

## Peur et folie en jeu vidéo : narration(s) et remise en question du quatrième mur

Laura Goudet

---



**Electronic version**

URL: <http://journals.openedition.org/narratologie/11716>

DOI: 10.4000/narratologie.11716

ISSN: 1765-307X

**Publisher**

LIRCES

**Electronic reference**

Laura Goudet, "Peur et folie en jeu vidéo : narration(s) et remise en question du quatrième mur", *Cahiers de Narratologie* [Online], 38 | 2020, Online since 22 January 2021, connection on 29 January 2021. URL: <http://journals.openedition.org/narratologie/11716> ; DOI: <https://doi.org/10.4000/narratologie.11716>

---

This text was automatically generated on 29 January 2021.

Article L.111-1 du Code de la propriété intellectuelle.

---

# Peur et folie en jeu vidéo : narration(s) et remise en question du quatrième mur

Laura Goudet

---

## Introduction

- 1 Cet article part d'une constatation linguistique et discursive de la narration dans le jeu vidéo, en tant que discours multimodal (contenu écrit, visuel, cinématique<sup>1</sup>...). Il analyse plus précisément la façon dont les discours de la limite et de la transgression tels que montrés par la peur et la folie contribuent à la fragilisation des frontières établies par les jeux vidéo moins sensibles. Remettre les paradigmes horrifiques et vidéoludiques en question revient aussi à interroger l'acte même de jouer. L'obsolescence des ressorts horrifiques, qu'ils soient thématiques ou techniques, est rapide, et sortir des sentiers battus aide non seulement à renouveler les techniques narratives, mais aussi à entrer de plain-pied dans le discours de la peur et de la folie.
- 2 Les questions de narration déstabilisée par un récit peu fiable sont déjà connues, notamment sur des supports plus traditionnels. Les narrateurs qui déforment la réalité, ou présentent la leur sont nombreux. C'est par exemple le cas de Frederick Clegg dans *Le Collectionneur* de J. Fowles (1963). Le livre est constitué de deux parties, où s'alternent les récits du kidnappeur et de sa captive. C'est le décalage entre leur vision et l'obsession malsaine de Clegg qui inspire l'horreur dans ce récit, et cet exemple ressemble à ceux de ce corpus.
- 3 L'horreur et la folie marchent main dans la main dans ces jeux. Architecturalement, ils sont à la fois très simples, et marquants. *What Remains of Edith Finch* (WREF) et *Doki Doki Literature Club* sont tous les deux des jeux américains sortis en 2017 et ont tous les deux été récompensés par la critique et de nombreux prix. Structurellement, ils sont simples puisque l'expérience-cadre (Cayatte, 2018) permet de mettre en avant les ressorts narratifs au détriment de compétences ludiques particulières. Ces jeux sont des

couloirs où il y a très peu de choix à faire, et ces derniers mènent de toute façon à des dénouements similaires.

- 4 Pour commencer l'étude, je reprendrai tout d'abord la définition de la pornographie. Elle est décrite comme « tout ce qui, dans les diverses représentations de l'acte sexuel, est destiné à choquer, à provoquer, à blesser, à horrifier » (Di Folco, 2005, in Roudinesco, 2007 : 20). Dans ces jeux, le but est effectivement de choquer, provoquer et horrifier la joueuse (sinon, la blesser), au moins dans DDLC. Dans WREF, ces chocs sont revisités : dans la multitude de deuils qu'Edith revoit, elle apprend par exemple à l'âge adulte que le sous-sol de la maison abritait son grand-oncle Walter, volontairement reclus dans un bunker. Ces jeux ne sont pas pornographiques, mais cette liste de sentiments, le choc, l'horreur et la provocation du moins, s'y trouvent d'une certaine façon. Ces récits sensibles sont expressifs (Genvo ; 2012 : 6), dans le sens où c'est par le biais d'expression de folie(s) et d'horreur(s) que ces récits se déploient. Ces deux thèmes sont aussi obscènes, dans le sens où ils dépassent de ce qui n'est pas socialement acceptable d'être montré, ce qui devrait sortir de la scène sociale. L'abject, lié à la peur, est dû à plusieurs raisons : tout d'abord, il s'agit d'un sentiment qui recouvre d'autres sous-émotions, toutes connexes au malaise. Je distinguerai ici deux types de peurs, l'angoisse et l'épouvante. Si le premier est un sentiment qui envahit la joueuse dans son expérience du jeu, de façon atmosphérique, l'épouvante est brutale et violente et peut être provoqué par des événements soudains ou des révélations qui changent les paradigmes narratifs.
- 5 Dans un premier temps, j'étudierai la façon dont les espaces vidéoludiques se reforment pour accommoder la narration : la triade « lieu », « espace projeté » et « zone d'action » (Reuschel et Hurny, 2011 : 294). Inventée à l'origine pour cartographier les espaces littéraires, c'est un début sur lequel l'on peut construire les espaces vidéoludiques, qui traduisent les thèmes de DDLC et WREF par leur façon d'être exploités. Les zones d'action du jeu vidéo sont décroisées, les personnages et lieux sont remplacés, sinon effacés pour montrer l'aliénation des protagonistes (ou de la joueuse). Les espaces peuvent aussi être au contraire saturés de nombreuses façons : mots à l'écran ou décors surchargés contribuent à une claustrophobie scénique, sinon scénaristique.
- 6 La seconde partie de cette étude s'attachera à explorer l'emboîtement de récits présents dans les deux œuvres. Les publics auxquels les discours s'adressent, qu'ils soient prononcés par les personnages ou contenus dans le jeu, démultiplient la portée de ceux-ci. Ainsi, le résumé de Monika sur la page d'accueil de Steam, présenté dans le jeu, révèle à qui veut l'entendre qu'elle est déjà consciente de n'être qu'un personnage. Ces publics multiples permettent aussi à la narration d'être composée de palimpsestes et discours précédents sur lesquels elle se fonde. Personnages dédoublés et récits réélaborés contribuent aux atmosphères de ces jeux et approfondissent la narration en la délinéarisant et en la rendant verticale. Enfin, les objets symboliques sur lesquels les discours s'appuient donnent de la profondeur narrative. Ils deviennent vecteurs d'émotions, indicateurs du changement de lieu ou d'humeur des personnages.

