

**Faculté des sciences économiques,
sociales, politiques et de communication**

Quelles sont les dimensions ludiques qui contribuent à la création d'une réflexion autour d'un prototype diégétique dans le cadre d'un récit de design fiction ?

Étude de cas sur le jeu vidéo *Cyberpunk 2077*

Auteur : Allan Bonno
Promoteur(s) : Géraldine Wuyckens
Année académique 2023-2024
Master [120] en communication, à finalité spécialisée : communication
interne et ressources humaines

Remerciements

Je tiens à remercier ma promotrice, madame Géraldine Wuyckens, pour les précieux conseils prodigués durant l'écriture de ce travail, pour sa disponibilité et pour avoir pris le temps nécessaire à m'accompagner dans ce qui me semblait être une tâche trop compliquée pour moi.

Merci aux personnes qui ont contribué à ce mémoire, que ce soit en participant à mes entretiens, en relisant, en me prodiguant des conseils ou en me mettant sur la voie. Ce travail n'aurait pas été possible sans vous et sa qualité en aurait été amoindrie.

Je remercie toutes les personnes qui m'ont encouragé et soutenu durant l'entièreté de mon cursus en cours du soir et dans ma quête d'un meilleur moi. Particulièrement ma compagne et ma maman qui ont toujours fait preuve d'un soutien indéfectible. Sans votre courage pour me supporter et me stimuler, je ne serais rien.

Table des matières

Introduction	1
Chapitre 1 : Cadre théorique	3
Design fiction	3
Usages	5
Cyberpunk 2077	7
Le genre « cyberpunk »	7
Contenu du jeu	9
Technologies	11
Campagne publicitaire	13
Pourquoi Cyberpunk 2077 ?	13
De l'immersion à l'engagement ludique	17
Problématique	21
Chapitre 2 : Partie pratique	23
Méthodologie	23
Analyse des données	28
Entretien n°1	29
Entretien n°2	30
Entretien n°3	32
Entretien n°4	33
Entretien n°5	35
Entretien n°6	37
Entretien n°7	39
Entretien n°8	41
Entretien n°9	42
Interprétations des résultats	44
Des dimensions ludiques à l'engagement ludique	45
Réflexion sur les intensités de l'engagement ludique	46
Du jeu à la réflexion sur les pratiques de l'industrie ludique	46
Du jeu à la réflexion sur les prototypes diégétiques	47
Conclusions	50
Limites	51
Perspectives	53
Table des références	54

Table des figures	57
-------------------------	----

Introduction

Le jeu vidéo est étudié sous toutes ses coutures. Nous avons compris son importance, autant dans l'industrie, que dans le grand public, qu'auprès de la communauté scientifique dans laquelle il a soulevé de nombreux débats. L'un d'eux consistait en l'opposition des narratologues et des ludologues ; les uns estimant que l'on peut étudier le jeu vidéo sous sa composante narrative et les autres rétorquant qu'il est nécessaire de considérer les autres aspects du jeu comme la jouabilité pour pouvoir l'étudier (Rueff, 2008).

Bien que notre recherche fasse l'impasse sur ces questions particulièrement clivantes, elles sont intéressantes à soulever, notre raisonnement se trouvant à la limite des deux champs. Dans le cadre de ce travail, nous nous intéressons au récit de design fiction appliqué à la narration d'un jeu vidéo et utilisons le modèle médial d'engagement ludique de Caïra (2018).

Le design fiction est un type de récit se focalisant sur une (ou plusieurs) technologie(s) qui n'existe(nt) que dans l'univers de l'œuvre. Cette technologie n'est peut-être pas le centre de l'intrigue mais elle est porteuse d'usages et de pratiques à l'intérieur de ce récit. Cela induit une visualisation claire de ce qu'elle engendre de positif et/ou de négatif et permet au spectateur d'en comprendre les différents aspects. Le but affiché des récits de design fiction est de faire réfléchir les spectateurs aux implications de la technologie en question dans leur vie.

Le modèle médial est tiré des travaux de Calleja et Caïra (2018). Ils tentent d'objectiver l'expérience ludique sous forme d'engagement. L'expérience est distillée en plusieurs dimensions, toutes constitutives du jeu et en y représentant différents aspects dans lesquels les joueurs peuvent choisir de s'investir ou non, et ce, de manière divergente d'un individu à l'autre ou en fonction du jeu.

Notre objet de recherche est le jeu vidéo *Cyberpunk 2077*, sorti le 20 décembre 2020. C'est un jeu d'action-RPG – signifiant « role play game », littéralement jeu de rôle – se déroulant en 2077 dans un futur que l'on pourrait qualifier, à première vue, de dystopique. Lors du déroulé du jeu et des myriades d'intrigues, le joueur va fréquemment rencontrer des technologies qui n'existent pas actuellement mais qui semblent tout à fait accessibles d'une part dans l'univers présenté par le jeu et d'autre part, par nos connaissances technologiques actuelles. L'un des thèmes récurrents du jeu est le transhumanisme. Un autre est notre rapport avec les intelligences artificielles (par la suite IA) qui sont particulièrement développées dans l'univers du jeu, certaines ayant atteint un niveau de conscience supérieure ou une totale autonomie.

C'est bien de ça, de technologies non-disponibles dans notre réalité mais qui ont déjà un certain sens pour nous, dont dépend le récit de design fiction et qui nous intéresse dans cette recherche. Nous nous interrogeons donc sur les dimensions ludiques qui ont pu contribuer au but des récits de design fiction, à savoir, créer une réflexion autour de la technologie ou des usages, des pratiques mises en récit.

Pour ce faire, et dans un premier temps, nous développerons les aspects théoriques de la recherche. Nous présenterons plus en détail ce que sont les récits de design fiction ainsi que ses différentes utilisations. Nous verrons que c'est évidemment un thème récurrent dans les médias de divertissement mais qu'ils sont étudiés sous bien d'autres formes ou buts que l'amusement.

Ensuite, nous plongerons en profondeur dans les dédales du jeu *Cyberpunk 2077*. D'abord, nous vous exposerons son intrigue et différentes composantes du jeu indispensables à la compréhension des entretiens que nous avons conduits ainsi qu'à notre analyse. Un focus plus important sera donné aux différentes technologies rencontrées tout au long des pérégrinations des joueurs et joueuses. Les problèmes auxquels ont dû faire face le studio éditeur du jeu vidéo, *CD Projekt*, sont un thème très important à aborder puisqu'ils font partie intégrante d'une des dimensions présentées dans le modèle médial et un sujet presque incontournable de nos entretiens. Aussi, nous ferons un lien entre le genre cyberpunk, dont est issue l'œuvre *Cyberpunk 2077*, avec le récit de design fiction. Enfin, chaque aspect présenté jusque maintenant nous conduira à vous expliquer les raisons qui nous ont poussés à croire que *Cyberpunk 2077* était l'objet de recherche idéal afin d'explorer le design fiction.

Nous ferons un lien entre le récit de design fiction et l'immersion. La notion est complexe et utilisée par certains chercheurs en design fiction (Minvielle & Wathelet, 2017). Elle ne nous est toutefois pas suffisante pour objectiver l'expérience ludique ni ne nous interroger sur le design fiction appliqué aux jeux vidéo. C'est pourquoi, nous avons décidé de nous diriger vers la notion d'engagement ludique et le modèle médial de Caïra (2018), que nous explorerons en détail.

Faisant suite à toutes ces explications, nous aborderons notre problématique et la méthodologie utilisée afin d'affirmer ou infirmer nos hypothèses.

La seconde partie de ce travail consistera en la présentation et l'analyse de nos résultats. Premièrement, nous développerons les différents entretiens sous forme continue afin de vous exposer les expériences très diverses que nos sujets ont vécues. Dans la partie suivante, qui consistera en l'analyse de ces entretiens, nous établirons des liens entre les expériences de nos sujets et les aspects théoriques abordés précédemment.

Enfin, nous conclurons en vous présentant nos conclusions et en réfléchissant aux limites que nous avons rencontrées durant la réalisation de ce travail ainsi qu'aux perspectives que nous imaginons pour des recherches futures.

Chapitre 1 : Cadre théorique

Dans ce chapitre, nous présenterons la pratique dite de design fiction. Nous verrons ce qu'il désigne exactement au travers du recoupement de plusieurs définitions et en donnerons une idée claire afin d'identifier correctement ce type de récit. Quelques usages du design fiction seront ensuite présentés.

Dans la seconde partie de ce cadre théorique, nous aborderons l'objet de notre recherche, le jeu vidéo *Cyberpunk 2077*. Cette présentation se constituera de plusieurs sous-chapitres indispensables à la compréhension du lecteur dans la suite de ce travail. Nous commencerons tout d'abord par une explication de ce qu'est le jeu au travers de son esthétique, de son **gameplay**¹, de son intrigue et nous donnerons un focus particulier au genre même dont il est issu, le cyberpunk, que nous démontrerons être très proche des récits de design fiction. Nous vous exposerons ensuite les raisons qui nous ont poussés à choisir *Cyberpunk 2077* afin d'explorer nos interrogations en ce qui concerne le design fiction.

La dernière partie de ce cadre théorique sera consacrée à l'immersion, concept utilisé par Minvielle et Wathelet (2017) pour caractériser les récits de design fiction et fréquemment utilisé dans les **game studies**. Nous faisons un lien direct entre l'utilisation de ce terme et le concept adopté par les ludologues lorsqu'il s'agit de définir l'expérience ludique. Toutefois, nous expliquons pourquoi nous avons choisi un autre concept, celui d'engagement ludique, dans le but de comprendre quelle est la relation entre l'expérience ludique, quelle qu'elle soit, et le récit de design fiction.

Design fiction

Julian Bleeker (2009) est le premier à parler du concept de design fiction. Selon lui, la pratique du design fiction est liée à la science-fiction, voire en est un sous-genre. Dans son essai, il désigne des artefacts créés dans le but de faire réfléchir l'audience, d'explorer des pratiques sociales nouvelles, d'interroger la technologie et ses répercussions sur la vie des êtres humains. L'intérêt du design fiction est, dès lors, de questionner de possibles futurs que nous pourrions vivre. C'est pourquoi ces récits se doivent d'être des mélanges de réalité et de fiction réaliste.

Bruce Sterling, auteur de science-fiction, définit le design fiction avec les mots suivants : « Le design fiction consiste en l'utilisation délibérée de prototype diégétique afin de suspendre l'incrédulité consentie [du spectateur] à l'égard du changement » [traduction libre] (Bosch & Fritcke, 2012). C'est actuellement la définition qui fait consensus (Coulton & al., 2017). Pourtant deux ans plus tôt, Coulton et al. (2017) avaient proposé une définition qui faisait l'impasse sur la notion de diégèse, jugée trop ambiguë par les auteurs. Selon eux, la design fiction se rapprocherait plutôt « de quelque chose qui crée un récit dans lequel quelque chose est en train d'être prototypé » (p. 3).

Les prototypes diégétiques, dont nous venons tout juste d'aborder l'existence, sont le centre du récit en quelque sorte. Nous pouvons décomposer la notion. Le prototype diégétique est un prototype car l'existence de la technologie abordée n'est pas réelle.

¹ Les mots indiqués en gras sont expliqués dans un glossaire disponible en annexe, n°11, p. 69.

L'artefact n'existe pas dans notre réalité. Il est diégétique car il existe uniquement dans la fiction, dans l'espace-temps qui est celui du récit. Les prototypes diégétiques permettent une réflexion sur les technologies et sur les rapports que les humains entretiennent avec elles.

Bleecker (2009) assimile en partie le design fiction à la production de science-fiction. Elle s'en différencie toutefois en proposant un « focus » sur ce prototype diégétique. En ce sens, faire du design fiction est du ressort : (1) du storytelling car il faut pouvoir créer un univers dans lequel le prototype diégétique est cohérent avec son environnement et qu'il puisse prendre part à la vie de tous les jours des personnages (Coulton et al., 2017) ; (2) du prototypage en transformant une idée en une technologie, un objet particulier.

Bleecker (2009) parle de création de « *conversation pieces* » (p. 6) au travers du design fiction en cela que cette pratique crée des récits qui ont pour objectif de spéculer à propos de pratiques sociales qui s'assemblent autour d'un objet. Le récit s'articule donc autour d'une idée, d'un objet qui crée lui-même des pratiques sociales nouvelles et encore jamais vues aux yeux de l'audience. Les prototypes diégétiques créés ne sont donc pas de simples objets au service du récit, ce sont eux qui créent le récit en quelque sorte et autour duquel l'intrigue va s'articuler.

Minvielle et Wathelet (2017) décrivent quant à eux le design fiction comme étant une pratique similaire à la méthode des scénarii mais qui

s'en distingue en mettant l'accent sur le caractère immersif des fictions et par sa capacité à rendre crédibles des changements futurs en mobilisant les ressources de l'imaginaire des œuvres de fiction. [...] *Le design fiction repose sur la création d'objets 1) réels, 2) qui suggèrent des mondes futurs. Ces mondes sont accompagnés de récits pour en justifier l'existence, mais aussi pour les faire vivre, les explorer. Un objet de design fiction a donc pour principe de rendre possibles un certain nombre de récits, et un des enjeux que nous allons explorer concerne la capacité de ces récits à servir un projet ou à mettre en débat des visions préalables du futur, notamment celles des concepteurs de design fictions eux-mêmes.* (p. 70)

Nous retrouvons dans cette définition les grands points importants autour desquels le design fiction semble graviter : un monde futur, une technologie créée, des pratiques explorées et l'enjeu majeur du récit étant de provoquer une réflexion, mettre en débat l'objet du récit. Bien qu'une multitude de définitions co-existent en plus de celles présentées ci-dessus (Pilling et al., 2019 ; Lepri et McPherson, 2019 ; Rapp, 2020), le fond est peu ou prou identique et le design fiction sera considéré dans ce travail à la fois comme (1) un récit ; (2) une projection d'un futur possible et imaginable pour l'audience ; (3) en rapport avec un objet (- un prototype diégétique) qui a la capacité de matérialiser dans ce récit une (ou plusieurs) pratique(s) sociale(s) définie(s) ; (4) un récit ayant pour intention la réflexivité.

