

UQAC

Université du Québec
à Chicoutimi

**Créer des expériences marquantes :
Approche pragmatiste de la création de jeux vidéo**

par Ioana Dumitrache

**Mémoire présenté à l'Université du Québec à Chicoutimi en vue de l'obtention du grade de
Maître ès art (M.A.) en maîtrise en art (concentration en design numérique)**

Québec, Canada

© Ioana Dumitrache, 2024

RÉSUMÉ

Ce mémoire se penche sur l'expérience esthétique de John Dewey comme modèle pour comprendre la création d'expériences marquantes dans les jeux vidéo. À l'heure actuelle, la littérature au sujet des jeux vidéo s'intéresse beaucoup aux joueurs et à la création d'expériences destinées à un public en particulier, et adaptées à celui-ci. Ainsi, pour enrichir les connaissances au sujet du design de jeux et d'expériences, plusieurs auteurs développent des théories, entre autres en design d'expérience utilisateurs, en s'appuyant sur des philosophies prenant racine dans le behaviorisme.

Au contraire, ce mémoire propose une approche philosophique basée sur le pragmatisme, et s'appuie sur le concept de l'expérience esthétique de Dewey, qui place l'expression du créateur comme une condition indispensable à la création d'une expérience marquante. En partant de ce constat, ce mémoire explore le modèle de l'« expérience esthétique » proposé par Dewey dans *Art as Experience* (1934) pour créer un jeu vidéo. Le but est de voir en quoi ce modèle permet de réfléchir à notre pratique et s'il est pertinent pour la création de moments marquants dans les jeux. La question de recherche est la suivante : « En quoi le concept d'expérience esthétique aide-t-il à mieux concevoir des expériences marquantes dans un jeu vidéo ? ».

En adoptant une approche de recherche-crédation articulée autour d'un projet de jeu vidéo, je mets en parallèle les concepts de Dewey et mon expérience personnelle afin de mieux comprendre les expériences marquantes dans les jeux du point de vue des créateurs.

Les résultats montrent que le modèle de Dewey permet de mieux comprendre le processus de création de jeux. L'approche pragmatiste de l'expérience esthétique m'a permis de mettre en perspective à la fois ma compréhension du thème du jeu, mais aussi de mon processus de design. J'ai pu constater les forces et les limites de mes choix concernant les « matériaux » de la création (l'engin de jeu, les techniques utilisées), et l'importance de l'authenticité de mon processus de design. Je peux désormais prendre position dans des débats actuels du jeu vidéo autour des conditions de travail et du design centré sur le joueur. L'approche pragmatiste vient compléter les idées existantes dans l'industrie et offre une nouvelle perspective pour le design d'expériences de jeu marquantes, et suggère qu'il faut un équilibre entre les études centrées sur les créateurs et celles centrées sur les joueurs.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	ii
TABLE DES MATIÈRES	iii
LISTE DES FIGURES	v
LISTE DES ABRÉVIATIONS	vii
DÉDICACE	viii
REMERCIEMENTS	ix
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1	5
REVUE DE LA LITTÉRATURE ET PROBLÉMATIQUE	5
1.1 Les concepts liés à l'expérience de jeu	5
1.2 Les composantes esthétiques d'un jeu	10
1.3 L'expérience du joueur	14
1.4 Problématique	16
CHAPITRE 2	18
CADRE THÉORIQUE	18
2.1 L'expérience esthétique	18
2.1.1 L'expérience	19
2.1.2 <i>Une</i> expérience, ou l'expérience esthétique	20
2.2 L'expérience esthétique artistique	23
2.2.1 L'expression artistique	24
2.2.2 L'émotion	26
CHAPITRE 3	29
MÉTHODOLOGIE	29
3.1 Approche générale : La recherche-crédation	29
3.2 Objectifs	31
3.2.1 Création d'un jeu vidéo	31
3.2.2 Analyse des données	32
3.2.3 Récit de pratique	33
3.3 Limites de la recherche	33
CHAPITRE 4	35
RÉSULTATS	35
4.1 Récit de pratique	36
4.1.1 Les premières idées	36
4.1.2 <i>Cozy Isle</i>	37
4.1.3 <i>Are there Colors in your Sky?</i>	41
4.2 Premier résultat : L'effet du matériau sur l'œuvre	46
4.2.1 Le choix des matériaux	47
4.2.2 Les outils visuels	48
4.2.3 Les outils de programmation	53
4.2.4 Avantages et désavantages	56
4.3 Deuxième résultat : Évolution de ma compréhension de l'expérience à travers l'œuvre	58
4.3.1 Le choix de l'expérience	58

4.3.2 Les changements de l'expérience : <i>Cozy Isle</i>	59
4.3.3 Les changements de l'expérience : <i>Are there Colors in your Sky ?</i>	63
4.3.4 La transformation de l'expérience	70
4.4 Troisième résultat : L'authenticité de l'expérience	71
4.4.1 La mécanisation du design de jeu	71
4.4.2 La passion du créateur	75
4.5 Conclusion des résultats	78
CHAPITRE 5	79
CONCLUSION ET DISCUSSION	79
5.1 Une nouvelle façon de voir la mise en expérience	79
5.2 Les limites des théories de Dewey	84
5.3 La maîtrise : Une expérience esthétique ?	86
LISTE DE RÉFÉRENCES	91

LISTE DES FIGURES

FIGURE 1: ESQUISSE DE LA PREMONITION DU FANTOME (IMAGE 1).	38
FIGURE 2: ESQUISSE DE LA PREMONITION DU FANTOME (IMAGE 2, TRANSITION).	38
FIGURE 3: ESQUISSE DE LA PREMONITION DU FANTOME (IMAGE 3).	38
FIGURE 4: ESQUISSE DE SIX OPTIONS D'ARRANGEMENT DE L'ILE.	39
FIGURE 5: ESQUISSE DU DESIGN DE L'ILE FINAL, ET PREMIERE VERSION DE L'INTERIEUR DE LA MAISON.	40
FIGURE 6: ESQUISSES DU PERSONNAGE PRINCIPAL.	40
FIGURE 7: ESQUISSE DU PREMIER CONCEPT DE <i>ARE THERE COLORS IN YOUR SKY?</i>	41
FIGURE 8: ESQUISSE INITIALE DU WAGON DE TRAIN ET DE LA CHAMBRE A COUCHER DU PERSONNAGE.	42
FIGURE 9: SCENE EN DEHORS DU TRAIN.	43
FIGURE 10: SCHEMA EXPLICATIF DU CONCEPT DE JEU FINAL.	44
FIGURE 11: UNE VERSION DE LA CHAMBRE A COUCHER A LA FIN DU JEU. CETTE SCENE DIFFERE POUR CHAQUE JOUEUR.	45
FIGURE 12: ILLUSTRATION DE LA FIN DU JEU APRES AVOIR COLLECTIONNE QUE DES CARTES COLOREES.	46
FIGURE 13: QUELQUES ILLUSTRATIONS DANS L'INTRODUCTION DU JEU.	48
FIGURE 14: CONCEPT ET ASSET PIXEL ART DU PERSONNAGE PRINCIPAL DU JEU FINAL.	49
FIGURE 15: CHANGEMENT DE LA DIRECTION ARTISTIQUE DE QUELQUES ILLUSTRATIONS DE L'INTRODUCTION.	51
FIGURE 16: ILLUSTRATIONS INUTILISEES DE L'INTRODUCTION.	51
FIGURE 17: IDEE ABANDONNEE DE LA DERNIERE SCENE DU JEU.	54
FIGURE 18: EXEMPLE DE QUELQUES CARTES QUE LE JOUEUR PEUT PIGER.	64
FIGURE 19: CAPTURE D'ECRAN D'UN DES AMIS QUI APPARAISSENT DANS LA CHAMBRE DU PERSONNAGE.	65
FIGURE 20: CAPTURE D'ECRAN DES COMMENTAIRES D'UNE DES SILHOUETTES.	65
FIGURE 21: EXEMPLE DE QUELQUES CARTES COLLECTEES EN RESTANT DANS LE TRAIN.	67
FIGURE 22: CHAMBRE A COUCHER DU PERSONNAGE APRES LA COLLECTE DE TOUTES LES CARTES NOIRES ET BLANCHES.	68

FIGURE 23: ILLUSTRATION DE LA FIN DU JEU APRES AVOIR COLLECTIONNE QUE DES CARTES GRISES.	68
FIGURE 24: ILLUSTRATION DE LA FIN DU JEU APRES AVOIR COLLECTIONNE UN MELANGE DE CARTES GRISES ET DE CARTES COLOREES.	69

LISTE DES ABRÉVIATIONS

NAD = École des Arts Numériques, de l'Animation, et du Design.

UQAC = Université du Québec à Chicoutimi.

RPG = *Role Playing Game*, en français « Jeu de rôle ».

AEC = Attestation d'études collégiales

DÉDICACE

À mes parents qui m'ont toujours soutenu dans toutes mes aventures et m'ont poussée à finir la maîtrise.

À mes grands-parents qui n'ont pas pu être là durant ma maîtrise, mais qui auraient été très fiers de mes réalisations dans mes études.

À Laureline Chiapello qui a eu une patience incroyable avec moi, et qui m'a toujours offert des opportunités et m'a poussée à sortir de ma zone de confort.

REMERCIEMENTS

Je souhaite remercier Laureline Chiapello pour tout son encouragement, ses explications, et sa disponibilité. C'est grâce à elle et à nos rencontres amusantes que j'ai pu finir ce mémoire. Elle a ma plus grande admiration.

Je remercie Zahra Altalibi pour avoir rempli la salle de rires et de collations à chaque fois que l'on travaillait ensemble.

Je remercie Sabrina Bolduc pour son encouragement et pour avoir passé des journées de travail amusantes avec nous.

Merci à mes parents pour m'avoir toujours poussé à finir les projets que je commence, et pour avoir été patients avec moi.

Merci à Nicolas Mira pour m'avoir accompagné dans mes réflexions, pour avoir souffert avec moi dans *Game Maker Studio 2*, et pour toute son aide en programmation.

Je souhaite remercier tous mes professeurs du baccalauréat et de la maîtrise. Ils sont la raison principale pour laquelle j'ai décidé de continuer mon parcours scolaire au NAD-UQAC.

Je remercie l'école NAD-UQAC pour avoir été une excellente école.

Note : Le français n'est pas la langue maternelle de l'autrice.

INTRODUCTION

Ce mémoire s'inscrit dans la discipline du design, plus précisément le design de jeux vidéo. Il traite de la création d'expériences marquantes à travers le processus de design d'un jeu, en s'appuyant sur le modèle de l'expérience esthétique de Dewey (1934). Je souhaite comprendre en quoi le modèle de Dewey facilite cette création et offre une perspective nouvelle sur le sujet.

Je passe beaucoup de temps à dessiner et à créer des histoires et des mondes imaginaires depuis mon très jeune âge, mais c'est à l'adolescence que j'ai réellement commencé à m'intéresser aux jeux vidéo. J'ai tout d'abord joué à des jeux tels que la série *Pokémon* et *Super Mario Bros*. Cependant, c'est la découverte de jeux indépendants qui m'a permis d'ouvrir une porte vers des projets qui n'ont cessé de me fasciner depuis. *Outer Wilds* (2019) propose un monde et une histoire dont la seule limite est notre propre curiosité. *SOMA* (2015) traite de sujets profonds et m'inspire une réflexion continue, même des années après y avoir joué. *Undertale* (2015) constitue un jeu déroutant qui s'appuie sur les décisions morales du joueur. Tous ces jeux affichent de grandes différences les uns avec les autres, tant au niveau de la direction artistique que du *gameplay*¹. Malgré tout, ils permettent tous de ressentir des expériences véritablement mémorables et ils restent pour moi de fortes inspirations. C'est cette variété d'idées et de messages dans les jeux indépendants qui me pousse à continuer à créer.

J'ai obtenu un baccalauréat en animation 3D et design de jeux à l'école NAD-UQAC ainsi qu'un AEC en modélisation 3D. Dans mon temps libre, je crée de courts jeux avec un coéquipier depuis quelques années. Je m'intéresse beaucoup aux émotions évoquées par les jeux, que je partage parfois avec des millions d'autres joueurs. Comment ces jeux évoquent-ils tous ces sentiments et toutes ces réflexions chez leurs joueurs ? En quoi consiste le processus de création d'un jeu pour

¹ Le terme « *gameplay* » ici se réfère à la manière dont un jeu est joué : Les caractéristiques liées aux actions du joueur et à l'intrigue. Je vais conserver le mot en anglais pour plus de simplicité.

arriver à ce résultat ? Quel est le résultat souhaité, et comment le décrire ? Certains jeux ont la capacité d'être mémorables et de toucher profondément le joueur. Le terme qui revient souvent est celui des moments et expériences dites « *meaningful* », ou « marquantes » : « *Learning to create great game experiences for players – experiences that have meaning and are meaningful – is one of the goals of successful game design, perhaps the most important one.* » (Salen et Zimmerman, 2003, p. 24).

En permettant la création d'expériences personnelles, la nature interactive des jeux vidéo offre un outil puissant pour le design d'expériences marquantes. Le fait de guider l'aventure vécue par le personnage est une expérience spécifique des jeux (Isbister, 2016, p. 2). Ainsi, le domaine du jeu a beaucoup de potentiel pour nous faire vivre des expériences originales et les designers en profitent pour élaborer des idées uniques et mémorables. Quel que soit le type de jeu, les designers ont souvent pour objectif de créer des jeux marquants, ou au moins des moments marquants dans leurs jeux.

En tant que designer de jeux, je porte attention à la création de ces expériences marquantes lors de mon processus créatif. À travers cette recherche-crédation, je souhaite dégager des lignes directrices pour la création de ce type d'expérience et tenter d'améliorer la compréhension du sujet et du processus de design. Les expériences marquantes sont souvent mentionnées par des auteurs, mais jamais expliquées en profondeur. La littérature sur la création de jeux vidéo aborde en détail le design de jeux, la plupart du temps en se basant sur l'expérience du joueur (une approche de design dite « *playcentric* »). Durant toutes les étapes du processus de design, cette expérience est prise en compte et retravaillée, sans jamais perdre de vue le récepteur du jeu : « *To create a great experience (...) You must know what your audience will and will not like, and you must know it even better than they do.* » (Schell, 2008, p. 98). L'ensemble des textes qui traitent principalement de l'utilisateur n'offrent à voir qu'un côté du design de jeu, et peuvent donner l'impression que les intentions du créateur sont mises de côté.

Contrairement à cette littérature centrée sur l'utilisateur, les travaux de John Dewey offrent une vision focalisée plutôt sur le créateur, avec pour objectif la création d'expériences qu'il décrit comme « esthétiques ». Il offre des méthodes de création fondées sur l'intention et l'expérience du créateur. En étudiant le modèle de la création de John Dewey, expliqué dans son livre *Art as Experience* (1934), je souhaite étudier une nouvelle perspective dans le design de jeu en me posant la question suivante : « En quoi le concept d'expérience esthétique aide à mieux concevoir des expériences marquantes dans un jeu vidéo ? ».

Pour répondre à cette question, j'ai effectué une recherche-crédation en me basant tout au long de mon processus de design sur les théories de Dewey. Grâce à la création d'un court jeu vidéo basé sur une de mes expériences personnelles, j'ai analysé mes données et mon expérience en tant que designer afin de déterminer si cette nouvelle façon d'aborder le design de jeu est pertinente pour la création d'expériences marquantes.

Cette recherche s'adresse tout d'abord à tous les développeurs de jeux ou d'expériences qui souhaitent explorer une nouvelle avenue pour la création d'expériences marquantes. J'espère aussi que mon projet interpellera d'autres chercheurs qui s'intéressent au design de jeu ou à la théorie pragmatiste de Dewey. Les informations et les pistes comprises dans ce mémoire pourraient leur permettre d'avancer leur recherche respective et d'avoir une nouvelle perspective du processus de création.

Le premier chapitre présentera l'état des connaissances dans la littérature actuelle. J'expliquerai quelques termes importants, les études et informations actuelles sur les expériences marquantes, ainsi que l'approche de design centrée sur le joueur. Je présenterai ensuite ma question de recherche, et les théories de Dewey, qui constitueront mon cadre théorique pour cette recherche : ce chapitre portera sur l'expérience esthétique et l'expression artistique. Le troisième chapitre présentera la méthodologie, et plus spécifiquement l'approche de recherche-crédation, les méthodes de collecte et d'analyse de données, et le choix de l'œuvre. Le chapitre 4 sera consacré aux résultats

après avoir présenté l'œuvre en détail. Finalement, le chapitre 5 sera consacré à approfondir les connaissances acquises durant cette recherche, en les liant à des débats actuels dans l'industrie, et à mon expérience durant la maîtrise.

CHAPITRE 1 REVUE DE LA LITTÉRATURE ET PROBLÉMATIQUE

Le concept d'expérience marquante a été étudié dans de nombreux travaux que nous allons détailler dans les prochaines sections. Comme les moments qui nous touchent dans la vie de tous les jours, le jeu vidéo offre la possibilité d'interagir avec un monde imaginaire et d'avoir des expériences diverses, et parfois mémorables : « *We hope that it will be engaging, and unique, and above all, we hope that it will leave an impression.* » (OMOCAT, créatrice du jeu vidéo *OMORI*, 2020).

Ce premier chapitre présentera l'état actuel des connaissances ainsi que les limites de la littérature sur les expériences marquantes dans les jeux vidéo. La première partie consistera à définir plusieurs termes importants, tels que le design de jeu, l'expérience et l'expérience marquante. La deuxième partie traitera des différents aspects d'un jeu qui contribuent à sa nature esthétique, et la façon dont ces éléments sont pris en compte durant le processus de design. Finalement, je présenterai la vision centrée sur le joueur qui est couramment utilisée dans l'industrie, avant de terminer avec la problématique et l'énoncé de ma question de recherche.

1.1 Les concepts liés à l'expérience de jeu

J'expliquerai tout d'abord certains termes utiles pour comprendre l'expérience marquante, ainsi que plusieurs points de vue sur les définitions et leur utilisation.

Le *game design* (ou processus de design de jeu) a été défini par Salen et Zimmerman comme étant : « le processus par lequel un concepteur crée un jeu, destiné à être utilisé par un joueur, afin que naisse une expérience de jeu. » (2003, p. 71, traduction libre). Le processus de design de jeu est souvent étudié : de nombreux livres ont été publiés pour éduquer et offrir des pistes pour la création de jeux vidéo, comme *Rules of Play : Game Design Fundamentals* (Zimmerman, Salen,

2003), *A Theory of Fun for Game Design* (Koster, 2004), ou *Elements of Game Design* (Zubek, 2020), pour n'en nommer que quelques-uns. Certains se concentrent plutôt sur un aspect du design, comme *Video Game Storytelling* (Skolnick, 2014) qui décrit la narration, et d'autres au contraire couvrent l'entièreté du processus de design, comme *The Art of Game Design : A Book of Lenses* (Schell, 2008). Cependant, tous peuvent offrir de bonnes pistes sur le sujet de ce mémoire ; j'ai donc décidé d'utiliser un mélange de livres de design venant de presses universitaires et de maisons d'édition pour le grand public pour ma recherche.

Ces livres mentionnent la nature marquante ou mémorable des jeux comme étant importante pour la réussite d'un design : « *So – we've established what we need to do – create games that will somehow generate wonderful, compelling, memorable experiences.* » (Schell, 2008, p. 12). Mais qu'est-ce qu'une expérience marquante ? Pour bien comprendre, je définirai tout d'abord le terme « expérience » et j'analyserai ensuite le mot « *meaningful* », qui est fréquemment apparu au fil de mes lectures.

Rares sont les ouvrages en design de jeux qui définissent véritablement ce qui est entendu par expérience. D'après le dictionnaire Larousse, une expérience est généralement considérée comme le « fait de faire quelque chose une fois, de vivre un événement, considéré du point de vue de son aspect formateur » (Larousse, n.d.). Ce terme est souvent entrelacé avec le jeu vidéo et le processus de design de ce dernier. Toute explication sur les jeux vidéo parle de l'expérience qui en découle. Cependant, comme l'explique Jesse Schell, le jeu n'est pas l'expérience : « *the game enables the experience, but it is not the experience.* » (Schell, 2008, p. 10). Le jeu vidéo est plutôt le support utilisé pour mettre en place cette expérience, mais celle-ci sera vécue d'une manière unique par chaque joueur : « *No two people can have identical experiences of the same thing – each person's experience of something is completely unique.* » (Schell, 2008, p. 10). L'expérience est donc le résultat du design de jeu, le moment unique vécu par le récepteur d'une œuvre.

Mais qu'est-ce qu'une expérience « marquante » ? En anglais le terme qui semble le plus utilisé est « *meaningful* », ou « marquant » en français. Dans *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (2015), Jesse Schell parle d'expériences marquantes: « *you are wise to make the story elements of your game as **meaningful** and powerful as possible* » (p. 280). Dans *Fundamentals of Game Design: 2nd edition* (2010), Ernest Adams évoque aussi le terme : « *The pretended reality in which you are immersed seems as real as, or at least as **meaningful** as, the real world.* » (p. 25). Dans *Challenges for Game Designers* (2008), Brenda Brathwaite et Ian Schreiber expliquent leur compréhension du design de jeu ainsi : « *Distilled down to its essence, game design is about creating opportunities for players to make **meaningful** decisions that affect the outcome of the game* » (p. 2), dans ce cas-ci, les auteurs mettent en relation le mot « *meaningful* » avec les décisions du joueur dans un système de jeu.

La plupart des livres mentionnés parlent d'expériences marquantes ou d'aspects marquants dans un jeu sans nécessairement entrer dans les détails ou définir en quoi cela consiste. C'est un terme que plusieurs auteurs et joueurs utilisent, qui semble parfois être synonyme du mot « mémorable ». Quelques auteurs ont analysé ce terme plus en détail, et nous allons partager leurs définitions.

Dans *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2003), Salen et Zimmerman donnent deux définitions de « *meaningful play* », c'est-à-dire du jeu marquant. La première est liée à l'interaction entre le joueur et le système du jeu, ainsi qu'au retour d'information (*feedback*) renvoyé par le système de jeu :

Meaningful play in a game emerges from the relationship between player action and system outcome; it is the process by which a player takes action within the designed system of a game and the system responds to the action. The meaning of an action in a game resides in the relationship between action and outcome. (p. 4)

D'après cette définition, le jeu marquant émerge dans une majorité de jeux vidéo ; le joueur pose des actions qui mènent nécessairement à des conséquences, et cette relation entre action et conséquence crée ce que les auteurs appellent le « *meaningful play* ». Cette définition explique un

phénomène qui peut être observé en analysant le fonctionnement interne des systèmes de jeux, mais ne nous renseigne finalement que peu sur le concept de jeu marquant – d'expérience qui nous touche – que l'on cherche à définir.

La deuxième explication de « meaningful play » que Salen et Zimmerman proposent consiste à lier le terme à l'expérience psychologique et émotionnelle du joueur. Les auteurs font une distinction entre la majorité des jeux et ceux qui offrent une expérience particulièrement significative au joueur : « *The word "meaningful" in this sense is less about the semiotic construction of meaning (how meaning is made) and more about the emotional and psychological experience of inhabiting a well-designed system of play.* » (2003, p. 113). Cette transformation des émotions et de l'état psychologique n'est pas toujours atteinte dans les jeux, mais quand elle y parvient, le design de jeu est perçu comme étant un véritable succès : « *Creating meaningful play is the goal of successful game design.* » (Salen et Zimmerman, 2003, p. 4).

Une définition similaire est proposée par Iten, Steinemann et Opwis dans leur article *To Save or to Sacrifice?: Understanding Meaningful Choices in Games* : « *meaningful experience [is] a state of being moved, of gaining insight into important and difficult questions on life's purpose, and of connecting with other players or game characters* ». (2017, p. 2). Cette définition associe l'idée d'expérience marquante plus spécifiquement à une satisfaction provenant d'une meilleure compréhension de la vie, mais met aussi en relation ces sentiments avec le lien entre les joueurs et les personnages qui habitent également le monde du jeu. Dans toutes ces définitions, le jeu marquant touche aux émotions et à l'état psychologique du joueur en fournissant une expérience personnelle puissante.