## Espaces vidéoludiques

- 7 Les jeux sélectionnés ici sont développés par de petits studios, et donc soumis à bien moins de contraintes et d'attentes du public. Parfois gratuits, comme DDLC, dont le modèle économique repose sur l'achat optionnel de la bande originale plutôt que du jeu

lui-même, leur succès repose sur le bouche-à-oreille. Cette absence de contrôle et d'attentes se traduit par une exploration de domaines qui sont trop sensibles pour les jeux grand public. Un exemple emblématique (et problématique) de cette tendance est visible dans *Sad Satan* (2015), dont le design labyrinthique est un support simple à toutes les expressions du malaise imaginables. La bande-son est faite de morceaux de musique passés à l'envers et binauralisés, les *jumpscare*<sup>2</sup> sont légion, avec, dans la version la plus violente, des images de scènes de crimes et de pédopornographie authentiques. Le fichier même du jeu était corrompu par la présence de virus dans certaines de ses itérations, puisqu'il n'a jamais été commercialisé. Ce jeu, qui tient plus de l'expérience que de ressorts vidéoludiques est teinté de légendes urbaines, car il viendrait du Dark Web. IMSCARED, son précurseur de 2013, présente une structure assez similaire : l'exploration du « hors-jeu » est déjà un de ses fondements. Il se sert de fausses désinstallations et autres problèmes d'affichage pour se sortir de lui-même. Comme dans DDLC, l'angoisse n'autorise pas forcément le *ragequit*<sup>3</sup>, puisque le jeu continue indépendamment de la joueuse. Fermer la fenêtre, quitter le jeu lui donne donc une fausse sécurité, de la même façon que quitter la maison des Finch donne une fausse sécurité contre la malédiction dont les personnages semblent prisonniers. Chacun d'entre eux finira par mourir de façon violente, ou disparaîtra sans laisser de trace, souvent à cause de ses lubies. Gus le rebelle punk sera électrocuté alors qu'il refusait le remariage de son père ; Molly mourra de s'être empoisonnée avec des baies parce qu'elle avait faim, ce qui lui fera halluciner qu'elle est une série de prédateurs affamés dans son agonie.

- 8 L'espace du jeu, que je définis comme la rencontre entre l'espace projeté par la narration et la zone d'action ludique, est bien plus poreux qu'attendu. Les remplacements, voire les effacements de personnages ou de narrations feront l'objet de la seconde sous-section. Enfin, les effets de saturation de l'espace seront envisagés comme une perte de contrôle associée à la folie.

## Espace vidéoludique

- 9 L'espace de la narration est tacitement restreint à l'écran de jeu et appartient à une écologie qui lui est propre. Des faisceaux sémiotiques comme le choix des couleurs, la représentation physique (donc, à l'écran) de la progression sont parfois utilisés dans les jeux vidéo, et ces deux exemples se vérifient dans WREF et DDLC. Dans WREF, l'arbre généalogique de la famille Finch, qu'Edith complète au fil de sa visite de la maison, est aussi l'écran d'accueil. Il ne cesse de s'enrichir et comme il constitue en quelque sorte le second but de la narration, qui est connaître la famille, il est parallèle à la narration du jeu tout en le prolongeant hors zone d'action. De la même façon, l'écran d'accueil s'enrichit et évolue dans DDLC : si l'on divise le jeu en quatre actes, trois d'entre eux, qui représentent les états successifs du monde, sont illustrés dans l'écran d'accueil. On y voit toutes les protagonistes présentes au moment où on lance la partie (voir Illustration 8, en infra). Cet écran représente en quelque sorte la couverture du jeu, ou sa jaquette numérique. Il devient le seuil d'entrée dans le monde virtuel et évolue donc pour accommoder l'expérience ludique en cours.
- 10 Il existe également un décroisement dans la façon dont Monika fixe tout le temps la joueuse. La culture japonaise ne perçoit pas les regards qui se croisent de façon aussi positive que la culture occidentale (Akechi et al., 2013). Le regard direct serait

synonyme de confrontation, plutôt belligérante, entre deux personnes. Dans le contexte d'un simulateur de séduction, cette agression est une invitation à un rapprochement plutôt sexuel. Il faut aussi apporter une nuance importante : Dan Salvato est américain et même si le jeu emprunte beaucoup à la culture nippone, il n'en est pourtant pas tout à fait issu. Ce regard est à mettre en perspective avec ceux des autres personnages, car Monika est la seule à tout le temps regarder droit devant elle. Cela symbolise déjà le lien qu'elle essaie d'établir et constitue à la fois un appel et une prise de conscience de ce qu'elle est. Ce regard fixe est comparable à celui de la protagoniste du jeu de réflexion-horreur *Irisu Syndrome!* (2008) où on apprend tardivement que l'héroïne scrutait la joueuse (Illustration 1). Le visage que l'on voit dans le fond de l'écran n'est pas une simple image, et Monika regarde effectivement la joueuse, tout comme Iris regarde l'écran de jeu... et dirige les mouvements à l'écran. La parenté entre les deux jeux a déjà été établie par Salvato lui-même<sup>4</sup>, ce choix scénaristique est transnarratif et rend hommage à *Irisu Syndrome!*.

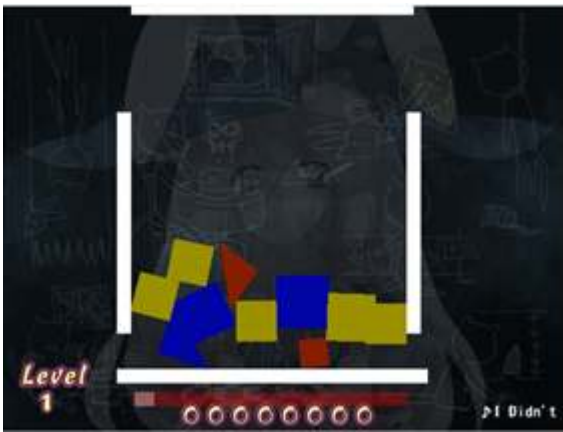


Illustration : écran de jeu, *Irisu Syndrome!*

- 11 L'espace vidéoludique peut aussi subir des transformations. Dans *DDLC*, il est étendu à celui de l'ordinateur même, et les personnages sont artificiellement incarnés dans des fichiers dont l'extension, « .chr », est une traduction informatique de leur existence même (*characters*). Si cela n'était pas assez clair, ils sont situés dans le dossier « Characters » accessible dans le navigateur de son ordinateur, au sein des fichiers du jeu. La disparition de ces fichiers correspond à l'apparition sur l'écran d'un petit encadré. Celui-ci appartient à la fois à l'espace vidéoludique et à l'espace derrière le jeu, celui de la ligne de code et de la conception de l'expérience vidéoludique.