Une fois le récit de design fiction défini, il semble légitime de se demander comment reconnaître un récit de design fiction. Minvielle et Wathelet (2017) proposent une méthode en trois étapes afin de les identifier. Trois postures sont à adopter simultanément. La première est d'aller au-delà du fantasme technologique. Le récit de design fiction ne doit pas fantasmer une technologie mais au contraire la rendre cohérente dans son univers,

qu'elle soit sensée. La seconde est la pertinence de la technologie au sein de sa mise en récit. En quelques sortes, cette posture est liée à la première puisqu'il faut à la fois que la technologie ait un sens mais également qu'elle soit utile, pertinente aux pratiques et usages développés au sein du récit. Toutefois, la dernière posture part du principe que les fictions sont rarement applicables à la vraie vie. Ainsi, les auteurs prévoient qu'il est possible d'excuser l'imaginaire si des éléments semblent incohérents avec l'univers et/ou les prototypes diégétiques présentés et ce, pour le bien de la narration.

Usages

Le design fiction est une pratique très intéressante, ne se cantonnant pas qu'à la science-fiction. Beaucoup d'auteurs cités précédemment (Bleecker, 2009 ; Coulton & al. 2017 ; Dourish & Bell, 2014 ; Minvielle & Wathelet, 2017) affirment que les récits de design fiction ont la capacité de faire réfléchir leur audience. Dourish et Bell (2014) vont encore plus loin dans leurs affirmations en prétendant que la science-fiction nourrit la recherche et l'innovation technologique en permettant aux générations qui consomment cette science-fiction de s'inspirer des objets qu'ils voient, qu'ils s'imaginent. De plus, les usages et pratiques mis en récit permettraient de visualiser, de comprendre le contexte dans lequel les technologies ont émergé. Minvielle, Hémez et Wathelet (2018) vont également dans ce sens lorsqu'ils explorent l'utilité des récits de design fiction dans le domaine militaire. Selon eux,

les visions de l'avenir ont un impact sur la manière de le construire.
Ensuite, parce que ces fictions sont un outil d'innovation pertinent en permettant de tester des hypothèses sur l'usage ou les risques de nouvelles techniques ou pratiques. » (p. 66)

En effet, ils discutent du fait que différents prototypes diégétiques d'application militaire peuvent être entrevus comme étant des futures innovations possibles voire en cours de développement. Prenons l'exemple des vaisseaux typiques des films de la franchise Marvel. La plupart sont dotés d'un système permettant de les rendre totalement invisibles. Si cela pouvait sembler tout à fait inconcevable, dernièrement nous vivons l'avènement des panneaux d'invisibilité domestiques comme en témoigne l'article de Demeure (2024). Apparue tout d'abord dans le domaine militaire, la technologie que nous aurions pu penser impossible à atteindre pourrait maintenant presque nous sembler accessible.

Un article de Bordallo López et Álvarez Casado (2023) tient le même type de discours. Les deux auteurs tentent de démontrer l'importance du jeu vidéo *Cyberpunk 2077*, objet de notre recherche, comme étant « un outil permettant d'orienter les avancées technologiques et de façonner la perception du public à l'égard des innovations émergentes » [traduction libre] (p. 1). Nous reviendrons sur les propos de cet article plus en détail lorsque que nous discuterons de pourquoi nous estimons que *Cyberpunk 2077* est une œuvre qui correspond au récit de design fiction et après avoir discuté d'autres usages de ce dernier ainsi que présenté l'œuvre.

Outre son implication évidente dans la science-fiction, le design fiction ne s'y cantonne pas. Par exemple, dans l'étude de Piling et al. (2019), les auteurs se sont intéressés aux pratiques que pourraient générer les imprimantes 3D. Dans un contexte non-professionnel, il serait très intéressant pour les entreprises souhaitant commercialiser des imprimantes 3D personnelles de connaître quels seraient les usages qu'en feraient les

particuliers. Via des focus group réalisés en entreprise et par des professionnels, le design de leur technologie pourrait être facilité par les perceptions qu'en a la population.

Malizia et al. (2022) envisagent, eux aussi, l'utilisation du Design fiction dans le domaine des technologies mais, ici, plus spécifiquement dans le **Machine Learning** et les intelligences artificielles. Dans leur étude, une personne est désignée comme « facilitatrice » dans une équipe et agit comme le « maître du jeu » d'un jeu de rôle avec ses collègues. Cette personne, grâce au design fiction aide les autres à penser à différents scénarii avec pour objectif d'imaginer comment certaines technologies pourraient être adoptées par leurs utilisateurs sans être discriminantes pour certaines franges de la population. Ils pensent notamment aux intelligences artificielles qui ont pu montrer des signes d'intolérance dans la génération de certains propos (Tual, 2016).

Quant à Minvielle et Wathelet, dont nous avons déjà discuté d'articles, ils travaillent avec leur collectif *Making Tomorrow* sur une méthode d'accompagnement des organisations dans leur réflexion sur leur futur (Michaud, 2023). Cette méthode vise à faire réfléchir les dirigeants d'entreprise à un niveau stratégique, créer des prototypes diégétiques, des situations futures et ainsi se demander quelles sont les différentes stratégies qui peuvent être mises en place pour anticiper, s'adapter à ces futurs possibles. Le principe est simple. Différents futurs sont présentés sous forme de jeux à des équipes, des dirigeants d'entreprises et leur cercle proche de collaborateurs. Ils réfléchissent alors aux implications que ces futurs possibles pourraient avoir sur leur organisation et mettent en place des solutions théoriques ou des initiatives en fonction que l'évènement futur est perçu comme une menace ou une opportunité (Making Tomorrow, 2024).

Dans le registre éducationnel, le design fiction est également appréhendé avec pour objectif d'inciter les étudiants à réfléchir sur les nouvelles technologies et leurs implications sur le long terme (Rapp, 2020). L'auteur avance que les possibilités de réflexion qu'apporte le design fiction peuvent être très grandes et qu'elles n'ont pas encore été complémentément exploitées. Selon lui (ibid.),

Le design fiction pourrait aider les étudiants à voir au-delà des implications à court terme de la conception d'une technologie, en les encourageant à en explorer les conséquences systémiques, ses problèmes critiques et ses présuppositions cachées. En agissant de la sorte, les étudiants pourraient également acquérir certains concepts et pratiques de base du processus de conception [d'une technologie] via une activité pratique concrète

Pratiquer le design fiction de la sorte pourrait promettre une réflexion profonde autour des technologies et des usages qui en seront faits, collant ainsi à la définition du design fiction vue précédemment. Nous retrouvons également l'utilisation du design fiction comme moyen d'apprendre aux étudiants à développer leur esprit critique dans la thèse avancée par Géraldine Wuyckens (2021). Elle utilise le design fiction afin de faire créer des prototypes diégétiques par des élèves de primaire et de secondaire. L'objectif visé est de leur faire réfléchir au contexte d'utilisation de ces nouvelles technologies. L'intention sous-jacente est de développer de nouvelles façons d'enseigner afin de davantage correspondre au futur monde du travail, très mouvant, ainsi qu'à la façon dont les individus vivent de plus en plus leur carrière, c'est-à-dire en changeant régulièrement d'emploi. Nous ne visons ainsi plus de compétences très spécifiques mais une capacité d'apprentissage individuelle élevée ainsi qu'un esprit critique aiguisé (Wuyckens, 2024).

Cyberpunk 2077

Dans ce chapitre nous allons explorer l'objet de notre recherche : le jeu *Cyberpunk 2077*. Il est sorti le 20 décembre 2020 sur PlayStation 4, Xbox One, Windows (PC) et console Stadia, ensuite le 15 février 2022 sur Playstation 5 et Xbox Series. C'est un jeu vidéo d'action-RPG à la première personne. L'action est l'élément central du jeu bien que des mécaniques de jeu de rôle soient greffées aux mécaniques de jeu, au gameplay. C'est un jeu « à la première personne », c'est-à-dire que le joueur voit directement au travers des yeux de son personnage.

Cyberpunk 2077 est directement inspiré du jeu de rôle papier *Cyberpunk 2020* (R. Talsorian Games, 1988). Mike Pondsmith, le concepteur de ce dernier travailla de concert sur le jeu vidéo avec le studio qui développe et édite *Cyberpunk 2077*, CD Projekt.

Notre premier point concernant ce chapitre se concentre sur le genre dont sont tirées les œuvres de Mike Pondsmith, le cyberpunk, étant considéré comme un sous-genre de la science-fiction.

Notre second point consistera en la présentation du jeu *Cyberpunk 2077* lui-même afin d'avoir toutes les cartes en main nécessaires à la compréhension de l'univers, des mécaniques de jeu et donc, des entretiens réalisés. Nous donnerons un focus spécifique sur les différents prototypes diégétiques rencontrés par les joueurs et joueuses lors de leur expérience ludique. Nous consacrerons également quelques lignes sur la campagne marketing et les problèmes techniques qu'a subis *Cyberpunk 2077* lors de sa sortie en 2020. Cette explication est nécessaire à la bonne compréhension de certaines remarques faites lors de nos entretiens et directement en lien avec l'une des dimensions du modèle d'analyse que nous utilisons.

Enfin, nous expliciterons pourquoi nous pensons que le genre cyberpunk et le design fiction sont intimement liés et les raisons qui nous poussent à croire que *Cyberpunk 2077* est l'objet d'étude idéal lorsque l'on parle de design fiction dans les jeux vidéo.

Le genre « cyberpunk »

Le genre littéraire cyberpunk émerge dans les années 1980. Le contexte d'apparition est multifactoriel : les heureuses années de reconstruction d'après-guerre commencent doucement à atteindre leur limite, l'idéologie hippie perd de sa force et les adeptes du mouvement se rangent peu à peu dans la société conventionnelle, deux chocs pétroliers affaiblissent l'économie mondiale, les progrès technologiques sont très importants et pourtant peu accessibles aux moins bien nantis, la médecine connaît un essor particulier dans les techniques de greffes, fonctionnant de mieux en mieux et pour de plus en plus de parties du corps différentes... Tous ces progrès, ce contexte interrogent, attirent mais créent une certaine crainte également (Chaptal, Nawrocki & Zeid, 2020). Le mouvement punk naît quelque peu avant cette époque en réponse à une idéologie majoritaire (Boza, 2023). Le cyberpunk est quant à lui une réponse à la science-fiction estimée soit trop tournée vers les technologies futures sans en interroger les usages et en conservant les caractéristiques sociétales de l'époque, soit, qui ne tentait pas de faire évoluer le contexte technologique mais qui interrogeait l'évolution de la société. Ainsi, et pour résumer, les caractéristiques de l'apparition du genre cyberpunk sont à la fois une attirance et une crainte de la technologie et une réponse à la science-fiction, jugée trop manichéenne dans

ses choix : soit elle interroge la technologie soit la société mais jamais les deux ensemble (Chaptal et al., 2020).

Le mot « cyberpunk » est avant tout le titre d'une nouvelle de l'auteur Bruce Bethke écrite en 1980. Celui-ci voulait, selon ses propres mots, inventer un terme qui restitue à la fois l'idée d'une attitude punk et de la « haute technologie ». Le terme est resté, [...]. (Chaptal et al., 2020, p. 23).

Les mêmes auteurs (ibid.) définissent le cyberpunk comme étant :

[...] un genre de la science-fiction qui, dans un futur proche, *étudie l'impact de la technologie sur l'humanité*. Le plus souvent, ces technologies sont liées à l'informatique, la cybernétique, mais également à des progrès médicaux (notamment l'usage de drogues pour altérer la conscience) ou à la bio-ingénierie. [...] pour déterminer si une œuvre est cyberpunk [...] il faut l'examiner sous trois critères. *Est-ce une œuvre d'anticipation ? [...] Quel est le rapport entre la machine et l'humain ? Comment la technologie ou la science change-t-elle la vie de ce dernier ? Cette question doit être au centre de l'œuvre*. Enfin, comme le cyberpunk comprend aussi le mot « punk », *il faut que l'action nous place en marge de la société décrite ou au moins au niveau populaire de l'humanité, et non comme un héros providentiel ou le membre d'une classe dirigeante* chargé de résoudre un problème bien précis. (p. 23)

Cyberpunk 2077 correspond tout à fait à cette définition. C'est une œuvre d'anticipation, se déroulant en l'an 2077. La technologie est au cœur de l'œuvre. Premièrement dans les mécaniques de jeu, les modifications corporelles faisant partie du système d'amélioration de son personnage. Secondement dans l'intrigue : V, le personnage principal, est affublée d'une puce modifiant son propre corps. Elle acquit la capacité de voir et ressentir Johnny Silverhand, prisonnier de cette puce, dans une instance entre la vie et la mort. Enfin, V devient peu à peu connue comme mercenaire mais elle reste une abandonnée du système. Au cours d'une vidéo promotionnelle (YouTube, 2013), Mike Pondsmith, concepteur de l'univers de *Cyberpunk 2077* dit « Cyberpunk ne consiste pas à sauver l'humanité. Cela consiste à se sauver soi-même » [traduction libre]. C'est bien le propos du genre, parler d'un destin parmi tant d'autres, bien qu'il ne soit pas ordinaire, il est oubliable et ne concerne que le protagoniste de ce destin. Toutefois, le classement de *Cyberpunk 2077* dans les œuvres issues de la mouvance cyberpunk est objet de discussion. Chaptal et al. (2020) parlent de l'extinction du genre cyberpunk dans les années 1990, de même que Daer (2019b) qui énonce la complexité de classer les œuvres mais qui affirme également que les œuvres post-années 1980 sont d'une mouvance se réclamant « d'une culture et d'une attitude cyberpunk » sans en faire totalement partie. Daer (2019a) caractérise quant à lui le cyberpunk par « certains critères thématiques et esthétiques (ville monde, singularité technologique, transhumanisme, futur sombre, propos politique etc.) » plutôt que par son propos direct. Daer (2019a) parle d'une « saveur paradoxale » lorsqu'il évoque le genre. Les prototypes diégétiques avancés côtoient une vision du monde en plein chaos. Beaucoup confondent d'ailleurs le cyberpunk avec la dystopie. Dans le cyberpunk, le futur, il n'y a pas d'avenir autre que celui de suivre le mouvement, s'ancrer dans le système. Tous les autres sont voués à une disparition brutale ou douloureuse.