Allant plus loin, les auteurs de l'article *Fun Versus Meaningful Video Game Experiences: A Qualitative analysis of User Responses*, mentionnent :

Oliver and Raney (2011) argue that whereas experiences of enjoyment result from the fulfillment of hedonic needs, such as enhancing positive mood and decreasing negative mood, experiences of meaningfulness result from the fulfillment of eudaimonic

needs, such as insight into the human condition or understanding of life truths. (Rogers, Woolley, et al., 2016, p. 2)

Cette définition est semblable aux précédentes, en plus d'attribuer un aspect réflexif aux expériences marquantes. Elle souligne que ces expériences sont liées à notre compréhension de nous-même, du monde qui nous entoure ; elles ont un effet plus profond et enrichissant qui n'est pas toujours lié aux expériences de jeu purement positives.

Le jeu marquant a alors des caractéristiques réflexives, mais aussi mémorables. Dans *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Jesse Schell ne parle pas d'expériences marquantes, mais mentionne souvent le terme « mémorable » : « *Every **memorable** experience has some key features that define it and make it special.* » (p. 20). Le dictionnaire Larousse définit le mot « marquant » ainsi : « Qui fait impression, laisse une trace » ; le mot « mémorable » est défini de manière assez proche : « Qui est digne d'être conservé dans la mémoire » (Larousse, n.d.). Or, une expérience mémorable et une expérience marquante ont la même caractéristique de rester avec nous à long terme. La similarité des termes, ainsi que le dictionnaire Larousse les qualifiant de synonymes, m'amène à faire le choix de les utiliser tous les deux dans mon analyse du sujet comme des synonymes.

D'après les définitions énoncées dans *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2003), dans *To Save or to Sacrifice?: Understanding Meaningful Choices in Games* (2017), et dans *Fun Versus Meaningful Video Game Experiences: A Qualitative analysis of User Responses* (2016), une expérience marquante est une expérience mémorable qui affecte notre état d'esprit émotionnel et psychologique d'une manière puissante. C'est une expérience qui touche une personne profondément, qui peut la faire réfléchir à des sujets moraux pendant plusieurs semaines, mois, voire pendant plusieurs années après avoir vécu l'expérience. Un jeu marquant fait ressentir aux joueurs un attachement personnel à long terme à l'expérience de jeu.

1.2 Les composantes esthétiques d'un jeu

Cette prochaine section présentera les différents aspects d'un jeu vidéo qui peuvent contribuer à son « esthétique ». J'analyserai aussi les données existantes sur le rôle que ces composantes jouent dans l'expérience de jeu marquante.

Une expérience de jeu est composée de nombreux éléments qui font partie du système de jeu. Tous ces éléments s'imbriquent afin de créer l'expérience globale dans laquelle le joueur s'immerge. Salen et Zimmerman précisent : « *One of the difficulties in identifying meaningful play in games is the near-infinite variety of forms that play can take.* » (2003, p. 3). Les jeux prennent autant de formes distinctes qu'il existe de créatrices dans le monde, mais le lien que l'on retrouve entre tous ces jeux est justement l'expérience interactive. Celle-ci représente le support principal qui donne naissance aux caractéristiques marquantes du jeu : « *While video games quite often implement their interactive nature to lead to fun experiences [...], they also possess the ability to use their interactive nature to provoke meaningful experiences.* » (Rogers, Woolley, et al., 2016, p. 12).

Le monde, les personnages, la musique, le son, les mécaniques, l'histoire, la collaboration entre les joueurs, le dialogue, l'art, tout ceci fait partie de l'expérience globale du jeu. Une des hypothèses courantes est que pour créer un jeu marquant, la qualité de chacune de ces composantes joue un grand rôle : « *These meaningful outcomes seem to be tied to experiences of richly textured gameworlds, complex and provocative narratives, and carefully drawn characters.* ». (Rogers, Woolley, et al., 2016, p. 14). L'immersion dans un monde riche, beau et bien développé semble être la réponse à l'expérience marquante selon plusieurs auteurs. Tous les éléments du jeu favorisent la création de l'expérience, mais des études ont montré que certains y contribuent davantage que d'autres :

Researchers read the response noting any common or frequent themes for meaningful and fun games based on previous work (...). Fun games appeared to focus on gameplay or aspects related to game mechanics and the way in which the player directly interacts with the game. (...) Meaningful games seemed to focus on feeling connected to others. (Rogers, Woolley, et al., 2016, p. 7)

Cette recherche analyse les réponses de 485 participants pour déterminer comment sont qualifiés les jeux « marquants », contrairement aux jeux « amusants ». Les résultats montrent que les jeux qualifiés d'amusants ont été décrits comme étant stimulants, stratégiques, compétitifs, addictifs et intuitifs. Les réponses tournaient donc autour des aspects de *gameplay*. À l'opposé, les répondants ont mentionné que les jeux dits marquants tendent plus vers une narration et des personnages plus développés, et des choix fait par le joueur qui sont mieux élaborés. Rogers, Woolley, et al. affirment : « *meaningful games tended to provide experiences that spoke more directly to the human condition. Specifically, players noted that games were meaningful because: of a connection to characters in the game, of the story of the game, and of the moral choices allowed by the games.* » (Rogers, Woolley, et al., 2016, p. 9). La narration, les personnages et les choix sont des termes qui reviennent plus souvent dans les jeux marquants.

D'après ces résultats, ceci voudrait dire que si un jeu se concentre davantage sur la narration, les personnages et les choix, il serait plus marquant pour les joueurs qu'un jeu qui met plutôt l'accent sur des mécaniques. Est-ce que le jeu *Heavy Rain* (2010) est forcément plus marquant que *Super Mario Odyssey* (2017) ? Cela ne semble pas toujours être le cas ; chaque joueur est différent et la valeur marquante d'un jeu ne semble pas résider seulement dans son genre. Comme le remarquent aussi les auteurs de *Fun Versus Meaningful Video Game Experience: A Qualitative Analysis of User Responses* : « *One player said that Angry Birds (Rovio Entertainment 2009) was fun because "of silly scenarios or puzzles" while another named it as meaningful because he/she played it with his/her children.* » (2016, p. 11). Ce constat semble alors avoir des limites. Puisque chaque joueur vit l'expérience d'une manière différente et lui attribue une importance plus ou moins grande, la recette pour la création d'expériences marquantes n'est peut-être pas encore claire.

En général, la littérature soutient aussi l'idée que les choix sont un des éléments les plus importants pour la création de jeux marquants : « *We have argued that in order to create instances of meaningful play, experience has to incorporate not just explicit interactivity, but meaningful choice.* » (Salen et Zimmerman, 2003, p. 5). Certains fondent même leur définition du jeu sur les

choix : « *Sid Meier, designer of the classic Civilization computer games, gave a classic definition of "a series of meaningful choices."* » (Koster, 2005, p. 14). Effectivement, en étant un participant actif dans le jeu et en prenant des décisions, le joueur se sent responsable de ses actions et de ses choix (Sicart, 2013). De même que l'indiquent Iten, Steinemann et Opwis, les expériences qui distinguent le plus un jeu amusant d'un jeu marquant sont celles qui présentent des choix moraux : « *While their results indicate that meaningful game experiences can be related to the depth of the story and its characters, the experiences which most distinguished meaningful from fun experiences were those that involved moral **choices** and dilemmas.* » (2017, p. 2). Ce sentiment de responsabilité peut donc mener à la création de moments marquants à travers les émotions du joueur, telle que la culpabilité (Cole, 2015).

Plusieurs recherches ont démontré que les jeux vidéo sont un médium capable de faire ressentir de la culpabilité aux joueurs (Ahn, Grizzard, Lee, 2021, p. 1). Ce sentiment est accru lorsque le joueur fait des choix qui le conduisent à se sentir coupable, par exemple dans *Undertale* (2015). Quand les joueurs effectuent des actions qui les mènent à des conséquences spécifiques, le moment devient plus mémorable que s'ils avaient suivi un chemin prédéterminé. Schell mentionne l'importance des choix dans la création de cette expérience: « *I find that about eight out of ten times someone comes to me asking for help on a game prototype that "just isn't fun," the game is missing this kind of meaningful choice.* » (Schell, 2008, p. 181).

Ceci voudrait dire que pour faire vivre une expérience marquante, il faut mettre à disposition un nombre de choix significatifs dans le design d'un jeu. Alors, comment les jeux tels que *To the Moon* (2011), *Monument Valley* (2014), ou *What Remains of Edith Finch* (2017) réussissent à faire vivre des expériences mémorables sans aucun choix effectué par la joueuse, mais seulement en suivant une histoire ou un simple chemin linéaire ?

Les choix peuvent prendre plusieurs formes : des choix existent dans un système de jeu même sous une forme qui peut passer inaperçue. D'après Salen et Zimmerman, « *Meaningful play arises*

from meaningful choices. If a player's choices have no meaning in the game, there really is no reason to play. » (2003, p. 151). Les « choix significatifs » que les auteurs décrivent ici constituent un type de choix toujours présent dans les jeux. Ce sont les résultats directs d'une action effectuée dans le système du jeu :

One way of framing what players do when they play a game is to say that they are making choices. They are deciding how to move their pieces, how to move their bodies, what cards to play, what options to select, what strategies to take, how to interact with other players. They even have to make the choice whether or not to play! (Salen et Zimmerman, 2003, p. 3)

Cette définition fait référence à la manière dont la joueuse interagit avec le système du jeu et dont le système lui retourne un résultat lié à l'action initiale. Puisque ce type de choix est présent dans tous les jeux vidéo, il est possible d'en déduire que ce choix n'est pas lié aux expériences véritablement marquantes, qui ne se retrouvent pas aussi souvent dans les jeux.

Le second type de choix fait davantage référence aux jeux ayant une histoire ; ce sont les choix qui affectent le parcours, le récit et le monde du jeu. Ce type de jeu emploie d'habitude des arbres de décisions ou des embranchements, c'est-à-dire plusieurs chemins que l'histoire peut prendre selon les choix du joueur (p. ex. : le jeu *Detroit : Become Human* (2018), de Quantic Dream). D'après plusieurs auteurs, ces choix permettent aux joueurs de façonner leur parcours du jeu selon leurs expériences ou décisions morales, ce qui mène à un résultat plus marquant : « *Meaningfulness could be increased by the intense experience of player agency over difficult moral decisions within a game.* » (Rogers, Woolley et al., 2016, p. 3).

En résumé, d'après la littérature existante, l'expérience du jeu, qu'elle soit marquante ou non, serait le résultat de tous ces éléments individuels, qui fonctionnent de concert pour créer une cohérence, une unité. Le monde du jeu, la bande sonore et les choix du joueur collaborent pour faire ressentir des émotions au joueur et rendre son expérience mémorable. Malgré plusieurs exceptions, se pourrait-il que la création d'expériences marquantes soit liée à tous ces éléments différents ?

1.3 L'expérience du joueur

Cette prochaine partie présentera la tendance actuelle de design de jeu dans l'industrie, qui met l'accent sur l'expérience utilisateur, avec un processus de design centré sur le joueur.

Le public cible varie énormément d'un jeu à l'autre. Certaines expériences sont créées pour des enfants, d'autres pour des adultes, et d'autres encore pour des patients souffrant d'une maladie. Les jeux sont alors créés pour des joueurs, un processus que certains auteurs et designers nomment « *player-centric* », ou « *playcentric design* », pouvant être traduit par « design centré sur le joueur » :

The playcentric approach we will illustrate in this book focuses on involving the player in your design process from conception through completion. By that we mean continually keeping the player experience in mind and testing the gameplay with target players through every phase of development. (Fullerton, 2008, p. 10)

Grâce à ce processus de design, les designers peuvent s'assurer de créer un produit qui répondra aux attentes des joueurs et qui aura plus de chance de devenir un succès commercial.

L'auteur Ernest Adams mentionne :

When you employ player-centric game design, you need to think about how the player will react to everything in your game: its artwork, its user interface, its gameplay, and so on. But that is only the surface. At a deeper level, you must understand what the player wants from the entire experience you are offering—what motivates her to play your game at all? To design a game around the player, you must have a clear answer to the following questions: Who is your player, anyway? What does she like and dislike? Why did she buy your game? (2009, p. 31)

Dans le cas de figure énoncé, le système en place crée des expériences de jeu en gardant toujours la joueuse en tête. Les designers conçoivent tout pour la joueuse. Ils essaient d'anticiper le genre d'expérience qu'elle cherche. Finalement, ils ont recours à de nombreux *playtests*² de jeu durant les phases de production pour recevoir de la rétroaction et ainsi mieux construire l'expérience idéale pour les joueuses.

² Un *playtest* désigne une session dans laquelle un joueur teste un jeu dans le but d'analyser l'expérience avant sa sortie sur le marché. Je vais conserver le mot en anglais pour plus de simplicité.

C'est une perspective qui est aussi enseignée dans les formations en design de jeux, et qui s'oppose à la mentalité de la fin des années 1990, dans laquelle le jeu était plutôt centré sur le designer. À cette époque, le designer créait ce qu'il voulait, ce qui lui plaisait, sans tenir compte des opinions et des préférences de son public :

For years, designers built video games, in effect, for themselves. They assumed that whatever they liked, their customers would also like. Because most designers were young males, they took it for granted that their customer base was also made up of young males. That was indeed true for a long time, but now it is a dangerous fallacy.
(Adams, 2012, p. 31)

Puisque les créateurs étaient à l'origine de jeunes hommes, cela a donné lieu au développement de jeux pour un public de plus en plus restreint, avec souvent le même type d'expérience de jeu qui convient majoritairement à un public de jeunes hommes. Ce n'est que récemment que des efforts ont été faits pour avoir des jeux plus diversifiés (Gray, Leonard, 2018, p. 14).

Même si cela partait de bonnes intentions, il y a aujourd'hui des dérives avec le design centré sur l'utilisateur, comme les « *dark patterns* » (Zagal, Bjork, Lewis, 2013). Les *dark patterns* sont des décisions de design immorales qui agissent contre le joueur. Par exemple, il peut s'agir de capter leur attention plus longtemps, de leur donner envie de dépenser de l'argent, ou de les inciter à convaincre leurs amis de jouer. Une des définitions proposées est la suivante : « *A dark game design pattern is a pattern used intentionally by a game creator to cause negative experiences for players which are against their best interests and likely to happen without their consent.* » (Zagal, Bjork, Lewis, 2013, p. 7).

Plusieurs compagnies préconisent actuellement des processus de design de jeux centrés sur le joueur. C'est un système qui fonctionne mieux pour le succès des jeux sur le marché. En testant l'expérience de jeux sur le plus grand nombre de joueurs possible, les développeurs peuvent confirmer ou réfuter leurs décisions de design, et modifier le jeu pour l'adapter aux besoins du public.

D'après cette revue de la littérature, je constate que l'expérience du joueur est à la base du processus de design. L'expérience est validée et guidée par le joueur. Les études sont orientées vers cette méthode, mais l'accent mis sur le joueur ne permet pas de dégager la façon de créer une expérience marquante. Les joueurs sont tous très différents. Même dans le cadre d'un public spécifique, par exemple les jeunes adultes, chaque individu a eu des expériences de vie uniques qui ont formé ses valeurs et sa personnalité.

Alors, comment créer des expériences qui pourront marquer tout le monde (ou le plus de monde possible)? Une personne qui a perdu un être cher risque davantage d'être touchée par un jeu qui porte sur cette thématique. Une personne qui a toujours été entourée de sa famille et de ses amis aura peut-être de la difficulté à comprendre le sentiment de solitude. Les designers sont-ils limités à créer des jeux avec des thématiques plus universelles pour pouvoir créer des expériences marquantes? Doivent-ils s'attendre à ce qu'un jeu avec une thématique plus précise ne touche qu'un groupe limité de personnes? Malgré cela, de nombreux jeux ont réussi à toucher un large public, mais qu'est-ce qui rend ces jeux différents? Lorsque nous concevons un jeu, nous devons tenir compte du joueur à chaque étape du processus. Ceci peut devenir un problème lors de la conception de jeux pour un grand public : comment décider quels joueurs représentent le mieux la population ? Plusieurs problèmes surviennent dans une approche de design centrée sur le joueur, tout en rendant la création d'expériences marquantes difficile et floue.

1.4 Problématique

Si l'on résume les textes présentés, la plupart des auteurs s'accordent sur l'importance de l'expérience marquante dans la création d'un jeu : « *The goal of successful game design is meaningful play.* » (Salen et Zimmermann, 2003, p. 118). Certains auteurs (Salen et Zimmerman, 2003) ont défini le concept d'expérience marquante dans un jeu. D'autres (Rogers, Woolley et al., 2016) ont réussi à identifier les caractéristiques des jeux marquants grâce à des questionnaires.

Cependant, ces études sont limitées, elles n'offrent que des premières tentatives à développer ce sujet : « *The extent to which video games can also evoke experiences of meaningfulness is only beginning to be empirically examined.* » (Rogers, Woolley et al., 2016, p. 3). Des éléments du jeu sont identifiés, mais le processus pour y parvenir n'est jamais proprement exprimé (l'expérience elle-même n'est pas véritablement définie). En résumé, la façon de concevoir cette expérience reste vague.

De plus, dans une industrie autant centrée sur le joueur, quel rôle le créateur a-t-il dans le design d'expérience marquante ? Le créateur n'est presque jamais étudié, mais il fait autant partie du processus que le récepteur. Avec toutes les expériences qui l'ont formé, le créateur met en place l'expérience du jeu. Nous avons besoin d'une meilleure compréhension pour trouver les points importants de ce phénomène et essayer d'élaborer des systèmes qui créent des expériences marquantes, pour finalement améliorer le processus de design des jeux. Comme nous l'avons vu, repenser le processus de design pour qu'il ne soit pas uniquement centré sur le joueur semble être une avenue qui mérite d'être étudiée.

J'aimerais donc analyser ce processus de création pour voir où se trouvent les difficultés et comprendre comment transmettre une expérience personnelle grâce au médium du jeu vidéo. Afin de comprendre le processus de création, je me tournerai vers les approches pragmatistes de la création, en particulier celle de Dewey, qui sera présentée dans le prochain chapitre, afin de pouvoir répondre à la question suivante : **En quoi le concept d'expérience esthétique aide à mieux concevoir des expériences marquantes dans un jeu vidéo ?**

CHAPITRE 2 CADRE THÉORIQUE

Pour cette recherche-crédation, je m'appuie sur les concepts issus de la philosophie pragmatiste. L'approche pragmatiste, élaborée à la fin du XIX^e siècle par Charles Sanders Peirce, John Dewey et William James, valorise l'expérience et le lien entre le savoir et la pratique. Elle part du principe que l'expérience vécue et le contexte sont indispensables à la création de savoirs, et vient s'opposer aux approches positivistes, qui se fondent sur l'objectivité, la neutralité des faits et la séparation entre l'action et la théorie.

Plus spécifiquement, John Dewey était philosophe, psychologue et professeur à l'University of Michigan. Il est reconnu comme étant l'un des fondateurs du pragmatisme. Les travaux de Dewey, inspirés par la théorie de l'évolution de Darwin, étudient les expériences que nous vivons dans l'environnement dont nous faisons partie. La philosophie de Dewey est reconnue en éducation et en arts : *Democracy and Education* (1916) parle de thèmes liés à l'esthétique, comme l'imagination, et *The Public and its Problems* (1927) porte sur le rôle de l'art dans la société. Dans ce mémoire, je m'intéresse à l'expérience esthétique tel qu'expliquée par Dewey dans son livre *Art as Experience*, publié en 1934, plus spécifiquement au chapitre 3, « *Having An Experience* », et au chapitre 4, « *The Act of Expression* ». Dans ces chapitres, Dewey élabore le concept d'une expérience esthétique et de son lien avec l'expression artistique.

2.1 L'expérience esthétique

Les prochaines sous-parties porteront sur la vision de l'expérience esthétique artistique de Dewey pour comprendre en quoi cette expérience peut m'aider à créer des moments marquants dans un jeu vidéo. La première sous-partie présentera l'expérience, puis la deuxième sous-partie

expliquera comment le concept d'une expérience – aussi nommée expérience esthétique – diffère de celles que nous vivons tous les jours.

La prochaine partie liera les concepts liés à l'œuvre et au processus artistique, et analysera comment l'artiste crée une expérience esthétique à travers son œuvre en intégrant son expérience et ses émotions à son travail.

2.1.1 L'expérience

Dans *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (2008), Jesse Schell dédie un chapitre à l'expérience. En effet, un designer a pour but de créer une expérience et le jeu constitue seulement le moyen d'y arriver. Mais le concept d'expérience peut être difficile à saisir, car, à toute fin pratique, tout peut être une expérience : du moment où une personne se réveille le matin, jusqu'au moment où elle se couche (et même pendant qu'elle rêve), cette personne vit des expériences. Comme l'explique Schell :

By definition, we can't experience anything that is not an experience. Experiences are so much a part of us, they are hard to think about (even thinking about experiences is an experience). But, as familiar as we are with experiences, they are very hard to describe. You can't see them, touch them, or hold them — you can't even really share them. No two people can have identical experiences of the same thing — each person's experience of something is completely unique. (2008, p. 10)

Le terme d'expérience a été abordé dans la littérature récente du design de jeux vidéo, mais c'est un concept qui a une longue histoire. Philosophiquement, il y a eu deux grandes tendances : la vision introspectionniste, soit l'expérience intérieure, unique, et impossible à transmettre ou partager ; et, à l'opposé, le behaviorisme, pour lequel les expériences sont entièrement conditionnées par l'environnement et forment une séquence mécanique de cause à effet. Le behaviorisme se concentre ainsi sur ce que l'on peut observer et non pas l'expérience interne. (Schell, 2008, p. 12).

Dewey propose une position intermédiaire, qui prend en compte l'environnement sans renier la subjectivité de l'individu. Il fonde sa théorie sur le fait qu'il se produit une interaction constante entre

un organisme et l'environnement dans lequel il se trouve, et que c'est à travers cette interaction que l'on crée des expériences : « *The first great consideration is that life goes on in an environment; not merely in it, but because of it, through interaction with it.* » (Dewey, 1934, p. 18).

2.1.2 Une expérience, ou l'expérience esthétique

Tous les jours, nous vivons des expériences qui sont plutôt interrompues, incohérentes ou fragmentées. Ces expériences sont celles présentes à presque n'importe quel moment de la journée. Elles sont si communes que les gens les perçoivent comme étant la norme de toute expérience. Les expériences en général sont inesthétiques; elles sont caractérisées par la monotonie et l'incohérence : « *Things are experienced but not in such a way that they are composed into an experience. There is distraction and dispersion; what we observe and what we think, what we desire and what we get, are at odds with each other.* » (Dewey, 1934, p. 35).

Au contraire, *une* expérience a certaines qualités et caractéristiques qui la rendent différente des autres expériences : « *In "an experience" the material of experience is fulfilled, consummated, and forms an integral whole, as for example, when a game is played through, a conversation is rounded out or when we finish "that meal in a Paris restaurant".* » (Leddy and Puolakka, 2021, section 2.3). Cette expérience diffère des expériences de tous les jours, qui sont plutôt interrompues, incohérentes ou fragmentées, comme mentionné ci-haut.

Contrairement à l'expérience courante ou à l'interaction constante subie avec notre environnement, *une* expérience se dit d'un moment délimité dans le temps qui forme une unité, et comporte une interaction entre une personne et son environnement, dans laquelle les événements sont continus et ininterrompus. Chaque partie mène à la prochaine sans rupture ni moment intempestif et finit par un accomplissement global : « *A conclusion is no separate and independent thing; it is the consummation of a movement.* » (Dewey, 1934, p. 38). Chaque partie de cette expérience possède ses propres caractéristiques qui la définissent, mais ensemble, ces parties

forment une unité. Hildebrand, un commentateur majeur du travail de Dewey, cite quelques exemples dans son explication de *Art as Experience* : « *consummatory experience can be tremendous (a quarrel with a lover, a last-minute rescue) or slight (watching a flock of geese nestle cozily on a riverbank); it may be enjoyed (that Parisian meal which memorialized what food may be) or suffered (the Atlantic storm whose fury summed up what a storm can be)* » (Hildebrand, 2008, p. 157).