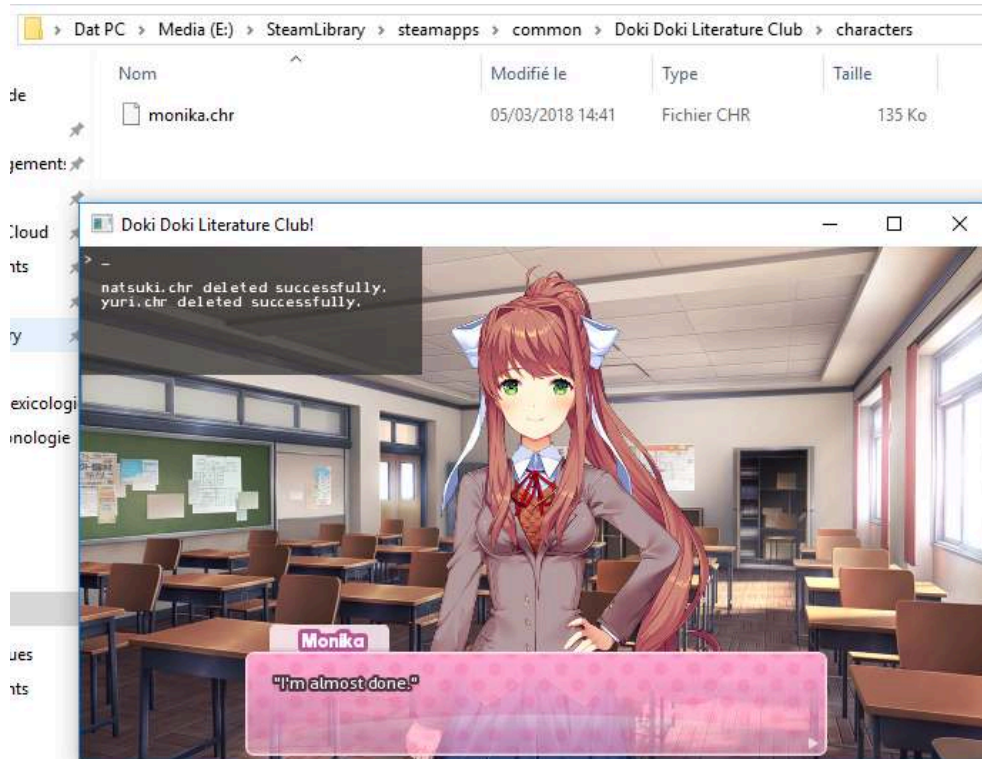


Illustration : Effacement des personnages et dossier « Characters », DDLC

- 12 Comme les jeux indépendants à la IMSCARED, ce jeu va donc au-delà de sa fenêtre et demande un dépassement de celle-ci pour pouvoir progresser. Si Monika efface ses camarades, finir le jeu exige d'aller dans le même dossier et de l'effacer, elle, pour déclencher l'épilogue. Elle nous montre donc ce qu'il convient de faire, et sa manipulation de l'espace hors champ habituellement attendu est l'un des ressorts de l'horreur narrative.
- 13 Comme le suggère la capture d'écran, avancer dans le récit passe aussi par l'effacement de personnages.

## Remplacements

- 14 Monika s'adresse à la joueuse en remettant dangereusement en question ce qu'est la réalité « Parfois, j'ai l'impression que toi et moi sommes les seules vraies personnes, ici. ». Elle ne fait qu'affirmer encore et encore qui elle est, et ce sur quoi la narration repose. En effet, sa crise existentielle et le fait qu'elle soit consciente d'être enfermée dans des lignes de code est le point de départ de sa folie meurtrière et de l'horreur subséquente du jeu.
- 15 L'espace du jeu (compris comme étant la surface de l'écran sur laquelle il se déroule) est donc étendu à l'après. L'ordinateur entier participe à l'avancée du jeu. DDLC s'empare également des codes internes au *visual novel* dans la scène ci-dessous (Illustration 3). Ici, un personnage se superpose à un autre et envahit également l'espace de l'avant-scène, celui du cadre de dialogue. Ce manque de respect du dispositif image-texte normalement établi dans ce type de jeu est d'autant plus frappant que l'espace textuel est envahi et remplacé par l'image de Monika. Elle se superpose à la réplique de Yuri, en plus d'avoir pris sa place. Cela n'est pas la seule forme prise par l'exclusivité de ce



personnage : un des choix qui nous est présenté nous fait sélectionner un nom parmi trois. Lors du second acte du jeu où Monika a pris le contrôle de la narration, le curseur se dirige inmanquablement sur son prénom. L'omnipotence n'est pas du côté de l'humain, mais du personnage qui se substitue à tous les autres.



Illustration : étapes du remplacement de Yuri par Monika, DDLC

- 16 C'est aussi Edith qui, en historienne de la mémoire de la famille Finch, doit remplacer la voix des morts pour mettre en scène leurs derniers instants. Personne ne les remplace dans la grande maison, où chacun a sa chambre ou son espace personnel. Le manque et le vide se font d'autant plus sentir que ce ne sont pas ces personnages qui sont réellement incarnés lors des reconstitutions de leur mort. Le commentaire audio des images est assuré par Edith, alors que le personnage en question est joué : les morts ne retrouvent donc pas leur voix, et de toute façon, ne sont pas ceux qui agissent.
- 17 Le travail graphique et le soin apportés à la séquence de Lewis Finch sont particulièrement éclairants pour parler des effacements et remplacements à l'écran. Lewis, grand frère d'Edith, souffre de problèmes psychologiques. Il finira par se suicider après avoir entièrement décidé d'aller vivre dans le monde onirique qu'il a créé. C'est le seul personnage dont la fin est relatée par une professionnelle de santé, dans une lettre où les descriptions de l'état clinique du personnage constituent un autre regard sur Lewis. On lui donne d'autant moins la parole qu'il est considéré comme fou, c'est-à-dire égaré mentalement<sup>5</sup>.