Si les œuvres cyberpunks ne voient dans l'avenir qu'une promesse du pire, elles laissent paradoxalement aux mouvements marginaux la possibilité de s'épanouir en contre-réaction. Comme dans le punk, cet épanouissement

passé souvent par la violence, l'aliénation aux drogues et/ou à la technologie via les mondes virtuels ou le transhumanisme artisanal en l'occurrence ; et la guerre pour la survie face à des forces anonymes et gigantesques qui les dépassent. Une part importante de la portée politique du genre est de mettre en scène des marginaux qui cherchent à survivre en empoignant les instruments même de leur déchéance pour se les réapproprier (hacking) jusqu'à questionner cette fameuse notion de « déchéance » : par rapport à quoi ? (Daer, 2019a).

De nouveau, l'on retrouve aisément les différents aspects du jeu *Cyberpunk 2077* dans ces mots. La technologie est omniprésente et est à la fois un objet de destruction et de salvation. V court après la vie mais va inexorablement vers la mort. L'instrument de sa survie est celui qui cause sa perte et la fait s'éteindre à petit feu...

Bien que le propos soit peu politisé de manière directe dans le jeu, certains de ces aspects pourraient pousser les plus sensibles au niveau politique à réfléchir sur les conditions de travail, de vie, sur l'organisation de la ville de Night City, sur la gestion des déchets (le joueur peut visiter une décharge immense à ciel ouvert dans un désert, juste à la sortie de la ville)...

Contenu du jeu

Cyberpunk 2077 se déroule dans la mégapole de Night City en 2077.



Figure 1: Aperçu du centre-ville de Night City (Benjamin, 2020)

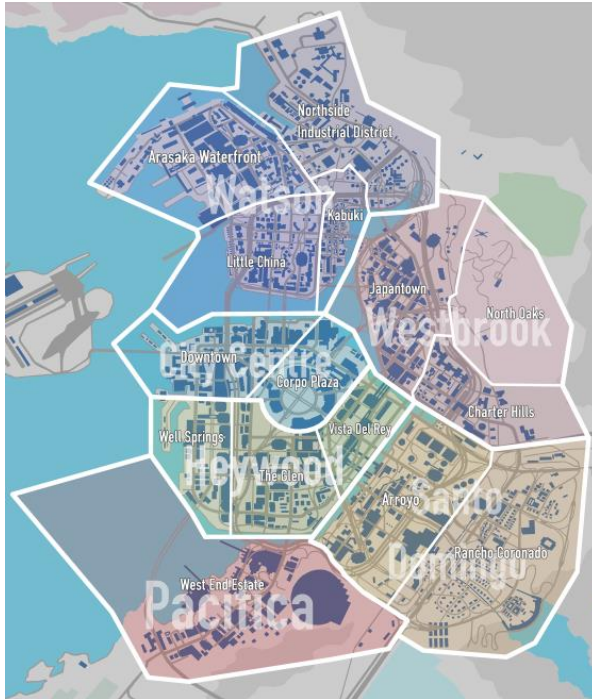


Figure 2 : Aperçu des différents quartiers de Night City (Benjamin, 2020)

La ville est divisée en plusieurs quartiers, dépeignant tous une ambiance bien différente les uns des autres. Chaque partie de la ville est sous l'hégémonie d'un gang. L'hypercentre est quant à lui réservé aux corporations, qui ont à la fois le contrôle de la ville mais également le contrôle de « tout ». Le quartier de Pacifica est totalement laissé à l'abandon par les autorités. Le gang local fait donc la loi comme il l'entend. Corpo Plaza, au centre de la ville est l'endroit le plus huppé, côtoyant quartiers pauvres et taudis dans ses alentours plus ou moins proches. L'univers dépeint un monde dans lequel de gigantesques entreprises ont peu à peu pris le contrôle du monde, créant une sorte de hiérarchie directement supérieure aux états et faisant régner leurs propres lois au sein même de la ville. L'artbook officiel de *Cyberpunk*

2077 (Batylda, 2020) parle d'une organisation sociétale dans laquelle la classe moyenne a totalement disparu. Les individus sont soit corpo, c'est-à-dire des employés des corporations, soit de classe inférieure, tentant tout pour survivre dans une ville aux multiples dangers. Les derniers mots du artbook sont à la fois éclairants et durs concernant la situation sociale des habitants de Night City :

La société moderne fonctionne sur un système de classes rigide. Oubliez le modèle à trois strates du bon vieux tournant du siècle : classe supérieure, moyenne et inférieure. Maintenant, il n'y a plus que deux classes : supérieure et inférieure, chacun subdivisée en trois catégories, dominante, intermédiaire et dominée. Bourdieu l'avait prédit avec pertinence. (Batylda, 2020, p. 198)

La technologie est très évoluée dans l'univers de *Cyberpunk 2077*. Par exemple, les individus ont accès à toutes sortes de modifications corporelles en se faisant « greffer » directement sur le corps de nouveaux membres ou des systèmes d'exploitation censés améliorer certaines performances. Nous revenons plus en détail sur les différents prototypes diégétiques mis en récit dans le chapitre suivant.

Au lancement du jeu, il est laissé à l'appréciation du joueur du genre, de l'apparence et de l'histoire (quelques lignes pour présenter l'équivalent d'une classe dans un jeu de rôle papier) de son avatar. En revanche, le nom du personnage n'est pas une option. Ainsi, tout joueur contrôle V, Vincent ou Valérie selon le genre choisi. Dans un souci de cohérence, nous choisirons d'utiliser un seul genre pour adjectiver V, et dans un souci de représentation, V sera de genre féminin.

L'histoire, le background, qui est à choisir influe très peu sur l'intrigue mais plutôt sur des choix de dialogues qui sont laissés au joueur durant sa partie. Ainsi, seules les

quelques premières minutes du jeu, servant d'introduction, font jouer des séquences totalement différentes d'un choix d'histoire à l'autre. V peut être « gosse des rues », « nomade » ou « corpo ». Ces trois origines convergent vers la même intrigue se déroulant au cœur de Night City. V est alors une jeune mercenaire prometteuse. Elle enchaîne les contrats avec beaucoup de réussite et est accompagnée de son acolyte Jacky... jusqu'au jour où le duo sera chargé de voler à la mégacorporation nommée Arasaka « la Relique », une petite disquette contenue dans une mallette. Jacky sera tué lors de cette mission et V devra s'insérer la puce électronique afin de protéger cette dernière, la mallette constituant un environnement sain pour la conserver et ayant malheureusement été détruite à la suite d'échange de tirs.

« La Relique » est en réalité une puce contenant la personnalité d'une personne, Johnny Silverhand. En se l'insérant, cette nouvelle conscience tente de tuer V, bien malgré elles. Johnny et V tenteront donc de trouver des réponses à cette technologie, alors inconnue pour eux, et surtout un moyen de retirer cette puce du système de V, ce qui est, de base, impossible sans la tuer. V aura la possibilité d'aider et de se faire aider par d'autres personnages avec lesquels des liens se créeront naturellement au fil de l'intrigue principale et des myriades d'arcs narratifs secondaires.

Technologies

Durant l'intrigue et dans l'univers du jeu vidéo, le joueur est mis face à différents prototypes diégétiques. L'un des plus importants est la possibilité de modifier son personnage avec toutes sortes d'implants, voire de tous nouveaux organes ou membres. Les implants sont directement au cœur du système de jeu, étant donné que ces modifications permettent au joueur de gagner en efficacité face aux ennemis. Aussi les individus peuvent s'insérer des puces directement dans le crâne. Certaines contiennent des améliorations, d'autres l'équivalent de systèmes d'exploitation, des programmes... Dans le même ordre d'idée, on pourrait également citer le fait d'avoir une interface directement implémentée à la vision ou le fait d'avoir accès à certaines modifications génétiques. Toutes ces améliorations corporelles sont disponibles chez les charcadocs de Night City. Ce sont des professionnels qui permettent ces améliorations mais lors de la quête principale, nous comprenons qu'ils apportent la possibilité de se soigner aux personnes qui n'ont pas les moyens d'avoir de bon matériel technologique ni d'assurance, le système étant entièrement privatisé. Créant, de fait, une critique du système de santé américain (Fox, 2021). Certaines quêtes secondaires permettent de comprendre que quelques charcadoc peu scrupuleux abusent de leur pouvoir pour réaliser des modifications sans le consentement des patients ou sont à la solde des gangs de la ville.



Figure 3 : Aperçu des modifications physiques possibles chez un charcudoc (jeuxvideo.com, 2020)

Ensuite, on retrouve les prototypes diégétiques qui tournent autour de l'intrigue principale. Le premier, et non des moindres, est l'existence de « la Relique » qui condamne V. Cette puce très particulière permet de conserver la personnalité d'un individu après que ce dernier eut subi « le tueur d'âme », une sorte de transfert de données d'un être humain à une machine, entraînant la mort de la victime. Arasaka, la corporation qui a développé ces technologies, conserve toutes les personnalités au sein d'un même endroit gardé secret et surveillé.

L'intelligence artificielle, par la suite IA, est également au cœur du jeu en faisant rencontrer à V différents types d'êtres ou de consciences numériques. Parfois très simplistes, parfois totalement autonomes. Quelques IA pourraient être des freins à l'aventure de V, d'autres l'aideront. De manière générale, l'IA est dépeinte de manière négative. Il est dit que certaines IA ont développé tellement d'intelligence et de capacités qu'elles seraient capables d'asservir l'humanité. L'existence d'un « mur noir », une protection du net mise en place par une corporation, permettrait à l'humanité de rester à l'abri d'attaques de telles entités. Toutefois, leur existence empêche la possibilité d'un nouvel internet global, le précédent ayant été détruit au début du 21^e siècle. Ainsi, seuls subsistent des réseaux locaux.

Lors d'une quête annexe, V est contactée par la femme du candidat à la mairie de Night City. Elle craint pour la sécurité de son mari. Ce dernier mandate V à la suite d'un cambriolage étrange. Rien n'a été volé. Le suspect a complètement disparu et bien qu'un coup de feu ait été tiré, aucune trace de la balle n'a été retrouvée. Les souvenirs des deux individus sont flous et le couple pense que leur garde a failli à les protéger. En réalité, les gardes de sécurité n'étaient pas au service du futur maire mais d'une entité inconnue qui, grâce au système de puce placée à l'intérieur du cerveau des deux personnages, manipule le candidat à la mairie. V est laissée impuissante dans cette histoire face à ce prototype diégétique et cette organisation supérieure inconnue.

Outre des technologies que le joueur approche peu dans l'intrigue comme des miroirs intelligents ou l'existence de voitures volantes et autres engins destinés au transport, une dernière technologie appelée « danse sensorielle » ou « DS » est mise plusieurs fois en scène. Elle permet à un individu de pouvoir vivre une scène au travers des yeux et sentiments d'un autre. La personne doit se munir d'une sorte de lecteur qui la plongera dans un état de transe afin de lire la puce contenant la scène. La DS permet alors de vivre cette dernière au travers d'une autre personne et de ressentir la même chose qu'elle. Les DS sont présentées comme le divertissement à la mode. Films, télé réalité mais aussi scènes violentes, crimes, pornographie, tout se lit via DS pour autant que les sensations soient fortes.

Campagne publicitaire

Cyberpunk 2077 a été annoncé en grande pompe et à plusieurs reprises (Koul, 2021). Dans un premier temps, *CD Projekt* annonce travailler sur un nouveau projet appelé *Cyberpunk* le 30 mai 2012. S'en suivent quelques mois durant lesquels des informations concernant l'avancée du développement du jeu furent disséminées dans quelques interviews et communiqués ainsi qu'un trailer, le 10 janvier 2013. Une période de 5 ans emboîte le pas à ces différentes annonces. Pourtant, durant cette phase, aucune information majeure ne sera donnée aux joueurs en ce qui concerne le jeu, seules quelques déclarations furent faites sur le fait que la phase de développement avance. Dans un second temps commence la campagne marketing à proprement parler. Le 10 juin 2018, lors de l'E3, un salon mondial du jeu vidéo, *CD Projekt* dévoile un nouveau trailer du jeu *Cyberpunk 2077*. Durant cette campagne, le jeu est reporté 3 fois. Initialement annoncé pour le 16 avril 2020, il ne sort que le 10 décembre 2020. Ces différents reports ont suscité l'attente et parfois la colère de certains joueurs, qui attendaient très impatiemment la sortie de ce jeu. Ce n'est pas le seul problème qu'a rencontré le studio de développement puisqu'ils ont été accusés de pratiquer le « crunch », une habitude dans l'industrie vidéoludique visant à augmenter le volume horaire des développeurs afin de terminer un jeu les quelques semaines précédant sa sortie officielle. Il est également reproché au studio d'avoir fait de nombreuses promesses non-tenues quant au contenu du jeu. En effet, *CD Projekt* a annoncé plusieurs fonctionnalités qui ne se retrouvent pas dans le produit final, ayant déclenché certains ressentiments négatifs auprès de leur communauté.

Enfin, le problème majeur rencontré par *CD Projekt* est que *Cyberpunk 2077* a beaucoup de soucis lorsqu'il sort... Les consoles *PlayStation* et *Xbox* de l'époque ont beaucoup de difficulté à faire tourner le jeu correctement de sorte qu'il y a énormément de bogues, de problèmes d'affichage, de surchauffe de la console, des temps de chargement interminables etc. Il est alors dit que *Cyberpunk 2077* est mal optimisé, pas fini, pas adapté aux consoles car les joueurs sur PC, certes rencontrent quelques bogues mineurs mais ne semblent pas souffrir de tels problèmes techniques. Depuis, le jeu a connu plusieurs mises à jour et améliorations de sorte qu'il est jouable sur toutes les consoles, ce qui n'était pas le cas à l'époque.

Pourquoi *Cyberpunk 2077* ?

Dans cette étude, nous avons choisi de nous intéresser au jeu vidéo et plus particulièrement à *Cyberpunk 2077* pour plusieurs raisons.

Outre notre intérêt certain pour le média « jeu vidéo », nous avons établi un lien pouvant s'avérer fort entre les récits de design fiction et le jeu vidéo. Notamment, Minvielle et

Wathelet (2017) insistent sur l'importance du caractère immersif des récits de design fiction et « sa capacité à rendre crédibles des changements futurs en mobilisant les ressources de l'imaginaire des œuvres de fiction » (p.70). L'immersion étant un concept très discuté dans les *game studies*, nous avons décidé de nous tourner vers le jeu vidéo pour cette raison. La notion même d'immersion sera discutée plus en détail dans le chapitre suivant. Les mêmes auteurs estiment que, selon l'objectif visé, le caractère visuel est extrêmement important dans la mise en place d'un récit de design fiction (Minvielle & Wathelet, 2017). Selon eux, le fait d'avoir une bonne visualisation de la technologie et son contexte favorise la matérialisation et la réflexion du spectateur (Minvielle, Hemez & Wathelet, 2019). Le jeu vidéo semble alors un média intéressant à étudier dans ce cadre.