Même avec une grande variété d'expériences, des qualités en commun unissent ces différentes expériences spéciales et permettent de les classer. Toute expérience résulte d'une interaction entre un être et son environnement et elle se termine par une fin qui crée une harmonie (Dewey, 1934, p. 44). Par exemple, la joueuse interagit avec le système de jeu jusqu'à la fin de l'expérience de jeu. En suivant Dewey, je me suis rendu compte que les expériences esthétiques telles qu'il les décrit ont de grandes similitudes avec les « expériences marquantes » en design de jeu.

Aujourd'hui, « esthétique » et « artistique » sont deux mots que nous associons souvent l'un à l'autre. Comme le définit Schell : « *Aesthetics: This is how your game looks, sounds, smells, tastes, and feels. Aesthetics are an incredibly important aspect of game design since they have the most direct relationship to a player's experience.* » (2008, p. 42). Dans le livre de Schell, l'esthétique comporte tous les aspects visuels du jeu. Cependant, d'après Dewey, l'esthétique n'est pas une caractéristique physique d'une œuvre d'art, mais un résultat de la perception de cette dernière. Schaeffer abonde dans le même sens que Dewey : « nos engagements esthétiques ne se limitent pas au domaine des œuvres d'art : tout, absolument tout, est susceptible d'être investi esthétiquement. » (Schaeffer, 2015, p. 41). Dans son livre *L'expérience esthétique*, Schaeffer donne pour exemple la perception de la Lune. Celle-ci peut être perçue de manière factuelle, c'est-à-dire que son aspect visuel peut être analysé et qu'elle peut aussi être utilisée dans un but d'orientation ; mais elle peut aussi être vue d'une manière plus poétique en changeant notre façon de la voir :

La lune reste la même (...) que je la regarde pour m'orienter ou que je la contemple esthétiquement, ce qui signifie qu'elle n'acquiert pas de propriétés nouvelles parce que je m'y intéresse esthétiquement. (...) Les prétendues propriétés esthétiques – par exemple l'élégance d'une fleur, la puissance d'un arbre, etc. – ne sont pas des

propriétés de la fleur ou de l'arbre, mais, (...) des propriétés relationnelles qui « surviennent » sur les propriétés des objets et traduisent notre appréciation positive ou négatives de ces propriétés. (Schaeffer, 2015, p. 43)

L'esthétique se retrouve dans la perception d'un objet, d'un fait ou d'une œuvre d'art ; elle n'est pas une caractéristique intrinsèque de cette dernière.

Pour en revenir aux propos de Dewey, l'expérience dite « esthétique » viendrait de la perception que l'on a d'une expérience et de notre habileté à la voir de cette manière. Au fil de son livre, Dewey défend le fait que les expériences esthétiques peuvent se retrouver dans la vie courante, dans les expériences quotidiennes d'une personne, si cette dernière est capable de les apprécier comme telles.

Rappelons que, d'après Dewey, *une* expérience consiste en un moment qui se déroule sans heurt, qui est formé de parties qui coexistent en formant une unité, et qui a un début et une fin. Ces expériences peuvent être positives ou négatives en gardant leur caractéristique esthétique : « *There is that meal in a Paris restaurant of which one says "that was an experience." It stands out as an enduring memorial of what food may be. Then there is that storm one went through in crossing the Atlantic – the storm that seemed in its fury, as it was experienced, to sum up in itself all that a storm can be.* » (Dewey, 1934, p. 36).

Dans ce mémoire, les expériences marquantes deviennent donc synonymes de ce que Dewey nomme des expériences esthétiques. Je fais un parallèle entre l'expérience marquante que nous voulons faire vivre au joueur et l'expérience esthétique décrite par Dewey. L'auteur explique plus tard dans ses propos comment l'expérience esthétique peut être créée dans l'art, donc nous utilisons cette théorie pour tenter de créer ces moments marquants à travers une œuvre.

2.2 L'expérience esthétique artistique

Cette prochaine partie décrira l'expression artistique ; les façons de mettre en œuvre une expérience esthétique.

Si l'esthétique peut se retrouver dans la vie quotidienne, si elle vient du récepteur et de sa façon de percevoir l'expérience, alors les propos de Dewey s'opposent à l'attitude envers l'art qui dominait au XX^e siècle, c'est-à-dire que l'esthétique pouvait seulement s'apprécier devant une œuvre d'art, dans un musée. Pour repenser cette façon de voir nos expériences de tous les jours, il faut donc trouver et comprendre leurs qualités esthétiques. Dewey se demande alors ce qui différencie les expériences esthétiques de la vie courante, par exemple un coucher de soleil, des œuvres d'art. La différence réside dans l'intention de l'artiste : une œuvre d'art est une expérience esthétique volontairement construite par un artiste pour un public.

Dans ce contexte, l'art devient une activité qui consiste à transmettre une expérience esthétique sous une forme qui peut être perçue de manière visible, audible ou tangible (Dewey, 1934, p. 47). L'art, dans ce cas-ci, est un support pour représenter une expérience, comme le sont les jeux vidéo, tel que mentionné dans le chapitre 1. Dewey mentionne : « *What most of us lack in order to be artists is not the inceptive emotion, nor yet merely technical skill in execution. It is capacity to work a vague idea and emotion over into terms of some definite medium.* » (Dewey, 1934, p. 75). Dans ce mémoire, j'essaie de comprendre ce type d'expérience esthétique volontairement transmise par un artiste en traduisant une de mes expériences personnelles sous forme d'un jeu vidéo. C'est ce que Dewey nomme « l'expression artistique ».

Les sous-parties suivantes détailleront l'expression artistique. Je décrirai d'abord comment l'artiste transpose son expérience sous forme d'œuvre grâce à l'utilisation d'outils et à la façon de travailler. Ensuite, j'expliquerai le rôle que l'émotion joue dans l'expression artistique.

2.2.1 L'expression artistique

D'après Dewey, un lien est souvent établi entre la notion d'art, des qualités artistiques, et la création technique d'une œuvre. Dans une autre perspective, la notion d'esthétique désigne ce qui est perçu et apprécié (notamment par un public). Cependant, d'après Dewey, ces deux termes « artistique » et « esthétique », sont liées : « *To be truly artistic, a work must also be esthetic – that is, framed for enjoyed receptive perception.* » (Dewey, 1934, p. 48). Le créateur observe en tout temps son œuvre pendant la création et il le fait de façon esthétique et non pas mécanique : il se met dans les souliers du récepteur pendant qu'il travaille (Dewey, 1934, p. 48). Dans ce cas-ci, ce n'est pas un processus orienté par la mécanique, mais plutôt par les émotions et la passion : « *Every work of art follows the plan of, and pattern of, a complete experience, rendering it more intensely and concentratedly felt.* » (Dewey, 1934, p. 52).

Parallèlement, le spectateur est un créateur à son tour puisqu'il reconstruit les éléments de l'œuvre grâce à son imagination, à ses expériences, et à ses émotions : « *We are given to supposing that the former merely takes in what is there in finished form, instead of realizing that this taking in involves activities that are comparable to those of the creator.* » (Dewey, 1934, p. 52). Pour pouvoir apprécier une œuvre, il existe une communication entre l'artiste et le récepteur à travers l'œuvre.

En ce qui concerne le processus, l'expression artistique ne consiste pas seulement en un artiste qui transmet ses émotions par le biais de ses œuvres. Le processus est beaucoup plus réfléchi et organisé, et non impulsif : « *Mere "giving away" to impulsion does not constitute expression. The goal of expression is not to get rid of the initial emotion, as is the case with screams that merely discharge emotion, but to achieve a clearer sense of its content and significance.* » (Leddy, Puolakka, 2021, Section 2.5). Le processus est coordonné et chaque étape débouche sur la suivante, de la même manière que les différentes étapes d'une expérience esthétique : « *At each stage there is anticipation of what is to come. This anticipation is the connecting link between the next doing and its*

outcome for sense. What is done and what is undergone are thus reciprocally, cumulatively, and continuously instrumental to each other. » (Dewey, 1934, p. 50).

L'artiste crée un lien entre ses émotions et le médium de l'œuvre. Ainsi, il crée une sorte d'intermédiaire entre lui et son public. Il doit savoir comment communiquer ses intentions grâce aux couleurs, aux formes, aux sons, et grâce aux outils de façon à ce que le public les reçoive correctement. Il utilise son expérience et la connaissance de son matériau pour transformer son idée en une œuvre qui pourra correctement la communiquer à un public.

D'après Dewey, toute expression se fait à travers une interaction avec notre environnement ; dans le cas d'une expression artistique, elle peut se faire plus précisément grâce à un matériau : « *Every art does something with some physical material, the body or something outside the body (...) with a view to production of something visible, audible, or tangible.* » (Dewey, 1934, p. 47). Un peintre choisit un canevas et des couleurs pour créer une œuvre ; un musicien utilise quant à lui des sons, un instrument ou plus récemment un logiciel pour créer l'association de notes qui donnera finalement de la musique.

Ce processus de construction de l'œuvre d'art est nécessaire dans la création d'une œuvre esthétique. S'il n'y a pas de mise en forme de matériaux, le produit final n'aura pas de notion esthétique. Pour illustrer cette idée, Dewey utilise l'exemple d'un artefact, soit un objet qui est considéré comme ayant été fabriqué par des peuples dans le passé. Si cet objet est en fait un résultat accidentel de la nature, il perd ses qualités esthétiques, même si les caractéristiques physiques de l'objet n'ont pas changé. Dans la perception du récepteur, l'objet devient alors une curiosité naturelle au lieu d'une œuvre d'art. D'après Dewey, l'expérience esthétique artistique est donc directement liée à l'expérience de création (Dewey, 1934, p. 48). Le matériau joue un rôle fondamental dans l'expression artistique esthétique : « *Only where material is employed as media is there expression and art.* » (Dewey, 1934, p. 63).

Cependant, il n'est pas suffisant de travailler un matériau pour créer une œuvre, il faut y mettre une émotion ou une expérience : « *Without emotion, there may be craftsmanship, but not art.* » (Dewey, 1934, p. 69).

La prochaine sous-partie présentera l'importance des émotions et de l'expérience du créateur.

2.2.2 L'émotion

L'émotion joue un grand rôle dans l'expérience esthétique. Une expérience est de nature émotive et cette qualité aide à rassembler les différentes parties de l'expérience : « *Emotion is the moving and cementing force. It selects what is congruous and dyes what is selected with its color, thereby giving qualitative unity to materials externally disparate and dissimilar. It thus provides unity in and through the varied parts of an experience.* » (Dewey, 1934, p. 32). Les émotions sont donc liées aux événements et à l'expérience. Elles résultent d'une action ou d'une situation et elles ont la possibilité de lier les événements, malgré leurs différentes propriétés, ce qui permet de créer une cohérence. Elles évoluent et se transforment en d'autres émotions qui caractérisent l'expérience à leur tour, sans jamais casser le rythme. C'est grâce aux émotions que l'aspect esthétique se forme. Si l'émotion n'est pas sincère ou qu'elle est inexistante dans une œuvre d'art, on ne retrouve pas de logique dans l'œuvre, le résultat sera alors inesthétique : « *If one examines into the reason why certain works of art offend us, one is likely to find that the cause is that there is no personally felt emotion guiding the selecting and assembling of the materials presented.* » (Dewey, 1934, p. 68).

D'après Dewey, il est important d'avoir un processus de création authentique et esthétique. Il cite Samuel Alexander : « *The poet's poem is wrung from him by the subject which excites him* » (Dewey, 1934, p. 64), et parle de l'importance de l'inspiration artistique. L'artiste doit transformer ses sentiments et son inspiration, qui sont à la base frustes et incomplets, en quelque chose de cohérent, représenté de manière tangible.

Une simple explosion de passion crée un désordre et ne constitue pas une émotion structurée qui marque l'expérience. Il existe une distinction importante entre la décharge d'une émotion et l'expression de cette dernière : « *To discharge is to get rid of, to dismiss; to express is to stay by, to carry forward in development, to work out to completion.* » (Dewey, 1934, p. 52). En créant son œuvre, l'artiste doit réfléchir à son expérience et à ses émotions et les travailler ; il doit trouver une façon de représenter son œuvre de manière organisée et cohérente, de façon à ce qu'un public la comprenne. D'après l'explication de Hildebrand : « *Talented artists, then, are not simply conveying an emotion. They are clarifying, ordering, and modulating their initial emotional impulses with careful and creative uses of their chosen media to express meaning.* » (Hildebrand, 2008, p. 167). Il faut donc un équilibre et un ordre quand l'artiste cherche à intégrer une émotion dans son œuvre. L'émotion initiale est ainsi transformée au cours du processus de création pour donner vie à l'œuvre dans une forme qui peut être comprise par un public.

En transformant les matériaux et en formant cette expérience souhaitée, les émotions du créateur sont aussi réordonnées. Une transformation a lieu en même temps dans l'œuvre et chez le créateur.

With respect to the physical materials that enter into the formation of a work of art, every one knows that they must undergo change. Marble must be chipped; pigments must be laid on canvas; words must be put together. It is not so generally recognized that a similar transformation takes place on the side of "inner" materials, images, observations, memories and emotions. They are also progressively re-formed. (Dewey, 1934, p. 74)

Ces changements chez le créateur et dans l'œuvre ne sont pas séparés les uns des autres, mais font partie de la même opération. Les pensées et émotions du créateur sont ordonnées et subissent une transformation pendant qu'il met de l'encre sur le papier, ou de la peinture sur le canevas. L'imagination travaille main dans la main avec le processus de création pour organiser et représenter les émotions nécessaires à l'expérience.

Dans les moments marquants des jeux vidéo, les émotions jouent un grand rôle, car c'est ce qu'il reste de l'expérience après l'avoir vécue. À la fin d'une expérience, à la fin d'un jeu ou d'un moment charnière d'un jeu, les émotions sont ce qui demeure chez le joueur et elles font en sorte qu'il se rappelle ce moment. C'est ce qui caractérise l'aspect « marquant » et « mémorable » de ces jeux. Il est possible de considérer que le moment marquant est formé d'une expérience esthétique, qui est à la base aussi émotive.

L'expérience esthétique est donc une expérience marquante, délimitée dans le temps, dont les différentes parties forment une unité. Elle peut être retrouvée dans la vie courante autant que dans les œuvres d'art. Elle peut être négative ou positive, courte ou longue, mais par défaut elle sera toujours mémorable. Un artiste a pour but de créer des expériences esthétiques à travers ses œuvres. Il met en place son expérience sous une forme tangible grâce à des matériaux et à une réflexion continue sur son processus. Un artiste prend alors son expérience et la travaille, en se positionnant souvent du point de vue du récepteur. S'il est inspiré et son processus de création est esthétique, il pourra faire passer des émotions plus authentiques et le résultat sera lui aussi esthétique. Je pense que cette vision singulière de l'expérience esthétique peut nous permettre de mieux comprendre le processus de création d'expériences qui se veulent marquantes dans les jeux vidéo.

CHAPITRE 3 MÉTHODOLOGIE

Grâce à la création d'un court jeu vidéo, je souhaite répondre à ma question de recherche : **« En quoi le concept d'expérience esthétique aide à mieux concevoir des expériences marquantes dans un jeu vidéo ? »**. Dans ce chapitre, je présenterai la méthodologie choisie dans le cadre de cette recherche, soit l'approche de recherche-crédation. Ensuite, j'énumérerai mes objectifs de recherche en décrivant les étapes que j'ai planifiées pour y arriver. Puis, j'expliquerai les méthodes que j'ai utilisées pour la collecte et l'analyse de données. Enfin, je conclurai avec les limites de ma recherche.

3.1 Approche générale : La recherche-crédation

La recherche-crédation est une méthodologie utilisée dans le domaine des arts. Elle permet d'acquérir des connaissances en combinant la théorie et la pratique. De plus, elle permet d'élaborer de nouvelles idées et de développer une réflexion approfondie en plongeant dans le processus de création d'une œuvre, pour accompagner les théories existantes :

En effet, contrairement à la recherche sur l'art qui observe à distance l'œuvre et la création, cette recherche-crédation par l'artiste même, qui s'inscrit dans la continuité de l'œuvre sur laquelle elle porte, a la même fonction et le même pouvoir instaurateur qu'elle – avec, en plus, le pouvoir révélateur de la réflexion. (Boutet, 2018, p. 291)

La recherche-crédation est une méthodologie qui existe depuis les années 1990 et qui a été mise au point dans les départements d'art, particulièrement au Québec (Paquin, 2017, p. 4). Son but consiste à permettre aux étudiants d'effectuer une recherche par l'intermédiaire d'une œuvre artistique pour répondre à la question de recherche :

Ce terme est ainsi utilisé pour désigner, d'un côté, les activités des étudiants qui sont inscrits à des programmes de cycles supérieurs, maîtrises, et doctorats, dont la production consiste principalement en la création d'une œuvre artistique accompagnée de l'écriture d'un texte académique et réflexif. (Paquin, 2017, p. 5)

Dans cette recherche j'ai utilisé la pratique – dans ce cas-ci, la création d'un jeu – accompagnée de la théorie existante, puis j'ai effectué un va-et-vient entre les deux.

Comme l'explique Boutet, il existe deux types de recherche-crédation, soit deux grandes tendances : « La recherche création qu'on dira "en première personne" (Depraz, 2014; Vermersch, 2010), effectuée par l'artiste lui-même sur sa propre pratique, et celle qu'on devrait alors dire "en troisième personne" où des chercheurs étudient la pratique d'un artiste tiers. » (2018, p. 291). Dans mon cas, j'effectue une recherche en première personne en prenant une de mes expériences personnelles et en essayant de la représenter sous forme d'un jeu vidéo. Le but étant d'analyser le processus de design d'une expérience marquante, j'ai pu étudier ma propre démarche guidée par les théories de John Dewey. Ainsi, j'ai tiré des conclusions de mon propre processus de design et de l'œuvre finale résultante :

Au sortir du processus de recherche, deux types de résultats émergent. L'un, le mémoire, de l'ordre du discours, bien que traitant de certains aspects reliés à la pratique, fait davantage écho à la partie réflexive développée lors du processus. L'autre, l'œuvre achevée, de l'ordre de l'investigation pratique, bien que traitant de certains aspects théoriques du processus, traduit le cheminement pratique de l'artiste chercheur ; il constitue à mon sens le point culminant du processus de recherche. (Laurier, 2000, p. 82)

La recherche-crédation exige de se mettre en position de praticien réflexif (Schön, 1983). En tant que praticienne réflexive, j'analyserai ma propre expérience de création et je m'appuierai sur mes connaissances et expériences antérieures pour résoudre les problèmes qui surviendront dans le processus de design. Paquin souligne : « L'analyse réflexive de sa pratique par le praticien est un processus cognitif de retour de la pensée sur elle-même qui favorise le développement de sa capacité analytique et de son esprit critique. » (Paquin, 2017, p. 18). Cette méthode permet de réfléchir tout au long du processus de création, au lieu d'effectuer uniquement l'analyse de l'œuvre finale.

Grâce à mon expérience en tant que designer, j'ai observé le processus de design de manière très personnelle. J'ai compris en détail les différentes étapes et les limites du processus. J'ai constaté les obstacles qui sont survenus et leur résolution a fait aussi partie de mes observations : « Le praticien réflexif, en plus d'être un praticien expérimenté, est un chercheur, c'est-à-dire un étudiant

qui a la volonté de comprendre et d'expliquer la réalité de sa pratique. » (Bruneau, Villeneuve, 2007, p. 156).

3.2 Objectifs

Dans les sous-parties qui suivent, je décrirai les objectifs que je me suis donnés dans le cadre de cette recherche. J'expliquerai mon premier objectif qui consiste à réaliser le projet de jeu vidéo, ainsi que mon deuxième objectif qui consiste à analyser mes données et mon processus, le tout afin de comprendre comment le concept d'expérience esthétique a alimenté mon processus de création d'expérience marquante.

3.2.1 Création d'un jeu vidéo

Mon premier objectif consistait à représenter une expérience et des émotions associées à travers la création d'un jeu stylisé en *pixel art*³. Pour ce faire, j'ai utilisé l'engin de jeu *Game Maker Studio 2*, ainsi que mes connaissances en design et en art. Le jeu créé, *Are there Colors in your Sky?*, vise à représenter mon expérience personnelle et mes sentiments par rapport à l'incertitude du futur. C'est un sujet lié à l'anxiété et à la peur des événements négatifs qui peuvent survenir dans la vie. Le jeu utilise les couleurs de manière symbolique et une narration limitée pour décrire les émotions et l'histoire du personnage. Il n'y a pas de défi, ni de mauvais choix à proprement parler ; c'est un court voyage dans le monde introspectif d'un personnage.

Une bande d'annonce du jeu est accessible au lien suivant :

https://drive.google.com/file/d/1X2uX_lx5qrEg6TyS2whgr046X16BvFLu/view?usp=sharing

³ Le terme *pixel art* (l'art du pixel) désigne un style artistique qui consiste à créer dans une basse résolution, pixel par pixel. J'utilise le terme en anglais pour plus de simplicité.

Ayant déjà une bonne compréhension de mon sujet, je souhaite transmettre les sentiments liés à mon expérience à travers cette œuvre pour pouvoir analyser et comprendre la création d'expérience marquante. En effet, un récepteur est plus susceptible d'accepter le contenu de l'œuvre s'il est tenu en place par une émotion sincère et continue à travers l'œuvre (Dewey, 1934, p. 68).

Le jeu est donc une exploration des sentiments de peur et d'anxiété et s'inspire d'événements que j'ai réellement vécus. Il représente deux chemins qui peuvent être empruntés : dans le premier, la joueuse vit la vie présente du personnage ; dans le deuxième, la joueuse s'enferme dans le passé du personnage. Le jeu dure environ cinq minutes, mais les événements pigés sont aléatoires et peuvent différer pour chaque joueuse afin de créer une expérience unique. Le but est que le jeu représente correctement l'expérience que je souhaite faire vivre afin qu'il se rapproche le plus possible d'une expérience esthétique, et donc marquante.

3.2.2 Analyse des données

Au cours de cette création, le but était d'analyser mon processus en suivant les propos de Dewey sur la mise en œuvre d'une expérience. Les données acquises viennent donc de ma propre expérience de création et de jeu.

J'ai gardé un journal de bord pour laisser des traces de mon processus, et pouvoir les analyser pendant le processus, ainsi qu'à la fin : « Le deuxième type de documentation, expérientielle, est constitué des notes personnelles prises au jour le jour, où sont relatés l'ensemble des éléments, majeurs ou anecdotiques qui jalonnent la réalisation des activités en atelier. » (Paquin, 2019, p. 14). Mon journal de bord consistait à prendre des notes et à faire des captures d'écran en format GIF de mon processus de design. De plus, je me suis laissé des espaces de réflexion lors de certaines étapes du design. J'ai aussi conservé certaines conversations écrites que j'ai eues avec des gens, dans lesquelles je discutais de mon projet. Ces discussions ont mené à de nouvelles

perspectives intéressantes, ce qui m'a permis de verbaliser mes observations et d'améliorer ma compréhension du sujet.

Grâce aux observations notées dans mon journal de bord, ainsi qu'au jeu créé, j'analyserai les étapes du développement pour dégager ce qui a fonctionné ou moins bien fonctionné. Je mettrai en lumière toutes les informations nécessaires pour tenter de formuler des lignes directrices qui serviront à guider le processus de création de cette expérience, que je souhaite esthétique.

3.2.3 Récit de pratique

Je raconterai mon expérience de création du jeu et mes observations sous forme de récit de pratique, qui se trouvera dans mes résultats. Le journal de bord est trop fragmentaire pour être utilisé directement et seul ; il ne permet pas de comprendre le déroulement du processus de design, ni tous les changements qui ont eu lieu au fil du temps : « Comme le processus de recherche a été conçu comme un chemin de révélation et de réalisation, sa présentation se fera, en partie du moins, sous forme narrative, comme un récit de voyage. » (Boutet, p. 301). Grâce à ce récit, je décrirai chronologiquement les étapes de création afin de pouvoir mieux structurer les données.

