apport d'un dispositif argumentatif ne semble vraiment pas requis. Chaque chapitre présente l'essentiel du concept ciblé avec l'appui documentaire pertinent. Ce tour d'horizon clair, systématique, bien documenté et concis (162 pages) est à mettre entre toutes les mains d'étudiants, de professeurs-chercheurs ou encore de nouveaux venus en IHM à la recherche d'un panorama théorique complet, mais pas indigeste, et bien ficelé. Très léger reproche : il n'y a pas de présence systématique d'une conclusion à chaque chapitre (fort utile pourtant), ce qui entraîne une petite rupture de cohérence dans l'organisation interne de l'ouvrage.

Une bonne part de la préface et le premier chapitre (qui joue le rôle d'introduction) couvrent l'approche classique de la cognition en IHM. On

y remplace le contexte d'émergence du domaine et on y décrit les éléments constitutifs de la révolution cognitive (à l'époque où le mot *psychologie* avait pour synonyme quasi parfait le mot *cognition*). Après le récit classique des événements de 1956 et l'influence de la pensée de Simon (*Sciences of the Artificial*, 1969), Turner présente les fameux modèles KLM, GOMS, CCT, TAG (qui avaient essentiellement pour objectif de décomposer en « atomes » les comportements, savoirs et aptitudes des utilisateurs) ainsi que la forte influence de la méthode de l'analyse des tâches (*task analysis*), toujours très employée aujourd'hui. L'exposé des concepts appartenant au paradigme de l'approche dite classique ne s'arrête pas en si bon chemin, notamment avec une présentation bien nuancée du concept de modèles mentaux et de l'émergence du concept d'affordance. Tout en reconnaissant l'impact de ce premier courant fondateur des HCI (ex. : l'ergonomie des logiciels de traitement de texte ne serait pas la même aujourd'hui sans l'apport de ce courant), Turner introduit certaines critiques, dont celle de Dreyfus, pour qui le modèle informatique du traitement de l'information est pour le moins incomplet pour décrire l'IHM au sens large. Sont manquants : un modèle contextuel ainsi qu'un modèle technologique (l'« autre moitié » des IHM). Reprenons la métaphore de Simon : si la fourmi (l'utilisateur) a son modèle de comportement et de connaissances, aucun modèle n'existe alors pour décrire la plage sur laquelle elle se promène (le contexte et la technologie).

Le deuxième chapitre présente l'impact de la théorie de l'activité (AT), plus complexe et, admettons-le, plus obscure que les concepts de l'approche classique, bien que très complémentaire. LAT, modèle d'origine russo-scandinave, permet de centrer l'artéfact (la technologie, l'outil technique) au cœur d'un modèle comportemental et social (par rapport au caractère plus individualiste de l'approche classique, et anglo-saxonne). Si l'AT ne s'est pas imposée davantage alors, c'est en partie à cause de cette fracture scientifico-culturelle. Mais l'AT a gagné en notoriété au fil des ans, et son avenir semble prometteur. Le troisième chapitre présente la cognition dans une perspective environnementale, soit celle de l'action située (qui s'ouvrira sur celle de la cognition située). Au sens de Suchman (1987), de Clancy (1997) et de Dourish (2001), l'interaction avec l'environnement ne peut être décrite de façon satisfaisante avec un modèle à règles fixes (ex. : exécution des instructions d'une carte cognitive) : il doit y avoir récursivité d'analyse entre l'état du monde cognitif (interne) et l'état du monde hors de soi (externe). Le quatrième chapitre aborde l'embodiment (*embodied cognition*), à savoir l'impact du corps sur la cognition. Absolument absente du territoire de la cognition classique, cette idée de la corporalité forgeant une part de la cognition n'est pas nouvelle et se retrouve déjà dans la *Phénoménologie de la perception* de Merleau-Ponty (1945). La « simple » action délibérée de prendre sa tasse de café n'est pas le fruit d'un examen perceptuel classique guidé par les



mécanismes cognitifs ascendants (*bottom-up*) et descendants (*top-down*) mais bien le fait de l'existence d'un modèle du corps dans l'espace, un modèle mis à jour automatiquement. Si les conséquences d'une telle approche ne sont pas encore très claires pour l'IHM, son adoption semble inévitable dans la mesure où le corps est notre interface avec le monde. Le cinquième chapitre fait place à cette vision de la cognition qui ne serait pas confinée ni au cerveau ni au corps mais bien prolongées par les lieux, les choses et les êtres constitutifs de l'environnement. Le concept de cognition étendue (*extended cognition*) ne pose pas la question *comment pensons-nous les objets ?* mais bien *comment pensons-nous avec les objets ?* De même le concept de cognition distribuée (*distributed cognition*), apparenté à certains aspects de l'AT, stipule que la technologie est le fait d'un usage distribué socialement et contribue ainsi à forger une cognition hors de soi, plus sociale que strictement individuelle.

En relative rupture avec les chapitres précédents, Turner poursuit cet examen post-cognitif dans les trois chapitres suivants en abordant les concepts d'énaction (*enactive cognition*), d'*epistemic coping* (la face inconsciente de notre usage de la technologie) et de « faire-croire » (*make-believe* ou *pretend play*). Ces concepts se positionnent sur des territoires fort distants de celui de la cognition classique mais constituent le socle principal sur lequel Turner, dans son neuvième et dernier chapitre, viendra établir son appel à embrasser les approches post-cognitives pour mieux comprendre et développer les IHM.