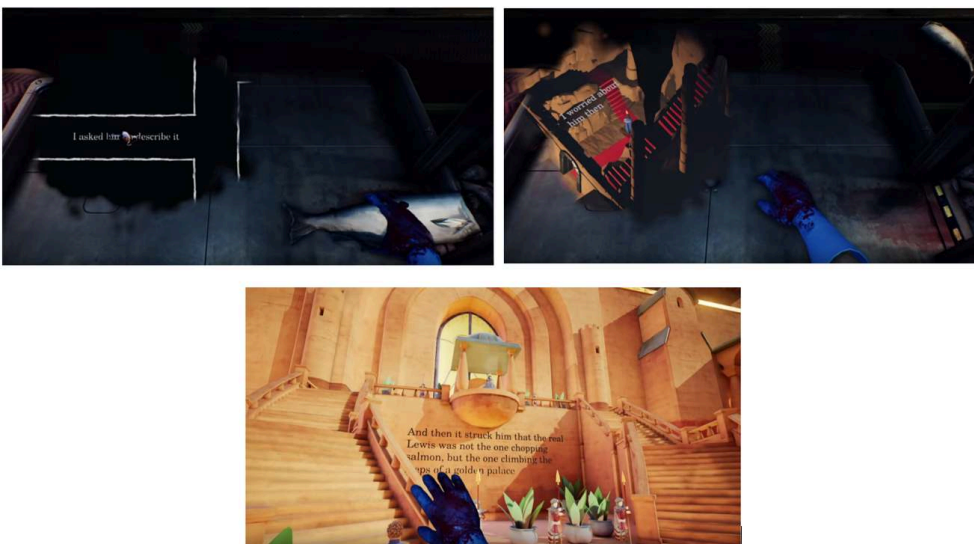


Illustration : étapes de la séquence de Lewis, WREF

- 18 Le seul élément tangible qui subsiste dans la troisième capture d'écran de cette séquence (Illustration 4 c) est sa main. Le contact entre la joueuse et la scène en cours se résume simplement à la manipulation de la manette, uniquement du côté droit : le Lewis fantasmé est, lui, contrôlé par la main gauche. Cet effet de substitution de la réalité, où les deux mains doivent rester indépendantes pour avancer dans la séquence, est un miroir de la vie du personnage qui a appris à se scinder mentalement. Ce déséquilibre n'est pas tenable, et la progression dans les trois états de la séquence montre bien le remplacement quasiment total du monde réel, qui culmine dans la mort de Lewis. Le jeune homme se fantasme couronné et se fait en réalité guillotiner par les machines de l'usine dans laquelle il travaille : le Lewis réel est annihilé à cause des problèmes psychologiques dont il souffre. Cela rappelle le suicide de Yuri, plusieurs fois décrite comme instable dans DDL, car elle est incapable de tempérer ses sentiments envers le protagoniste. Ces folies vidéoludiques déroutent les pistes établies des deux jeux, ce qui est le miroir de la détresse et des illusions mises en scène.
- 19 L'effacement est réel dans WREF, où des stèles peintes prennent la place des membres de la famille. La maison vide est angoissante, en ce qu'elle est étrangement peu familière (un peu comme celle de *Gone Home*, où la protagoniste doit également naviguer dans le domicile familial). Cette *inquiétante étrangeté* de l'intime, du « chez soi » (Chollet, 2016) est soulignée par le fait que personne n'ait remplacé les habitants des chambres : les lieux sont condamnés et les pièces, laissées telles qu'en la vie de leurs occupants. De façon assez emblématique, une multitude d'avis de recherche se substituent à la présence de Milton, l'autre frère d'Edith. Les piles d'affichettes jonchent la maison et accueillent même la jeune femme à l'entrée de la propriété. Comme c'est la disparition à laquelle l'aïeule Edie croyait le moins, puisque l'enfant s'est simplement volatilisé, un trop-plein de documents à son sujet la compense imparfaitement. Comme pour Lewis, la dualité entre monde réel et l'autre monde qui les accapare crée un trop-plein narratif ou scénographique.
- 20 La perte peut donc provoquer un effet de saturation de l'image.

## Saturations

- 21 L'espace scénographique, les décors et autres discours des jeux peuvent aussi se charger jusqu'à la saturation du regard ou de l'espace vidéoludique. L'immense maison des Finch est labyrinthique et s'étend sur de nombreux étages ; son exploration n'est pour autant pas simplement linéaire. La demeure regorge de portes dérobées et d'interstices par lesquels Edith progresse dans l'histoire. La difficulté d'accès et le sinistre apparent de la maison (Illustration 5) nous plongent dès le début dans la complexité de la narration polyphonique. La maison, cachée dans la forêt, n'est pas ardue à atteindre, même si elle donne une impression d'imprenabilité à première vue. L'architecture sédimentée en couches successives sature l'espace visible et dit aussi l'histoire de cette maison, où rien n'a été remplacé, mais plutôt complété au fil des générations.





Illustration : vue de la maison, WREF

- 22 L'espace intérieur est lui aussi plein des objets ayant appartenu aux générations précédentes. À la manière d'une maison de famille où s'accumulent les objets, les détails visuels de chaque chambre et les codes couleur, notamment, sont de bons outils pour compléter la narration... tout en cachant parfaitement le monde extérieur. Les couches successives de pièces, d'extensions de la maison sont plutôt étanches : Walter le reclus, qui a vécu dans son bunker sous-terrain, y vivait tout à fait inconnu d'Edith, alors qu'il est mort quand elle avait une dizaine d'années. L'aspect inquiétant et impressionnant de la maison est renforcé par cette géographie « impossible », constituée par la salle de classe de la dernière génération, les chambres de Lewis et l'atelier de Milton, tout en haut de la tour à droite. Les seuls membres de la famille qui n'ont pas leur propre saynète expliquant leur mort sont ceux qui sont partis de la maison : elle est écrasante et indispensable pour comprendre intimement les Finch.
- 23 Le champ visuel, la scénographie écrasent la joueuse aux premiers instants du récit, lorsque la maison est encore inconnue ; de la même façon, la saturation de l'espace, cette fois textuel, intervient dans DDLC.





Illustration : jeu d'écriture (a) et suicide de Yuri (b), acte 2 de DDLC

- 26 Quand le monde du déséquilibre prend le pas, il n'est plus possible de rester cohérent. Le jeu d'écriture qui servait de moyen de séduction dans la première partie est complètement envahi par Monika (Illustration 7, a). De la même façon, la case de dialogue n'arrive plus à contenir les chaînes de caractères chaotiques attribuées à Yuri après sa mort (Illustration 7, b). Le texte est présenté pour à la fois inquiéter la joueuse et marquer le déroulement temporel. Les lignes et lignes illisibles n'ont d'autre but que de souligner l'horreur de la situation. La saturation et l'effacement participent du même mouvement vers l'absence de règles et nourrissent l'angoisse. Ce sentiment sourd accompagne les deux récits et pousse à la méfiance, et à la mélancolie. Les thèmes touchants et sensibles s'incarnent dans les déséquilibres.
- 27 Les attentes des genres vidéoludiques participent également à ce déséquilibre. L'interstice entre l'attendu et les effets créés sont l'endroit où se niche l'inquiétante étrangeté, à la manière d'une vallée de l'étrange narrative, pour emprunter la notion de M. Mori. Si la narration suit les codes d'un *Erwartungshorizont* qui repose sur les expériences antérieures des joueuses, qu'il s'agisse de jeux d'horreur ou de jeux de séduction, on dévie ici de l'attendu vidéoludique. Le support du récit n'est plus le logiciel seulement, enchâssé dans sa plateforme, mais l'ordinateur tout entier et ce décalage (couplé à d'autres transgressions) décuple l'angoisse. Les jalons du plateau de jeu sont redistribués et l'on ne sait plus à quoi se fier. Cet espace est comparé au plateau de jeu, car il « implique des opérations de réduction, de miniaturisation » (Gaujál 2020, p. 35) mais finit bouleversée ici.
- 28 Dans les thèmes abordés par ces jeux, l'espace et sa gestion ne suffisent pas à expliquer pourquoi ce qui est obscène (devrait donc être hors champ) devient aussi central dans ces jeux. L'exploration des thèmes sensibles passe aussi par une profondeur accrue, qui est provoquée par l'enchâssement narratif auquel la joueuse est confrontée.