3.3 Limites de la recherche

En ce qui concerne cette recherche, le plus grand défi vient de la nature subjective du concept de moment marquant. Chaque personne vit des expériences et forme ses propres valeurs et opinions. Une expérience qui est marquante pour une personne pourrait donc être insignifiante pour une autre. Dans cette recherche, j'ai analysé l'expérience marquante du point de vue du créateur – dans ce cas-ci, de mon point de vue. En raison de cette analyse subjective sur un sujet qui m'est propre, le résultat pourrait ne pas s'appliquer à toutes les situations ou à tout le monde. Il s'agit d'une limite de la recherche-crédation en première personne. Il n'y a donc pas une volonté de

généralisation des résultats comme dans une recherche positiviste, mais une forme de transférabilité est possible.

De plus, ma recherche n'étudie qu'un aspect de la création d'expériences marquantes, qui est celle du créateur. Une recherche plus approfondie serait nécessaire pour avoir un portrait complet. Ce sont les joueurs qui ont permis de constater que les jeux vidéo créent des expériences marquantes. Les joueurs sont donc aussi une pièce du casse-tête, soit la compréhension des moments marquants dans les jeux.

Une autre limite est celle du *scoping*⁴ du projet. Dans le cadre de cette recherche, j'avais un temps limité et j'ai souhaité entreprendre ce défi seule, sans l'aide d'une équipe de développeurs ou d'artistes. Ceci a rendu mon projet plus court et plus simple que souhaité à l'origine, et je n'ai pas pu intégrer tous les aspects du design que j'aurais voulu. Je me suis donc concentrée plutôt sur un *minimum viable product* de l'idée de base, un jeu complet par lui-même, mais dont l'expérience aurait pu être rendue plus puissante dans des circonstances différentes. Un *minimum viable product* signifie que le jeu offre une compréhension du concept désiré avec toutes les mécaniques nécessaires pour transmettre l'idée, mais il aurait pu être peaufiné davantage pour avoir une œuvre complète.

J'avais aussi des connaissances limitées dans l'engin de jeu *Game Maker Studio 2*, et dans tout ce qui concerne la programmation. Par conséquent, j'ai dû couper des idées qui auraient pu rendre l'expérience plus marquante, pour faciliter la réalisation du projet. Il s'agit d'une limite de ma connaissance des outils nécessaires à la création de l'œuvre, ce que j'aborderai en détail dans le chapitre qui suit.

⁴ Le *scoping* se réfère à la gestion de l'ampleur d'un projet. Pour plus de simplicité, je vais garder le terme en anglais.

CHAPITRE 4 RÉSULTATS

Ce mémoire tente de comprendre comment faciliter la création d'expériences marquantes dans les jeux vidéo. Le premier chapitre a résumé l'état des connaissances dans l'industrie des jeux à l'heure actuelle, ainsi que les tendances et les limites qui existent dans le processus de design. J'ai exposé l'approche de design « *playcentric* », les aspects esthétiques des jeux vidéo et les limites des études sur les expériences marquantes. Le chapitre 2 a présenté la théorie pragmatique de John Dewey dans *Art as Experience*, sur lesquelles je me suis fondée tout au long de la création pour guider mes réflexions. Le chapitre 3 a décrit la méthodologie utilisée pour ce mémoire, les objectifs de cette recherche, ainsi que les méthodes de collecte et de présentation des données. J'utiliserai maintenant les concepts que Dewey a élaborés pour décrire la création d'expériences esthétiques afin d'analyser mon processus de design d'une expérience de jeu. Rappelons ma question de recherche : **En quoi le concept d'expérience esthétique aide à mieux concevoir des expériences marquantes dans un jeu vidéo ?**

Ce chapitre présentera les résultats de mon travail. La première partie décrira les idées de jeux prises en compte au début de ma recherche, ainsi que le concept de jeu final. La deuxième partie exposera mon premier résultat, soit l'analyse de l'importance de la connaissance du matériau lors du processus de création. La troisième partie, mon deuxième résultat, consiste en la transformation de ma propre compréhension de l'expérience durant le développement, ainsi que les effets sur les itérations de l'œuvre. Enfin, dans la dernière partie, j'expliquerai l'importance de l'authenticité d'une œuvre et de son processus pour la création d'expériences marquantes en comparant mon expérience en tant qu'artiste et que designer avec les attentes de l'industrie des jeux vidéo.

4.1 Récit de pratique

La création du jeu vidéo a approximativement suivi les phases de préproduction et de production qui sont souvent prévues dans l'industrie. Il s'agit d'abord de consacrer du temps à l'idéation du concept du jeu (esquisses, direction artistique et design des systèmes du jeu), et par la suite d'utiliser ce guide pour produire le jeu : « *If things are properly planned during pre-production, the production phase should present no unexpected surprises.* » (Chandler, 2010, p. 293). Cependant, j'ai analysé mon processus de création sous l'angle de l'expérience esthétique de Dewey, et ce, en continu. J'ai ainsi effectué beaucoup d'allers-retours entre la théorie et le processus de création, ainsi que des changements au cours de ma création pour faciliter l'exploration du design et de l'expérience transmise.

4.1.1 Les premières idées

Au cours de la phase d'idéation, le projet a subi de gros changements. Ce qui devait être au début un *mockup*⁵ de roman graphique vidéoludique, basé sur des choix, a été repensé et développé en tenant compte de mon cadre théorique.

Au tout début, je souhaitais comprendre comment les choix dans les jeux vidéo créent des moments marquants, mais cette première idée n'a pas été développée davantage, car je n'avais pas encore d'intention claire. Je voyais le projet de manière trop cartésienne et centrée uniquement sur l'expérience de la joueuse. Or, d'après Dewey, il existe une communication entre l'artiste et le spectateur dans la visualisation d'une œuvre d'art (Dewey, 1934, p. 54). Je devais d'abord considérer quelle expérience je voulais représenter à travers le support choisi, puis réfléchir à la manière dont je pouvais transmettre cette expérience avec les outils à ma disposition, en me mettant régulièrement à la place du spectateur durant le processus de création. Au départ, je ne tenais pas compte de

⁵ Dans ce contexte, un *mockup* fait référence à un projet simplifié et expérimental, pour tester une idée de jeu.

l'expérience que je souhaitais faire ressentir à la joueuse, mais plutôt des outils à ma disposition pour le faire (l'engin de jeu, mon expérience en programmation, le temps consacré au programme de maîtrise).

J'ai commencé en tentant de choisir une expérience que je souhaitais représenter à travers un jeu vidéo. Le plus important pour moi, à cette étape, était de comprendre le mieux possible l'expérience sur laquelle je voulais travailler : je pensais que ceci me permettrait de pouvoir mieux la décrire pour un public. Comme le dit Dewey, l'art commence plutôt avec une émotion qui est ensuite exprimée de façon à ce que le public la comprenne. J'ai donc passé du temps à dresser une liste de sujets ou d'expériences possibles pour le jeu en tenant compte tout d'abord de la thématique, et ensuite en essayant d'imaginer une direction artistique et un système de jeu qui pourraient accompagner cette thématique.

J'ai eu plusieurs idées : mes sentiments envers la nature répétitive du quotidien était la première dont j'ai réellement tenu compte, mais je n'avais pas encore d'image de *gameplay* en tête qui puisse correctement l'accompagner. Après quelques vas-et-viens entre mes différentes options, j'ai décidé de prendre une nouvelle idée d'expérience, cette fois-ci plus large : mes inquiétudes liées à l'incertitude de la vie. C'est un sujet auquel j'ai beaucoup réfléchi et qui me tient à cœur, et j'ai tenté de le représenter sous une forme intéressante.

4.1.2 Cozy Isle

Au départ, j'ai voulu représenter cette idée sous la forme d'un jeu vidéo coloré et en *pixel art*, inspiré du genre dit de « gestion », que j'ai nommé temporairement *Cozy Isle*. Dans cette première itération du jeu, une jeune fille vit seule sur une petite île avec son animal de compagnie. Un jour, elle commence à recevoir la visite d'un fantôme qui lui dit qu'il peut voir l'avenir et toutes les catastrophes qui arriveront sur son île dans les prochains jours (par exemple : une tempête, un arbre qui tombe, son chien qui tombe malade, etc.). Le personnage principal aurait une courte discussion

avec ce fantôme chaque nuit, sous forme d'images. Figure 1, Figure 2 et Figure 3, illustrent des esquisses du design visuel planifié pour ces prémonitions.



Figure 1: Esquisse de la prémonition du fantôme (image 1).

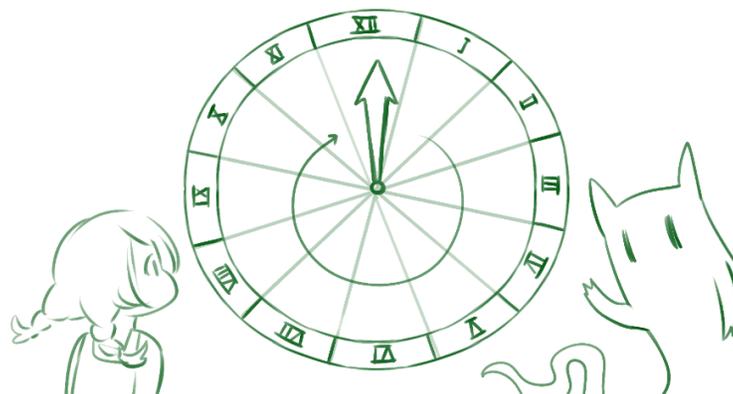


Figure 2: Esquisse de la prémonition du fantôme (image 2, transition).



Figure 3: Esquisse de la prémonition du fantôme (image 3).

Chaque nuit, le fantôme revient pour raconter au personnage les tragédies qui arriveront sur son île, et le jour d'après, la joueuse doit effectuer des actions préventives pour protéger son île (par exemple : couper l'arbre pour qu'il ne puisse pas tomber, protéger son chien en le gardant en laisse, etc.). Cependant, en protégeant excessivement son île, la joueuse en vient à détruire la beauté de l'île et à mettre sa propre tranquillité d'esprit en péril. Les couleurs du jeu deviendraient de moins en moins saturées, et l'île serait à la fin pleine de modifications qui assureraient la sécurité de la jeune fille, mais qui détruiraient le paysage.

Ayant cette idée en tête, j'ai fait plusieurs esquisses et dessins de concept pour visualiser le jeu. La Figure 4, Figure 5, et Figure 6 représentent quelques explorations de concepts visuels de l'île et du personnage principal. Le jeu aurait pris place dans deux scènes *semi-top-down* : l'île que l'on verrait dans son entièreté à l'écran telle que dessinée dans la Figure 5, ainsi que l'intérieur de la maison du personnage.



Figure 4: Esquisse de six options d'arrangement de l'île.



Figure 5: Esquisse du design de l'île final, et première version de l'intérieur de la maison.



Figure 6: Esquisses du personnage principal.

À la fin du jeu, le fantôme ne revient plus et la joueuse apprendrait que le fantôme n'était qu'une manifestation imaginaire des anxiétés de la jeune fille. La jeune fille aurait changé au cours des événements du jeu, paraissant de plus en plus fatiguée et stressée, afin de montrer le contraste entre la paix d'esprit qu'elle avait avant ses inquiétudes et le stress engendré par ses propres pensées négatives.

Cozy Isle a été développé pendant plusieurs mois, en explorant quelques engins de jeu possibles et des directions artistiques variées. Cependant, cette idée n'était plus pertinente pour l'expérience que je souhaitais faire passer, donc j'ai réalisé des changements au niveaux du thème et des mécaniques du jeu pour accommoder mes nouvelles trouvailles. Mes observations sur le développement de ce jeu seront approfondies dans les prochaines parties.

4.1.3 *Are there Colors in your Sky?*

La deuxième idée a tout d'abord pris la forme d'un jeu dans lequel un personnage traverse un chemin quadrillé en noir et blanc. Comme représenté dans la Figure 7, de chaque côté de ce chemin se retrouvent des allées colorées qui peuvent blesser le personnage principal. Le jeu aurait eu une barre de progression marquant la distance avant d'atteindre la fin du chemin, et donc la fin du jeu. La joueuse aurait donc pu terminer le jeu sans jamais dévier du chemin principal, mais elle aurait aussi pu parcourir les petites allées et interagir avec des scènes représentant des événements de la vie.

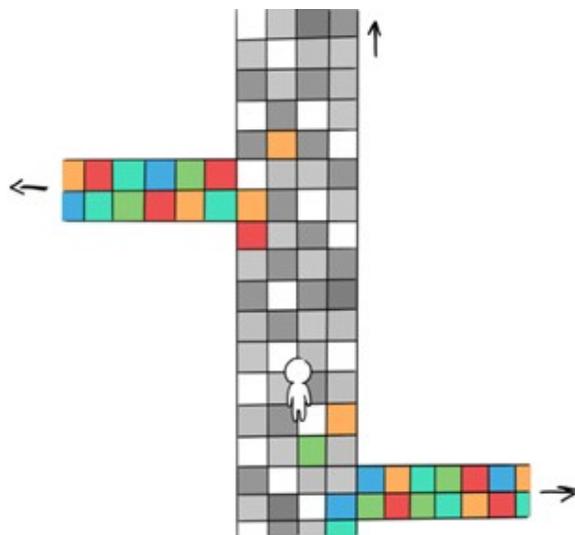


Figure 7: Esquisse du premier concept de *Are there Colors in your Sky?*

Cette idée a rapidement évolué et elle s'est transformée en un concept plus cohérent. J'ai gardé l'élément du contraste entre les couleurs et les teintes de gris, ainsi que l'exploration d'événements de la vie, tout en transformant le reste.

Dans le concept final, un personnage en noir et blanc traverse un train tout aussi monochrome. À l'extérieur du train se trouve un monde coloré que le personnage craint. La Figure 8 montre les esquisses initiales de l'environnement du jeu.

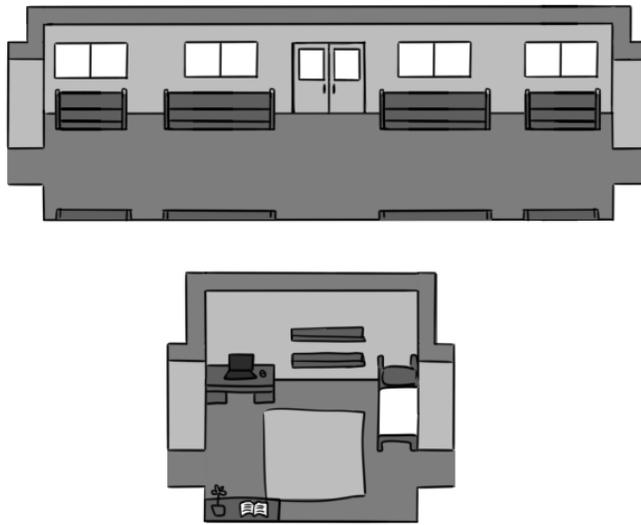


Figure 8: Esquisse initiale du wagon de train et de la chambre à coucher du personnage.

Le jeu est en *pixel art* et utilise une vue semi-*top-down* du personnage et de son environnement. Il est de nature exploratoire, et le joueur utilise les flèches du clavier pour bouger, et la touche espace pour interagir avec son environnement. Le joueur peut choisir entre deux chemins, de manière semblable à l'idée précédente. Premièrement, il peut choisir de traverser le train en sortant de chaque wagon et en collectant des cartes d'expériences. Ces cartes colorées représentent des événements qui peuvent se produire dans une vie, qu'ils soient bons ou mauvais. Lorsque le joueur retourne dans le train, la carte collectée se transforme en un *memento*, c'est-à-dire un objet ou un meuble coloré dans le wagon personnel du personnage, qui sert de souvenir de cette expérience. Ces objets s'accumulent pour colorer graduellement le monde du personnage principal.

Cependant, la collecte de cartes négatives fait diminuer la barre de vie du personnage et, puisque la carte pigée est aléatoire, il existe un risque de se faire du mal en sortant du train. La Figure 9 montre la scène que l'on voit en sortant du train.

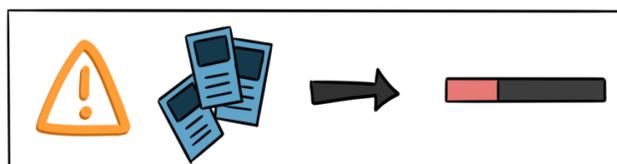
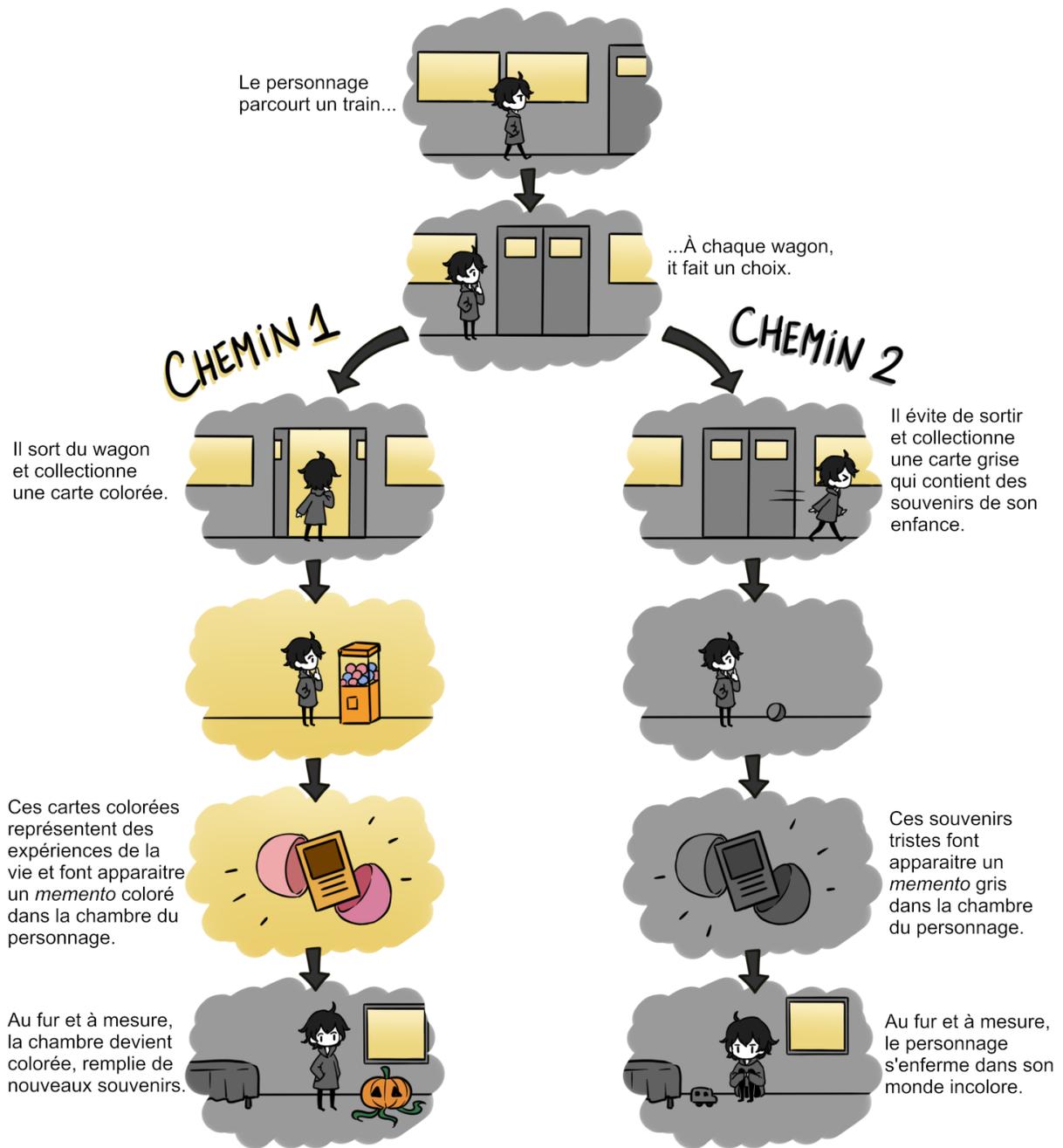


Figure 9: Scène en dehors du train.

Le deuxième chemin consiste à éviter de sortir du train. Le personnage reste alors dans son espace confortable et se concentre sur ses traumatismes passés en se souvenant de certains moments de son enfance, montrant au joueur l'anxiété intérieure qui le démange, ainsi que les événements spécifiques qui l'ont conduit à avoir cette vision du monde. Dans cette voie, plutôt que de collecter des cartes colorées, le joueur collecte des cartes en noir et blanc représentant des bouts d'histoire. Cette histoire raconte certains événements de la vie du personnage principal, les événements qui l'ont amené à vouloir s'isoler du monde. Ces cartes font alors progressivement apparaître dans sa chambre de nouveaux objets en noir et blanc liés à sa vie. La Figure 10 montre un schéma explicatif du système de jeu et des deux chemins principaux que le joueur peut prendre.

Une bande d'annonce du jeu est accessible au lien suivant :

https://drive.google.com/file/d/1X2uX_lx5qrEg6TyS2whgr046X16BvFLu/view?usp=sharing



Attention! Piger des cartes bleues fait diminuer l'espoir du personnage. Si l'espoir arrive à zéro, le jeu est perdu...?

Figure 10: Schéma explicatif du concept de jeu final.

Globalement, ce jeu représente le conflit entre l'idée de vouloir rester en sécurité pour préserver notre bonheur, mais en passant sans doute à côté de plusieurs expériences positives ; et l'idée de craindre les expériences négatives qui peuvent survenir dans la vie. Ces événements négatifs créent une vision possible du monde, c'est pourquoi le personnage principal voit tout dans les tons de gris. Cependant, lorsque toutes les expériences et les souvenirs sont pris en compte dans leur ensemble, le personnage réalise à quel point sa vie a été riche et le monde est coloré. Après avoir obtenu toutes les cartes, le joueur termine le jeu en rassemblant tous ses souvenirs dans une chambre à coucher colorée (Figure 11).



Figure 11: Une version de la chambre à coucher à la fin du jeu.
Cette scène diffère pour chaque joueur.

Le personnage sort alors du train par le dernier wagon, et se retrouve dans un jardin coloré où sont présents les amis qu'il s'est faits durant son parcours, et qui l'attendent pour un pique-nique (Figure 12).



Ending 1: Leap of faith.

Figure 12: Illustration de la fin du jeu après avoir collectionné que des cartes colorées.

4.2 Premier résultat : L'effet du matériau sur l'œuvre

Cette partie traitera des choix de matériaux au sens où l'entend Dewey, ainsi que leur place et leur importance dans la conception du jeu. J'analyserai les aspects positifs et les limites que j'ai rencontrés durant la création, en concluant avec l'effet de la connaissance des matériaux dans la création d'expériences esthétiques.

Comme l'explique Dewey, l'expression artistique se produit par le biais d'un matériau : « *Art involves molding of clay, chipping of marble, casting of bronze, laying on of pigments, construction of buildings, singing of songs, playing of instruments, enacting roles on the stage, going through rhythmic movements in the dance.* » (Dewey, 1934, p. 47). Ce matériau, grâce à l'expertise de l'artiste, forme une version tangible de l'expérience, que le récepteur peut ensuite vivre. De même, dans la création de ce jeu, j'ai utilisé des matériaux que je connaissais ainsi que d'autres que je connaissais moins pour représenter mon expérience sous forme d'un jeu.

4.2.1 Le choix des matériaux

Dewey soutient que le choix des matériaux et la manière dont ils sont utilisés pour créer une œuvre d'art sont d'une grande importance pour le déroulement et le résultat final de l'œuvre. L'œuvre finale dépend fortement des matériaux : choisir un support d'aquarelle pour une peinture est complètement différent de choisir de la peinture acrylique, tant au niveau de leurs caractéristiques visuelles et de leur relation à l'expérience souhaitée, que du processus nécessaire pour travailler avec le matériau. L'utilisation d'un matériau n'est pas une action séparée de l'expression, les deux vont de pair : « *As we manipulate, we touch and feel, as we look, we see ; as we listen, we hear. The hand moves with etching needle or with brush. The eye attends and reports the consequence of what is done.* » (Dewey, 1934, p. 49). Pour s'exprimer, un artiste doit choisir le bon support pour l'idée qu'il souhaite transmettre, car un mauvais choix – ou un choix qui est simplement différent – peut facilement modifier l'ensemble de l'expérience. L'artiste transformera ensuite le matériau pour que l'expérience soit représentée du mieux possible.