Éric KAVANAGH et Jacynthe ROBERGE

*École de design, Université Laval*

## **The Future UI/UX : From The Ground Up**

Kate Owen

ESD Cloud Media, juin 2016

C'est toujours intrigant de trouver un ouvrage moderne portant sur une vision prospective du design. C'est un domaine en constante mouvance et c'est très motivant de confronter sa réalité à des projections sur les futurs possibles de notre champ d'intervention, surtout dans une ère où les possibilités d'innovation semblent presque infinies. Les variables changent rapidement, et en tant que designer, on gagne à ne pas se limiter à travailler en mode réactif, mais de voir plus loin, plus grand pour se projeter dans l'avenir. On enseigne aujourd'hui une nouvelle vision du design qui sort du simple cadre graphique,

pour non seulement approfondir notre compréhension de l'utilisateur, mais aussi celui de l'écosystème global dans lequel il s'inscrit, où l'interaction entre l'utilisateur, l'objet et le contexte est la pierre angulaire sur laquelle reposent nos choix de conception. On a compris, il y a déjà fort longtemps, que le processus de conception n'est pas le résultat d'une simple épiphanie, mais bien celui d'une démarche complexe à laquelle on doit faire confiance. Aujourd'hui, cette démarche ne considère plus l'objet comme une finalité en soi, mais bien comme un des éléments de l'écosystème qui doit répondre à un besoin plus grand que sa simple fonctionnalité intrinsèque. Que ce soit pour une affiche publicitaire ou un système complexe d'interfaces de pilotage, le principe demeure bien réel.

Lorsqu'on trouve donc un ouvrage qui se veut un guide vers l'avenir, on peut (sans nécessairement s'attendre à bouleverser les pratiques actuelles) espérer explorer des pistes qui s'attaquent à de nouvelles problématiques qui sont nées, ou même naîtront de cette vision plus complète du processus de conception. Cependant, il est facile de tomber dans le piège de l'égaré et, voulant toucher un peu à tout, se voir terminer avec une enquête qui finalement n'affiche pas le caractère innovant souhaité. Le danger de tenter de s'adresser à tout le monde, c'est qu'on finit inévitablement par perdre de vue notre cible et s'adresser à un lectorat mal défini. C'est un peu le problème de *The Future UI/UX: From The Ground Up* par Kate Owen. Bien qu'honnête, son guide-accompagnateur pour designer est construit de façon inégale.

Premièrement, il est difficile de déterminer avec certitude à qui s'adresse cet ouvrage, et quelle en est sa mission. On navigue sans cesse entre une approche guide à la «*how to*», une liste de principes recyclés et une forme éditoriale beaucoup plus libre avec des observations dont on peut questionner l'objectivité et les bases factuelles. Il est donc parfois difficile de se sentir pleinement concerné par le contenu et la vision de l'auteure, surtout quand le public cible semble différer d'une section à l'autre – on s'adresse ici au designer néophyte, au département de marketing, ou au designer aguerri qui a soif de nouvelles idées ? Mais malgré la structure ironiquement décousue pour un ouvrage qui veut nous éveiller aux tendances d'avenir en matière d'expérience utilisateur optimale, l'auteur fait toutefois des bons coups en explorant quelques aspects habituellement plus négligés de la réalité du designer.

Au chapitre V par exemple, Owen explore le rôle des contraintes dans un projet d'envergure, afin de nous démontrer qu'elles s'avèrent être un outil surprenant pour nous pousser à penser différemment, et servir de catalyseur pour la créativité. On nous y suggère même d'en inclure volontairement dans nos devis afin d'y mesurer les limites lors des évaluations ergonomiques. Cependant, en se contentant d'effleurer la surface des idées, on jette un flou bien pratique

sur la différenciation de certains concepts abordés, comme les requis et les contraintes, par exemple. L'approche d'Owen découle clairement de l'aspect marketing du design ; les bénéfices explorés sont souvent présentés en termes de rentabilité et de satisfaction client plutôt qu'en utilisabilité améliorée du point de vue de l'interaction, ce qui donne une vision biaisée, ou du moins partielle de l'innovation en design. En fait, le terme «innovation» y est quelque peu galvaudé, utilisé comme un grand mot fourre-tout pour désigner tout ce qui concerne le processus de conception comme on l'entend aujourd'hui, ce qui peut paraître un peu déconcertant, considérant la vision d'avenir que l'on veut mettre de l'avant.