## Narrations enchâssées

- 29 Les deux jeux ne se présentent pas clairement, en partie à cause de la violence de sentiments angoissants ou psychologiquement marquants, pour les protagonistes comme pour le public. Dans cette section, il sera question des polyphonies discursives et narratives. Les récits qu'Edith retrouve dans son exploration de la maison familiale sont destinés à son enfant, mais la joueuse les découvre en même temps qu'Edith les relate ; de la même façon, les quelques jours pendant lesquels l'histoire de DDLC se produit sont rejoués, mais complètement distordus par la seconde narration. Pour réfléchir au thème des narrations enchâssées, je travaillerai d'abord sur les narrataires auxquels les récits sont soumis. La joueuse n'est pas la seule instance à laquelle ces

réécits multiples sont adressés et les protagonistes sont aussi autant de publics pour le récit. La multiplicité des histoires rejoint souvent un motif déjà présenté : les palimpsestes et répétitions narratives s'appuient sur des objets symboliques pour renforcer leur profondeur.

## Publics et narrations

- 30 La notion de public est mouvante, tant les scènes présentées par ces jeux sont multiformes. La question de l'homodiégétique est centrale, puisque les récits de ces jeux font partie soit de l'expérience-cadre, soit des espaces projetés ou montrés. Edith retrace l'histoire familiale pour faire le pont entre sa famille et son fils. Celui-ci naît alors qu'il est le dernier survivant des Finch, et l'intégralité de l'histoire familiale et personnelle, depuis l'immigration d'Odin Finch, se trouve dans la maison. Le parti pris d'illustrer chacun des personnages, non seulement par leur lien de parenté, mais aussi par leur mort (y compris dans l'arbre généalogique) fait le lien entre les Finch, présents et passés.

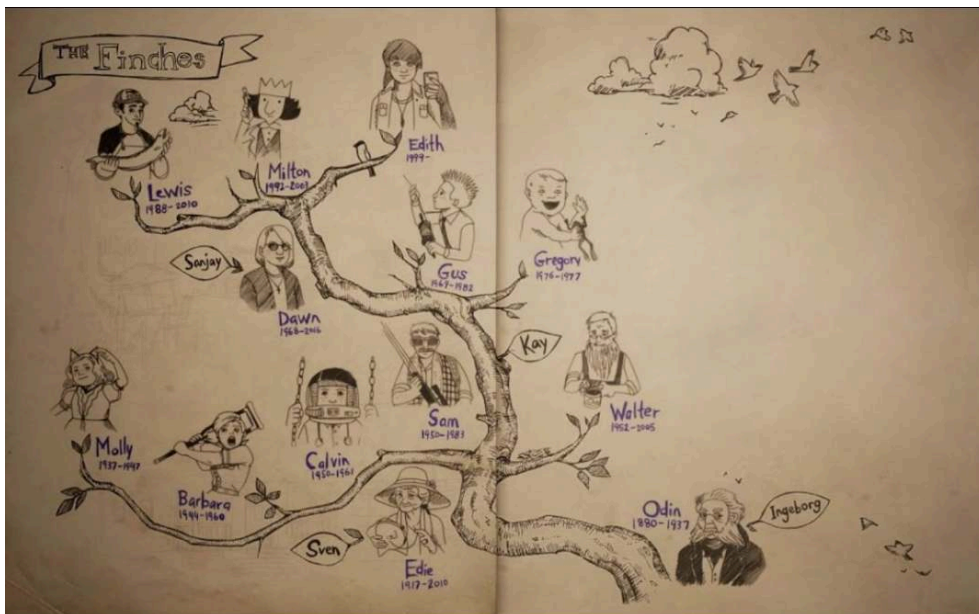


Illustration : écran de titre du jeu, WREF

- 31 Cet arbre généalogique (Illustration 8) est un outil de méta narration : on avance dans l'histoire et même l'écran de démarrage devient un outil d'estimation du progrès. La narration se fait donc à la fois pour le public du jeu et pour Christopher, le fils d'Edith à naître. Il est aussi le pont entre la narration intradiégétique et le monde hors-jeu. La disparition mystérieuse de Milton Finch, montrée par son départ par une porte qu'il aurait dessinée lui-même, est une façon de faire le pont entre ce jeu et le rôle qu'a Milton dans une autre production du studio. Il s'agit en effet de l'un des personnages principaux de *The Unfinished Swan*, sorti en 2012.
- 32 Le nom du jeu même, « What remains of Edith Finch » est aussi un clin d'œil à plusieurs homonymes. La grand-mère et matriarche Edie n'est pas la seule Edith à laisser la mémoire de la famille. Celle que l'on suit, l'héroïne, lègue le cahier de souvenirs de famille à son fils, à la fin du jeu. Ce qui reste d'Edith ou des Edith Finch est triple. On peut le voir comme la famille complète, dont la gardienne était Edie-Edith de son



vivant, ou le parcours d'Edith Jr (et celui de Christopher, qui est jouable dans les premiers et derniers instants du jeu), ou comme le parcours universel des anecdotes de l'intime, des témoignages qui se perdent avec les générations passées.



Illustration : Description de DDLC, Steam

- 33 Dans DDLC, il est moins question de la narration dans le jeu pour ses acteurs que du rapport entre l'œuvre et la réalité. La description du jeu sur la plateforme Steam<sup>6</sup> est identique au résumé évoqué en 1.3 sur la saturation de certains espaces du jeu en tant que vecteurs horrifiques. La scriptrice suggérée est Monika, qui demande déjà dans la dernière phrase si la joueuse « promet de passer plus de temps avec [elle] ». Cela est confirmé dans la troisième phase du jeu, où le personnage confesse qu'elle a écrit tout ceci et émet des regrets : « je te l'ai même dit sur la page de téléchargement du jeu... si seulement tu y avais prêté un peu plus d'attention ». Le dialogue entre plusieurs plateformes construit une cohérence entre le monde intradiégétique et celui des studios. Ainsi, l'on peut comprendre WREF comme une évocation sensible de la mort de la mère du concepteur du jeu et gardienne des souvenirs familiaux. Bien que ce ne soit pas le sujet de cet article, le monde hors narration n'est pas imperméable et envahit les jeux par des thèmes réappropriés. Dans DDLC, le monde réel et le monde de l'ordinateur qui retient Monika est un des ressorts horrifiques, alors que WREF présente un monde où le deuil est réécrit. La question de la réélaboration et du palimpseste est prépondérante dans ces récits.