Après avoir déterminé l'expérience que je souhaite transmettre au joueur, j'ai pris en compte mes options au sujet des outils et des matériaux. Dans mon cas, ce choix a été tout aussi affecté par certains facteurs externes. Ainsi, puisque je m'étais donné un temps limité pour la création de cette œuvre et que j'avais aussi des connaissances limitées en programmation, j'ai dû en partie choisir le support en fonction de ce qui me faciliterait la tâche.

J'ai choisi des logiciels de dessin que je connaissais déjà, ainsi qu'une direction artistique qui m'était familière. Pour le côté artistique, j'ai utilisé un mélange de *Procreate*, de *Aseprite* et de *Paint Tool Sai* pour construire les éléments du jeu. Au niveau de la programmation, j'ai choisi le logiciel qui me faciliterait le plus la tâche et celui qui pourrait me permettre de créer le type de jeu *semi-top-down* pixelisé avec lequel j'avais déjà un peu d'expérience. J'ai pensé à *Unreal 4*, qui se spécialise en 3D, car je connaissais déjà cet engin ; à *Unity* pour son accessibilité à de nombreux tutoriels, ainsi que quelques autres logiciels. Finalement, j'ai opté pour *Game Maker Studio 2*, qui correspondait le mieux

au projet que je souhaitais faire. J'ai choisi les matériaux pour essayer de minimiser le temps nécessaire à l'apprentissage, le tout dans le but de me concentrer sur la création de l'œuvre et de rendre la programmation du jeu plus facile pour moi.

4.2.2 Les outils visuels

Tout d'abord, puisque je connaissais bien les outils d'art visuel à ma disposition, j'ai mis l'accent sur les dessins, les couleurs et parfois les mots pour donner vie au monde à l'intérieur du jeu. Pendant la phase de création, je n'ai pas éprouvé de difficultés majeures dans la représentation de mes idées sous forme visuelle. Dewey se penche souvent sur la passion de l'artiste : « *The artist's work proceeds [...] from passionate excitement about the subject matter...* » (Dewey, 1934, p. 49). L'expérience du créateur, pendant qu'il travaille, peut affecter la nature esthétique de l'œuvre. C'est pourquoi je me suis concentrée sur des éléments que j'aime produire : des illustrations colorées, du *pixel art* et des designs de cartes à collectionner stylisés selon mes goûts. L'introduction du jeu offre un peu de contexte dans l'histoire en utilisant des illustrations et quelques phrases pour raconter les événements (Figure 13).

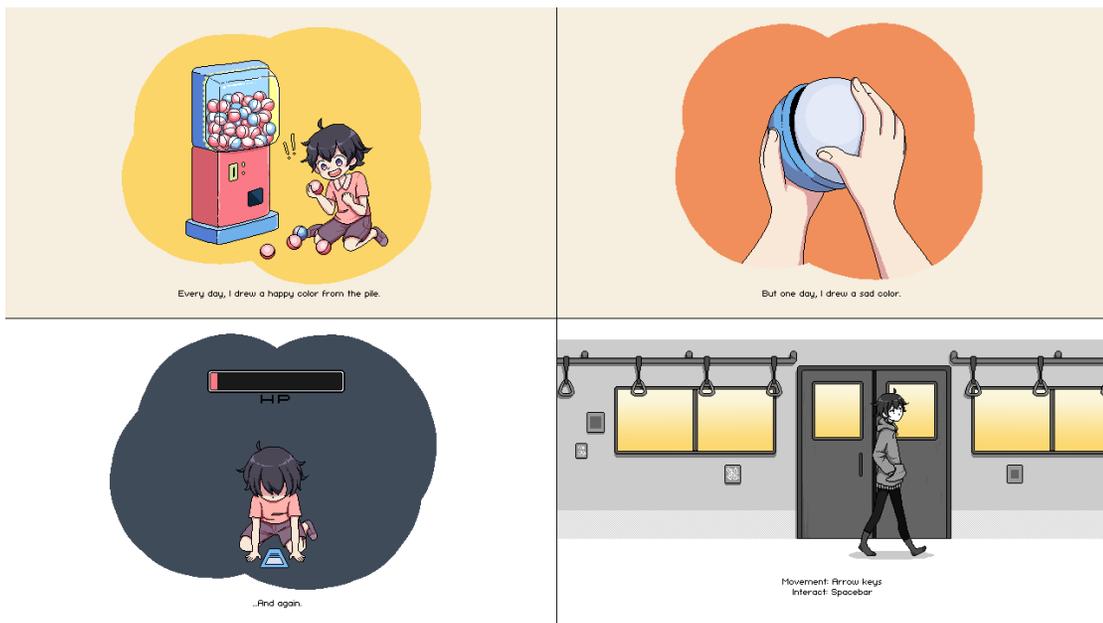


Figure 13: Quelques illustrations dans l'introduction du jeu.

J'ai tenté d'avoir un processus de création aussi accessible que possible : j'ai d'abord fait des choix visuels qui appuient l'expérience du jeu, mais je n'ai pas oublié de faire des choix qui soutiennent aussi mon appréciation de l'œuvre. Par exemple, j'ai choisi un design de jeune garçon pour le personnage principal : cette décision n'avait pas de signification autre que c'était ce que je ressentais et préférais pour l'univers du jeu. Cependant, son attitude, sa personnalité et même ses vêtements étaient déterminés par l'expérience que je souhaitais faire vivre au joueur. La Figure 14 montre des esquisses de concept du personnage, ainsi que la version en *pixel art*.

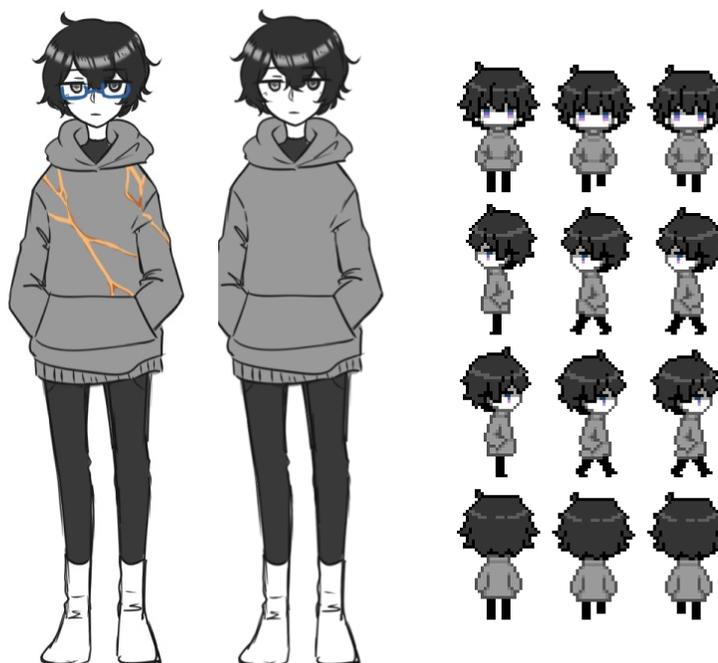


Figure 14: Concept et asset *pixel art* du personnage principal du jeu final.

La personnalité et le comportement que j'essayais de donner au personnage, même s'il est silencieux, sont ceux d'une personne renfermée et inquiète. Le personnage ne parle pas, mais son histoire et ses pensées sont comprises par le joueur grâce aux silhouettes qui apparaissent dans les wagons ou aux segments d'histoire ramassés durant le jeu. Le design de ses vêtements est inspiré

par le concept de « *kintsugi* », une méthode japonaise de réparation d'objets (souvent en céramique ou porcelaine). Cette méthode utilise de l'or pour remplir les fissures ou coller ensemble les morceaux d'un objet brisé. De cette manière, une nouvelle valeur est donnée à un objet qui est considéré inutilisable : « Le *Kintsugi* est une ode à l'imperfection et à la fragilité. Il nous incite à prendre soin de nos objets du quotidien au lieu de les jeter quand ils ont subi l'épreuve du temps. » (Lagarde, 2021). Le personnage principal a vécu des événements qui lui font peur de continuer à vivre normalement. Le choix de laisser de la couleur dans ses yeux dans le design final vient aussi du fait qu'il n'a pas perdu l'espoir et qu'il est toujours la personne qu'il était auparavant. Malgré son isolement, il reste en son intérieur la même personne qu'il a toujours été.

Parfois, l'élément que je créais ne représentait pas exactement ce que j'avais en tête : l'utilisation des couleurs n'était pas aussi harmonieuse que je la désirais, ou l'arrangement des éléments du dessin ne correspondait pas à l'image finale souhaitée. En fait, je suis critique, car je connais mes habiletés en dessin : « *Perfection in execution cannot be measured or defined in terms of execution; it implies those who perceive and enjoy the product that is executed* » (Dewey, 1934, p. 47). Selon Dewey, c'est le spectateur qui perçoit la qualité ou la beauté dans une œuvre d'art ; l'œuvre n'est pas intrinsèquement belle. Si, en tant qu'artiste, je ne vois pas ma propre œuvre comme ayant été représentée avec succès à partir de l'image que j'avais en tête, alors sa nature esthétique ne paraîtra pas à mes yeux.

Comme l'explique Dewey : « *Until the artist is satisfied in perception with what he is doing, he continues shaping and reshaping. The making comes to an end when its result is experienced as good.* » (Dewey, 1934, p. 49). Dans le cas de mon œuvre, l'utilisation du matériau s'est achevée lorsque j'ai estimé que le niveau de détails et de qualité était suffisant. Ainsi, j'ai refait quelque fois certains dessins du jeu, en allant vers une direction artistique en *pixel art*, plus minimaliste, pour rendre le style visuel plus cohérent (Figure 15 et Figure 16). Certaines illustrations ont subi de petits changements, et d'autres ont été entièrement refaites.

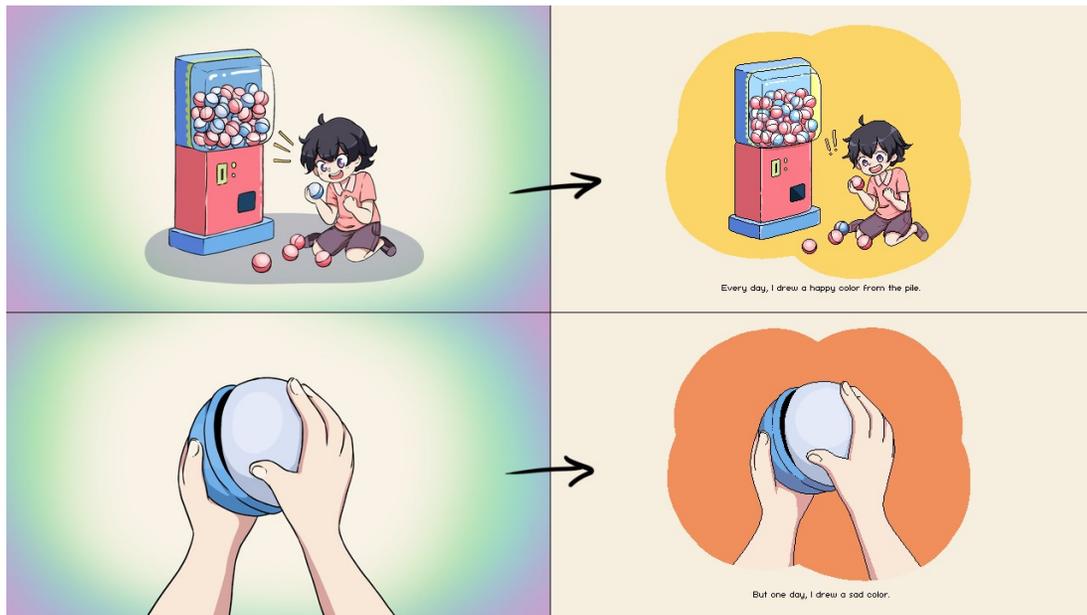


Figure 15: Changement de la direction artistique de quelques illustrations de l'introduction.

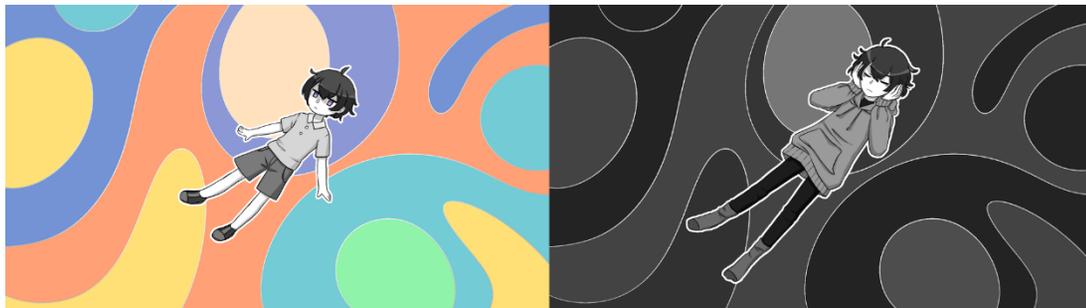


Figure 16: Illustrations inutilisées de l'introduction.

J'ai parfois remodelé certaines parties de mes dessins car elles n'étaient pas parfaites à mes yeux, mais ceci est une habitude que j'essaie d'éviter : je pourrais refaire un dessin à l'infini, mais le résultat final ne sera jamais parfait. Ceci est intéressant, car si le spectateur détermine la nature esthétique d'une œuvre d'art, et selon la confiance qu'un artiste a en son travail en tant que créateur, l'œuvre finale pourrait avoir des qualités esthétiques ou non. Comme l'explique Schaeffer dans son analyse des théories de Dewey, l'esthétique existe seulement dans les yeux de celui qui perçoit ;

c'est une expérience, une relation aux choses, et non pas un type d'objet ou un ensemble de propriétés. (Schaeffer, 2015, p. 44).

Je me suis donc concentrée sur la représentation d'une idée sous la forme d'un environnement et d'une histoire, au lieu de mettre l'accent sur les capacités techniques du jeu. Ceci aurait exigé trop de temps et engendré trop de difficultés en raison de mes connaissances limitées en programmation de jeux vidéo.

Les étapes de design, de *pixel art* et de dessin me sont venues naturellement au fil de la création. La maîtrise des logiciels visuels choisis m'a permis de pouvoir prendre les idées et les émotions que j'avais en tête et de les représenter assez fidèlement. La connaissance de ces outils m'a aussi permis de m'investir dans ce projet et d'apprécier le processus. Je me suis souvent sentie inspirée à poursuivre ce travail grâce à l'absence de difficultés dans l'utilisation des logiciels. Dans *Art as Experience*, Dewey cite Van Gogh : « *Emotions are sometimes so strong that one works without knowing that one works, and the strokes come with a sequence and coherence like that of words in a speech or letter.* » (Dewey, 1934, p. 72). Cette inspiration qui est survenue lors du processus de création, qui s'est manifestée plus spécialement durant le design du concept du jeu, m'a permis de travailler aisément sur la phase de planification et de création des éléments du jeu. J'appréciais le processus de création, car j'aimais trouver les meilleures façons de représenter mon idée et les détails pour y arriver.

La connaissance de tous ces outils, ainsi que mon expérience en dessin et en design d'histoires et de systèmes de jeux, m'a grandement aidée dans la création de l'œuvre. Plutôt que d'éprouver des obstacles majeurs dans la création, j'avais une expérience assez fluide et agréable. Je pourrais même en conclure que mon expérience de design du jeu, se trouvant majoritairement dans la phase de préproduction et la phase de création des éléments du jeu (des *assets*), était esthétique.

4.2.3 Les outils de programmation

Dans cette prochaine partie, je décrirai mon expérience avec les aspects de programmation informatique du projet, ainsi que mes limites dans la maîtrise des matériaux que je ne connaissais pas auparavant.

Durant les phases au cours desquelles je devais utiliser l'engin et programmer différents systèmes du jeu, j'ai éprouvé de grandes difficultés. Dewey souligne : « *There are occasions when the grasp of the dominant idea grows faint, and then the artist is moved unconsciously to fill in until his thought grows strong again.* » (Dewey, 1934, p. 51). J'ai souvent vécu la situation décrite par Dewey pendant la période de programmation du jeu. J'ai dû beaucoup expérimenter pour faire un choix d'engin de jeu : en raison de mon expérience limitée en programmation, je réfléchissais à un projet qui serait simple à coder dans le cadre de ma maîtrise. Ainsi, je pourrais me baser majoritairement sur mon expérience en tant que designer et artiste.

Malgré leur simplicité pour les débutants, les engins de romans graphiques vidéoludiques, dit « *Visual Novel* », tels que *Ren'Py* ou *Tyrano Builder*, n'avaient pas les capacités nécessaires à la création du type de jeu que je voulais créer. J'ai donc décidé de me diriger vers un logiciel un peu plus complexe.

J'ai fait mon premier essai avec l'engin *Unity*, choisi car son utilisation courante dans l'industrie des jeux vidéo a mené à un vaste inventaire de tutoriels et de gabarits qui auraient pu m'être utiles dans mon œuvre. Cependant, j'ai éprouvé trop de difficultés et j'ai décidé après quelques semaines d'essai de changer à nouveau d'engin. J'ai évalué le recours à des engins qui pourraient me faciliter la tâche de programmation, comme *Adventure Game Maker* ou *RPG Maker*, mais je ne voulais pas trop limiter les possibilités de gameplay. J'ai donc continué à chercher le meilleur outil pour mon projet. J'ai procédé en cherchant des tutoriels pour le type de jeu que je voulais faire – soit un jeu d'aventure semi-*top-down* (en vue de haut). Après avoir trouvé une série de vidéos par Shaun

Spalding pour la création d'un *Rôle Playing Game* (RPG) dans *GameMaker Studio 2*, j'ai décidé de poursuivre avec cet engin. Ma décision pour la création de ce jeu était entièrement basée sur le type de jeu que l'engin permet de créer, ainsi que ma facilité à coder dessus.

Au départ, j'ai aussi envisagé utiliser des logiciels qui permettent de créer des jeux sans programmation, donc à ce point dans la création, les limites de mes connaissances avaient déjà des conséquences sur le projet. J'étais contrainte à choisir le logiciel qui serait le plus propice à donner vie à ce projet, plutôt que celui qui s'appliquerait le mieux à l'expérience globale que je voulais exprimer.

Si la connaissance des outils n'avait pas été un enjeu, j'aurais pu créer plus librement et rester fidèle à ma vision initiale, sans devoir me soucier d'obstacles au développement. La prise de décisions a souvent été altérée par ces limites. Je me suis posée davantage de questions techniques que de questions sur l'expérience. Plusieurs fonctionnalités du jeu ont été simplifiées, ou même enlevées du produit final car je n'avais pas les connaissances nécessaires pour les reproduire (la scène dans la Figure 17 en est un exemple).

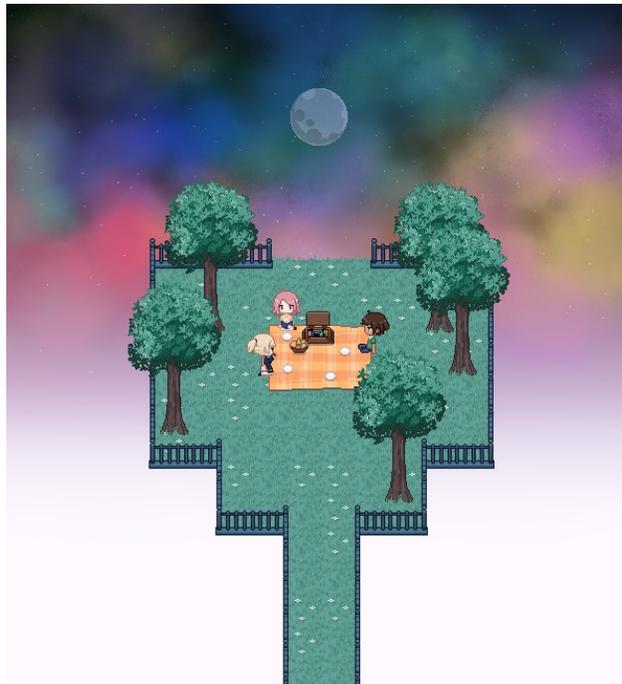


Figure 17: Idée abandonnée de la dernière scène du jeu.

Malgré tous mes efforts et ma planification, la programmation était la partie la plus difficile de ma maîtrise. Le fait de ne pas savoir coder m'a ralenti, voire bloquée, à plusieurs reprises dans mon processus. Ces lacunes ont aussi nui au design final et à la création d'éléments visuels. Comme le dit Dewey : « *Everything depends upon the way in which material is used when it operates as medium.* » (Dewey, 1934, p. 63). Toute l'utilisation du matériau affectait l'œuvre : les différents pinceaux dans le logiciel d'illustration, le choix de la couleur, le moteur de jeu et les tutoriels, etc.

Lorsque j'avais de nouvelles idées, je devais réfléchir à leur intégration dans le jeu et à la complexité de la programmation. Je devais aussi tenir compte du temps qui me serait nécessaire pour les mettre en œuvre afin de faire une décision sur leur mise en œuvre. Par exemple, le jeu avait initialement un dialogue d'interaction avec chaque objet de la chambre du personnage. Cependant, les interactions avec les différents tapis et certains autres objets sans collision ont dû être enlevées à cause de problèmes techniques.

Au lieu de me poser les questions pertinentes sur la représentation de mon expérience et la création d'une expérience marquante, je me demandais plutôt comment je devais coder tel élément, combien de temps cette tâche me prendrait et si elle en valait vraiment la peine. J'ai consacré plusieurs mois à la programmation du système de jeu et je ne réfléchissais pas du tout au design, seulement au code. C'est pourquoi vers la fin du design du jeu, j'ai décidé de demander de l'aide pour la programmation, et le reste a été finalisé plus facilement par la suite.

Cette limite technique a beaucoup orienté la direction du jeu et le résultat aurait certainement été différent si mes connaissances n'étaient pas aussi limitées en programmation. Je n'étais pas investie mentalement et émotionnellement dans cette partie du projet et je n'ai pas pu correctement estimer ni respecter le temps consacré à l'œuvre, et ce, à cause de mon manque de connaissances. J'ai donc passé trop de temps sur l'aspect technique qui ne m'inspirait pas, sans réfléchir au design de l'expérience. Dewey rappelle :

Constant observation is, of course, necessary for the maker while he is producing. But if his perception is not also esthetic in nature, it is a colorless and cold recognition of what has been done, used as a stimulus to the next step in a process that is essentially mechanical. (Dewey, 1934, p.48)

Globalement, cette partie de la conception du jeu n'était pas esthétique pour moi.

4.2.4 Avantages et désavantages

Dans cette prochaine sous-partie, il sera question des répercussions de la connaissance de mon matériau. Le fait que le matériau limite et change la vision artistique peut être un désavantage autant qu'un avantage pour l'œuvre finale puisque le résultat est compromis par les obstacles survenus lors du développement. Cependant, en regardant la situation d'un autre point de vue, cette limite m'a permis d'explorer des chemins différents de ceux que je voulais prendre initialement. Les limites m'ont parfois permis de créer de nouveaux concepts de jeu, d'apporter plus de simplicité et de cohérence à des idées qui étaient désordonnées, et d'apprendre de nouvelles façons de contourner les obstacles rencontrés.

Au début, j'ai adopté une approche plus classique du *gameplay*, qui concerne l'utilisation de *puzzles*⁶ pour progresser dans un jeu. Cette idée a rapidement évolué en raison de mes connaissances limitées en programmation, car même programmer un *puzzle* de porte verrouillée s'est avéré assez difficile. En essayant de contourner cette limite, je me suis rendu compte que les *puzzles* nuisaient à l'expérience principale que je voulais présenter, soit la collecte de cartes et d'objets. Il n'y avait aucune raison réelle d'ajouter un défi à la traversée du train, car il s'agissait de la zone de confort du personnage et la résolution d'énigmes correspondait plutôt à une ambiance de conflit.