Cependant, pour me faire l'avocat du diable, Owen ne rate pas nécessairement la cible avec cet ouvrage, elle explore le large spectre des réalités du travail de design moderne ; des définitions de base, à la recherche, par les dynamiques d'équipe, l'évaluation ergonomique et les qualités d'un bon designer. Mais la question fondamentale revient d'abord et avant tout à éclaircir un élément essentiel : à qui s'adresse réellement *The Future UI/UX: From The Ground Up?* L'étudiant au premier cycle, ou le directeur marketing y trouvera certainement une source claire et substantielle pour se sensibiliser aux "nouvelles" réalités et aux complexités de l'expérience utilisateur, mais dès qu'on cherche à approfondir de façon prospective des questions sérieuses quant aux relations entre l'utilisateur et son écosystème, le titre pourrait mal représenter la réelle portée du contenu abordé. On touche à tout, et plusieurs de ces idées sont tout à fait nouvelles pour le curieux qui veut s'initier au design d'interaction, mais le designer plus expérimenté y verra probablement davantage un panorama de constatations bien établies sur le travail de l'artisan, plutôt qu'un réel guide vers l'innovation pour le futur du design UX/UI.

Si je peux me permettre de conclure par un court excès de philosophie apologique : bien que très honnête et sans réelles faussetés, cet ouvrage semble ironiquement avoir un effet paradoxal sur notre niveau de connaissances en design ; le portrait du design tracé par l'auteure se veut un outil servant à nous élever hors de l'ignorance double en mettant la lumière sur tout ce qu'on ne connaissait pas, mais simultanément, celui-ci nous y replonge automatiquement en se contentant de caresser la surface des sujets abordés, laissant ainsi miroiter une ouverture sur l'avenir du design qui en réalité, voile plutôt les vrais défis de fond qui attendent le designer qui veut innover.

Serge PELLETIER

*École de design, Université Laval*



# Parutions récentes

---

BENOÎT DROUILLET

## **D'Or et d'airain : Penser, cliquer, agir**

Éric Briys

Les Belles Lettres, 2017

Nous embrassons un capitalisme du gigantisme digital. Souvent aveuglément, toujours avec embarras. Les mots et expressions que nous employons en disent long sur la violence de notre relation à la prospérité numérique : « destruction créatrice », « disruption », « darwinisme digital », « uberisation », « big data », « monétisation », « *the winner takes it all* »... C'est finalement une bien étrange métallurgie que celle qui, à l'or des mots, préfère l'airain des néologismes bricolés à la hâte. Et si nous méditons sagement notre rapport au monde digitalisé ? La libre et instructive promenade que guide Éric Briys nous invite à flâner avec un historien, à faire l'école buissonnière, canif en poche, à reprendre le chemin de la bibliothèque, à apprendre à éplucher une banane, à franchir le cap de Bonne-Espérance, à écrire de la twittérature, à converser avec les robots, à prendre le pouls de la classe moyenne... et à ne plus confondre l'or et l'airain, pour, enfin, agir.

## **Le mythe de la Singularité - Faut-il craindre l'intelligence artificielle ?**

Jean-Gabriel Ganascia

Le Seuil, 2017

L'intelligence artificielle va-t-elle bientôt dépasser celle des humains ? Ce moment critique, baptisé « Singularité technologique », fait partie des nouveaux *buzzwords* de la futurologie contemporaine et son imminence est proclamée à grand renfort d'annonces mirobolantes par des technogourous comme Ray Kurzweil (chef de projet chez Google !) ou Nick Bostrom (de la vénérable université d'Oxford). Certains scientifiques et entrepreneurs, non des moindres, tels Stephen Hawking ou Bill Gates, partagent ces perspectives et s'en inquiètent. Menace sur l'humanité et/ou promesse d'une transhumanité, ce nouveau

millénarisme est appelé à se développer. Nos machines vont-elles devenir plus intelligentes et plus puissantes que nous ? Notre avenir est-il celui d'une cybersociété où l'humanité serait marginalisée ? Ou accéderons-nous à une forme d'immortalité en téléchargeant nos esprits sur les ordinateurs de demain ?

Voici un essai critique et concis sur ce thème à grand retentissement par l'un de nos meilleurs experts des humanités numériques.

## **La Société hyper-industrielle**

Pierre Veltz

Le Seuil, 2017

La sortie du monde façonné par l'industrie de masse du XX<sup>e</sup> siècle ébranle toute la société française. Quel sera le nouveau monde de la globalisation et de la révolution numérique ? Prenant le contre-pied des analyses les plus répandues – désindustrialisation, passage à une société de services –, Pierre Veltz décrit une situation où les services, l'industrie et le numérique convergent vers une configuration inédite : le capitalisme « hyper-industriel ». Cette convergence se déploie à l'échelle mondiale, faisant émerger une nouvelle économie, mais aussi une nouvelle géographie. Un grand partage se dessine, entre un archipel de pôles ultra-connectés et des mondes périphériques résiduels. Grâce à l'intensité de la redistribution, l'Europe et la France échappent pour l'instant aux formes les plus brutales de cette dislocation. C'est un atout immense qu'il faut préserver et consolider.

## **Des robots et des Hommes**

Laurence Devilliers

Plon, 2017

En imaginant des solutions pragmatiques combinant avancées technologiques et réflexions philosophiques, *Des robots et des Hommes* a pour but d'expliquer à partir des mythes et fantasmes qui l'entourent, l'intelligence artificielle des robots et de préparer demain en proposant que ces futurs compagnons empathiques suivent des commandements éthiques. Laurence Devilliers illustre son propos à l'aide de récits de fiction qui se déroulent dans un avenir proche, montrant l'impact sociétal que ces objets pas comme les autres auront sur nos sociétés.