Notre focus sur l'œuvre *Cyberpunk 2077* découle de notre intérêt personnel pour le jeu et des thématiques soulevées d'une part et de l'autre part, il répond parfaitement aux critères du récit de design fiction. L'univers du jeu est futuriste et met en scène plusieurs prototypes diégétiques dans ses nombreuses intrigues. La plupart des technologies ne sont pas fantasmées ou n'en donnent pas l'impression, elles donnent plutôt le sentiment d'être présentes pour une raison bien précise, correspondant de fait à la première posture à adopter pour identifier un récit de design fiction (Minvielle & Wathelet, 2017). Par exemple, les transports volants sont peu usités dans le jeu et uniquement utilisés par des personnes influentes ou le transport de prisonniers. On en déduit que la technologie existe pour une caste bien précise ou pour des objectifs sociétaux donnés, tout le monde n'y a pas accès parce que « c'est cool les voitures volantes ». *Cyberpunk 2077* offre un cadre que l'on pourrait nommer de dystopique bien que les définitions du genre cyberpunk soit elle-même suffisamment équivoques. Minvielle, Hemez et Wathelet (2019) parlent de cet intérêt en ces mots : « Les jeux vidéo, par leur volonté de réalisme, offrent une vision du futur radicale mais qui tente d'être réaliste, et donc pseudo-justifiée scientifiquement. » (p. 3). Dans *Cyberpunk 2077*, le futur est proche en termes de date mais lointain lorsque l'on s'attarde sur les prototypes diégétiques mis en récit. Toutefois, ils sont tout à fait réalistes aux yeux des spectateurs, permettant une matérialisation des pratiques sociales qui en découlent et éventuellement une réflexion autour de ce sujet. Ces aspects de réalisme lointain autant dans le récit que l'univers de *Cyberpunk 2077* correspondent une nouvelle fois à l'idée du design fiction d'être suffisamment proche pour que le futur soit envisageable pour les joueurs et à la fois suffisamment lointain pour permettre ces avancées technologiques.

Sans parler de l'œuvre directement, le genre cyberpunk est intimement lié au design fiction en mettant en scène des personnages issus de milieux modestes, défavorisés, des exclus..., dans un futur plus ou moins proche et réaliste, car le récit permet alors de cristalliser des questions d'ordre sociétal auxquelles n'importe qui pourrait être confronté pour peu qu'il vive la même situation. Le focus mis par le genre cyberpunk sur la relation entre l'humain et la technologie permet la création de prototypes diégétiques et ainsi de nous rapprocher d'un récit de design fiction. Toutefois, nous n'assimilons pas les deux termes, le cyberpunk adoptant une esthétique tout à fait particulière mais nous mettons en perspective le genre et le type de récit en leur trouvant une relation incroyablement étroite. Tout récit cyberpunk n'est pas design fiction et inversement mais dans le cas de *Cyberpunk 2077*, les deux peuvent être assimilables sur beaucoup d'aspects. Mike Pondsmith, concepteur du jeu de rôle *Cyberpunk* et du jeu vidéo dit lors de cette vidéo promotionnelle (Youtube, 2013) :

La partie la plus importante dans Cyberpunk [l'univers de son œuvre] n'est pas à propos de la technologie, c'est l'ambiance. [...] Cyberpunk, ce sont les interactions entre les individus et la technologie mais pas dans son aspect transhumaniste, dans lequel il s'agit de changer ou de s'améliorer. Il s'agit plutôt de la manière dont les gens utilisent les choses.

Il rajoute plus loin dans l'interview scénarisée (Youtube, 2013) que la composante visuelle est extrêmement importante dans son œuvre ainsi qu'« il s'agit du son, de l'ambiance, du mouvement ». Ces composantes sont également trouvées importantes par certains auteurs dans leurs recherches sur le design fiction, comme discuté précédemment, et l'idée du genre cyberpunk de Pondsmith se rapproche étrangement de la définition du design fiction que nous avons. Majoritairement, dans son approche du genre, non-centrée sur le transhumanisme par exemple, mais bien sur les pratiques en découlant ou encore sur l'importance d'une « ambiance », si chère aux chercheurs en design fiction qui estiment qu'elle participe au fait que les individus soient ancrés dans le récit.

Il est également très intéressant de voir quel rapport Pondsmith entretient avec la technologie. Dans une interview (Youtube, 2019) dans laquelle il répond aux questions d'internautes, il répond à la question suivante : « D'où tirez-vous votre inspiration quant aux cybertechnologies et leur développement ? » La réponse de Pondsmith est certes un peu longue mais elle nous éclaire sur sa façon d'aborder son récit et plus spécifiquement sur son envie de coller à une certaine réalité :

Je fais beaucoup de recherches. C'est marrant parce que je commence ma journée en lisée des tonnes de magazines, d'information en ligne, de livres scientifiques etc. Je suis toujours à la recherche de quelque chose qui est utilisable dans ce que nous concevons parce qu'une des choses les plus importantes pour nous est d'être certains que nous faisons des artefacts réalistes. [...] Chez Talsorian, nous avons même des personnes dont c'était l'unique travail, de faire des recherches. Nous avons des abonnements au Jane's Defence Weekly, au NSA Journal, ce genre de revues, de sortes que nous restions à jour.

Cette réponse est intéressante car le design fiction exige un prototype diégétique suffisamment réaliste pour qu'il puisse être envisagé par le public cible. Ici, Pondsmith, en s'inspirant de technologies existantes ou de recherches, montre que son œuvre se veut réaliste dans ce qu'elle propose et qu'elle pourrait donc tout à fait créer une réflexion autour de ses prototypes diégétiques. La science-fiction nourrit l'innovation et vice versa.

C'est également ce que démontre l'article de Bordallo López et Álvarez Casado (2023). Selon les auteurs, cette relation entre l'innovation, la recherche et la science-fiction n'est plus à démontrer. Ils disent notamment ceci :

Cyberpunk 2077 a non seulement captivé l'imagination des joueurs à travers le monde mais également créé des discussions entre universitaires, chercheurs et professionnels de l'industrie à propos de la possibilité d'un tel futur. Le jeu présente un point de vue nuancé de la technologie en explorant des thèmes tels que le handicap, le genre et la relation entre humains et machines. Ces thèmes soulèvent d'importantes questions

éthiques et sociales, illustrant le potentiel des jeux vidéo en tant qu'outil afin de stimuler le débat et d'influencer les futures avancées. (p. 1)

Ce qu'il en ressort se rapporte de nouveau typiquement au récit de design fiction. Selon les auteurs (Bordallo López & Álvarez Casado, 2023), l'immersion et l'interactivité inhérentes aux jeux vidéo permettent aux joueurs d'expérimenter le futur et les technologies leur permettant ainsi de démontrer « l'importance de la science-fiction et des jeux vidéo comme outils pour stimuler l'imagination et favoriser des discussions critiques à propos de l'orientation et des implications de technologies émergentes » (p. 9). Enfin, les auteurs affirment et démontrent au travers de leurs recherches que les différents prototypes diégétiques mis en récit par *Cyberpunk 2077* sont en développement, existent déjà mais sous d'autres formes ou sont des technologies moins évoluées. Ceci prouvant que nous sommes plongés dans une œuvre d'anticipation, certes, mais tout à fait réaliste, et donc, correspondant une fois de plus au critère du design fiction.

Bordallo López et Álvarez Casado (2023) confrontent les prototypes diégétiques et la réalité en regardant quelles sont les recherches correspondant le mieux aux technologies présentées dans le jeu. En revanche, ils ne mettent pas en perspective l'arrivée de ces technologies à l'aide d'exemples d'usages ou de pratiques inhérentes à ces dernières. Nous nous dirigeons dès lors vers l'article d'Alice Fox (2021) qui compare en partie le système de santé présenté dans *Cyberpunk 2077* et le système de santé américain. Dans le jeu vidéo, ce système est totalement privatisé. Les riches ont accès à un système très performant tandis que les plus démunis doivent se contenter de couverture d'assurance minimale voire de soins bon marché et douteux. Ils font alors face à divers problèmes tels que l'obsolescence de leurs implants et l'absence de médication nécessaire à ces implants (au risque de devenir complètement fous). Fox (2021) nous démontre avec brio que *Cyberpunk 2077* « amplifie beaucoup des problèmes actuels liés aux soins de santé aux États-Unis » (p. 594). Elle conclut en affirmant que « devenir cyborg ne résout pas, ne contourne pas ni ne transcende les vulnérabilités humaines. Cela en introduit de nouvelles et des différentes » (p. 595). En effet, en devenant cyborg, les joueurs constatent aisément pouvoir être exposés à des virus, au hacking ou encore au fait que les implants deviennent obsolètes, cristallisant tout un tas de choses autour d'une technologie introduite dans le récit. En plus de nous donner une nouvelle vision d'un aspect du jeu, cet article prouve également qu'il existe bien des discussions créées autour du jeu, de ses prototypes diégétiques ainsi que des usages et pratiques qui en découlent.

Toutes ces raisons font du jeu vidéo un média très intéressant à investiguer dans le cadre du design fiction, et de *Cyberpunk 2077*, une œuvre tout à fait à même d'insuffler une réflexion autour de ses prototypes diégétiques à ses joueurs.

De l'immersion à l'engagement ludique

Les notions d'immersion et d'engagement ludique sont particulièrement importantes dans notre travail. Le premier terme est revenu lors de nos lectures concernant le design fiction soit directement lorsque l'on parle de jeu vidéo (Minvielle et Wathelet, 2017), soit indirectement lorsque l'on parle du fait que le spectateur doive se sentir concerné, comme plongé dans une histoire qui lui parle (Bleecker, 2009) pour qu'elle puisse générer une réflexion chez l'individu. Toutefois, et après une revue de littérature, il nous semble compliqué d'adopter l'immersion comme modèle afin de nous aider à répondre à notre question de recherche tant le terme peut adopter de définitions différentes. L'engagement ludique représente quant à lui l'approche que nous avons choisie avec pour modèle d'analyse le modèle médial d'Olivier Caïra (2018).

Tantôt rapprochée de la notion de « flow », tantôt de « présence », voire totalement différenciée des notions précédemment citées, l'immersion est définie selon Mäyrä et Ermi (2011) comme étant une perte de conscience du réel en faveur du jeu. L'attention et la perception sont complètement allouées au jeu vidéo plutôt qu'au monde qui entoure le joueur. Pourtant, atteindre l'état d'immersion n'est ni le but d'un jeu ni l'offre d'être certain de s'amuser (Mäyrä & Ermi, 2011).

En 2004 déjà, l'immersion était sujette à débat, ainsi Brown et Cairns (2004) tentaient de donner une définition du concept et d'en établir plusieurs niveaux. Les deux auteurs interrogent des joueurs et déterminent que, lorsque ces derniers parlent d'immersion, c'est pour qualifier leur degré d'engagement dans le jeu. Ils déterminent trois degrés : (1) l'engagement du joueur en temps et en argent dans le jeu ; (2) l'absorption, qui est le fait de se sentir émotionnellement investi dans le jeu, et enfin (3) l'immersion totale, que les auteurs assimilent à la notion de présence, et qu'ils définissent comme étant un état d'investissement total d'attention dans le jeu. On pourrait, par exemple reprocher à cette approche une vision très restreinte du jeu vidéo. En effet, comment peut apparaître l'état d'absorption (et ensuite d'immersion totale) si l'on fait face à un jeu sans composante narrative ? Le simple travail bien fait des **game designers** serait-il suffisant pour donner envie à des joueurs de s'investir dans un jeu ?

Arsenault et Picard (2008) tentent également d'étoffer le concept en apportant leur vision et une définition qu'ils aimeraient ne plus voir changer. Leur définition est très proche de celle de Mäyrä et Ermi (2011) bien que celle-ci soit beaucoup plus compliquée à comprendre : « Un phénomène qui se produit lorsqu'une couche de données médiatisée est superposée à celle non-médiatisée avec une force et une étendue telles qu'elle empêche momentanément la perception de cette dernière. » (Arsenault & Picard, 2008, p. 2). De fait, l'immersion est de nouveau définie par ce sentiment d'être transporté ailleurs que dans le réel. Toutefois, dans cet article, le « fun » dont parlent Mäyrä et Ermi (2011), et semblant être la finalité du jeu alors que l'immersion ne l'est pas, est mis en lien avec l'immersion justement. C'est en effet ce phénomène qui rendrait l'expérience de jeu amusante. Arsenault et Picard (2008) tentent d'établir différentes dimensions au concept d'immersion avec l'introduction de trois degrés et de trois formes d'immersion. Les degrés sont (1) l'engagement, (2) l'absorption et (3) l'immersion totale, reprenant la hiérarchie de Brown et Cairns (2004). Les formes sont l'immersion (1) sensorielle, (2) fictionnelle et (3) systémique. L'une des critiques que l'on pourrait émettre à ce modèle est, notamment, d'attribuer à l'immersion sensorielle la définition suivante « tente d'accaparer les sens » (Arsenault & Picard, 2008, p.3). Or, la définition de l'immersion

elle-même renvoie au fait d'accaparer les sens et l'attention. D'autres formes d'immersion tentent d'émerger mais le terme en devient de plus en plus compliqué à utiliser tant les définitions sont nombreuses et différentes les unes des autres (Bonenfant & Philippette 2018 ; Duret, 2014 ; Holter, 2007). Les auteurs venant d'être cités décident d'adopter des approches différentes et de se diriger vers la notion d'engagement. Duret (2014) s'inspire du livre de Calleja, *In-game: From immersion to incorporation*, pour en ressortir différents cadres d'expériences ludiques desquels découlent certaines interprétations du comportement humain en fonction d'un cadre plutôt qu'un autre. Ils servent de points de vue.