⁶ Dans le cas des jeux vidéo, le mot *puzzle* se réfère à un type de jeu dans lequel le joueur se base sur sa réflexion pour résoudre des énigmes, casse-têtes, ou autres obstacles de ce type.

Même le système de collecte de cartes se présentait d'une manière différente au début : les cartes devaient avoir des couleurs variables selon l'émotion à laquelle elles étaient liées (la tristesse, le bonheur, la fierté, la jalousie, etc.). Cependant, ces émotions n'étaient pas nécessaires pour exprimer l'expérience et pouvaient être facilement simplifiées en souvenirs joyeux ou tristes. Il était important de montrer que les expériences dans la vie peuvent être positives ou négatives et qu'elles nous touchent de différentes façons. Toutefois, le concept se serait perdu dans les détails s'il y avait eu plus de types d'expériences distincts.

Plusieurs changements de cette nature ont eu lieu au cours du processus de production : « *At each stage there is anticipation of what is to come. This anticipation is the connecting link between the next doing and its outcome for sense. What is done and what is undergone are thus reciprocally, cumulatively, and continuously instrumental to each other.* » (Dewey, 1934, p. 50). À chaque instant, j'analysais mes choix pour trouver une cohérence entre les différentes parties du système, tout en tenant compte de l'ampleur et de la difficulté de la création de ces éléments. L'expérience du jeu s'est transformée : elle était moins fondée sur les choix et les chemins que le joueur pouvait prendre, mais plutôt sur la collecte d'objets. Ces limites ont aussi permis de simplifier le concept du jeu et de garder seulement ce qui était indispensable à l'expérience souhaitée.

Après avoir analysé cette expérience de création, je peux confirmer la théorie de Dewey : « *Everything depends upon the way in which material is used when it operates as medium.* » (Dewey, 1934, p. 63). La connaissance du matériau et des outils servant à la création est indispensable pour pouvoir représenter le mieux possible une émotion ou une expérience. Les limites de connaissances peuvent mener à des expérimentations intéressantes et à des chemins ou raccourcis qui n'auraient pas été considérés autrement. Cependant, mes buts personnels étaient de prendre une expérience et de trouver la meilleure façon de la représenter à travers un court jeu vidéo, et de créer une expérience esthétique. À cette fin, il était essentiel d'avoir une meilleure compréhension des outils à ma disposition.

Si le processus de design n'est pas esthétique et passionnant, il se reflète sur l'objet final et sur ma propre perception de l'objet, tel que souligné par Dewey : « *If his perception is not also esthetic in nature, it is a colorless and cold recognition of what has been done, used as a stimulus to the next step in a process that is essentially mechanical.* » (Dewey, 1934, p. 48). J'ai plus de mal à percevoir mon œuvre comme étant une expérience esthétique et marquante, car j'ai de la difficulté à me détacher du travail et de la frustration vécus dans le processus. Je suis consciente des améliorations que j'aurais pu faire pour permettre une meilleure expérience. Si mon processus de programmation était aussi paisible que celui du design et de l'illustration, l'œuvre finale aurait eu plus de caractéristiques esthétiques pour moi, en tant que créatrice et que réceptrice : « *Art, in its form, unites the very same relation of doing and undergoing, outgoing and incoming energy, that makes an experience to be an experience.* » (Dewey, 1934, p. 48).

4.3 Deuxième résultat : Évolution de ma compréhension de l'expérience à travers l'œuvre

Cette partie présentera le deuxième résultat : le lien entre l'évolution de mon œuvre durant le processus de design et l'évolution de ma propre compréhension du sujet, de ma propre expérience. J'analyserai mon choix d'expérience et me fonderai sur les différents changements de direction du jeu pour expliquer les décisions prises. J'expliquerai le tout sous le prisme des concepts de Dewey quant à l'aspect transformateur de l'expression artistique.

4.3.1 Le choix de l'expérience

D'après Dewey, l'art commence plutôt avec une émotion qui est ensuite exprimée et travaillée de façon à ce qu'un public la comprenne : « *What most of us lack in order to be artists is not the inceptive emotion, nor yet merely technical skill in execution. It is capacity to work a vague idea and emotion over into terms of some definite medium.* » (Dewey, 1934, p. 75). Dès le début de l'étape de

planification du projet, j'ai voulu représenter une expérience que je connaissais bien, car ceci me permettait de mieux la décrire à un public. J'ai estimé que l'effet serait meilleur s'il s'agissait d'une expérience que j'avais vécue et souvent analysée de manière introspective. C'est pourquoi je me suis fondée sur les peurs et doutes que j'éprouve parfois. J'ai décidé de prendre ma propre expérience liée à l'incertitude du futur et j'ai essayé de la représenter.

Cette expérience était claire au début, mais je me suis mise à la remettre en question au fur et à mesure que le projet avançait. Pendant la création, je devais toujours me poser différentes questions pour analyser le sujet et tenter de le mettre en valeur d'une manière authentique et cohérente. J'ai alors pensé et repensé aux détails de mes émotions et ma compréhension a évolué à travers le processus de création. J'ai restructuré ma façon de voir mon expérience et elle est aujourd'hui plus nuancée.

Tout comme la transformation que les matériaux subissent lors de la création de l'œuvre : « *A similar transformation takes place on the side of « inner » materials, images, observations, memories, and emotions. They are also progressively re-formed* » (Dewey, 1934, p. 74), le processus de création est un processus itératif. D'un point de vue personnel, la vision du sujet et les émotions de la créatrice subiront une transformation autant que leur représentation artistique.

Pour illustrer ce propos, je décrirai dans les prochaines sous-parties les changements qui ont eu lieu durant la transition entre ma première idée de jeu (*Cozy Isle*) et celle que j'ai finalement élaborée (*Are there Colors in your Sky ?*).

4.3.2 Les changements de l'expérience : *Cozy Isle*

Lors de l'étape de l'idéation, j'ai tenté d'illustrer mon expérience en réfléchissant à plusieurs possibilités de concepts de jeux. En éliminant celles qui me paraissaient trop ambitieuses pour un

projet de maîtrise, ainsi que celles qui n'illustraient pas l'idée de manière assez claire, j'ai fini par choisir une idée de jeu simple et réaliste à produire.

Dans *Cozy Isle*, la première itération du jeu, une jeune fille vivant sur une île reçoit la visite d'un fantôme. Apeurée par ses prémonitions, la jeune fille peut agir pour protéger son île contre diverses catastrophes. Par exemple, en coupant des arbres, elle évite qu'ils tombent et abîment d'autres éléments de son île dans le futur ; en enlevant les fleurs du jardin, elle évite que le chien les mange et tombe malade, etc. En agissant ainsi, le personnage s'assure qu'il a fait tout son possible pour protéger son île et rester en sécurité. Cependant, le jour suivant, le fantôme lui rend visite avec une nouvelle prémonition. Ce processus se poursuit jusqu'à la destruction de l'île par le personnage lui-même.

Dans ce concept, le fantôme représente en fait les inquiétudes du personnage principal. Il montre comment les craintes du danger, même si elles sont peu à risque de se matérialiser, affectent lourdement le personnage et son entourage. Dans cette idée initiale, le chemin moins évident consisterait à ignorer le fantôme et ses histoires en effectuant des tâches amusantes et à vivre sa vie sans s'en préoccuper.

Le concept venait du fait que si une personne se concentre trop sur ce qui pourrait arriver de négatif, elle finit par détruire son moment présent. C'est un sentiment que je ressens souvent, car j'ai tendance à appréhender ce qui pourrait arriver et à prendre des mesures pour éviter le pire, même s'il n'est pas certain que mes prédictions soient réelles. Cette habitude me fait passer beaucoup de temps à m'inquiéter, au lieu de simplement apprécier l'instant présent.

J'ai développé cette idée pendant plusieurs mois au cours desquels ma perception de cette expérience a évolué. Cela m'a menée à des questionnements que je n'avais pas auparavant. Chaque fois que je travaillais sur un aspect du jeu, j'analysais mes émotions et je voyais ma propre expérience d'un nouvel angle. Comme l'explique Dewey :

With respect to the physical materials that enter into the formation of a work of art, everyone knows that they must undergo change. Marble must be chipped; pigments must be laid on canvas; words must be put together. It is not so generally recognized that a similar transformation takes place on the side of "inner" materials, images, observations, memories and emotions. They are also progressively re-formed. (Dewey, 1934, p. 74)

Dans ce jeu, j'ai utilisé mon expérience pour représenter les effets de l'anxiété du personnage sur son environnement. Cette vision simplifiée propose deux chemins : dans l'un, l'île est détruite à cause des inquiétudes du personnage ; dans l'autre, le personnage maîtrise ses peurs et choisit plutôt de profiter du moment présent. C'est de cette façon que je voyais mon expérience au début : il existe deux chemins que je peux prendre, l'un est bon et l'autre est mauvais. Dans l'un, je mets l'accent sur les aspects possiblement négatifs, sans avoir de preuve que cela arriverait véritablement ; et dans l'autre, je les ignore, car souvent ces pensées sont trompeuses et n'ont pas de logique.

Cependant, en travaillant sur ce concept de jeu, j'avais l'impression de m'éloigner de plus en plus de ce que je voulais véritablement montrer, sans bien comprendre pourquoi. Le concept ne représentait pas assez fidèlement l'expérience que je voulais décrire ; le jeu était sur la bonne voie, mais l'idée ne me paraissait plus correspondre à ce que je ressentais : « *As the painter places pigment upon the canvas, or imagines it placed there, his ideas and feeling are also ordered.* » (Dewey, 1934, p. 75). Selon Dewey, une transformation a lieu chez la créatrice en même temps que des transformations ont lieu dans la création.

En prenant une expérience réelle et en essayant de la transposer dans un médium (dans ce cas-ci, un jeu vidéo), il faut la réorganiser et trouver les meilleures façons de la présenter de manière à ce qu'un public la comprenne. L'artiste commence alors à voir son expérience d'une nouvelle façon et à découvrir de nouvelles perspectives qu'elle n'avait pas entrevues auparavant. Ces perspectives aideront alors à représenter l'expérience initiale d'une manière encore plus claire et unique.

Dans le cas de mon œuvre, j'étais à la recherche d'une idée qui représentait mieux le dilemme que je ressentais et qui n'était pas simplement une représentation de l'anxiété quotidienne, mais

plutôt le conflit intérieur que l'on a en essayant d'affronter cette anxiété et tous les sentiments qui y sont liés. J'ai remarqué que l'idée de *Cozy Isle* montrait mon expérience du point de vue d'un observateur, et non de celui qui vit ce dilemme : un peu comme si j'avais pris un pas de recul pour voir le phénomène de l'extérieur, sans vraiment analyser les sentiments qui interagissaient les uns avec les autres plus profondément en moi.

Cette perspective ne correspondait pas à ce que je voulais mettre sous forme de jeu vidéo. *Cozy Isle* proposait deux voies : céder à nos incertitudes et détruire l'île, ou les ignorer et vivre en paix. Cela me semblait trop simpliste. En réalité, mon expérience n'est pas aussi simple. J'offrais ces deux chemins à la joueuse sans considérer que dans la vie courante, la réponse se trouve peut-être au milieu de ces deux extrêmes : il ne faut pas passer tout son temps à prédire les choses qui pourraient arriver, mais il ne faut pas non plus oublier d'y réfléchir.

Ce qui était intéressant dans mon expérience initiale, c'était de comprendre pourquoi le personnage réalise certaines actions. Pourquoi n'est-ce pas si facile de prendre la bonne route ? Cette première idée de jeu avait simplifié le dilemme d'une manière qui ne correspondait plus à mes sentiments.

Après beaucoup de réflexion sur cette idée de jeu, la développer ne m'inspirait plus et j'ai dû recommencer : « *When it is not satisfactory in the undergoing or perceptual phase of experience, they can to some degree start afresh.* » (Dewey, 1934, p. 51). Je souhaitais aller plus en détail dans les raisons de l'anxiété du personnage, ainsi que dans le conflit intérieur que génère cette peur. Dans cette version de *Cozy Isle*, le conflit n'était pas présent et le personnage était inconscient de la nature du fantôme.

C'est alors que la deuxième idée a pris forme. Après une analyse minutieuse de ma propre expérience, le concept du jeu a entièrement changé, en gardant le genre du jeu d'aventure et le style visuel (*semi-top-down* RPG). J'ai conservé le même thème, mais en le représentant d'un autre point

de vue plus interne, avec un personnage qui est conscient de son dilemme et en conflit avec ses propres pensées. J'ai aussi gardé la liberté de choix, qui était un aspect important pour la représentation de l'expérience marquante.

4.3.3 Les changements de l'expérience : *Are there Colors in your Sky* ?

La deuxième idée a pris la forme du jeu final *Are there Colors in your Sky*?. Le *gameplay* et l'environnement ont été complètement modifiés, tandis que les thèmes généraux et le genre de jeu sont restés les mêmes. Dans cette version du jeu, au lieu de mettre l'accent sur les choix évidents que nous pouvons faire pour combattre nos inquiétudes, je voulais plutôt mettre l'accent sur la difficulté à faire ce choix en raison de l'incertitude. Il était également important de mentionner la raison pour laquelle le personnage ressent ces sentiments. Comment se sortir d'une telle situation, assurément difficile ?

Dans le chemin dans lequel le personnage sort du train, je voulais que le joueur ressente la joie et la surprise qui viennent de la collecte des cartes. Le mystère concernant quelle carte sera pigée et la forme qu'elle prendra dans la chambre du personnage est représentatif de la vie de tous les jours et de l'excitation causée par la variété d'événements qui peuvent arriver. La Figure 18 montre quelques exemples de cartes. La deuxième idée a donc été plus facilement développée que la première, car cet aspect de mon expérience était plus réfléchi. En mettant toutes ces idées en jeu, cela m'a permis de voir mon anxiété d'une manière plus personnelle et cohérente.

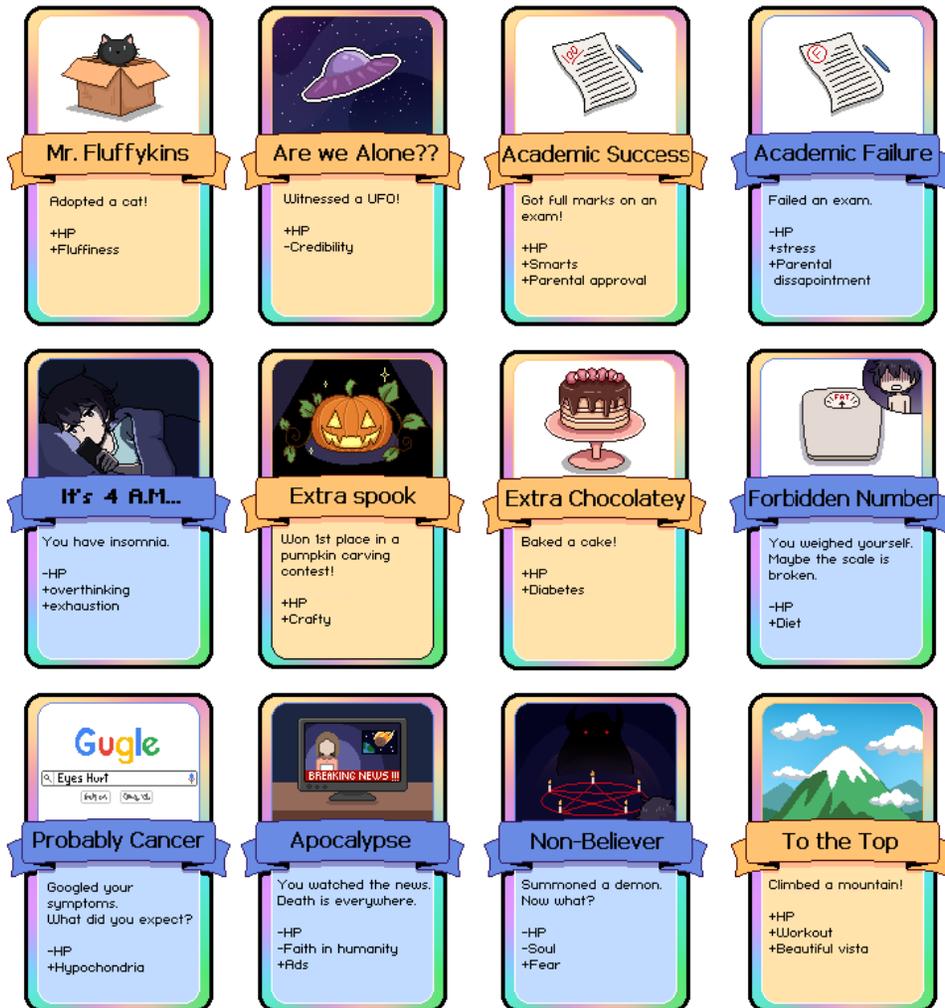


Figure 18: Exemple de quelques cartes que le joueur peut piger.

Les cartes tirées ont une chance égale d'être positives ou négatives, mais la première carte sera toujours bleue, pour présenter dès le début l'effet de la barre de HP. Ces cartes ont un effet sur la chambre à coucher du personnage, qui se remplit avec des décorations et meubles colorés qui correspondent à l'événement qui s'est produit sur la carte, quel que soit sa nature. Quelques cartes collectées représentent des amis que le personnage se fait au cours de sa vie. Ces amis apparaissent aussi dans sa chambre avec quelques phrases positives pour le faire réfléchir à ses décisions (Figure 19).



Figure 19: Capture d'écran d'un des amis qui apparaissent dans la chambre du personnage.

D'un autre côté, je voulais que la joueuse comprenne les hésitations du personnage. C'est pourquoi j'ai représenté des personnages secondaires sous forme de silhouettes. Dans chaque wagon, ces silhouettes représentent les pensées intérieures du personnage. Elles servent à induire la joueuse en erreur en mettant les incertitudes du personnage en mots pour le convaincre de ne pas sortir du train (Figure 20). Si la joueuse décide de sortir, lors de son retour la silhouette aura alors disparu afin de représenter les doutes du personnage qui s'effacent.

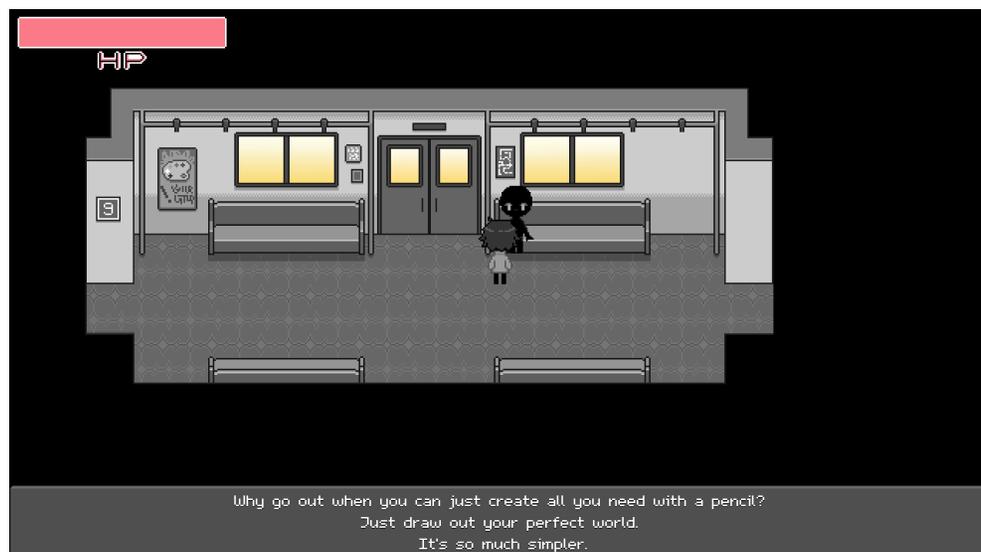


Figure 20: Capture d'écran des commentaires d'une des silhouettes.

Ces idées me sont venues naturellement lorsque je dessinais l'environnement du jeu : « *As the painter places pigment upon the canvas, or imagines it placed there, his ideas and feeling are also ordered. As the writer composes in his medium of words what he wants to say, his idea takes on for himself perceptible form.* » (Dewey, 1934, p. 75). Ces personnages m'ont permis de représenter mes propres inquiétudes d'une manière concrète, sous forme de dessins et de quelques courtes phrases. D'après Dewey, la transformation des matériaux physiques et celle des « matériaux internes » (l'expérience du créateur) s'effectuent en même temps : « *The work is artistic in the degree in which the two functions of transformation are effected by a single operation.* » (Dewey, 1934, p. 75). En créant ces scénarios, j'ai pu comprendre d'où viennent les pensées que je couche sur papier. Cela m'a inspiré la prochaine mécanique de jeu.

Initialement, le chemin de collecte des cartes était le chemin principal du jeu. Pour montrer à quel point il est important de sortir du train, j'ai mis l'accent sur ce choix en laissant le deuxième chemin assez vide. Je voulais montrer qu'en restant enfermé dans notre zone de confort, nous vivons une vie simple, mais inintéressante. J'ai essayé de traduire ce sentiment d'ennui quand le joueur choisit de rester dans le train.

J'ai remarqué cependant que je représentais par accident ce qu'il faut faire face à cette anxiété, la réponse au problème, en quelque sorte. En représentant le chemin confortable au cours duquel nous cessons de vivre notre vie d'une manière mauvaise ou ennuyeuse, je guidais indirectement la décision du joueur au lieu de lui faire ressentir correctement le dilemme du choix. De plus, dans mon expérience personnelle, rester dans sa zone de confort ne devrait pas créer de l'ennui, mais plutôt un sentiment de confort, ou de réconfort. D'après Dewey :

between conception and bringing to birth there lies a long period of gestation. During this period the inner material of emotion and idea is as much transformed through acting and being acted upon by objective material as the latter undergoes modification when it becomes a medium of expression. (1934, p. 75)

Tout au long du design du jeu et de la création d'assets visuels, j'ai dû me poser ce type de questions afin de développer mes pensées sur mon expérience, et ainsi parvenir à créer un jeu qui

a une cohérence pour le joueur. Je souhaitais que le joueur ressente les mêmes sentiments et dilemmes que je ressens moi-même. Pour résoudre ce problème, j'ai ajouté une mécanique de collecte de cartes noires et blanches pour inciter le joueur à rester dans le train. La Figure 21 montre les cartes liées aux souvenirs du personnage.



Figure 21: Exemple de quelques cartes collectées en restant dans le train.

Ces cartes représentent des histoires de l'enfance du personnage, qui donnent une idée des événements qui l'ont mené à se replier sur lui-même. Ces dernières se transforment à leur tour en

mementos, en souvenirs de l'expérience. Cette fois-ci, ce sont des objets incolores, souvent ressemblant à des jouets, qui décorent la chambre du personnage (Figure 22).



Figure 22: Chambre à coucher du personnage après la collecte de toutes les cartes noires et blanches.

En collectant toutes les cartes grises, le personnage s'enfermera dans le train à la fin du jeu, en abandonnant entièrement l'idée des couleurs (Figure 23).



Ending 3: Safety.

Figure 23: Illustration de la fin du jeu après avoir collectionné que des cartes grises.

Il existe aussi un troisième chemin que la joueuse peut prendre : en théorie, ce chemin constituerait la première tentative de jeu. Il s'agit de faire un mélange entre les deux chemins mentionnés. Ainsi, la joueuse collectionne un mélange de cartes colorées et de cartes en noir et blanc. À la fin, le personnage décide de rester dans sa zone de confort, mais reste curieux du monde en dehors du train (Figure 24).



Ending 2: Curiosity.

Figure 24: Illustration de la fin du jeu après avoir collectionné un mélange de cartes grises et de cartes colorées.

Ce chemin est aussi encouragé par la mécanique de la barre de vie du personnage. En effet, le « HP » (« *hope points* ») du personnage diminue en pigeant une carte bleue, ce qui pourrait rendre le joueur à penser qu'il se blesse en sortant du train, et qu'il ferait mieux de rester à l'intérieur. Au contraire, en restant dans le train, la barre de vie du personnage est réapprovisionnée. Ce système du jeu aide à projeter les sentiments et peurs du personnage sur le joueur. En craignant de faire blesser le personnage et de faire diminuer la barre de vie à zéro le joueur évite de sortir du train, recréant en principe le dilemme de ces anxiétés.