Que souhaitons-nous faire de ces machines artificiellement intelligentes et affectives dans notre société ? Comment vont-elles nous transformer ? Les robots nous promettent-ils le meilleur ou le pire des mondes ?

## **La révolution numérique de demain**

Jean-Marie Huet

Éditions du Panthéon, 2017

« Maintenant, l'ordinateur se retrouve partout, et entre autres, dans les moyens de transport utilisés par tous. Dans les avions (cockpit complètement informatisé, pilotage automatique, boîtes noires en cas d'accident...), dans les trains (conduite automatisée, sécurité), dans les bateaux (surveillance de la salle des machines, moteurs, cap et position du navire...), dans les voitures d'aujourd'hui (système de freinage ABS, GPS intégré au tableau de bord, véhicules à 4 roues motrices et directrices, objets connectés et bientôt la voiture intelligente). »

De quoi sera faite la révolution numérique de demain ? Que nous réserve-t-elle, et surtout, y sommes-nous préparés dans de bonnes conditions ?

Avec cet essai, Jean-Marie Huet se propose de répondre à ces questions. Au travers de ses expériences professionnelles et de son vécu, il nous livre son sentiment sur les retombées de cette mutation technologique fulgurante. En prenant le recul nécessaire, il balaie le champ des possibles tout en prenant compte de l'histoire de la technologie.

Optimiste mais non présomptueux, il nous invite à saisir cette opportunité prometteuse pour notre société, tout en nous rappelant qu'il est essentiel d'être correctement formé pour recevoir et utiliser à bon escient la transformation. Car, comme toute révolution qui se propage, gare à la dictature – souvent insidieuse – du digital sur nos vies !

## **Le temps des algorithmes**

Gilles Dowek, Serge Abiteboul

Le Pommier, 2017

Depuis quelque temps, les algorithmes sont sur toutes les langues. Et ils inquiètent autant qu'ils fascinent. Avec eux, nous passons facilement d'un extrême

à l'autre : nous nous réjouissons qu'ils nous facilitent la vie, mais redoutons qu'ils nous asservissent...

Pour en finir avec cette vision manichéenne, cet ouvrage propose un nouveau regard sur notre époque, sur le temps des algorithmes.

Pour commencer, cessons de considérer les algorithmes comme des êtres mystérieux, dotés d'intentions maléfiques. Après tout, les algorithmes sont des créations de l'esprit humain. Ils sont ce que nous avons voulu qu'ils soient.

Les algorithmes sont avant tout des solutions, mais ces solutions ne sont pas neutres. S'ils sont à l'origine de transformations radicales des notions de travail, de propriété, de gouvernement, de responsabilité, de vie privée et même d'humanité, c'est à nous de décider de quel côté faire pencher la balance. Les algorithmes sont peut-être le premier outil à la mesure de nos aspirations. Cessons de les subir, en cherchant à les comprendre. C'est ainsi que nous pourrions être maîtres de notre destinée.

## **La blockchain. La révolution de la confiance**

Laurent Leloup

Eyrolles, 2017

« Deuxième révolution numérique », « ubérisation ultime », « machine à confiance »... la blockchain laisse présager une révolution des usages comparable à celle portée par l'Internet dans les années quatre-vingt-dix. La promesse de la blockchain est en effet majeure : des transactions instantanées à des coûts minimes et sans organe central de contrôle. Cette technologie a le potentiel de totalement changer les règles du jeu dans de nombreux secteurs économiques, à commencer par le système bancaire. Comment se préparer ? Laurent Leloup décrypte de façon très pédagogique le fonctionnement d'une blockchain, les expériences en cours, les perspectives. Surtout, il pointe les questions à se poser et aide à diagnostiquer les opportunités liées à la blockchain dans chaque secteur. Au-delà des implications économiques, c'est une profonde transformation sociétale qui s'annonce. Car la blockchain est avant tout une révolution de la confiance, portée non plus par un tiers de confiance banquier, notaire, etc., mais par un système décentralisé et partagé. Un nouveau monde se profile.



## **La quatrième révolution industrielle**

Klaus Schwab

Dunod, 2017

Emploi, individualisme, partage, inégalités, contrôle des données, vivre ensemble et éthique... Avec les nouvelles technologies, nos sociétés sont confrontées à des innovations toujours plus rapides et des bouleversements complexes et interdépendants.

Depuis plus de 40 ans, Klaus Schwab joue un rôle central pour penser la globalisation en collaboration avec de nombreux leaders. Visionnaire sur les tendances de nos sociétés modernes, il partage dans ce livre didactique et riche en exemples concrets, une réflexion unique sur la quatrième et plus formidable révolution industrielle – celle d'un monde hyperconnecté.

En soulignant les espoirs et les menaces qu'elle induit sur des champs immenses – l'intelligence artificielle, la robotique, l'Internet des objets, les véhicules autonomes, l'impression en 3D, les nanotechnologies, les biotechnologies, le stockage d'énergie, l'informatique quantique... – l'auteur dessine un nouveau référentiel pour l'homme qui doit ainsi réinventer sa manière de vivre, de travailler, de consommer. Pour Klaus Schwab, notre responsabilité est colossale et collective. À la croisée des mondes, voici plusieurs axes de réflexion pour penser et façonner notre futur autour des notions de prospérité et d'humanisme.