Caïra (2018), quant à lui, préfère reprendre le modèle créé par Calleja afin de l'étoffer. En ressort le modèle d'engagement ludique ou modèle médial. Nous préférons laisser de côté la proposition de Duret tant elle est compliquée à comprendre pour des personnes non initiées et de fait, difficile à mettre en place lors d'entretiens ou de questionnaires. Nous préférons ainsi le modèle médial de Caïra (2018), tournant autour de ce qu'il nomme « l'engagement ludique ». Il définit ce dernier comme le simple fait de... jouer ! Mais il rajoute également qu'il se réfère à « une mobilisation socialement normée des participants d'une expérience, sous la forme de présence corporelle ou virtuelle, d'attention et de mémoire, de manifestation d'affects » (Caïra, 2018, p. 2). La différence entre les deux définitions permet à l'auteur de faire apparaître les notions de sous-engagement et de sur-engagement, représentant respectivement le fait que « l'un des participants enfonce l'un ou plusieurs des termes de ma définition par son défaut de présence, d'attention, de mémoire et/ou de mobilisation d'affects [...] [ou] au contraire par un excès de la mobilisation décrite » (Caïra, 2018, p. 2). Un exemple de sous-engagement dans un jeu vidéo serait de passer toutes les cinématiques et dialogues en rapport avec l'intrigue du jeu pour ne se concentrer que sur les phases jouables. À l'inverse, un sur-engagement pourrait être de chercher à atteindre le meilleur temps sur une phase de course contre-la-montre. Caïra explique ensuite qu'une autre approche de l'engagement ludique serait

[d'] y voir une pratique exclusive et focalisée, qui ne laisserait aucune part au retour réflexif. Sur ce second axe « engagement-réflexivité », on retrouve en filigrane l'idée d'une distanciation, puisque la réflexivité est présentée comme une prise de recul, qui devrait se manifester dans une temporalité distincte de celle du jeu (Caïra, 2018, p. 3)

Toutefois, l'auteur réfute cette approche, arguant que la réflexivité appartient à l'expérience globale de jeu, faisant ainsi de cet aspect une dimension à part entière de son modèle médial, présenté ci-dessous.

Le modèle MÉDIAL d'engagement ludique

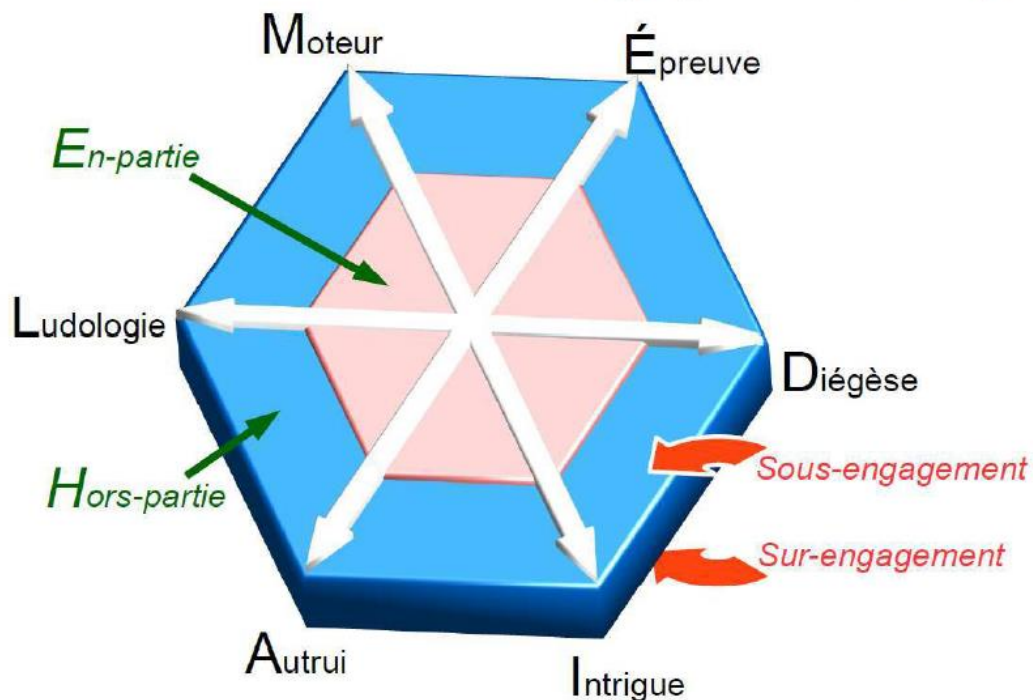


Figure 4 : modèle médial d'engagement ludique (Caïra, 2018, p. 8)

Chaque flèche représente une dimension de l'expérience ludique. L'avancée sur une de ces flèches représente l'engagement que le joueur prend sur cette dimension particulière sachant qu'un fort engagement sur une dimensions se fait, selon Caïra (2018), au détriment des autres dimensions. Bien-sûr, le jeu joue avec cet engagement en permanence et, au fur et à mesure qu'un joueur avance dans sa partie, les mécaniques de jeu permettent de solliciter différentes formes d'engagement.

Les dimensions du modèle médial sont les suivantes :

Moteur :

Cette première direction désigne l'intérêt porté au système de règles, à la « mécanique » logico-mathématique ou physique qui régit le jeu. [...] La volonté de comprendre le moteur peut être liée à un engagement fort dans la dimension suivante, celle de l'épreuve, mais ce n'est pas nécessairement le cas : on voit ainsi certains joueurs expérimentés tester des stratégies inédites, non dans l'optique de gagner, mais dans celle de « savoir si on peut aussi gagner comme ça ». De même, l'attrait des joueurs passionnés pour les extensions et variantes révèle une volonté de découvrir de nouvelles facettes du moteur, pas des manières de gagner plus sûrement. (Caïra, 2018, p. 8).

Nous pensons notamment aux phases d'apprentissage des jeux vidéo qui plongent généralement le joueur dans des explications sans lui fournir d'autres stimuli, par exemple

narratifs. Le joueur apprend les touches de base puis se voit enfin appelé vers d'autres dimensions ludiques. On peut noter que certains jeux de combat permettent d'avoir un adversaire sans réaction ainsi le joueur peut tenter de nouveaux combos. Ce genre de pratique peut indiquer un fort engagement dans cette dimension moteur mais a généralement pour but d'augmenter ses capacités afin d'être meilleur, se rapportant tant à la dimension moteur que la suivante, l'épreuve.

Épreuve : « on étudie dans cette direction la manière dont les joueurs mobilisent leurs moyens intellectuels et physiques pour tenter de gagner la partie ou, si le jeu n'explicite pas de conditions de victoire, de produire la meilleure performance possible. » (Caïra, 2018, p. 8-9). Dans le jeu vidéo, un engagement marqué dans cette dimension pourrait être de chercher les meilleures combinaisons de touches possibles, d'étudier comment rendre son personnage le plus efficace contre les ennemis en allant sur des forums, voir des vidéos qui expliquent où trouver tel artefact magique surpuissant, une arme dévastatrice etc. La pratique du **speedrun** s'inscrit totalement dans cette dimension, les « speedrunners » ayant pour objectif de finir le jeu le plus rapidement possible. Dans certaines branches de cette pratique, le système de jeu est même ignoré au profit de la vitesse d'atteinte de l'objectif.

Diégèse : la diégèse se rapporte au monde que crée le jeu, à l'univers de l'œuvre. On parle ici de l'adoption du vocabulaire du jeu, de l'attrait et de l'affect porté au monde même qui est développé et non à l'intrigue ou aux personnages. Dans le cadre du jeu vidéo, nous pensons que ce qui est lié aux sens de la vue et de l'ouïe peut jouer un grand rôle dans cet engagement. L'aspect visuel du jeu, son thème (futuriste, médiéval, contemporain, etc.), sa musique, ses bruitages... peuvent jouer sur l'affect porté à la diégèse et donc à l'engagement porté à cette dimension. Un fort engagement serait de se renseigner sur l'univers, aller lire des livres officiels, des wikis spécialisés...

Intrigue : cette dimension peut faire référence à deux types de récits vidéoludiques. Le premier est l'intrigue réellement développée, scénarisée par les développeurs du jeu. L'« histoire » du jeu en somme. Le second est d'ordre personnel et fait référence au récit que le joueur construit à la suite « d'événements intra-diégétiques liés par certaines relations causales » (Caïra, 2018, p. 9). Un engagement très marqué pourrait être de vouloir à tout prix savoir la suite de l'intrigue au détriment d'autres aspects du jeu qui ne pourraient pas être découverts une fois l'intrigue clôturée.

Autrui : la dimension fait référence aux interactions sociales que le joueur construit lors de son engagement ludique. Ces interactions peuvent être avec d'autres joueurs, dans une partie de jeu de société ou via des jeux en ligne, ou avec les personnages de fiction et avatars. L'attachement qui est créé avec certains personnages renvoie à cette dimension. Aussi, le fait d'avoir des conversations avec des amis, sur des forums sur un jeu fait partie intégrante de l'engagement du joueur envers le jeu dont il est question. Ainsi, trainer sur des forums pour prodiguer des conseils aux jeunes joueurs inexpérimentés fait preuve d'un grand engagement dans cette dimension.

Ludologie : c'est un apport de Caïra par rapport au modèle initial de Calleja. Il résume la dimension en ces mots :

[...] les joueurs passionnés développent une pensée réflexive et de plus en plus érudite. Cette nouvelle direction s'intègre à la pensée multidirectionnelle promue par Calleja, puisque le discours ludologique en

cours de partie traduit bien la forte implication du joueur, mais peut facilement contrecarrer les autres formes de l'engagement. La réflexivité ne s'arrête pas à ces clins d'œil : elle inclut de plus en plus de remarques sur les parentés entre mécanismes ou entre thèmes, sur les choix éditoriaux, sur les logiques économiques ou sur les grandes « écoles » de développement de jeux. De grands débats entre joueurs, notamment sur la légitimité du financement participatif, sur l'addiction au jeu ou sur l'existence de traditions nationales de game design, ont contribué à diffuser cette culture réflexive, et de plus en plus d'organismes de conventions inscrivent des cycles de conférences à leur programme. (Caïra, 2018, p.9-10).

Cette réflexion et cet aspect critique sont au cœur de ce travail, d'une part car le design fiction induit une réflexion autour du prototype diégétique et d'autre part car la sortie de *Cyberpunk 2077* n'a pas été un long fleuve tranquille comme nous l'avons vu précédemment.

En-partie/hors-partie : l'engagement en-partie se définit par ce qui est vécu lors d'une partie de jeu tandis que l'engagement hors-partie est relatif à tout ce qui est fait en dehors du jeu mais toujours en rapport avec celui-ci. Pour le jeu vidéo, il pourrait s'agir de rechercher des informations sur des forums, lire des livres en rapport avec l'intrigue mais qui vont plus loin que celle développée dans le jeu...

Problématique

Nous avons expliqué quel était notre objet de recherche, *Cyberpunk 2077*, ainsi que son lien avec le récit de design fiction et pourquoi nous avons préféré parler d'engagement ludique au lieu d'immersion. Ayant toutes ces cartes en main, nous pouvons maintenant articuler les différentes notions en un tout cohérent et autour d'une problématique.

Nous sommes convaincus que le jeu vidéo peut avoir un fort caractère réflexif dans le cadre d'un récit de design fiction et nous aimerions savoir comment le jeu vidéo peut, via les différentes dimensions de l'engagement ludique, conduire à la réflexivité autour du prototype diégétique mis en récit.

Nous émettons plusieurs hypothèses en rapport avec cette affirmation.

En tout premier lieu, nous pensons que la dimension diégétique est celle la plus à même de pouvoir générer une réflexion sur le prototype diégétique. Le récit de design fiction suppose l'introduction d'une diégèse futuriste, du fait de la mise en place d'un prototype, d'une technologie inédite faisant partie de ce nouvel univers. S'inscrivent dès lors toutes sortes de pratique dont les individus faisant partie de la diégèse vont devoir s'accommoder. Ces pratiques font généralement partie de la diégèse et non directement de l'intrigue. C'est pourquoi nous pensons que les joueurs attentifs à cette dimension ludique seront les plus à même de pouvoir générer une réflexion sur les prototypes diégétiques, étant donné qu'ils auront été de fins observateurs des pratiques cristallisées par l'univers du jeu.

Notre seconde hypothèse s'articule autour de l'intrigue du jeu et, de cette manière, est en lien avec une partie de la dimension autrui. Concernant cette dernière dimension, nous faisons une distinction entre les interactions du joueur avec les personnages du jeu et

celles avec d'autres êtres humains. L'interactivité est au centre du jeu vidéo et particulièrement dans *Cyberpunk 2077*. Tout au long des intrigues principale et secondaires, le joueur a la possibilité de faire des choix de dialogues. Ceux-ci lui permettent de connaître certaines variations dans l'intrigue bien qu'il existe un tronc commun à tous les récits développés. Le jeu possède une grosse composante narrative et donc, le joueur interagit beaucoup avec tous les personnages du jeu et voit également défiler devant ses yeux une intrigue que nous estimons suffisamment longue pour ressentir un attachement à divers personnages. Nous pensons que cet attachement, couplé à l'intrigue, permet aux joueurs de se sentir plus proches des problématiques liées aux personnages dont certains se débattent avec des prototypes diégétiques. Ainsi, ce sentiment d'empathie finit par créer une remise en question de ce que le personnage vit, et donc, une réflexion.

Enfin, nous pensons que la dimension autrui, dans notre deuxième acceptation, celle des interactions sociales avec d'autres êtres humains, est également cruciale lorsqu'il s'agit de développer une réflexion. C'est directement en lien avec le terme « *conversation pieces* » de Bleecker (2009, p.6). Le fait de parler d'un sujet ensemble, de confronter des points de vue permet d'avoir un échange, oblige à réfléchir, ce que le joueur ne ferait peut-être pas, ou beaucoup moins, s'il était seul face à ses propres interrogations.

Chapitre 2 : Partie pratique

Méthodologie

Dans un premier temps, nous nous sommes intéressés à la façon dont les récits de design fiction étaient construits, avec un focus sur les jeux vidéo. Suite à une réflexion commune et notre propre expérience avec les jeux qui avaient été choisis pour cette recherche, nous avons plutôt décidé de nous intéresser au caractère réflexif d'une œuvre en particulier, *Cyberpunk 2077*. Ce choix dépend de plusieurs facteurs. Le premier, et celui qui a été déterminant puisqu'il a frayé un chemin vers nos questions de recherche, est notre propre expérience de joueurs. Nous avons énormément apprécié notre expérience ludique vécue sur *Cyberpunk 2077* et avons pu expérimenter l'aspect réflexif ressortant des théories du design fiction. Le second facteur est externe aux chercheurs et intrinsèque au jeu mais nous en avons déjà discuté lorsque nous parlions des raisons qui nous avaient poussés à croire que *Cyberpunk 2077* était un excellent sujet d'étude afin de déterminer si l'aspect réflexif du design fiction pouvait être stimulé par le jeu vidéo.