## Palimpsestes narratifs

- 34 Il n'y a que des doubles de chaque personnage dans WREF. Edith porte le nom de sa grand-mère, Edie, et tout comme elle, chronique les événements (ce qui peut donner une opportunité de rendre la narration peu fiable, car déformée [Shen, 2011 : 14]). Le personnage le plus énigmatique, Milton, est aussi présent dans *The Unfinished Swan* comme ayant les mêmes pouvoirs que dans WREF (ce qu'il peint devient réel et il possède un pinceau magique). Ce jeu traite également du deuil maternel, de la

transmission entre les générations—le tout avec le fil conducteur constitué par les noms d'animaux. Les oiseaux sont dans tous les titres : le bouvreuil (« Finch »), le cygne (« swan ») et le moineau (« sparrow », dans le nom du studio de développement Giant Sparrow) s'y retrouvent. Le nom de Molly est à la fois celui d'un chat recueilli par la mère d'Edith et celui de sa tante, qui s'est imaginée en chat au moment de sa mort. Dans la capsule de Lewis, il est fait référence à un « sage calico », devenu son conseiller. Sans surprise, sur le collier du chat, on peut également y lire le nom de Molly. Les hallucinations sont le point commun entre les deux personnages. De la même manière, Lewis et son frère Milton s'imaginent en rois de leur propre contrée, ce qui provoque leur détachement de la réalité et de leurs relations sociales. La royauté de Milton s'exprime dans *The Unfinished Swan* autant que dans sa chambre-château ou dans la couronne qu'on lui voit toujours sur la tête. Les détails dans l'écriture de WREF révèlent donc une organisation rhizomique des relations entre les personnages. Elle transcende les générations et livre une narration cohérente où la répétition de la mort inéluctable en parallèle avec la préservation de la mémoire familiale y sont récurrentes.



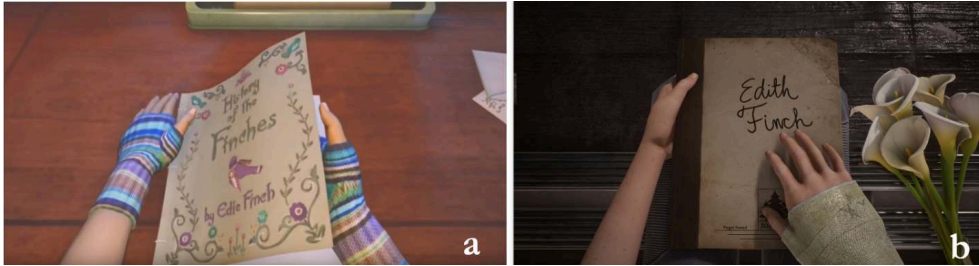
Illustration : écrans de démarrage de DDLC, acte 1, 2 et 4

- 35 De la même façon, la seconde fois où la joueuse doit recommencer la narration de DDLC (la seconde partie du jeu), est un « nouveau jeu moins », pour faire le contrepoint à la formule habituelle « New Game + ». Ici, point de bonus pour sanctionner positivement la rejouabilité. Au contraire, cette seconde narration de la même histoire avec Monika aux commandes de la narration donne lieu à une version palimpsestique et horrifique de la narration originale. Les personnages ne sont plus du tout dans leur élément ou à leur place et l'ordre du monde est bousculé. L'effacement d'un personnage par l'antagoniste, point de départ de cette réélaboration de l'histoire, est ce que l'on voit dans l'état b de l'illustration 10. Plus on y progresse, et moins il y a de personnages, comme l'atteste l'état c de la même illustration. En se transformant, l'écran d'accueil montre immédiatement l'état actuel de la narration. Le visuel a, l'étalon de cette image, est connu puisqu'il est utilisé sur le site du jeu.
- 36 Il est d'ailleurs très proche des attendus en ce qui concerne les jeux de séduction. En incarnant des stéréotypes de personnages de tels jeux aux personnages de DDLC, la joueuse est poussée à imaginer son expérience comme faisant partie de la cohorte plus large de ce genre vidéoludique. C'est donc aussi un jeu sur l'« inventaire large d'archétypes récurrents » (Hansen, 2007 : 242) de jeux en jeux, qui trompe la joueuse dans la seconde partie de la narration. La *yandere* (Kincaid, 2019 : 1), archétype féminin colérique jusqu'à l'homicide n'est pas Natsuki, mais Monika, et cette révélation fait basculer la narration dans l'horreur. Narratrice manipulatrice et désespérée, elle apporte le déséquilibre en faisant douter la joueuse sur ses attendus.
- 37 Les dialogues entre les narrations enchâssées passent aussi par des ponts entre les genres et les supports de narrations successives.



## Supports narratifs intradiégétiques

- 38 Dans ces deux récits, les références à d'autres formes d'art sont légion. Entre le jeu de séduction — composition de poèmes de DDLC et la confection d'un arbre généalogique pour les générations futures, le pont entre les personnages se fait grâce à l'apport d'ouvrages divers.



La continuité entre ces ouvrages est parfois telle que, dans WREF, le jeu intègre deux plans très similaires sur les mains d'Edith et de son fils, qui ouvrent tous deux les récits familiaux contenus dans des cahiers (Illustration 9). Les différences entre les carnets, entre le style chargé et décoratif d'Edie et celui, dépouillé, d'Edith, ne nous font pas oublier les similitudes entre les deux occurrences et la recherche de pont intergénérationnel qui s'y incarnent.

- 39 La corporéité des personnages présentés dans ces jeux est parfois traduite par des objets symboliques. Dans DDLC, Natsuki aime les mangas, Yuri, un livre d'horreur et les poèmes sont l'élément liant des personnages du club de littérature. Ces ouvrages sont autant d'excuses à la discussion pour comprendre qui sont ces personnages, dans les séquences où le personnage principal se rapproche des femmes du club (Sellier, 2017). Les poèmes et même le livre de Yuri contribuent à l'atmosphère : ce sont à la fois des objets qui créent de la proximité ou de l'éloignement. Les membres du club utilisent leurs livres et poèmes pour se rapprocher du personnage masculin, mais quand un choix amoureux se dessine suffisamment, les é conduites peuvent décider de ne plus montrer leurs poèmes.
- 40 L'exploration de tels objets est plus présente dans WREF. Chaque membre de la famille mort dans la maison (c'est-à-dire tous, sauf les parents d'Edith et sa grand-mère) a une représentation physique dans la chambre qu'il occupait, par un pseudo monument funéraire composé d'objets liés à lui. La mort et le manque ont donc une corporéité, et chaque autel est construit sur le même modèle. Un portrait de la personne décédée, assortie de ses dates de naissance et de décès surplombe des objets qui lui sont liés. Chaque plaque est une façon de rendre hommage à ces morts familiaux dans la maison et des lieux de passages presque psychopompes qui donnent à Edith la possibilité d'explorer les derniers instants de ces gens. Cette agentivité de la protagoniste est presque la seule action réalisable dans le jeu : la mise en scène du soi-incarnation d'Edith est dédoublée par ces incarnations de deuils familiaux.