4.3.4 La transformation de l'expérience

Le fait de voir mon expérience sous la forme d'un système de jeu m'a permis de la restructurer et de l'organiser tant dans ma tête que sur papier. L'idée du jeu qui a pris forme est davantage fondée sur les motifs des actions et les pensées intérieures du personnage : « *It is precisely this transformation that changes the character of the original emotion, altering its quality so that it becomes distinctively esthetic in nature.* » (Dewey, 1934, p. 76). D'après Dewey, la transformation qui change la nature de l'émotion du créateur, et la façon de la définir, a lieu en même temps que le processus de création. Pendant la création de l'œuvre, l'objet qui découle de l'expression artistique aide à reformuler les pensées. Dans mon cas, le fait de voir l'œuvre et d'interagir avec elle m'a permis de ressentir l'expérience que j'ai pu transmettre. C'est à ce moment que j'ai observé que l'expérience illustrée par le jeu différait de celle que je reconnaissais en moi. Comme l'explique Dewey : « *Only by progressive organization of « inner » and « outer » material in organic connection with each other can anything be produced that is not a learned document or an illustration of something familiar.* » (Dewey, 1934, p. 75).

Le changement de point de vue qui a eu lieu dans mon esprit et dans mon œuvre a donc modifié la nature de l'expérience représentée. Il n'est plus question d'une représentation des effets de cette anxiété sur une personne, mais plutôt d'une représentation du dilemme de l'anxiété elle-même. L'expérience offre aussi une représentation positive de l'affrontement de l'anxiété. Le jeu pourrait inciter une personne qui lutte contre sa propre anxiété à essayer de sortir de sa zone de confort pour améliorer pas à pas sa santé mentale. En représentant ce chemin par des couleurs et une expérience reconfortante, je propose ce choix difficile d'une manière moins intimidante et plus amusante.

Au fil de la création de ce jeu, j'ai amélioré ma propre compréhension de mon expérience. Une forme d'analyse s'est produite dans mes pensées en jouant au jeu que je créais ou simplement en

réfléchissant aux différents aspects du jeu. Ces changements ont mené à une expérience finale plus authentique.

4.4 Troisième résultat : L'authenticité de l'expérience

Mon troisième résultat traite de l'authenticité de l'expérience et de la tendance problématique que j'ai dû remettre en question, consistant à m'encadrer dans un processus mécanique. La première sous-partie portera sur mon expérience en tant qu'étudiante et débutante dans l'industrie des jeux vidéo en la comparant à l'expérience de création de mon projet de maîtrise. La deuxième sous-partie présentera l'importance des émotions et de l'authenticité dans le processus d'une œuvre en comparant mes observations aux propos de Dewey sur l'expression artistique. Elle traitera aussi de l'importance de travailler sur un sujet que l'on connaît ou sur une expérience qui nous est familière.

4.4.1 La mécanisation du design de jeu

Dans cette sous-partie, j'aborde le sujet de la mécanisation de l'art en faisant un parallèle avec un travail que j'ai fait durant mon parcours à la maîtrise. J'explique en quoi cette mécanisation nuit à la création d'expériences marquantes en rendant le processus d'expression inesthétique. À son tour, l'expérience résultante devient inesthétique.

Dewey mentionne : « *No genuine work has ever been a repetition of anything that previously existed. There are indeed works that tend to be mere recombinations of elements selected from prior works. But they are academic - that is to say, mechanical - rather than esthetic.* » (Dewey, 1934, p. 288). Pour un résultat esthétique, le rôle d'un artiste consiste à se détacher un peu de la norme et à représenter sa propre vision au lieu de créer des œuvres semblables à celles qui existent déjà. Cette prédisposition à créer ce qui nous est familier est une forme de mécanisation de l'art puisque nous créons d'après des œuvres existantes. Or, d'après Dewey : « *When an author puts on paper ideas*

that are already clearly conceived and consistently ordered, the real work has been previously done. » (Dewey, 1934, p. 51). Cette répétition d'idées existantes peut mener à une expérience inesthétique, autant pour le créateur que pour le spectateur : « *The mechanical stands at the pole opposite to that of the esthetic.* » (Dewey, 1934, p. 341).

Comme le dit Dewey, toute expérience prend place dans un contexte, dans un environnement. (1934, p. 13). La situation de mon parcours scolaire est donc intimement liée à la réalisation de mon œuvre. Dans mon parcours scolaire, j'ai souvent été confrontée aux attentes de l'industrie des jeux vidéo. Le niveau de qualité et le contenu de mon portfolio pour les recherches d'emploi, ainsi que le type de travail et l'organisation des tâches actuellement utilisés dans l'industrie du jeu vidéo, ont été des sujets abordés lors de mes études. Cela m'a permis de me forger une idée de ce qui était attendu de moi par les employeurs potentiels. Ces connaissances sont d'une grande importance pour m'intégrer à l'industrie des jeux vidéo et y réussir. Pendant ma maîtrise, et même lorsque j'ai travaillé sur des projets personnels, ces idées m'ont cantonnée dans un processus spécifique, un style conventionnel et des créations qui étaient, selon moi, inesthétiques.

Durant ma maîtrise, pendant la phase de conception du jeu, je me souciais de divers éléments. S'il n'y avait pas de défi dans mon jeu, serait-il vraiment un jeu ? Le jeu serait-il assez intéressant ou amusant ? Après une discussion passionnée avec ma directrice, je me suis rendu compte que je m'enfermais dans une vision d'un jeu vidéo fortement imposée par l'industrie commerciale des jeux.

Cette vision peut être nocive, car il y a de nombreux jeux qui ne s'inscrivent pas dans ce répertoire. *Far From Noise* (2017) est un jeu narratif et réflexif dans lequel la seule action que le joueur peut faire est de faire défiler le texte et de prendre des décisions dans le choix de dialogue. Cet aspect ne limite pas le jeu, mais l'aide plutôt à créer l'expérience idéale pour la réflexion existentielle que le designer souhaite transmettre. *We Become what we Behold* (2016) est un court jeu dans lequel le seul but est de prendre en photo les différents événements que l'on voit sur l'écran,

et ce faisant, d'observer les réactions de la population. Cette simplicité du *gameplay* aide à l'appréciation de la thématique du jeu : « ce que l'on consomme nous façonne ». *Townscaper* (2020) peut être perçu comme un jeu, voire un jouet ou un outil de création de paysages, car même s'il n'a pas de défi, il présente une expérience unique.

Tous ces exemples aident à ouvrir des portes dans des directions différentes et tout aussi importantes : « *If the artist does not perfect a new vision in his process of doing, he acts mechanically and repeats some old model fixed like a blue print in his mind.* » (Dewey, 1934, p. 50). Afin de créer une expérience et de produire une œuvre d'art, il faut avoir un point de vue ouvert et ne pas se limiter aux normes ou aux attentes d'autrui : il faut réfléchir, observer, et, à priori, créer à partir de notre expérience.

J'illustrerai mes propos grâce à un exemple concret, soit une situation qui s'est produite dans un de mes cours de maîtrise. Pour un projet, je me suis basée sur la théorie de Dewey au sujet de l'expérience esthétique et j'ai choisi de créer deux illustrations qui provoquent un sentiment de paix, de légèreté ou de joie. En m'inspirant de l'expérience que j'ai vécue en voyant d'autres illustrations en ligne qui m'ont fait ressentir ces émotions, j'ai voulu les analyser et tenter de reproduire ces sentiments que j'avais tant appréciés. En d'autres termes, l'objectif était d'arriver à une œuvre finale esthétique qui faisait ressentir une émotion positive.

Malgré le fait que c'était une idée qui me tenait réellement à cœur et que je planifiais depuis plusieurs mois, je ne peux pas dire que le résultat final était un succès. Plusieurs aspects du processus de création, ainsi que le cadre scolaire dans lequel je me suis donné le défi de produire ces illustrations, ont contribué à une expérience finale non esthétique. Le manque de temps menant à un processus de création stressant, la date limite approchant à grands pas, et même l'inquiétude suscitée par les attentes de mon professeur et de mes collègues, ont fait en sorte que le projet ne s'est pas très bien passé et que l'œuvre résultante en a souffert.

Les illustrations finales n'ont pas réussi à susciter le sentiment paisible que je souhaitais faire ressentir, car tous les sentiments négatifs, de même que la mécanisation de mon travail pour me dépêcher vers la fin du projet, ont contribué à une expérience majoritairement négative : « *There is an element of passion in all esthetic perception. Yet when we are overwhelmed by passion, as in extreme rage, fear, jealousy, the experience is definitely non-esthetic.* » (Dewey, 1934, p. 49). D'après Dewey, une abondance d'émotions – dans mon cas, négatives – peut nuire à la création esthétique. Ce projet et les notions de Dewey m'ont fait remarquer que les attentes des gens et les contraintes de la vie peuvent influencer négativement notre résultat artistique. Il est facile d'observer ce qui nous entoure et de foncer dans le piège de production d'œuvres existantes.

En outre, je suis très attirée par les jeux indépendants en raison de leurs idées novatrices, de leur variété et de leur capacité à prendre leur propre chemin dans l'industrie des jeux. Je trouve que certains jeux produits par des compagnies dits « AAA » se basent souvent sur une innovation visuelle et des progrès techniques, mais ne prennent pas autant de risques dans le design global du jeu, et suivent souvent un même gabarit. Les expériences résultantes finissent par se ressembler au niveau du *gameplay* ou de la direction artistique. À l'opposé, les jeux indépendants tentent de sortir de la norme et d'expérimenter de nombreuses idées. Il me semble que ceci crée un produit final qui est davantage mémorable et marquant.

Toutefois, cela ne veut pas dire que seuls les jeux indépendants peuvent avoir cette caractéristique « marquante ». L'étude sur les joueurs effectuée dans *Fun versus Meaningful Video Game Experiences : A Qualitative Analysis of User Responses* (Rogers, Woolley, et al., 2016), montre une assez grande variété dans le type de jeux qui a marqué les joueurs :

Across the sample of 575 participants, 262 different video games were named. Final Fantasy Series (Square Enix, n.d.), World of Warcraft (Blizzard Entertainment 2004), Elder Scrolls (Bethesda Game Studios, n.d), Portal (Valve Corporation 2007) and Mass Effect (Bioware 2007) were most frequently named (15 or more). (p. 6)

Tout jeu a le potentiel d'avoir cet aspect esthétique qui touche un public, mais il faut souvent une authenticité et une passion dans la création du jeu.

4.4.2 La passion du créateur

Dans cette prochaine partie, je noterai mes observations au sujet de l'effet de mon enthousiasme et de mon implication dans un projet de création artistique sur l'œuvre. Ces observations mettent de l'avant l'importance d'étudier tant le créateur que les joueurs.

D'après Dewey, le travail d'un artiste vient d'une passion du sujet mis en œuvre :

Speaking of the production of poetry, Samuel Alexander remarked that "the artist's work proceeds not from a finished imaginative experience to which the work of art corresponds, but from passionate excitement about the subject matter.... The poet's poem is wrung from him by the subject which excites him. (1934, p. 64)

Pour revenir à mon projet scolaire sur la création de dessins qui évoquent un sentiment de paix, mes émotions m'ont autant aidée qu'elles m'ont nuï. Malgré avoir bien analysé le concept que je voulais reproduire, et malgré avoir observé mes propres sentiments en essayant de les transposer dans une illustration, mes émotions ont rendu mon produit final inesthétique.

Comme le dit Dewey : « *Perfection in execution cannot be measured or defined in terms of execution; it implies those who perceive and enjoy the product that is executed.* » (Dewey, 1934, p. 47). À mes yeux, les dessins étaient incomplets, car je n'avais pas pu leur accorder autant de temps que je l'aurais souhaité. De plus, le style artistique n'était pas à mon goût, car j'avais tenté de le modifier en raison de ma perception des attentes des récepteurs. Finalement, les erreurs dans la construction de l'illustration m'étaient évidentes. C'est pourquoi l'œuvre finale me paraissait incomplète, mais surtout, pleine de défauts. Je n'arrivais pas à percevoir mon illustration comme une œuvre qui m'apporte un sentiment de paix : au contraire, elle m'apportait des regrets et de la frustration. Dans ce cas-ci, mes propres insécurités, jumelées au temps de travail limité, ont entaché le résultat : « *Until the artist is satisfied in perception with what he is doing, he continues shaping and reshaping. The making comes to an end when its result is experienced as good – and that experience comes not by mere intellectual and outside judgement but in direct perception.* » (Dewey, 1934, p. 49). Le temps alloué au travail a limité mon processus de création à un moment où je ne le considérais pas terminé, ce qui a aussi contribué à le rendre inesthétique. Cependant, il faut mentionner que

dans le cas d'insécurité, il se peut tout de même que le produit final soit très bien reçu par un public. Il sera donc inesthétique pour le créateur, mais esthétique pour un récepteur.

J'ai constaté que lorsque le processus de création est inesthétique, l'œuvre peut, elle aussi, devenir inesthétique : « *If his perception is not also esthetic in nature, it is a colorless and cold recognition of what has been done (...) in a process that is essentially mechanical.* » (Dewey, 1934, p. 48). L'expérience de création a alors une grande importance dans la création d'expériences esthétiques.

D'après Dewey, quand une expérience est inesthétique, il y a un manque de cohérence entre nos sentiments, nos observations et nos pensées, de sorte que l'expérience n'arrive pas à une fin conclusive :

There is distraction and dispersion, what we observe and what we think, what we desire and what we get, are at odds with each other (...) we start and then we stop, not because the experience has reached the end for the sake of which it was initiated, but because of extraneous interruptions or of inner lethargy. (1934, p. 35)

Tout comme des conflits intérieurs (les insécurités) et des conflits extérieurs (le temps limité), la passion du créateur entraîne des répercussions sur la réussite de l'œuvre.

Puisque la créatrice est aussi importante que le processus de création et l'œuvre finale, il est primordial que ses émotions soient conformes aux objectifs de création. Durant mon processus, la fatigue et les sentiments négatifs nuisaient au développement du jeu. Les jours au cours desquels j'étais motivée et de bonne humeur, j'ai pu travailler presque deux fois plus vite, et la qualité de mon travail s'améliorait. Au contraire, lorsque j'étais débordée de travail et fatiguée, je me sentais démotivée et mon travail sur le projet était plus mécanique. J'avais moins de patience et cela me prenait plus de temps pour accomplir les tâches. C'est un phénomène qui s'observe aussi dans l'industrie, avec l'utilisation de la pratique de *crunch* que j'expliquerai plus en détail dans le prochain chapitre.

Dans mon projet de jeu, j'ai essayé de demeurer inspirée par mon idée et de me détacher de la vision des jeux que j'avais auparavant. J'ai accepté tous les changements que je voulais faire, parce que je suis consciente que ma motivation et ma concentration diminuent lorsque je consacre du temps à un projet auquel je ne crois pas.

Cela m'amène au point suivant : travailler sur quelque chose de passionnant et motivant peut mener à un meilleur résultat. Dans mes projets de jeux personnels, j'ai souvent eu des commentaires au sujet des tests de jeu qui disaient, et je paraphrase, qu'on ressent la passion et l'amour des développeurs dans le jeu. Pour créer des moments marquants, même si un développeur porte attention à ce que le joueur souhaite voir dans un jeu, il faut porter d'autant plus attention à ce que le créateur souhaite. Ses valeurs, son image et son expérience permettent de donner forme à un produit unique.

Durant le développement de mon jeu, ma passion et ma motivation m'ont aidé à cultiver la réflexion. Tel qu'indiqué plus haut, Dewey cite Samuel Alexander dans *Art as Experience*: « *Speaking of the production of poetry, Samuel Alexander remarked that "the artist's work proceeds not from finished imaginative experience to which the work of art corresponds, but from passionate excitement about the subject matter... The poet's poem is wrung from him by the subject which excites him."* » (1934, p. 64). Lorsque j'ai un intérêt soutenu pour un projet, j'y réfléchis également dans mon temps libre. Cela me permet de progresser, même lorsque je suis en temps d'arrêt. Si c'est un projet amusant, des idées peuvent venir pendant que le créateur fait autre chose. C'est aussi un phénomène commun chez les programmeurs, ce que j'ai moi-même observé dans mon processus de développement. Lorsqu'un problème m'empêche d'avancer, notamment en programmation ou en résolution de problèmes techniques, la solution peut s'imposer en faisant tout autre chose. Plus une créatrice est inspirée, plus le projet restera dans ses pensées et continuera à se développer dans son temps libre, sans que ça soit perçu comme du travail. La créatrice est moins distraite et le processus devient plus paisible et calme, et donc plus esthétique.

4.5 Conclusion des résultats

Pour conclure, le premier résultat a confirmé les propos de Dewey sur l'importance de la connaissance du matériau. D'après mes propres observations, le processus de design de *Cozy Isle* et de *Are There Colors in your Sky ?* a été plus esthétique durant les périodes de dessin et de conception du jeu. Au contraire, les périodes liées au travail plus technique, comme la programmation, ont apporté beaucoup d'hésitation et de frustration dans ma démarche. Les limites de ma connaissance de la programmation ont simplifié davantage le design du jeu final ; cependant, en évitant de coder ce qui était trop difficile, j'ai pu trouver différentes manières de contourner les obstacles auxquelles je n'aurais pas pensé auparavant.

Le deuxième résultat m'a montré que des transformations continues ont lieu au cours de la création, tant au niveau de l'œuvre que de la créatrice. En créant la première itération du jeu *Cozy Isle*, mes pensées se sont aussi ordonnées et ma compréhension a évolué pour donner naissance à de nouvelles idées de design. Ces idées représentaient mieux mon expérience personnelle et m'ont donc aidée à la création d'une meilleure expérience esthétique pour le joueur.

Finalement, le troisième résultat montre que l'expérience de la créatrice doit être esthétique pour que l'expérience de jeu le soit aussi. Il confirme aussi ce qu'avance Dewey, c'est-à-dire que l'authenticité des émotions joue un grand rôle dans l'esthétique de l'œuvre. Les émotions doivent être ordonnées et contrôlées, et le processus de création doit être une expérience cohérente en soi afin d'avoir un résultat qui correspond bien à l'expérience initiale.

CHAPITRE 5 CONCLUSION ET DISCUSSION

Dans ce dernier chapitre, je vais conclure mon étude et ouvrir des pistes de discussions sur les expériences marquantes dans les jeux vidéo et le modèle pragmatiste de la création d'expérience.

Dans la première partie, je résumerai mes résultats lors de cette recherche et j'analyserai en quoi les concepts de l'expérience esthétique de Dewey m'ont aidée durant la création du jeu pour représenter une expérience marquante, répondant ainsi à ma question de recherche : « En quoi le concept d'expérience esthétique aide à mieux concevoir des expériences marquantes dans un jeu vidéo ? ». Je montrerai comment le processus de design peut être compris différemment grâce aux concepts de Dewey. Dans la deuxième partie, j'énoncerai des limites de cette approche en notant l'importance de l'étude du créateur en combinaison avec l'étude du joueur dans le but de créer des expériences marquantes. Enfin, je conclurai avec mon expérience à la maîtrise et son effet sur mon œuvre.

5.1 Une nouvelle façon de voir la mise en expérience

Cette recherche visait à explorer le concept d'expérience marquante dans un jeu vidéo. Mon intérêt pour ce sujet s'est manifesté en raison de mon amour pour la variété et la beauté des jeux qui existent sur le marché. Plusieurs m'ont touchée et m'ont inspirée, me poussant à poursuivre mes propres projets. Je me suis questionnée sur ce qui rend ces jeux si mémorables et marquants pour tant de joueurs.

Beaucoup d'études essaient d'élaborer des lignes directrices pour le design de jeu. Aujourd'hui, les méthodes de design de jeu sont majoritairement centrées sur le joueur. Elles s'inspirent principalement des réactions, des opinions et des souhaits des joueurs pour arriver à une œuvre finale qui est davantage susceptible de plaire à un large public. (Schell, 2008, Fullerton, 2008).

Dans le cadre de ces études, l'expérience marquante est un concept souvent mentionné. Les joueurs, les designers, ainsi que les auteurs et chercheurs utilisent le terme d'expérience marquante, ou mémorable. La pensée commune chez les différents auteurs est que l'expérience marquante est le but du design de jeu ; elle représente le résultat idéal. Mais malgré la quantité d'études et de recherches sur les méthodes optimales de design de jeux vidéo, le concept d'expérience marquante n'est pas encore assez compris. Les recherches de Dewey apportent un nouvel éclairage sur ce discours, en particulier sa théorie de l'expérience. Le concept d'expérience esthétique qu'il présente est fort similaire aux expériences marquantes telles que décrites par plusieurs auteurs en design de jeux (Salen et Zimmerman, 2003, Schell, 2008, Adams, 2012).

Grâce à cette recherche-crédation et aux concepts pragmatistes élaborés par John Dewey dans *Art as Experience* (1934), j'ai cherché à mieux comprendre le phénomène d'expérience marquante – ou d'« expérience esthétique ». Toute expérience et toute œuvre peuvent être esthétiques, selon Dewey. Une expérience esthétique est un moment délimité dans le temps qui a un début et une fin, et dont les parties s'écoulent naturellement les unes après les autres pour former une cohérence jusqu'à l'achèvement (Dewey, 1934, p. 35). Selon lui, un artiste a pour objectif de mettre son expérience en œuvre de manière à ce qu'elle puisse être comprise par un public, en effectuant un va-et-vient entre création et perception de l'œuvre.

Les expériences esthétiques ont toutes des motifs en commun, notamment le fait qu'elles commencent toujours avec l'interaction entre un individu et un aspect de son environnement : « *There are, therefore, common patterns in various experiences, no matter how unlike they are to one another in the details of their subject matter. There are conditions to be met without which an experience cannot come to be.* » (Dewey, 1934, p. 43). Les explications de Dewey sur la mise en œuvre d'une expérience esthétique s'appliquent à l'art en général, mais plusieurs de ces idées peuvent être utilisés dans le contexte spécifique de la création de jeux vidéo. Par exemple, la représentation d'émotions ou d'expériences personnelles du créateur joue un grand rôle. Elle permet d'inclure des émotions plus authentiques dans l'œuvre finale. Au contraire, ces points ne sont pas souvent mentionnés dans

les études sur le design de jeu, en raison de la tendance à se centrer sur le joueur, et à mettre en quelque sorte de côté le créateur.

Visiblement, l'approche centrée sur le joueur a bien des avantages. Elle permet un processus de création moins risqué qui est plus susceptible d'atteindre davantage de joueurs. Cependant, cette approche peut limiter l'évolution des jeux vidéo en encourageant un design qui s'imbrique dans les boîtes créées par les désirs des joueurs. Les propos de Dewey ne se conforment pas à cette tendance. Au contraire, Dewey suggère que l'importance du créateur est une pièce indispensable dans la création d'une expérience esthétique. Si l'on associe les expériences esthétiques aux expériences marquantes des jeux, la réponse de la création de ces dernières se retrouve peut-être dans cette nouvelle perspective.

Même si j'ai eu de la difficulté à comprendre toutes ses explications au départ, Dewey propose un nouveau point de vue au sujet du design et une méthode de travail différente sur un projet. Lors de la phase d'idéation d'un jeu, une des premières questions qu'un designer se pose consiste à déterminer le public visé par le concept de jeu. C'est alors que s'amorce la réflexion sur les mécaniques, la narration, la création de mondes, etc. Chaque décision est alors guidée par le public, par le joueur.

En utilisant les méthodes de design développées dans *Art as Experience* (1934), j'ai mis ma propre expérience au centre d'un court jeu vidéo de type *semi-top-down* RPG. En suivant les théories de Dewey lors de la création de mon œuvre, j'ai évité de me poser uniquement des questions sur mon public : au lieu de cela, j'ai réfléchi de manière constante à l'expérience que je voulais faire ressentir, et à mon expérience de création. À partir de mes valeurs, j'ai créé un concept de jeu que j'ai souhaité le plus cohérent avec mon idée, et dont tous les morceaux s'assemblent pour créer une expérience esthétique. Il était parfois difficile de me défaire de cette mentalité centrée sur le joueur ; la mécanisation et la répétition auxquelles j'étais habituée ont dû être remises en question plusieurs fois. J'ai aussi dû analyser mon habitude de comparer mon œuvre aux œuvres existantes afin de me détacher des concepts connus et de créer principalement selon ma propre expérience.