Nous nous sommes demandés comment faire ressortir cet aspect réflexif de l'expérience du joueur. Il pourrait y avoir plusieurs façons d'y parvenir mais nous avons décidé d'utiliser des entretiens semi-directifs. La raison est que nous pensons que mettre des mots sur l'expérience de jeu est facilitée par la prise de parole et qu'un questionnaire par exemple, aussi complet soit-il, ne peut faire ressortir tout ce qu'a ressenti une personne lors de son expérience de jeu. Nous pensons que chacun a sa propre vision du jeu, de l'amusement, de ce qu'il l'intéresse lorsqu'il joue et donc, s'en tenir à des questions formatées ne peut retranscrire toutes les nuances qui peuvent être apportées par la parole et par l'échange qui en découle.

Nous avons construit notre guide d'entretien sur base du modèle médial (Caïra, 2018) et suite à des recherches que nous estimions infructueuses sur la possibilité d'utiliser le concept d'immersion, dû à ses trop nombreuses acceptions. Ce modèle permet de prendre en compte un grand nombre des composantes du jeu et de les catégoriser en dimensions. Les questions posées par Maldonado (2023) dans le cadre de ses entretiens concernant l'engagement narratif ont été très inspirantes dans la construction de nos propres questions. Nous avons tenté d'en conserver une certaine ligne directrice. Notre guide d'entretien final, présenté ci-dessous a été décliné en chapitres en nous basant sur les dimensions du modèle médial d'engagement ludique de Caïra (2018). Cette variété de dimensions permet à l'individu de pouvoir exprimer ce qu'il a réellement vécu lors de son expérience de jeu et nous permet, en interprétant par la suite leur réponse, de comprendre quels sont les aspects du jeu qui ont favorisé l'aspect réflexif permis par le récit de design fiction.

Les premières questions sont celles d'ordre personnel afin d'avoir une idée des profils démographiques et socio-professionnels des personnes interviewées. Nous avons également posé des questions sur leurs habitudes de joueurs et joueuses afin d'avoir une idée de leurs types de jeux vidéo et de ce qu'ils apprécient généralement dans leurs expériences. S'en sont suivies les questions propres à l'expérience globale générée autour de *Cyberpunk 2077*. Tout d'abord, nous avons cherché à savoir quand ils avaient joué et quelle avait été leur expérience générale. Nous avons également cherché à savoir s'ils avaient développé une certaine réflexion autour d'une technologie, d'un prototype diégétique à ce moment de l'entretien. Une section intermédiaire nous a servi d'aide-

mémoire afin de pouvoir rebondir plus facilement si un prototype diégétique auquel nous ne nous attendions pas était ressorti de la discussion. C'était un moyen pour nous de ne pas nous sentir désarçonnés et ainsi pouvoir conserver le plus de neutralité possible lorsque nous réagissions aux répondants. Ensuite, nous avons tenté de plonger plus profondément dans l'expérience de jeu en explorant toutes les dimensions et en tentant de comprendre laquelle avait été la plus prégnante, celle qui l'avait été le moins... Pour chaque dimension du modèle médial, nous avons posé des questions en rapport avec l'expérience en-partie et hors-partie, ainsi qu'essayé d'identifier des traces de sous- ou de sur-engagement. Outre la construction de notre guide sur base des dimensions du modèle médial (Caïra, 2018), nous avons choisi d'établir certaines questions en fonction de nos hypothèses. Par exemple, lorsque nous demandons en quoi la ville aurait pu marquer les joueurs, nous pensons à notre hypothèse sur la diégèse et les différents récits qui sont construits tout autour. Des éléments technologiques auraient pu être marquants pour certains joueurs grâce à la mise en contexte de l'univers. De même quand nous tentons de savoir si les joueurs ont éprouvé un attachement à certains personnages ou s'ils ont discuté du jeu avec des amis, des connaissances ou sur des forums.

Habitudes de joueur	1. Vous jouez aux jeux vidéo ? A quelle fréquence ? 2. Sur quel(s) support(s) ? 3. À quel type(s) de jeu(x) jouez-vous habituellement ? 4. Quels sont vos jeux préférés et pourquoi ?
Cyberpunk 2077	1. Avez-vous joué à Cyberpunk 2077 ? 2. Sur quel support ? 3. Quand ? 4. Pensez-vous que cela aurait pu avoir une incidence sur votre expérience de joueur.se ? 5. Qu'avez-vous globalement pensé du jeu? 6. Le jeu a-t-il développé chez vous une réflexion autour d'un thème particulier ? Si oui, lequel, lesquels éventuellement ? 7. Creuser sur les technologies ? 8. Quel est l'élément qui vous a le plus aidé à construire ou avoir cette réflexion ?

Techs du jeu (Aide-mémoire)	<i>Implants</i>	<i>Améliorations capacités physiques</i>	<i>Modifications code génétique</i>	<i>Interface numérique via l'œil/cerveau</i>	<i>Danses virtuelles</i>
	<i>Tueur d'âmes et jumeau numérique</i>	<i>IA Mur noir, conscience, décisions (Delamain)</i>	<i>Transfert argent et données immédiat via cerveau</i>	<i>Véhicules autonomes</i>	

Les dimensions ludiques

Moteur

1. Avez-vous apprécié la prise en main du jeu ? Ses mécaniques de jeu vous ont-elles semblé naturelles après la période de prise en main ?
2. Quelle approche du jeu avez-vous adopté (tech, CAC, discrétion, armes lourdes...) ? En avez-vous essayé d'autres ? Pour quelle(s) raison(s) ?

Épreuve

1. Dans quel niveau de difficulté avez-vous joué ? Pourquoi ?
2. Estimez-vous que le jeu a exercé une certaine résistance contre vous ?
3. Vous êtes-vous entraîné d'une manière ou d'une autre dans le jeu pour être plus efficace contre vos ennemis ?
4. Avez-vous étudié une manière de jouer plus efficace via l'arbre de compétence ou les armes par exemple ?

Diégèse

1. Quelle est votre expérience avec la ville de Night City et ses alentours ? Qu'en avez-vous pensé ?

2. Vous a-t-elle marqué ? Comment ? Pourquoi ?
3. Avez-vous joué à l'extension Phantom Liberty ? Pourquoi ?
4. Avez-vous cherché à en savoir plus sur l'univers de cyberpunk ?
5. Sur le genre culturel ?
6. Avez-vous regardé la série Netflix ? Joué à l'extension ? Lu des BD ? Joué au JDR papier ?

Intrigue

1. L'histoire principale du jeu vous a-t-elle intéressé ?
2. Et les quêtes annexes ?
3. Qu'en avez-vous pensé ? A quel point vous y êtes-vous investi ?
4. Y a-t-il un arc narratif qui vous a particulièrement marqué ? Si oui, pourquoi ? Comment ?

Autrui

1. Avez-vous discuté du jeu d'une manière ou d'une autre avec une ou plusieurs autre(s) personne(s) ?
2. Ces discussions vous ont-elles apporté un regard nouveau sur votre expérience de jeu ?
3. Avez-vous établi un lien entre vous et un ou des personnage(s) du jeu ? Un affect particulier ? Qu'en avez-vous retiré dans votre expérience de joueur ?
4. Cette relation vous a-t-elle permise de vous sentir plus concerné avec les thèmes abordés par/via ce personnage ?

Ludologie

1. Les événements entourant la sortie (bogues, crunch, hack...) vous ont-ils donné une perception du jeu différente que s'il ne s'était rien passé ?

En-partie/Hors-partie

1. Jouiez-vous au jeu de rôle avant de jouer au jeu vidéo ?
2. Aviez-vous des intérêts dans le genre cyberpunk avant de jouer ?
3. Avez-vous suivi la campagne publicitaire du jeu ? Etiez-vous enthousiaste à l'idée de jouer au jeu ?

Sous- ou sur- engagement ? Design fiction ?

1. Avez-vous le sentiment d'avoir tellement été pris par le jeu ou un de ses aspects que ses thématiques vous ont échappées ?
2. Trouvez-vous vous être beaucoup engagé dans le jeu, dans l'univers Cyberpunk 2077 ?

Clôture de l'entretien

Avez-vous quelque chose à ajouter sur votre expérience ? Sur l'intérêt que vous avez porté au jeu ?

Pour trouver des volontaires, nous avons posté un message sur notre profil Facebook et avons demandé à nos proches de partager. Le message est le suivant :

Bonjour à toutes et tous !

Dans le cadre d'un travail universitaire, je recherche des personnes ayant joué au jeu vidéo Cyberpunk 2077 dans le but de leur faire passer un entretien et d'étudier leur réception du jeu.

Cet entretien durera entre 20 minutes et 1h30 MAX, dès maintenant ou jusque fin avril, en présentiel ou à distance via Teams. La discussion sera enregistrée mais retranscrite de façon anonyme pour le travail.

Il est exigé, pour des raisons de facilités administratives, d'avoir au moins 18 ans.

Merci à ceux qui répondent ou qui partagent.

Onze personnes ont répondu à notre demande. Deux ont été soumises à un entretien-test avec une première de notre guide d'entretien (Annexe 10, p. 66). Les neuf autres font partie des résultats dont nous discuterons ensuite.

Les entretiens-tests nous ont permis de reformuler certaines de nos questions, d'en ajouter d'autres et de nous familiariser avec notre guide ainsi qu'avec l'exercice de l'entretien en lui-même. Ces tests nous ont aidés à mieux rebondir sur certaines remarques dans les entretiens suivants ainsi que d'avoir une idée de comment les entretiens se dérouleraient. Lors de ces tests, nous avons demandé un retour des participants une fois que nous avons terminé de poser nos questions. Ces deux retours ont été d'une aide précieuse dans notre propre réflexion. Nous avons également décidé d'inclure dans notre guide un aide-mémoire des prototypes diégétiques mis en récit dans *Cyberpunk 2077*, et ce, afin de ne pas sembler perdu si l'un de nos participants avait été marqué par une technologie plus discrète que d'autres. Nous nous sommes également rendu compte que notre question « Le jeu a-t-il développé chez vous une réflexion autour des différentes technologies qui sont présentes dans le jeu ? » n'était pas appropriée. En effet, le design fiction cristallise tout un contexte autour des prototypes diégétiques. Ce n'est pas fatalement la technologie en elle-même qui est interrogée mais ce peut aussi en être les usages et pratiques. C'est pourquoi nous avons choisi le mot « thème » dans notre nouvelle question : « Le jeu a-t-il développé chez vous une réflexion autour d'un thème particulier ? ». Ensuite, nous pouvions tenter de creuser du côté des prototypes diégétiques mis en récit pour savoir s'ils avaient exercé une influence sur l'aspect réflexif que pouvait générer le jeu.

Nous avons décidé de vous présenter nos données sous forme de récit d'expérience. Le lecteur a ainsi une vue d'ensemble de l'expérience ludique qu'a pu vivre chaque participant aux entretiens. Lorsque nous présentons des parties spécifiques de l'expérience ludique, nous les rattachons systématiquement à l'une des dimensions du modèle médial. Ces liens établis entre les verbatims et les dimensions nous permettent ensuite de construire une vue d'ensemble des dimensions et en quoi elles ont contribué ou non à la mise en place d'une réflexion chez le joueur dans le cadre d'un récit de design fiction développé dans un jeu vidéo.

Analyse des données

Dans cette partie, nous présentons les résultats obtenus et les analysons pour définir, in fine, si nos hypothèses peuvent être infirmées ou affirmées. Pour rappel, nos trois hypothèses reposent sur les dimensions suivantes : (1) la diégèse, (2) l'intrigue couplée à autrui – comprendre les personnages du jeu – et enfin (3) autrui dans sa composante sociale avec d'autres êtres humains. Nous pensons que, chacune à sa manière, ces trois dimensions sont les principales pouvant générer une réflexion autour des prototypes diégétiques du récit de design fiction appliqué au jeu vidéo.

L'interprétation des verbatims est réalisée grâce aux différentes théories mobilisées dans notre cadre théorique ; le design fiction et l'engagement ludique au travers du modèle médial (Caïra, 2018). Chaque entretien est décrit de manière ininterrompue afin de donner au lecteur une bonne vue d'ensemble de l'engagement observé dans les dimensions ludiques. Nous lierons ensuite les différents discours ensemble afin d'avoir une vision globale de l'expérience des différentes personnes interrogées dans le cadre de notre recherche.

Neuf personnes ont répondu à nos questions. Les noms qui sont utilisés par la suite dans ce travail proviennent de personnages du jeu *Cyberpunk 2077*. Nous avons laissé les joueurs et la joueuse choisir comme pseudonyme le nom d'un personnage qu'ils avaient

particulièrement apprécié lors de leur aventure, et ce, afin de leur garantir un total anonymat.

Parmi ces neuf personnes, huit sont de genre masculin. Une seule est de genre féminin. Leur âge s'étale entre vingt-deux ans, pour le plus bas, et quarante-neuf ans. Une seule personne est trentenaire, avec trente-cinq ans. Une seule est quarantenaire. Toutes les autres sont dans la vingtaine. La moyenne d'âge est de vingt-neuf ans. Six personnes sont employées, dont une travaille dans le domaine de la formation et utilise le jeu vidéo comme outil d'apprentissage. Une personne travaille comme indépendante et a suivi une formation dans le game design. Une autre travaille dans ce domaine en tant qu'indépendante complémentaire et est chercheuse d'emploi. Enfin, un seul de nos participant est étudiant. Cinq personnes vivent à Mons. Une à Tournai, une à Nivelles, une à Montigny-le-Tilleul et enfin une en Bretagne à Brandivy. Six ont vécu leur expérience de jeu sur PC, une sur *PlayStation 4* et deux autres sur *PlayStation 5*. Excepté un sujet, les autres sont de grands consommateurs de jeu vidéo avec des sessions quasiment quotidiennes pour la plupart et s'étalant entre une et trois heures par jour. Le sujet qui n'est pas concerné par ces habitudes de jeu, alterne ponctuellement entre périodes durant laquelle il joue régulièrement, presque tous les jours et d'autres périodes pas du tout.