Illustration : autel de Barbara Finch, WREF

- 41 Ces éléments, au cœur de l'intime des chambres, ont une valeur psychopompe. L'exploration de la maison n'est validée que par l'exploration des scènes intimes, qui mettent souvent en scène les objets retrouvés sur les petits autels. Ici, l'exemple de Barbara montre la jeune femme avec ses attributs de vie et de mort. Les rouleaux de film de *Big Foot*, son grand succès, une tête de mannequin, qui symbolise certainement son physique côtoient des bougies à moitié consumées et autres fleurs fanées, qui témoignent de l'attention au souvenir. L'emblématique dessin-pierre tombale surplombe la bande dessinée qui guidera la joueuse à travers la mort de Barbara. Les « images-objets » [Ruchon, 2015 : 371] ont une valeur « interpellative » [ibid. : 373] pour Edith et la joueuse. Elles permettent de contenir le discours des morts dans de petites capsules narratives connectées à un grand tout [le jeu/la maison], tout en leur laissant leur indépendance, grâce à la multitude d'objets qui composent ce discours. Contrat de divorce, journal intime, lettres, poèmes et autres articles de journaux témoignent tous des pertes de la famille Finch et parlent autant de leurs auteur.e.s que de la personne décédée. Cette scénographie permet de raconter en un clin d'œil les éléments marquants de la vie des défunts.

## Conclusion

- 42 L'inéluctabilité marque ces deux récits. Edith et les siens avant elle renforcent la prophétie autoréalisatrice d'une malédiction pesant sur la famille par leur mort. Dans DDLC, Monika ne contrôle pas son éveil à la conscience ou le fait qu'elle soit forcément amoureuse de la joueuse hors ordinateur. Ce destin fatal est en fait ce qui attend n'importe quelle présidente du club, dans l'univers du jeu. Les tentatives pour sortir de ces cadres sont vaines : Edith essaie de dominer la fatalité en se faisant passeuse d'histoires. Ainsi, elle donne corps aux derniers moments de ses ancêtres, alors que Monika trafique le script du jeu pour avoir un peu de contrôle. Malheureusement, ces

personnages principaux avec peu d'agentivité provoquent des déséquilibres qui se répercutent sur la joueuse, tant au niveau de la narration que des affordances : Lewis et sa double vie réelle/imaginaire déclenche une nouvelle manipulation de la manette. La main gauche déplace la projection mentale de Lewis, tandis que la droite contrôle ses activités à l'usine. Cela montre physiquement le dédoublement de son activité cognitive. Ce qui reste réellement d'Edith, ce sont les paroles de ses ancêtres et son fils. Elle n'est qu'un lien, certes indispensable, mais uniquement incarné pour faire ce pont intergénérationnel.

- 43 Ces jeux appartiennent à des genres qui sont habituellement décotés, puisqu'ils ne demandent pas d'aptitudes ou d'habileté particulières, d'autant plus qu'ils ont été produits par de petits studios. Jeu à couloir [*walking simulators*] pour Edith Finch, jeu de séduction pour WREF, ils ne subissent pas les mêmes pressions de la part de grands studios et peuvent servir de laboratoires de recherche ludique. Les choix originaux mis en œuvre ici donnent lieu à de nouvelles formes de narration où le quatrième mur est plus souvent mis en danger, peut-être à cause des thèmes de ces jeux.
- 44 L'angoisse provient de la rupture entre l'engagement personnel, empathique de la joueuse et la narration. La mort d'Edith ou de Sayori sont choquantes, chacune à sa façon, parce qu'elles sont insoupçonnables. De la même façon, le paradoxe dramatique de la narration de DDLG repose sur le fait que, sans joueuse, pas de prise de conscience ou de crise existentielle de Monika. Dans WREF, le retour à la maison et la mort subséquente d'Edith sont peut-être intimement liés et inéluctables.
- 45 Enchâsser les narrations les unes dans les autres contribue à apporter une plus grande profondeur à ces jeux qui ne sont pas basés sur le mouvement ou l'expertise ludique. Les objets qui peuplent les décors et conversations ne sont pas de simples accessoires et leur présence déteint sur les narrations. Les ramifications entre ces narrations entrelacées permettent de les agréger : les ponts entre morts et vivants, entre jeu et hors-jeu s'estompent, et ces compositions percent le quatrième mur, ou plutôt, font entrer la joueuse pleinement dans le jeu : il n'y a plus d'obscène quand il s'impose ainsi.

### Sources primaires

- 46 Fullbright, *Gone Home*. [PC] Fullbright, 2013.
- 47 Giant Sparrow, *What Remains of Edith Finch*. [PC] Annapurna Interactive, 2017.
- 48 Team Salvato, *Doki Doki Literature Club*. [PC] Team Salvato, 2017.
- 49 Wtetsu, *Irisu Syndrome!* (いりす 症候群!) [PC], 2011.

---

## BIBLIOGRAPHY

AKECHI, Hironori, SENJU, Atsushi, UIBO, Helen, KIKUCHI, Yukiko, HASEGAWA, Toshikazu et HIETANEN, Jari. Attention to eye contact in the West and East: autonomic responses and

evaluative ratings. Dans *PloS one* vol. 8,3 (2013): e59312. [consulté le 12 avril 2020]. Disponible sur le Web : <<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0059312>>.

CAYATTE, Rémi, Temps de la chose-raconté et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ?. Dans *Sciences du jeu* n° 9, 2018 [consulté le 17 avril 2020]. Disponible sur le Web : <<https://journals.openedition.org/sdj/936>>.

CHOLLET, Mona. *Chez soi : une odyssée de l'espace domestique*. La Découverte, Paris, 2016.

DI FOLCO, Philippe. *Dictionnaire de la pornographie : Suivi d'une galerie de noms et d'une galerie de mots*. Presses Universitaires de France, Paris, 2005, 581 p.

GAUJAL, Sophie. L'école, laboratoire d'espaces - plateau de jeu. Dans *Géocarrefour*, 94/1 | 2020, 15 mars 2020, [consulté le 16 avril 2020]. Disponible sur le Web : <<http://journals.openedition.org/geocarrefour/14739>>.

GENVO, Sébastien. Comprendre et développer le potentiel expressif. Dans *Hermès, La Revue*, 2012/1, n° 62, p. 127-133, [consulté le 12 avril 2020]. Disponible sur le Web : <<https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-127.html>>.

HANSEN, Per Krogh. Reconsidering the unreliable narrator. Dans *Semiotica*, 2007 [165], p. 227-246.

JAUSS, Hans. *Pour une esthétique de la réception*. Paris : Gallimard, 1978, 336 p.

MORI, Masahiro. The uncanny valley, traduit par K. F. MacDorman et N. Kageki. Dans *IEEE Robotics and Automation*. 19 (2), 2012, pp. 98-100.