Il est possible de prendre une idée existante et de la retravailler pour ajouter notre propre touche. Cependant, cette méthode, que l'on trouve parfois dans l'industrie des jeux, est plutôt mécanique. Le jeu résultant aura alors moins de chance d'être mémorable. La nature d'un moment marquant est qu'il est unique et se démarque de toute autre expérience. En répétant une expérience marquante à travers des jeux qui se ressemblent, ses qualités changeront et ne seront plus aussi esthétiques que la version originale. La répétition de concepts aide à créer une expérience semblable à celle antérieure. Cette répétition peut amener de la nostalgie aux joueurs qui ont vécu l'expérience originale. Toutefois, les émotions ressenties de la deuxième expérience ne seront pas les mêmes que celles de l'expérience originale, car le joueur les aura déjà vécus une première fois. L'effet de première impression sera passé et l'authenticité du sentiment sera donc altérée.

En se concentrant seulement sur le joueur, les créateurs ont tendance à se fier aux gabarits de ce qui est connus dans l'industrie, de ce qui fonctionne, et non aux images et idées auxquelles ils croient. Pourtant, selon Dewey, ce sont souvent ces idées qui façonnent le côté créatif et unique que le joueur appréciera.

Suivre les propos et concepts de Dewey dans *Art as Experience* m'a permis d'avoir une meilleure structure dans mon processus de création. Je me suis notamment questionnée sur la façon de mieux représenter l'expérience, et de rendre cohérents les émotions vécues dans les différentes parties du jeu : « *The artist embodies in himself the attitude of the perceiver while he works.* » (Dewey, 1934, p. 48). À plusieurs reprises, j'ai fait des va-et-vient entre mon expérience telle que je la comprenais, et l'expérience du joueur dans le jeu. Je me suis souvent mise dans les souliers du récepteur pour analyser l'expérience à partir d'une autre perspective. J'ai tendu vers la « réflexivité » que les commentateurs de Dewey soulignent fréquemment, soit le « *learning by doing* », le fait de réfléchir sur notre propre action pour apprendre.

Dans la théorie existante sur les expériences marquantes ou mémorables dans les jeux vidéo, une grande importance est accordée à l'interactivité du médium. Comme décrit dans la première

partie du mémoire, de nombreux auteurs mentionnent l'importance des choix et l'implication de la joueuse dans le monde d'un jeu (Rogers, Woolley, et al., 2016 ; Salen, Zimmerman, 2003; Iten, Steinemann, Opwis, 2017, etc.). L'argument souvent rencontré est que cette participation dans le monde du jeu et les moments où l'on ressent l'effet de nos actions sont de puissants facteurs déterminants dans la création d'expériences mémorables. Les jeux ont ce pouvoir de faire en sorte que la joueuse se sente responsable de ses actions. C'est un constat intéressant pour la création d'expériences, mais je remarque que la réponse pour arriver à toucher un public ne se trouve pas nécessairement dans cette voie. Certains jeux n'ont presque aucun choix ou action pouvant être effectué par la joueuse. Pourtant, ils peuvent être qualifiés d'expériences marquantes. Ce constat peut s'appliquer, par exemple, aux jeux qui se basent sur un récit plutôt que sur l'interactivité que le médium permet, comme les romans vidéoludiques ou même certains « *walking simulators* »⁷. Ces jeux peuvent autant être des expériences esthétiques ou marquantes que ceux dans lesquels la joueuse participe activement au système de jeu. D'après les théories de Dewey, une peinture, une chanson ou une histoire peut avoir des qualités esthétiques selon la perception du récepteur.

Plusieurs auteurs (Schell, 2008, p. 41 ; Rogers, Woolley, et al., 2016) ont aussi divisé le jeu en plusieurs morceaux qui composent l'expérience : la direction artistique, la musique, l'histoire, les mécaniques, etc. Il semble exister un consensus implicite selon lequel la réponse à la création d'expériences marquantes se trouverait dans les différentes composantes du jeu. D'après les livres de design de jeu, si les personnages sont intéressants, si l'histoire est captivante et si les graphiques sont très beaux, ce sera forcément une expérience marquante. Je supposais au début de ma recherche que la création d'expériences marquantes serait liée au processus de design, mais lors de cette première phase de réflexion, j'avais la même hypothèse que ces auteurs. En essayant de trouver quelles pièces visibles d'un design de jeu ont contribué à l'expérience esthétique finale, nous nous éloignons en fait de la réponse.

⁷ Un *walking simulator* est un type de jeu, souvent d'aventure, qui se base sur l'exploration d'un monde et la découverte d'une histoire linéaire, sans mettre l'accent sur le défi ou les réflexes des joueurs.

Comme mentionné plus haut, Salen et Zimmerman remarquent : « *One of the difficulties in identifying meaningful play in games is the near-infinite variety of forms that play can take.* » (2003, p. 3). D'après Dewey, dans ce cas, l'expérience marquante n'aurait aucun lien avec les aspects tangibles des jeux, mais aurait plutôt un lien avec la relation entre le jeu et le joueur, et entre le créateur et son œuvre. La façon dont le joueur perçoit son expérience entrerait également en ligne de compte. Ainsi, tous les éléments concrets d'un jeu (la direction artistique, la musique, les choix, le *gameplay*) ne sont alors peut-être pas la source principale de cette expérience.

Les aspects que l'on ne peut pas facilement pointer du doigt jouent finalement le plus grand rôle. La passion et l'authenticité ressenties à travers le design d'une expérience sont indispensables et ne reflètent pas nécessairement un aspect tangible de ce qui constitue le jeu (comme la musique, les personnages ou les choix). Même si ces éléments différents sont parfaits séparément, le résultat ne sera pas esthétique tant qu'ils ne forment pas une unité ou une cohérence provenant de la volonté et de la passion d'un créateur. La solution n'est pas d'ajouter de plus en plus de choix moraux et d'interactivité dans un jeu pour créer un résultat marquant. Il faut que tout ce qui entoure ces choix ait une valeur et une importance pour le joueur. Cette valeur viendra seulement du processus du créateur ; ses expériences et sentiments personnels l'auront aidé à former l'expérience de jeu. Comme l'a dit simplement Toby Fox, le créateur de *Undertale* dans la première publication de *A Profound Waste of Time* : « *It's because it's not money that matters, even what you call polish doesn't really matter, all that matters is whether something resonates with people emotionally or not.* » (2018).

5.2 Les limites des théories de Dewey

Dans cette prochaine partie je discuterai des limites que j'ai observé dans les théories de Dewey, ainsi que certaines limites de ma recherche.

L'application des propos de Dewey fonctionne bien dans le cadre d'un projet qui me passionne. Cependant, les designers sont en tout temps exposés au système capitaliste qui encourage le travail

mécanique et efficace. L'industrie avance de plus en plus vite et il est presque impossible de prendre notre temps dans un projet et de garder cette passion qui mènera à une expérience esthétique. L'approche de Dewey semble alors difficile à mettre en place. Plusieurs obstacles extérieurs ont des répercussions sur le travail d'une créatrice. La vie de tous les jours prend souvent le dessus et les artistes et designers doivent suivre le flux rapide de l'industrie. (Nahkamäki, 2015). Si elles travaillent dans une compagnie, les tendances de mécanisation du travail ne seront pas facilement contestées ou modifiées. De plus, certaines grandes compagnies peuvent souvent effectuer des licenciements de masse, ce qui entraîne une baisse du moral et du rendement des employés et même une habitude de « *crunch* ». Le *crunch* est un sujet souvent discuté :

On utilise le terme *crunch* pour désigner une période de travail intense qui survient en général à la fin de chaque étape importante du développement d'un jeu vidéo. Durant ces périodes qui peuvent parfois s'étendre sur plusieurs mois, les employés peuvent travailler jusqu'à 80 heures, voire 100 heures par semaine dans les cas les plus extrêmes. Ce rythme intensif de travail est souvent accompagné d'une très forte pression de la part de la hiérarchie afin de tenir les délais. (NicoNico, 2019)

C'est une pratique souvent observée dans le domaine des jeux vidéo, et qui va à l'encontre des concepts que Dewey essaie de transmettre. Cette mécanisation intense du travail n'aide surtout pas à offrir un environnement confortable pour les créatrices et artistes. À cause de facteurs extérieurs, le travail d'une créatrice devient alors inesthétique, et finit par affecter le jeu sur lequel elle met tant d'efforts.

Malgré cela, les théories de Dewey peuvent servir au processus de design, du moins en partie. Dans mes observations tout au long du processus de design, j'ai trouvé qu'une approche intéressante serait une hybridation entre les deux perspectives. En changeant graduellement le processus centré sur le joueur, les designers pourront commencer à mettre en valeur leurs propres expériences, entraînant une diversification dans le domaine des jeux vidéo. Plus les créateurs auront des parcours et expériences variés, plus grande sera la richesse des jeux.

Durant ma maîtrise, j'ai eu des doutes par rapport à l'œuvre finale. En suivant pas à pas la vision de Dewey, j'ai pu explorer comment créer une expérience esthétique, et donc marquante.

Cependant, dans le processus traditionnel centré sur le joueur, un jeu doit être testé pour voir si les éléments et l'histoire sont bien compris et si le résultat est marquant. Malheureusement, cette étape n'a pas pu être faite dans ma recherche. Les résultats sont le fruit de ma propre expérience de développement et de test du jeu. Ainsi, des recherches supplémentaires seront nécessaires sur des joueurs pour tester l'efficacité de mon design en regard des expériences marquantes. Je trouve que l'équilibre nécessaire entre le design décrit par Dewey et celui centré sur le joueur est lié aux sessions de tests de jeux qui restent importants en fin de parcours, le tout dans le but de confirmer les hypothèses posées lors de cette recherche.

Cependant, il faut noter que même mes constats sur les limites de cette méthode ont leurs propres incertitudes. En ce qui concerne ma recherche, il est important de mentionner que je n'ai pas encore d'expérience formelle dans l'industrie, alors ma perception est limitée à ce que j'ai appris ou entendu durant mon parcours académique ou en communiquant avec des développeurs de jeu. Il s'agit donc peut-être de mes craintes, et les résultats de cette étude ont besoin d'être approfondis : des études en studio pourront contribuer à analyser le processus et trouver un équilibre entre la vision de Dewey et celle centrée sur le joueur.

5.3 La maîtrise : Une expérience esthétique ?

Comme ouverture, je décrirai mon expérience en tant qu'étudiante à la maîtrise, en analysant quels moments de mon parcours de recherche peuvent être considérés comme des expériences esthétiques.

Au début de la maîtrise, j'ai exploré les choix dans les jeux, ainsi que les jeux qui transmettent des émotions sans jamais utiliser de mots. Les deux étaient des sujets qui m'intéressaient, mais pendant longtemps j'ai été perdue dans le développement de pistes concrètes liées à ces sujets. Certains de mes collègues avaient développé leurs sujets facilement, et je me voyais prendre du retard.

C'était en appliquant involontairement un des propos de Dewey que j'ai fini par opter pour une idée de recherche plus satisfaisante. J'ai réfléchi à ce qui me passionne véritablement dans les jeux, à mon expérience personnelle en tant que joueuse et designer. J'ai dégagé comme cadre le processus de design de jeux, et plus spécifiquement, les jeux indépendants. Je me suis d'abord questionnée sur ce qui m'intéressait dans ces jeux, les émotions, les choix, les idées innovantes mais aussi simples. Finalement, j'ai remarqué que mes intérêts peuvent tous être rassemblés dans l'idée générale des moments marquants dans l'expérience du joueur. C'est alors que j'ai choisi d'étudier une perspective de ce phénomène, qui est celle du créateur.

Le fait d'avoir de l'autonomie dans le choix de mon sujet m'a beaucoup aidé. J'ai eu un processus de travail dans lequel j'ai pu explorer mon projet au maximum. Cela m'a permis de travailler sur mon œuvre et mes réflexions à mon rythme, en consacrant le temps nécessaire à chaque étape de la création.

Toutefois, cette liberté tout au long de la maîtrise a aussi rendu le temps de développement du projet plus long qu'envisagé. J'ai passé plusieurs mois à apprendre à coder grâce à des tutoriels, à maîtriser l'engin, ainsi qu'à analyser et formuler les idées de jeu possibles. J'ai fait plusieurs tests préliminaires avant de commencer la création de l'œuvre. La majorité du temps de développement a été consacrée plutôt à un apprentissage des outils que je ne connaissais pas, et ce temps aurait pu être utilisé pour la mise en œuvre de mon expérience. En plus d'être longue, cette partie de ma maîtrise était aussi la moins esthétique à cause des difficultés techniques rencontrées.

J'ai dû adopter une volonté à respecter les délais que je me donnais pour le travail, car il est très facile de se perdre dans les détails. Plusieurs délais n'ont pas été respectés, ou ont été mal calculés, et ceci était un défi tout au long de ma recherche. Cependant, malgré des difficultés, ces délais ont aidé à structurer le processus de création de l'œuvre. J'ai pu développer des plans à long terme et apprendre à mieux estimer la charge de travail. Notamment, dans le jeu initial, *Cozy Isle*, j'ai

vite remarqué que certaines mécaniques du jeu planifiées n'étaient pas faisables dans le temps que je voulais dédier à l'œuvre.

Les délais ont servi de guide pour mieux organiser la création de l'œuvre. Je me demande ainsi si certains délais raisonnables dans l'industrie ne pourraient pas avoir un effet positif sur l'expérience de jeu créée. Le processus de création ainsi que le jeu résultant pourraient donc être esthétique même dans le cadre d'un emploi. C'est en se dépêchant de finir un projet que le travail devient mécanique, mais une forme de structure peut être intéressante. D'après Dewey : « *An experience has pattern and structure, because it is not just doing and undergoing in alternation, but consists of them in a relationship.* » (1934, p. 44). Dans le cas de l'expérience globale de la maîtrise, certaines étapes de la recherche peuvent être qualifiées d'expériences esthétiques.

Cependant, il y a bien entendu eu des hauts et des bas durant le processus. Lors de frustrations causées par la programmation, et lorsque je n'avais pas assez de temps libre pour me consacrer à la maîtrise, mon travail était inesthétique. De plus, il n'était pas toujours facile de m'habituer à faire le lien entre les théories de Dewey et mon projet. Il a fallu beaucoup d'effort pour me déconnecter de la vision mécaniste à laquelle j'étais habituée et pendant quelque temps, je doutais de l'utilité des propos de Dewey, mais des révélations ont eu lieu au cours du processus de design qui m'ont convaincu que le sujet valait la peine d'être exploré. J'avais aussi beaucoup de pression extérieure pour finir la maîtrise, ce qui a nui à mon appréciation de cette expérience.

La maîtrise a simulé l'environnement idéal pour explorer le défi que je me suis donnée et les propos de Dewey. C'est aussi grâce au fait que je ne travaillais pas à temps plein en même temps que mes études que j'ai réussi à avoir une expérience plutôt esthétique. Malheureusement, cet environnement de recherche est rarement trouvé dans la vie courante. Souvent, un designer ne peut pas passer autant de temps qu'il l'espère sur un projet à cause de plusieurs facteurs externes. Il faut donc peut-être trouver un équilibre dans le temps consacré à la réflexion et la perfection d'une œuvre.

Cette recherche a prouvé que les théories de Dewey ont plusieurs aspects qui valent la peine d'être pris en compte dans le processus de design de jeux. L'importance du matériau pour la mise en œuvre de l'expérience en est un : plus j'ai d'expérience avec un certain logiciel ou un outil de création, plus je peux représenter fidèlement ce que j'ai en tête afin que cela soit perçu de manière claire par un joueur. Cependant, les connaissances limitées peuvent aussi inspirer de nouvelles idées, amener à des raccourcis et même transformer l'expérience en quelque chose d'inattendu.

Par ailleurs, la compréhension de l'expérience que je souhaite transmettre est toute aussi importante. Elle permet de travailler et retravailler l'œuvre pour le mieux, avec les émotions et l'introspection nécessaires pour déterminer les parties essentielles à la bonne compréhension du récepteur. Mes observations ont aussi démontré qu'il y a eu une transformation de ma propre compréhension de moi-même au fil de ce travail. En me mettant souvent dans les souliers du récepteur pour vivre l'expérience transmise par le jeu, j'ai pu pousser ma compréhension de cette dernière en développant la direction du jeu.

Finalement, je pense que les facteurs plus importants dans la création d'expériences marquantes sont l'authenticité de l'œuvre et la passion du créateur. Des facteurs extérieurs peuvent avoir un effet sur les caractéristiques de l'œuvre finale, comme le travail mécanique et répétitif qui est au pôle opposé de ce qui fait une expérience esthétique.

En adoptant une perspective qui met en valeur l'expérience du créateur autant que celle du joueur, les designers peuvent commencer à voir le processus de création d'une manière plus authentique, plus diversifiée, et se démarquer.

Les théories de Dewey ont grandement contribué à changer mon point de vue sur le design de jeux. Elles m'ont permis de mieux comprendre ce concept d'expérience marquante et d'être plus ouverte d'esprit par rapport à des méthodes différentes de conception de jeux. J'ai pu explorer ce sujet dans un projet personnel en analysant mes sentiments et observations. Il serait toutefois

intéressant d'approfondir ce projet et d'analyser son implémentation à plus grande échelle, que ce soit dans un projet d'équipe ou dans un contexte professionnel.

LISTE DE RÉFÉRENCES

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design (2nd Edition)*. Berkeley, CA : New Riders.
- Ahn, C., Grizzard, M., Lee, S. (2021). *How Do Video Games Elicit Guilt in Players? Linking Character Morality to Guilt Through a Mediation Analysis*. Dans *Frontiers in Psychology*. doi: 10.3389/fpsyg.2021.666518
- Boutet, D. (2018). La création de soi par soi dans la recherche-crédation : comment la réflexivité augmente la conscience et l'expérience de soi.
<https://doi.org/10.7202/1045161ar>
- Brathwaite, B., Schreiber, I. (2008). *Challenges for Game Designers*. Boston, MA : Course Technology.
- Bratkowski, T. (2010). *APPLYING DEWEY'S AESTHETICS TO VIDEO GAMES: An Experience of "Rock Band"*. Dans *Soundings: An Interdisciplinary Journal*, 93(1/2), 83-93. Saisi de <http://www.jstor.org/stable/41200919>
- Bruneau, M., Villeneuve, A. (2007). *Traiter de Recherche Création en Art : Entre la quête d'un territoire et la singularité des parcours*. Québec, QC : Presses de l'Université du Québec.
- Cazwis. (2019, 9 août). Saisi de <https://twitter.com/tobyfox/status/1160233757368078336>
- Chandler, H. M. (2010). *The Game Production Handbook, Second Edition*. Sudbury, MA : Jones and Bartlett Publishers.
- Chiapello, L. (2021). *Game Designers and the Ludo Mix: Constructing an Aesthetic Experience*. Dans *Transactions of the Digital Games Research Association (ToDIGRA)*, 5(2), 33-70. doi : <https://doi.org/10.26503/todigra.v5i2.115>
- Cole, T. (2015). *The Tragedy of Betrayal: How the design of Ico and Shadow of the Colossus elicits emotion*. Dans *Digital Games Research Association DiGRA*. Saisi de <https://research.gold.ac.uk/id/eprint/17320>
- Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. New York, NY : G.P. Putnam's Sons.
- Expérience. (s.d.). Dans le dictionnaire Larousse en ligne. Saisi de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/synonymes/exp%C3%A9rience/8983>
- Freebird Games. (2011). *To the Moon* [jeu vidéo].
- Frictional Games. (2015). *SOMA* [jeu vidéo].
- Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop, Second Edition: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Burlington, MA : Morgan Kaufmann.
- Game Freak. (1996). *Pokémon* [série de jeu vidéo].
- George Batchelor. (2017). *Far From Noise* [jeu vidéo].
- Giant Sparrow. (2017). *What remains of Edith Finch* [jeu vidéo].

- Gray, K.L., Leonard, D.J. (2018). *Woke Gaming : Digital Challenges to Oppression and Social Injustice*. Seattle: University of Washington Press.
- Hildebrand, D. L. (2008). *Dewey: A Beginner's Guide*, Oxford: Oneworld Publications.
- Isbister, K. (2016). *How Games Move Us: Emotion by Design*. Cambridge, MA : The MIT Press.
- Iten, G.H., Steinemann, S.T., Opwis, K. (2017). *To Save or to Sacrifice?: Understanding Meaningful Choices in Games*. Dans CHI-PLAY '17. doi: <https://doi.org/10.1145/3130859.3131309>
- Koster, R. (2004). *A Theory of fun for game design*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Lagarde, Y. (2021, 28 juin). Le Kintsugi, l'art de réparer les objets en sublimant les cassures. Saisi le 28 mars de <https://www.radiofrance.fr/franceculture/le-kintsugi-l-art-de-reparer-les-objets-en-sublimant-les-cassures-9302985>
- Leddy, T., Puolakka, K. (2023). *Dewey's Aesthetics*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2023 Edition), Edward N. Zalta & Uri Nodelman (eds.), Saisi le 3 Juin 2021 de <https://plato.stanford.edu/archives/win2023/entries/dewey-aesthetics>
- Marquant. (s.d.). Dans le dictionnaire Larousse en ligne. Saisi de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/synonymes/marquant/13560>
- Mémorable. (s.d.). Dans dictionnaire Larousse en ligne. Saisi de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/synonymes/m%C3%A9morable/13778>
- Mobius Digital. (2019). *Outer Wilds* [jeu vidéo].
- Nahkamäki, R. (2015). *Work-Life Balance in the Finnish Game Industry*. (Mémoire de maîtrise, JAMK University of Applied Sciences, Jyväskylä). Saisi de <https://www.theseus.fi/handle/10024/99129>
- Nicky Case. (2016). *We Become what we Behold* [jeu vidéo].
- NicoNico. 2019, 29 mai. La culture du crunch: Comment l'industrie du jeu vidéo broie ceux qui la font. Saisi le 7 mars de <https://gameher.fr/blog/heurts-supplementaires>
- Nintendo. (1985). *Super Mario Bros*. [série de jeu vidéo].
- OMOCAT, LLC. (2020). *OMORI* [jeu vidéo].
- OMOCAT. (2020, 25 décembre). Saisi de https://twitter.com/OMORI_GAME/status/1342379987890933760
- Oskar Stålberg. (2021). *Townscaper* [jeu vidéo].
- Paquin, L.-C. (2017). *Méthodologie de la recherche-crédation : Écriture de mes notes de cours*.
- Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [jeu vidéo].
- Quantic Dream. (2010). *Heavy Rain* [jeu vidéo].

- Rogers, R., Woolley, J., Sherrick, B., Bowman, N.D., Oliver, M.B. (2016). *Fun Versus Meaningful Video Game Experiences: A Qualitative Analysis of User Responses*. doi: 10.1007/s40869-016-0029-9
- Salen, K., Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play Game Design Fundamentals*. London : MIT Press Cambridge.
- Schaeffer, J. M. (2015). L'expérience esthétique. doi: <https://doi.org/10.4000/lectures.18692>
- Schell, J. (2015). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Burlington, MA : A K Peters/CRC Press.
- Schon, D. A. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. New York: Basic Books.
- Sicart, M. (2013). *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*. Cambridge, MA : The MIT Press.
- Skolnick, E. (2014). *Video Game Storytelling*. Berkeley, CA : Watson-Guption Publications.
- Tobyfox. (2015). *Undertale* [jeu vidéo].
- Ustwo Games. (2014). *Monument Valley* [jeu vidéo].
- Zagal, J. P., BJORK, S., LEWIS, C. (2013). *Dark Patterns in the Design of Games*. Dans Foundations of Digital Games. Saisi le 1er Mars 2024 de <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:ri:diva-24252>
- Zubek, R. (2020). *Elements of Game Design*. Cambridge, MA: The MIT Press.