Entretien n°1

Nom	Âge	Genre	Lieu d'habitation	Situation professionnelle
Vincent	22	M	Mons	Étudiant

Vincent est un joueur régulier. Il joue au moins une fois par jour aux jeux vidéo. Son sentiment envers *Cyberpunk 2077* était très bon. Toutefois, il est intéressant de noter qu'il a fait le jeu deux fois. Une première fois à sa sortie et sur *Playstation 4* et ensuite sur PC lorsque les grosses mises à jour sont sorties. Vincent a suivi toute la campagne marketing et était très enthousiaste à jouer au jeu dès sa sortie. Sur sa toute première expérience, il dit :

Enfin, je trouvais que c'était vraiment pas terrible quoi [en parlant du gameplay]. Et les quêtes annexes, j'ai dû en faire quelques-unes mais voilà, j'ai vite fait l'histoire parce que j'ai vraiment bien aimé mais sinon le reste je me suis pas attardé. C'était assez vite énervant je veux dire.
(Annexe 1, p. 2)

Sur base de ce qu'il a vu sur les réseaux sociaux, il décide de l'acheter sur une nouvelle plateforme et de laisser une seconde chance au jeu. « *j'arrivais bien à le faire tourner quoi* » (Annexe 1, p.2), ce qui fait comprendre que les différents problèmes techniques rencontrés lors de sa première expérience de jeu avaient été suffisamment ennuyeux pour rendre son expérience plutôt décevante. L'influence qu'ont pu avoir les autres, via les réseaux sociaux, dénote un certain intérêt pour la dimension autrui du modèle médial. Le second aspect qui l'a poussé à donner une seconde chance au jeu et donc à se réengager dedans, c'est l'amélioration technique qu'il a subie. Il dit à ce propos :

ça tournait bien et j'arrivais à prendre du plaisir quoi à regarder. Et puis, ce que j'ai vraiment pris beaucoup de plaisir, c'est voilà en voyant waouh l'amélioration qu'il a eu ça, ça m'a donné un coup de boost quoi à le faire. (Annexe 1, p. 2)

Cela met en lien la dimension ludologique dans le fait qu'il a apprécié que le studio de développement s'occupe, selon lui, aussi bien de remettre leur jeu en état. Il a spécialement été sensible à cet aspect. On peut également noter qu'il connaît personnellement des personnes qui ne souhaitent toujours pas jouer à *Cyberpunk 2077*, pensant que le jeu est mauvais et qu'il présente toujours des problèmes techniques, et ce, même après les mises à jour.

Il a bien aimé le jeu de manière générale et a surtout apprécié l'intrigue. Il n'a pas semblé engagé envers les dimensions moteur et d'épreuve. Il n'a pas exploré beaucoup de manières différentes de jouer et n'a pas recherché la difficulté dans son expérience de jeu. En ce qui concerne la diégèse, il a été très impressionné par la ville lors de la découverte du jeu et ce, pendant une dizaine d'heures. Ensuite, il dit s'être habitué à l'ambiance, à l'impression de grandeur que lui avait laissée la ville lors de ses premiers pas dans l'expérience ludique. Pour revenir sur la dimension autrui, c'est la seconde qui l'a beaucoup marquée dans son expérience. Nous avons déjà évoqué son engagement dans cette dimension hors-partie mais il s'y est également plongé en-partie. Il s'est en effet beaucoup attaché aux personnages et les a tous trouvés très attachants.

Sur l'aspect réflexif que l'œuvre aurait pu développer chez lui, il nous fait part avoir ressenti une augmentation de sa motivation. Il a été sensible au fait que le personnage commence à un échelon très bas de la société et qu'il puisse gravir, au fur et à mesure de son avancée dans l'intrigue, des échelons de la société. Au niveau des prototypes diégétiques mis en récit, Vincent a été touché par les questions relatives au transhumanisme. Il dit à ce propos :

la première fois que j'étais arrivé j'ai dit « Oh c'est vraiment intéressant à faire ». Déjà pour le jeu quoi. Mais ça fait réfléchir aussi que peut-être qu'un jour il y aura des trucs du genre (Annexe 1, p. 3)

Il trouve le transhumanisme intéressant dans le but d'améliorer les performances humaines.

Entretien n°2

Nom	Âge	Genre	Lieu d'habitation	Situation professionnelle
Johnny	24	M	Mons	Employé

Johnny est un joueur régulier et présente un intérêt certain pour les jeux ayant une grosse composante narrative. Il nous dit jouer entre deux et trois heures par jour. Il a suivi la campagne publicitaire et était enthousiaste à l'idée de découvrir le jeu. Lors de l'entretien, lorsque nous lui demandons quand il y a joué et sur quel support, il nous demande si nous sommes au courant du scandale qu'il y a eu à la sortie. À propos de *Cyberpunk 2077*, il dit :

Je l'avais précommandé sur Xbox One. [...] C'était injouable... donc je me suis fait rembourser. Puis je l'ai pris sur PS4 Pro, c'était aussi injouable. Donc là j'ai attendu d'avoir la Xbox Serie S. J'y ai un peu joué mais j'ai vite abandonné. Puis quand j'ai acheté un bon PC, un pote m'a vraiment chauffé pour y jouer et j'ai fini par le racheter. Et là, je l'ai vraiment bien poncé. J'ai accroché quoi. [...] . Les graphismes sont dingues donc là l'immersion est vraiment bonne, j'avais pas envie d'arrêter de jouer. (Annexe 2, p. 7)

Sur l'intérêt majeur porté au jeu, il donne l'intrigue et dit :

bah c'est une claque hein. Les graphismes, c'est une claque. Puis l'histoire et les personnages sont tellement bien écrits. On sent que c'est un jeu qu'il faut jouer pour sa campagne quoi. Une fois que c'est fini, on a rien d'autre à faire que de rouler dans la ville donc bon, je trouve ça vite ennuyant.
(Annexe 2, p. 7)

Vincent n'a pas recherché la difficulté et a même trouvé le jeu « assez facile » (Annexe 2, p. 8). Comme raison, il dit préférer se concentrer sur l'intrigue que sur la dimension épreuve. Il présente un intérêt dans la dimension moteur en tenant différentes approches dans ce que le jeu propose et dit avoir apprécié le gameplay.

Lorsque nous lui demandons de nous parler de son expérience avec la ville de Night City, il dit :

J'aimais vraiment bien ouais. Surtout un truc au tout début du jeu, des PNJ se suicidaient en sautant du haut des toits parfois. Je sais pas si c'était un bogue ou quoi mais y a plus du tout. La ville elle est immense, avec des grands quartiers très différents, ça bouge, ça vit. Même maintenant il y a des guerres de gangs, le rendu des couleurs, l'esthétique... des fois je restais juste comme ça sans rien faire et je regardais ce qui se passait autour de moi pour voir jusqu'où ils avaient poussé la chose. L'univers que ce soit en journée ou en soirée est fou même si y a rien à faire après la campagne. Les développeurs ont fait un sacré bon boulot pour l'immersion quoi. (Annexe 2, p. 8)

La diégèse a ainsi beaucoup marqué Johnny de sorte qu'il y réfère un sentiment d'immersion jusqu'à ne rien faire pour pouvoir contempler ce qui se passe autour de son avatar. Il s'est également beaucoup attaché aux personnages. Il dit avoir eu beaucoup de discussions autour du jeu, son intrigue et son développement. En dehors de ces discussions, nous n'avons pas soulevé d'engagement hors-partie de sa part. Afin de continuer son expérience de jeu, Johnny a acheté du contenu supplémentaire, démontrant ainsi un engagement fort.

En ce qui concerne l'aspect réflexif, nous dirions que Johnny a davantage été touché par l'aspect socio-économique de l'univers de *Cyberpunk 2077* que par ses prototypes diégétiques. Il dit :

on voit que les corpos ont creusé un fossé dans les richesses. Je sais même pas s'il y a une classe moyenne dans le jeu... on voit vraiment tout ça. La surconsommation, les pubs constantes. Quand on sort de la ville, il y a une décharge immense à ciel ouvert, on voit ça on se dit que ouais... ça fait un peu réfléchir. Ça m'a pas vraiment choqué mais si on continue la surconsommation comme on fait, beh peut-être que le monde ressemblera à ça malheureusement. Mais euh niveau ambiance c'était top quoi.
(Annexe 2, p. 8)

Il est intéressant de noter que Johnny trouve qu'il n'y a pas de classe moyenne, ou tout du moins qu'il se pose la question, car c'est l'une des caractéristiques des univers cyberpunk. Nous notons également que, bien que cette situation ait développé une réflexion chez lui, il trouve que l'ambiance que cela génère dans le jeu est top. Au niveau

technologique, il trouve que le fait d'avoir une puce dans le crâne serait inquiétant car l'informatique peut se faire pirater, et donc, cela ouvrirait une porte directe sur une technologie dans le cerveau des êtres humains. Il dit toutefois ne pas avoir pris les prototypes diégétiques mis en récit au sérieux. Selon lui :

« le monde n'est pas prêt à se lancer dans de telles technologies donc c'est cool pour jouer mais voilà c'est tout. (Annexe 2, p. 8) »

Entretien n°3

Nom	Âge	Genre	Lieu d'habitation	Situation professionnelle
Jacky	25	M	Mons	Employé

Jacky est un joueur régulier et joue environ une heure par jour aux jeux vidéo. Il classe *Cyberpunk 2077* en quatrième place de ses jeux favoris. Il y joue toujours depuis sa sortie. Ses habitudes de joueur dénotent un attrait pour les jeux à forte composante narrative. Il a suivi la campagne marketing et a précommandé le jeu pour le recevoir dès sa sortie. Bien qu'il ait rencontré certains problèmes techniques au début tels que « *les bogues, les taux de rafraichissement mauvais, les textures qui ne se chargent pas* » (Annexe 3, p. 10), il a particulièrement aimé son expérience d'autant plus dans les dimensions intrigue et autrui. Jacky s'est fortement identifié au personnage principal, V, avec qui il trouvait partager des traits psychologiques. Le fait que *Cyberpunk 2077* soit un jeu à monde ouvert et futuriste lui a plu également parce que ce sont deux associations que l'on retrouve peu dans les jeux vidéo.

Il est intéressant de noter que malgré les problèmes techniques et le fait qu'il a un investissement limité dans la dimension moteur, Jacky a continué de jouer. Il dit effectivement ne pas avoir apprécié la prise en main du jeu et l'avoir trouvé un peu trop dur en début d'expérience.

Son engagement dans la dimension épreuve est également très bas. Il n'a pas cherché à améliorer son personnage en se renseignant sur quel était le meilleur moyen de le faire mais a consulté des vidéos sur *YouTube* pour compléter sa collection d'armes.

Jacky a peu aimé la dimension diégétique dans un premier temps mais au fur et à mesure que *CD Projekt* a amélioré le jeu avec des mises à jour, il a commencé à l'apprécier et à lui trouver suffisamment de profondeur.

Toutefois, c'est bien dans les dimensions intrigue et autrui que son engagement est le plus important. Il a beaucoup aimé les personnages et leur psychologie et selon lui :

Le scénario, c'est le point fort du jeu. (Annexe 3, p. 12)

Jacky est assez critique en ce qui concerne la sortie du jeu. Il dit à plusieurs reprises trouver dommage que le jeu n'ait pas été fini lorsqu'il est sorti. Il dit à ce propos :

le problème c'est que les éditeurs ils mettent énormément de budget dans le commercial et moins dans le développement, la création. Ils sous-traitent ou font cruncher les gens comme des porcs. Mais les gens des équipes ils étaient payé au lance-pierre et se faisaient enculer à balles parce qu'ils dormaient sous le bureau pour faire le jeu. Allez c'est pas normal. [...] J'étais impatient d'y jouer mais quand j'ai vu les reviews des gens j'étais choqué. Encore plus sur PS4. (Annexe 3, p. 13)

Il a cependant suffisamment apprécié son expérience de jeu pour s'y replonger, ayant acheté le DLC et regardé la série Netflix estampillée du même univers. Il a beaucoup apprécié l'ensemble des œuvres.

Son aspect réflexif était restreint au niveau des prototypes diégétiques mis en récit. Il est enthousiaste à l'idée de pouvoir changer des parties de son corps en des prothèses hautement technologiques. En revanche, il a été touché, du fait de ses expériences professionnelles personnelles, par les corporations qui dirigent l'univers de *Cyberpunk 2077*. Il justifie son point de vue en disant :

Quand j'ai commencé le jeu, je l'ai fait en tant que corpo et là dans ma vie, j'ai travaillé pour trois grosses entreprises américaines et j'ai été déçu parce qu'il y avait plein de coups de putes, tout le monde qui se niquait dans tous les sens. Donc je trouve que malgré que ce soit futuriste et qu'il y ait une vision du jeu un peu décalée en mode exagéré mais ça reflète un peu ce qui se passe dans les entreprises, en tous cas de mon point de vue. Mais c'est un banger absolu, j'ai réussi à m'y retrouver. (Annexe 3, p. 11)

Entretien n°4

Nom	Âge	Genre	Lieu d'habitation	Situation professionnelle
Zed	49	M	Tournai	Employé

Zed est un joueur régulier. Il joue environ une heure et demie par jour. Il nous confie jouer depuis ses neuf ans et s'intéresser à tous types de jeux. De son propre aveu, il souhaite multiplier les expériences ludiques. Nous notons également qu'il utilise le jeu vidéo dans son travail. Il nous fait également part de ses attentes lorsqu'il joue à des jeux vidéo :

Moi, ce qui me fascine, c'est justement le côté où pendant ton temps de jeu, tu oublies tout le reste et tu rentres dans un univers. Et c'est vraiment ça que je recherche dans un jeu. (Annexe 4, p. 16)

Zed a suivi la campagne marketing de près. Il a joué au jeu de rôle papier dont est tiré *Cyberpunk 2077* et déclare « je précommande très rarement des jeux mais celui-là, voilà, c'est un peu le jeu dont j'avais rêvé quand j'étais tout petit » (Annexe 4, p. 17). Il a aussi pris un jour de congé afin de pouvoir profiter du jeu. Nous notons à priori peu d'engagement dans la dimension ludologique mais bien dans les autres dimensions du modèle médial.