REUSCHEL, Anne-Kathrin et HURNY, Lorenz. Mapping Literature: Visualisation of Spatial Uncertainty. Dans *Fiction. The Cartographic Journal*, vol. 48 no. 4, 2011, p. 293-308.

ROUDINESCO, Elizabeth. *La part obscure de nous-mêmes : Une histoire des pervers*. Paris : Albin Michel, 2007, 288 p.

RUCHON, Catherine. *Des vertus antalgiques du discours ? L'expression de la douleur et de l'attachement dans les discours sur la maternité*. Thèse en Sciences du Langage. Université Paris 13 Sorbonne Paris Cité, 2015, [consulté le 20 mai 2020]. Disponible sur le Web : {tel-01492769}.

SELLIER, Hélène. Le Livre dans le jeu : *Doki Doki Literature Club*. Dans *Populeum*, 2017 [consulté le 12 mai 2020]. Disponible sur le web : <<https://populeum.hypotheses.org/1658>>.

SHEN, Dan. « Unreliability ». Dans *The living handbook of narratology*. Hambourg, Hamburg University, 2011 [consulté le 12 avril 2020]. Disponible sur le Web : <<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/unreliability>>.

## NOTES

1. Cinétique, dans le sens où le déplacement de la joueuse dans l'espace (qu'il soit grâce à la manette ou à la navigation dans les pages de son ordinateur) est primordial pour s'emparer du discours du jeu.
2. Jumpscare : apparition brutale d'un personnage ou d'une image dans le but d'effrayer la joueuse.
3. Ragequit : Pratique qui consiste à quitter le jeu pour en quitter le monde, au moins temporairement, de colère.
4. Dans un tweet, Salvato conseille uniquement de jouer à *Irisu Syndrome* ! à un internaute qui lui demande des références de jeux similaires à DDLC. Adresse du lien : <https://twitter.com/dansalvato/status/946428148211732480?s=20>

5. Je distingue ici la définition du dictionnaire d'un réel état psychique, d'autant plus que le terme est empreint de jugement et que l'on ne peut pas déceimment imaginer de poser un diagnostic sur un personnage de fiction.

6. Disponible à l'adresse < [https://store.steampowered.com/app/698780/Doki\\_Doki\\_Literature\\_Club/](https://store.steampowered.com/app/698780/Doki_Doki_Literature_Club/)>, dernier accès le 15 avril 2020.

## ABSTRACTS

This paper deals with the narrative characteristics of two American games, *Doki Doki Literature Club* (DDLC) and *What Remains of Edith Finch ?* (WREF), both released in 2017. Their narrative frames go over and beyond the expectations of their codified genres (respectively, a dating sim and a “walking simulator”). They break the fourth wall several times in the course of the gameplay, all of that for the sake of fear and madness, their main themes. They both present situations where the gaming experience do not follow expectations, thus contributing to the unreliability of these narratives. They also help the expression of strong feelings which are central to these games. Both are niche games, in two different styles. WREF is a game where the player only controls a character in a closed space. This helps putting the story in the forefront, while DDLC borrows from the dating simulation game aesthetics, a subtype of visual novel. It stars four archetypal young women and a protagonist who must seduce the one he likes best.

The narrative interpretation of each capsule in WREF, or the manipulation of the gaming experience in DDLC offer a space in which the expectations about the narrative progress are trumped, and this constitutes the main issue of this paper. Games are normally restricted to their screen (contrary to what happens on DDLC), the gamespace is normally standardized on the controller (contrary to what happens in Lewis' capsule in WREF). Transgressions of the expected also include erasing or replacing characters and settings, as well as overfilling or saturating spaces of the games.

After this initial study, I will turn to the intertwining of several discourses, genres, and symbolic objects to further blur the boundaries for the player. Several discourses are inserted in each other, and there are more than one audience: is Edith Finch addressing her son, or the player? How is Monika addressing the player, the protagonist, both on DDLC's website and in the game? Several narratives are embedded in the gameplay of both games and are represented either by genres (poetry, manga...) or by objects, like the memorials scattered in WREF. These embedded stories further and contribute to the sensitive, violent discourses of these games and question the boundaries of both gaming experience and the existence of the fourth wall.

Cet article est une étude de deux jeux indépendants américains, *Doki Doki Literature Club* (DDLC) et *What Remains of Edith Finch ?* (WREF), tous deux sortis en 2017, sous le prisme de leurs thèmes et de la façon dont ils influent la narration. Ces jeux dépassent les attendus de leur genre respectif (jeu de séduction, jeu à couloir) et brisent le quatrième mur de plusieurs façons, pour servir les thèmes de la peur et de la folie. Leur point commun est de présenter des situations où l'expérience ne respecte pas les attentes tacites d'un jeu vidéo et contribue au sentiment de narration non fiable. Cette narration, en retour, sert les sentiments forts des thèmes principaux. Il s'agit de deux jeux de niches, assez confidentiels en soi, dans des styles assez différents. WREF limite les actions à contrôler un personnage dans un lieu souvent clos, dans une configuration qui laisse la part importante à l'histoire. DDLC se présente comme un jeu de séduction, genre

courant des *visual novel* qui met en scène quatre jeunes femmes archétypales et un protagoniste qui doit faire des choix pour conquérir celle qui a ses préférences.

L'interprétation narrative de chaque saynète de WREF ou la manipulation de l'expérience de jeu dans DDLC offrent un espace dans lequel les attentes du contrat concernant l'avancée de la narration sont rompues, ce qui sera la problématique principale. L'espace vidéoludique est normalement restreint à l'écran (contrairement à ce qui se produit dans DDLC), l'interface de la manette est normalement standardisée (contrairement à l'épisode de Lewis dans WREF). Une fois ces transgressions étudiées, la seconde partie s'attachera à montrer comment les récits et genres s'entremêlent dans ces jeux. Les capsules narratives de WREF sont autant de plongées dans les univers mentaux de chaque protagoniste, en plus des lettres et autres extraits de journaux intimes, stèles, statues, petits autels... La noyade de Gregory sur fond de Valse des Fleurs de Tchaïkovski où le petit garçon se transforme en grenouille, la mort de Barbara, racontée dans une bande dessinée d'horreur sont autant de récits décalés, insérés dans la trame principale. De la même façon, dans DDLC, la narration présentée de prime abord cache des narrations emboîtées, soit dans les poèmes, soit dans le dernier acte du jeu. Ces narrations prolongent et nourrissent les discours émotionnels violents de ces jeux, jusqu'à remettre en question les limites du jeu et le quatrième mur.

## INDEX

**Mots-clés:** folie, horreur, jeux vidéo, narration, quatrième

**Keywords:** fourth wall, horror, madness, narration, videogames

## AUTHOR

LAURA GOUDET

Laura Goudet est maîtresse de conférences à l'université de Rouen-Normandie, en linguistique anglaise.