## **Informatique céleste**

Mark Alizart

PUF, 2017

Que sait-on de l'informatique? Simple savoir technique lié à l'invention des ordinateurs, elle ne serait rien de plus que ce pour quoi nous leur sommes désormais asservis. Du moins, c'est ce que veut le cliché. Et s'il était faux? Et si, bien loin de n'être que le langage de notre asservissement, l'informatique était celui de notre libération? Dans son nouvel essai, virtuose, érudit et provocateur, Mark Alizart n'hésite pas à défendre la thèse selon laquelle l'informatique, pourvu qu'on accepte d'en retracer les origines théologiques oubliées et les connexions

inattendues avec les pensées les plus spéculatives de l'histoire de la philosophie, est ce qui permet enfin de répondre au constat célèbre, jadis formulé par Martin Heidegger. « Seul un Dieu peut encore nous sauver », vraiment ? Et si ce Dieu n'était nul autre que l'informatique elle-même ?

## **Homo Artificialis. Plaidoyer pour un humanisme numérique**

Guy Vallancien

Michalon, 2017

Réparer l'homme, oui ; l'augmenter, pour quoi faire ? Si, en matière de connaissance, il est « interdit d'interdire », en matière de manipulation, il peut s'avérer nécessaire de refuser certaines retombées des découvertes issues de nos laboratoires et de nos observations. Pour Guy Vallancien, le transhumanisme éclairé s'appuiera sur cinq piliers indissociables : partager les informations afin de décider dans une conscience accrue des enjeux qui concernent notre avenir commun ; participer activement et sans état d'âme au développement de l'intelligence artificielle et à la construction des robots, à la condition qu'Homo Artificialis soit seulement adapté à nos besoins ; soulager et réparer celles et ceux qui subissent maladies, traumatismes physiques, psychiques et sociaux innombrables ; refuser catégoriquement les dérives qui tendraient à augmenter l'homme au seul bénéfice d'un surcroît de puissance et de longévité ; et, enfin, promouvoir l'éducation nécessaire pour être en capacité de décider au-delà des seules opinions fluctuantes et irrationnelles. Guy Vallancien mène une réflexion éthique et philosophique sur les dérives de la robotique médicale, et signe un essai érudit qui plaide pour un nouvel humanisme articulé autour de « l'objet numérique à l'intelligence supérieure » que sera *Homo Artificialis*.

## **La chute de l'Empire humain**

Charles-Edouard Bouée, en collaboration François Roche

Grasset, 2017

Des machines plus intelligentes que l'homme ? Une utopie que les auteurs de science-fiction et les scénaristes d'Hollywood ont imaginée... mais que les progrès technologiques sont en passe de réaliser. Deux phénomènes se conjuguent : la puissance de calcul des superordinateurs augmente de façon exponentielle ; de nouveaux logiciels reproduisent le

fonctionnement des neurones du cerveau humain et confèrent aux machines la faculté d'apprendre. Les systèmes pensants peupleront bientôt les domiciles, les entreprises, les usines, les administrations, les hôpitaux, les villes, les armées. Jusqu'où iront-ils dans leur degré d'autonomie et leur liberté de décision? Quelle place les hommes préserveront-ils dans un univers contrôlé par les robots? Après la bombe atomique, l'intelligence artificielle est-elle la deuxième arme létale inventée par l'homme et capable de le détruire? *La chute de l'Empire humain* retrace l'histoire méconnue de l'intelligence artificielle du point de vue du robot: c'est une machine qui raconte ici son aventure et dévoile les mystères de son long cheminement avec l'homme, jusqu'au combat final.

## **Le cerveau, la machine et l'humain**

Pierre-Marie Lledo

Odile Jacob, 2017

Les découvertes scientifiques des quinze dernières années sur le cerveau ont été spectaculaires et promettent de l'être bien plus encore dans un avenir proche. Des nouvelles sur le cerveau nous arrivent jour après jour, et du monde entier, révélant les secrets de l'apprentissage, de la mémoire, de l'attention, de la motivation, du leadership, de la prise de décision et nous n'en sommes qu'au tout début! À l'ère des nouvelles technologies et du tout-numérique, on peut imaginer et même envisager que nous intervenions sur le cerveau humain pour le modifier. Où en sommes-nous du cerveau, et de l'humain? Ces bouleversements que provoquent le numérique et le développement de la science informatique vont-ils nous transformer en hommes-objets, voire en machines? L'objectif du livre de Pierre-Marie Lledo est de savoir dans ce contexte comment remettre l'humain au cœur de nos sociétés. Pierre-Marie Lledo est directeur du département de neurosciences à l'Institut Pasteur. Il est aussi directeur de recherche au CNRS, où il dirige le laboratoire « Gènes et cognition », et membre de l'Académie européenne des sciences. Il a été professeur invité à l'Université Harvard pendant de nombreuses années. Il est l'auteur, avec Jean-Didier Vincent, du *Cerveau sur mesure*, qui a été un grand succès.

## **Autonomous Robots**

George A. Bekey

MIT Press, 2017

Autonomous robots are intelligent machines capable of performing tasks in the world by themselves, without explicit human control. Examples range from autonomous helicopters to Roomba, the robot vacuum cleaner. In this book, George Bekey offers an introduction to the science and practice of autonomous robots that can be used both in the classroom and as a reference for industry professionals. He surveys the hardware implementations of more than 300 current systems, reviews some of their application areas, and examines the underlying technology, including control, architectures, learning, manipulation, grasping, navigation, and mapping. Living systems can be considered the prototypes of autonomous systems, and Bekey explores the biological inspiration that forms the basis of many recent developments in robotics. He also discusses robot control issues and the design of control architectures.

After an overview of the field that introduces some of its fundamental concepts, the book presents background material on hardware, control (from both biological and engineering perspectives), software architecture, and robot intelligence. It then examines a broad range of implementations and applications, including locomotion (wheeled, legged, flying, swimming, and crawling robots), manipulation (both arms and hands), localization, navigation, and mapping. The many case studies and specific applications include robots built for research, industry, and the military, among them underwater robotic vehicles, walking machines with four, six, and eight legs, and the famous humanoid robots Cog, Kismet, ASIMO, and QRIO. The book concludes with reflections on the future of robotics — the potential benefits as well as the possible dangers that may arise from large numbers of increasingly intelligent and autonomous robots.

## **Sport 2.0**

Andy Miah

MIT Press, 2017

Digital technology is changing everything about modern sports. Athletes and coaches rely on digital data to monitor and enhance performance. Officials use tracking systems to augment their judgment in what is an increasingly superhuman field of play. Spectators tune in to live sports through social media, or even through virtual reality. Audiences now act as citizen journalists whose collective shared data expands the places in which we consume sports news.

In *Sport 2.0*, Andy Miah examines the convergence of sports and digital cultures, examining not only how it affects our participation in sport but also how it changes our experience of life online. This convergence redefines how we think of about our bodies, the social function of sports, and the kinds of people who are playing. Miah describes a world in which the rise of competitive computer game playing—e-sports—challenges and invigorates the social mandate. Miah also looks at the Olympic Games as an exemplar of digital innovation in sports, and offers a detailed look at the social media footprint of the 2012 London Games, discussing how organizers, sponsors, media, and activists responded to the world's largest media event.

In the end, Miah does not argue that physical activity will cease to be central to sports, or that digital corporeality will replace the nondigital version. Rather, he provides a road map for how sports will become mixed-reality experiences and abandon the duality of physical and digital.

## **Positive Computing**

Rafael A. Calvo, Dorian Peters

MIT Press, 2017

On the eve of Google's IPO in 2004, Larry Page and Sergey Brin vowed not to be evil. Today, a growing number of technologists would go further, trying to ensure that their work actively improves people's lives. Technology, so pervasive and ubiquitous, has the capacity to increase stress and suffering; but it also has the less-heralded potential to improve the well-being of individuals, society, and the planet. In this book, Rafael Calvo and Dorian Peters investigate what they term "positive computing" — the design and development of technology to support psychological well-being and human potential.

Calvo and Peters explain that technologists' growing interest in social good is part of a larger public concern about how our digital experience affects our emotions and our quality of life — which itself reflects an emerging focus on humanistic values in many different disciplines. Synthesizing theory, knowledge, and empirical methodologies from a variety of fields, they offer a rigorous and coherent foundational framework for positive computing. Sidebars by experts from psychology, neuroscience, human-computer interaction, and other disciplines supply essential context. Calvo and Peters examine specific well-being factors, including positive emotions, self-awareness, mindfulness, empathy, and

compassion, and explore how technology can support these factors. Finally, they offer suggestions for future research and funding.

## **Common Sense, the Turing Test, and the Quest for Real AI**

Hector J. Levesque

MIT Press, 2017

What can artificial intelligence teach us about the mind? If AI's underlying concept is that thinking is a computational process, then how can computation illuminate thinking? It's a timely question. AI is all the rage, and the buzziest AI buzz surrounds *adaptive machine learning*: computer systems that learn intelligent behavior from massive amounts of data. This is what powers a driverless car, for example. In this book, Hector Levesque shifts the conversation to "good old fashioned artificial intelligence", which is based not on heaps of data but on understanding commonsense intelligence. This kind of artificial intelligence is equipped to handle situations that depart from previous patterns — as we do in real life, when, for example, we encounter a washed-out bridge or when the barista informs us there's no more soy milk.

Levesque considers the role of language in learning. He argues that a computer program that passes the famous Turing Test could be a mindless zombie, and he proposes another way to test for intelligence — the Winograd Schema Test, developed by Levesque and his colleagues. "If our goal is to understand intelligent behavior, we had better understand the difference between making it and faking it", he observes. He identifies a possible mechanism behind common sense and the capacity to call on background knowledge: the ability to represent objects of thought symbolically. As AI migrates more and more into everyday life, we should worry if systems without common sense are making decisions where common sense is needed.

## **New Romantic Cyborgs**

Mark Coeckelbergh

MIT Press, 2017

Romanticism and technology are widely assumed to be opposed to each other. Romanticism — understood as a reaction against rationalism and

objectivity — is perhaps the last thing users and developers of information and communication technology (ICT) think about when they engage with computer programs and electronic devices. And yet, as Mark Coeckelbergh argues in this book, this way of thinking about technology is itself shaped by romanticism and obscures a better and deeper understanding of our relationship to technology. Coeckelbergh describes the complex relationship between technology and romanticism that links nineteenth-century monsters, automata, and mesmerism with twenty-first-century technology's magic devices and romantic cyborgs.

Coeckelbergh argues that current uses of ICT can be interpreted as attempting a marriage of Enlightenment rationalism and romanticism. He describes the “romantic dialectic”, when this new kind of material romanticism, particularly in the form of the cyborg as romantic figure, seems to turn into its opposite. He shows that both material romanticism and the objections to it are still part of modern thinking, and part of the romantic dialectic. Reflecting on what he calls “the end of the machine”, Coeckelbergh argues that to achieve a more profound critique of contemporary technologies and culture, we need to explore not only different ways of thinking but also different technologies — and that to accomplish the former we require the latter.

## **Understanding Your Users**

Kathy Baxter Catherine Courage Kelly Caine

Morgan Kaufmann, 2<sup>e</sup> édition, 2017

This new and completely updated edition is a comprehensive, easy-to-read, « how-to » guide on user research methods. You'll learn about many distinct user research methods and also pre- and post-method considerations such as recruiting, facilitating activities or moderating, negotiating with product developments teams/customers, and getting your results incorporated into the product. For each method, you'll understand how to prepare for and conduct the activity, as well as analyze and present the data - all in a practical and hands-on way.

Each method presented provides different information about the users and their requirements (e.g., functional requirements, information architecture). The techniques can be used together to form a complete picture of the users' needs or they can be used separately throughout the product development lifecycle to address specific product questions. These techniques have helped product teams understand the value of user experience research by providing insight into how

users behave and what they need to be successful. You will find brand new case studies from leaders in industry and academia that demonstrate each method in action.

## **Designing Bots : Creating Conversational Experiences**

Amir Shevat

O'Reilly, 2017

From Alexa to Siri and from Slack bots to SMS and email bots, we rely more and more on software-driven conversational apps. In this practical guide, author Amir Shevat shows you how to design and build great conversational experiences and delightful bots that makes people's life more fun and productive.

You'll explore several real-world bot examples to understand what works and what doesn't, and learn practical design patterns for your own bot-building toolbox. This book is ideal for beginners and intermediate designers, as well as senior professionals exploring the conversational user experience paradigm. No coding experience or prior knowledge of conversational UI is required.

Learn what bots are, and understand bot types and major components that compose a bot

Explore different use-cases of bots and best practices around these use cases

Examine real-life examples and learn from their experience

Understand the bot anatomy (Onboarding, Notifications, Conversations, Advance UI controls) and their associated design patterns

Prototype your own first bot and experiment with user feedback

## **Designing UX : Prototyping**

Ben Coleman, Dan Goodwin

SitePoint, 2017

It's well known that identifying and fixing problems in design is easier and cheaper if it can be done earlier in the process of design and build. That's because as the fidelity of the project we're working on increases, the effort involved in making changes increases. If we can test out early ideas to see if they work, in



small chunks, then we can identify whether those ideas are going to work. To do this, we need to build prototypes.

With easy-to-follow, practical advice, this book will show you how to use a number of different prototyping techniques to improve UX. It covers :

- The prototyping process
- Paper prototyping
- Interactive wireframing tools, such as Balsamiq and Axure
- Dedicated prototyping tools, including Marvel, Invision, and Adobe XD
- HTML prototypes
- How to use prototypes in your project workflow

## **Creating Web Animations**

Kirupa Chinnathambi

O'Reilly, 2017

Thanks to faster browsers, better web standards support, and more powerful devices, the web now defines the next generation of user interfaces that are fun, practical, fluid, and memorable. The key ? Animation. But learning how to create animations is hard, and existing learning material doesn't explain the context of the UI problem that animations are trying to solve. That's where this book comes in.

You'll gain a solid technical understanding of how to create awesome animations using CSS and learn how to implement common UI patterns, using practical examples that rely on animations to solve a core problem. Frontend web developers and designers will not only learn important technical details, but also how to apply them to solve real-world problems.

Create animations found in common user interface implementations, such as bounce after scrolling, expanding search boxes, and content sliders

Learn the technical details of working with CSS animations and transitions

Use CSS transforms to very animate an element's position, scale, and orientation

Understand the importance of easing

## **Designing with Data**

Rochelle King, Elizabeth F Churchill, Caitlin Tan

O'Reilly, 2017

On the surface, design practices and data science may not seem like obvious partners. But these disciplines actually work toward the same goal, helping designers and product managers understand users so they can craft elegant digital experiences. While data can enhance design, design can bring deeper meaning to data.

This practical guide shows you how to conduct data-driven A/B testing for making design decisions on everything from small tweaks to large-scale UX concepts. Complete with real-world examples, this book shows you how to make data-driven design part of your product design workflow.

- Understand the relationship between data, business, and design

- Get a firm grounding in data, data types, and components of A/B testing

- Use an experimentation framework to define opportunities, formulate hypotheses, and test different options

- Create hypotheses that connect to key metrics and business goals

- Design proposed solutions for hypotheses that are most promising

- Interpret the results of an A/B test and determine your next move

## **Managing the Web of Things : Linking the Real World to the Web**

Michael Sheng Yongrui Qin Lina Yao Boualem Benatallah

Morgan Kaufmann, 2017

*Managing the Web of Things : Linking the Real World to the Web* presents a consolidated and holistic coverage of engineering, management, and analytics of the Internet of Things. The web has gone through many transformations, from traditional linking and sharing of computers and documents (i.e., Web of Data), to the current connection of people (i.e., Web of People), and to the emerging connection of billions of physical objects (i.e., Web of Things).

With increasing numbers of electronic devices and systems providing different services to people, Web of Things applications present numerous challenges to research institutions, companies, governments, international organizations, and

others. This book compiles the newest developments and advances in the area of the Web of Things, ranging from modeling, searching, and data analytics, to software building, applications, and social impact.

Its coverage will enable effective exploration, understanding, assessment, comparison, and the selection of WoT models, languages, techniques, platforms, and tools. Readers will gain an up-to-date understanding of the Web of Things systems that accelerates their research.

## **Designing User Interfaces for an Aging Population : Towards Universal Design**

Jeff Johnson Kate Finn

Morgan Kaufmann, 2017

*Designing User Interfaces for an Aging Population : Towards Universal Design* presents **age-friendly design guidelines that are well-established, agreed-upon, research-based, actionable, and applicable** across a variety of modern technology platforms.

The book offers guidance for product engineers, designers, or students who want to produce technological products and online services that can be easily and successfully used by older adults and other populations.

It presents typical age-related characteristics, addressing vision and visual design, hand-eye coordination and ergonomics, hearing and sound, speech and comprehension, navigation, focus, cognition, attention, learning, memory, content and writing, attitude and affect, and general accessibility.

The authors explore characteristics of aging via realistic personas which demonstrate the impact of design decisions on actual users over age 55.

## **Heart of the Machine : Our Future in a World of Artificial Emotional Intelligence**

Richard Yonck

Arcade Publishing, 2017

Imagine a robotic stuffed animal that can read and respond to a child's emotional state, a commercial that can recognize and change based on a customer's facial expression, or a company that can actually create feelings

as though a person were experiencing them naturally. Heart of the Machine explores the next giant step in the relationship between humans and technology : the ability of computers to recognize, respond to, and even replicate emotions. Computers have long been integral to our lives, and their advances continue at an exponential rate. Many believe that artificial intelligence equal or superior to human intelligence will happen in the not-too-distance future ; some even think machine consciousness will follow. Futurist Richard Yonck argues that emotion, the first, most basic, and most natural form of communication, is at the heart of how we will soon work with and use computers.

Instilling emotions into computers is the next leap in our centuries-old obsession with creating machines that replicate humans. But for every benefit this progress may bring to our lives, there is a possible pitfall. Emotion recognition could lead to advanced surveillance, and the same technology that can manipulate our feelings could become a method of mass control. And, as shown in movies like Her and Ex Machina, our society already holds a deep-seated anxiety about what might happen if machines could actually feel and break free from our control. Heart of the Machine is an exploration of the new and inevitable ways in which mankind and technology will interact.

## **Tragic Design : The Impact of Bad Product Design and How to Fix It**

Jonathan Shariat, Cynthia Savard Saucier

O'Reilly, 2017

With Early Release ebooks, you get books in their earliest form — the author's raw and unedited content as he or she writes — so you can take advantage of these technologies long before the official release of these titles. You'll also receive updates when significant changes are made, new chapters are available, and the final ebook bundle is released.

A young cancer patient dies because nurses are distracted with their « charting » software. A pilot charts a wrong course because of confusing UI, resulting in a plane crash. Bad design is everywhere, and its cost is much higher than we think. This book discusses how the failure to prioritize good design can cause real, physical harm, and provides practical advice for designing the world into a better place.

Written primarily for UI/UX designers, *Tragic Design* features personal stories and interviews with people who have been affected by bad design. The book also includes a section on how a layperson can be part of the solution for making our world better through good design.





COMMANDE ET  
ABONNEMENT 2016

### **Abonnement**

La revue *Interfaces numériques* est disponible par abonnement dans sa version imprimée, les trois livraisons par an pour la somme préférentielle de 60 € TTC, soit 20 € TTC par ouvrage (prix spécial de souscription, franco de port).

Une simple commande à l'adresse :

*abonnement@editions-design-numerique.fr*

avec votre nom et vos adresses de livraison et de facturation suffit à déclencher l'abonnement pour lequel vous recevrez une facture.

### **Commande à l'unité**

La revue *Interfaces numériques* est disponible à l'unité pour 25 € TTC par ouvrage, franco de port.

Une simple commande à l'adresse :

*commande@editions-design-numerique.fr*

avec votre nom et vos adresses de livraison et de facturation suffit à déclencher la livraison pour lequel vous recevrez une facture, payable à réception.

### **En librairie**

Toutes les parutions d'*Interfaces numériques* sont disponibles au prix de 25 € TTC sur commande auprès du distributeur.

Achevé d'imprimer par Imprimeries Afghanes de Limoges pour le compte des Amis de Solilang/Editions Désign Numérique.

© AFDI 2017

ISBN/EAN13 978-2-84932-100-3

ISSN en cours d'attribution

Dépôt légal : avril 2017