Au niveau de la dimension moteur, Zed a essayé plusieurs approches dans le jeu et est allé jusqu'à se renseigner sur des forums afin de maximiser les statistiques de son personnage lorsqu'il a recommencé l'histoire du jeu et a pu créer un nouvel avatar.

Il a recherché la difficulté en augmentant le niveau de difficulté de normal lorsqu'il a fait le jeu une première fois à difficile lors de la seconde partie.

Certaines discussions ont été échangées avec son meilleur ami mais dans l'ensemble, Zed a préféré conserver son expérience ludique comme étant « assez solitaire » (Annexe 4, p. 29). Toutefois, la dimension autrui n'est pas sans reste car nous avons noté un certain attachement au personnage principal ainsi qu'à d'autres personnages secondaires.

Zed a regardé la série Netflix et joué au DLC. Il a apprécié dans ces deux expériences l'impression de prolonger son expérience avec *Cyberpunk 2077*, elle-même prolongeant celle qu'il a pu avoir en tant que **rôliste**.

Enfin, nous notons un engagement extrêmement fort dans l'univers, ainsi pour la dimension diégétique. Zed nous dit :

je voulais pas partir du jeu en fait. Et donc j'étais constamment dans un coin de ma map à regarder qu'est-ce qu'y a à faire dans le coin et même quand j'ai eu fini le jeu (*Annexe 4, p. 14*).

Lorsque nous essayons d'en apprendre davantage sur ce qui le retenait, il nous dit alors : « *Pour la fascination qu'exerçait la ville sur moi, c'est à dire d'explorer, de découvrir des machins inattendus à peu près n'importe où. (Annexe 4, p. 27). Il reviendra sur cet aspect en disant :*

j'étais plus dans le contemplatif, tu vois. J'étais fasciné par cette ville en fait. Cyberpunk, pour moi, au-delà de l'histoire, c'est plus la ville qui m'a marqué. C'est plus la ville qui m'attirait dans ses horreurs, dans ses trucs glauques. Et c'étaient des expériences, ouais. C'étaient des expériences, tu vois. Et je pense que c'est plus, c'est plus la ville qui m'a fasciné que l'histoire en elle-même, que je trouve au demeurant très chouette. (Annexe 4, p. 28)

Lors de la fin de notre entretien, Zed souhaite revenir sur le contenu additionnel du jeu auquel il joue encore. Il éprouve une certaine difficulté à le terminer, comme s'il, selon ses propres mots, il avait peur de la fin, peur d'être arrivé au bout et de ne pas pouvoir y retourner. Aussi, l'intrigue développée dans le DLC l'intéresse beaucoup moins et il préfère jouer aux quêtes secondaires voire tertiaires que d'avancer dans l'histoire. Nous émettons l'hypothèse que ce manque d'intérêt est dû au fait que ce contenu supplémentaire au jeu de base se déroule dans un autre lieu que Night City, son principal attrait au jeu. Il acquiesce alors et renforce cette affirmation en disant que les quêtes secondaires apparaissent de façon sporadique mais qu'elles se déroulent dans Night City. Quittant une zone de jeu qu'il n'affectionne pas, il revient ainsi inlassablement dans l'objet de sa fascination, appréciant de nouveau son expérience de jeu.

Au niveau réflexif, nous notons que Zed est « un gros adepte du transhumanisme » (*Annexe 4, p. 19*) et voit le fait de pouvoir augmenter ses capacités comme étant une suite possible de notre évolution en tant qu'espèce. Le fait qu'il existe des puces à s'insérer dans le cerveau le touche également et il trouve cette possibilité intéressante notamment dans son propre domaine, la formation, où il pourrait un jour suffire de s'insérer une puce pour apprendre de nouvelles choses ou mettre à jour ses connaissances. Il parle également des problèmes que pourraient générer de telles technologies sur les humains. Déjà, avoir une puce dans la tête pourrait permettre à des personnes mal intentionnées de pirater directement le cerveau. Et d'un autre côté, il parle des cyberpsychos, des personnages du jeu *Cyberpunk 2077* qui, à force d'avoir réalisé des transformations physiques, ont perdu la tête. Il fait le lien entre les puces du jeu et l'entreprise *Neuralink* d'Elon Musk qui a récemment tenté l'expérience et implanté une puce dans le cerveau d'un être humain (*Neuralink, s. d.*). Il a également abordé avec nous « une société à deux vitesses » (*Annexe 4, p. 21*) dépeinte dans la diégèse de *Cyberpunk 2077*, dans laquelle la puissance économique de certaines corporations est telle que certains états ne peuvent rivaliser. Il

fait ensuite le lien avec ce que nous vivons actuellement avec des entreprises comme Google ou Apple.

Entretien n°5

Nom	Âge	Genre	Lieu d'habitation	Situation professionnelle
Delamain	28	M	Brandivy (Bretagne)	Employé

Delamain est un joueur qui joue entre 4 et 5 fois par semaine. Il a précommandé le jeu dans une édition particulière. Il apprécie tout spécialement les jeux de tir à la première personne et nous dit à propos de *Cyberpunk 2077* : « *dès les premiers trailers, j'étais fou* » (Annexe 5, p. 34). Lorsque nous lui demandons s'il a suivi « le truc », il nous répond rapidement :

Ah oui, à fond. Tout. Depuis les premiers trailers jusqu'à la sortie et jusqu'à encore maintenant. Là, un peu plus de loin, mais jusqu'à encore maintenant, je suis le truc. Surtout vu le studio qui, même si je n'avais pas trop joué à leurs anciens jeux, de par leur réputation, ça m'intéressait de suivre le truc de près. (Annexe 5, p. 34)

L'aspect ludologique joue ici un rôle assez important. Le studio a en effet une suffisamment bonne réputation aux yeux du joueur pour qu'il s'intéresse à un jeu en sortant de ses habitudes et en s'y engageant plus que d'habitude. À propos de la sortie du jeu, Delamain a rencontré peu de problèmes techniques et nous confie :

oui, il y avait ces finitions qui n'étaient pas là mais je trouvais que le cœur du jeu, entre l'esthétique, l'écriture, les personnages, les quêtes, même le feeling des guns, des capacités et tout, était quand même là. Le cœur était fini et était bien fait [...] Ça ne m'a pas dérangé plus que ça et je pense que je n'ai pas moins aimé le jeu à cause de ces problèmes-là (Annexe 5, p. 35)

Au niveau de son expérience de jeu globale, Delamain nous dit s'être « éclaté » (Annexe 5, p. 35) et avoir aimé le parcours. Il a particulièrement apprécié le fait qu'il y ait beaucoup de libertés laissées dans le gameplay. Il trouve intéressant de savoir qu'il va jouer d'une certaine manière mais que la liberté est donnée aux autres joueurs et joueuses de faire complètement différemment de lui. Nous rattachons cet attrait à la fois aux dimensions moteur et ludologie du modèle médial. L'attrait pour le moteur du jeu revient dans son intérêt concernant les différentes façons de jouer qu'il a pu explorer ainsi que dans le fait d'avoir commencé à « *dessine[r] l'arbre de compétences selon ce qui m'attire* » (Annexe 5, p. 38) dès le début du jeu.

Au niveau de l'épreuve, Delamain a commencé à jouer en difficile puis, voyant que la difficulté s'amenuisait au fur et à mesure de l'expérience, il a augmenté au dernier niveau en très difficile. Il trouvait toujours le challenge peu élevé de sorte qu'il se forçait à jouer d'une manière à rajouter de la difficulté, en n'utilisant pas toutes les capacités technologiques de son personnage par exemple.

Il a beaucoup aimé l'univers du jeu et nous parle des musiques, qu'il a trouvées très bonnes. Delamain pointe le fait que les musiques sont originales pour *Cyberpunk 2077* et trouve que c'est une bonne idée de créer cet aspect unique contrairement à d'autres jeux qui utilisent des sons déjà existants. Un point que nous pouvons rattacher à la dimension ludologie également.

Nous notons au fil de l'entretien que Delamain trouve l'histoire intéressante mais qu'il a plus particulièrement apprécié les interactions entre personnages et la cohérence de l'univers, il nous précise « *à travers les personnages, les endroits où ils sont, et la façon dont le système de la ville et de l'univers fonctionne, c'est cohérent d'avoir les mecs qui te filent les quêtes* » (Annexe 5, p. 42).

Delamain souhaite essayer le jeu de rôle à l'origine du jeu vidéo afin de compléter son expérience ludique.

Lorsque nous demandons à Delamain s'il a développé une certaine réflexion en jouant à *Cyberpunk 2077*, il nous parle d'un arc narratif secondaire dans lequel un homme politique

se fait manipuler complètement. Il se fait changer les souvenirs. Il y a des personnes qui arrivent à manipuler les humains et leur donner une nouvelle personnalité, des nouveaux goûts, des nouveaux machins. Et en fait, l'un et l'autre [l'homme politique et sa femme] se rendent compte que l'autre personne a changé (Annexe 5, p. 43)

Cet arc narratif a notablement touché Delamain, il nous précise pourquoi un peu plus loin :

la mission dont je viens de te parler, elle me semble un peu vénère, parce que c'est un truc qui pourrait arriver, de ouf. C'est pas juste vraiment un truc très lointain, avec des énergies qui n'existent pas, ou des trucs... ou genre des aliens ou des machins qui te... Enfin, non, c'est juste, c'est une machine qui te contrôle le crâne (Annexe 5, p. 44)

Il pense que d'autres prototypes diégétiques pourraient voir le jour et être utilisés autant à bon escient qu'à mauvais escient. Nous avons évoqué son attrait pour la science-fiction et les univers cyberpunks. Il pense que

les œuvres de science-fiction, etc., ça part d'idées que des gens ont dans un présent et qu'on peut pas forcément matériellement faire, mais au final, il y a tellement de trucs qu'on a imaginés dans des livres, dans des films, dans des jeux, dans n'importe quoi, et qui deviennent réels (Annexe 5, p. 44)

Faisant de fait référence à la possibilité de voir ces technologies apparaître un jour. Cela en fait des prototypes diégétiques cohérents. À propos de ces avancées technologiques, il conclut :

ça pourrait aussi être un carnage monumental, comme Internet l'est, il y a des parties géniales, il y a des parties ignobles [...] je sais que je suis impuissant, les mecs ils feront ce qu'ils veulent je pourrais pas faire grand-chose surtout plus les technologies deviennent avancées et complexes plus ils laissent les gens à l'arrière ils font leur truc, ils partent devant s'ils décident de laisser les autres derrière, s'ils décident de les prendre avec, ils les prendront avec. Plus ça avance, moins on a de possibilités de contre-attaquer, de réagir (Annexe 5, p. 45)

Entretien n°6

Nom	Âge	Genre	Situation professionnelle
Judy	29	M	Chercheur d'emploi Indépendant complémentaire en game design

Judy est un joueur régulier et travaille dans le domaine du game design. Il joue beaucoup, à la fois par « *loisir ou pour chercher des inspirations, me renseigner sur ce qui est fait dans le milieu quand on commence un nouveau projet* » (Annexe 6, p. 49).

Judy a suivi la campagne publicitaire de *Cyberpunk 2077*. Il était curieux du projet sans être certain de vouloir y jouer. À sa sortie, il suit ce qui est dit et préfère attendre avant d'y jouer. Ensuite, il nous dit « *Et une fois que justement, les gens ont dit « Ok, c'est bon, a priori, il marche bien », je me suis dit « Bon, je peux lui donner une chance et essayer* ». » (Annexe 6, p. 50). Il termine l'histoire principale mais sa première expérience de jeu est mitigée. Il nous en dit que :

la première fois, j'avais trouvé ça au niveau gameplay justement un peu pauvre et j'ai dû me forcer à arriver jusqu'à la fin du jeu histoire de me dire « Ok, j'ai fini l'histoire, on n'en parle plus. ». Et j'ai trouvé qu'en fait, il y avait des bonnes idées. Donc c'est un bon action RPG qui raconte une histoire sympathique. Mais j'ai trouvé quelqu'un qui a mis exactement les mots que je cherchais dessus. C'est une impression d'être dans une maison fantôme. Donc en fait, qu'il n'y a vraiment rien qui se passe dans le monde et qu'au fur et à mesure que nous, on se promène, alors il y a des petits trucs qui se passent à droite, à gauche, autour de nous et uniquement autour de nous. (Annexe 6, p. 51)

On constate une grosse composante réflexive sur le jeu, sa composition et également sur les agissements des studios de jeux vidéo car plus tard il nous dit :

je pense que j'aurais abandonné le jeu bien avant de l'avoir terminé si j'avais commencé à jouer alors qu'il était encore plus bogué parce que j'ai tendance à vraiment pas supporter les gens qui ne terminent pas leur jeu avant de les réaliser. (Annexe 6, p. 51)

Nous pouvons également en retirer un certain engagement en la dimension autrui, Judy se laissant influencer par d'autres personnes pour donner une chance au jeu. Son engagement dans les autres dimensions est très limité lors de sa première partie complète. Nous notons toutefois un engagement hors-partie intéressant puisque Judy a tout d'abord entendu parler du jeu vidéo mais n'y a pas joué directement, a essayé le jeu de rôle papier et a particulièrement apprécié l'univers sans vouloir continuer cette expérience faute d'engagement moteur.

Lorsque nous lui demandons pourquoi il a souhaité refaire le jeu une seconde fois après cette première expérience très décevante, il nous dit :

La deuxième fois, j'y suis retourné parce qu'il y a eu les promesses du studio d'avoir, on va dire, terminé réellement le jeu. Et donc, je me suis dit que je pouvais, de toute façon, leur redonner une chance. Et j'ai retenté. [...] j'ai trouvé qu'ils avaient fait un beau travail et que justement, le gameplay, on va dire, pêchait encore un petit peu, mais plus du tout au même niveau qu'avant. Donc cette fois, je l'ai terminé avec plaisir. Mais

du coup, pas avec assez de plaisir que pour vouloir faire entièrement le DLC, par contre. (Annexe 6, p. 52)

Nous notons une nouvelle fois un aspect ludologie très prégnant dans cet extrait, Judy étant sensible à l'amélioration technique qu'a subie *Cyberpunk 2077* après sa grosse mise à jour. Pour terminer sur cet aspect des dimensions ludiques, nous notons que le joueur a apprécié le fait que le studio de développement permette le développement d'une série *Cyberpunk*, qui reprend l'univers mais avec une intrigue originale. Il nous dit beaucoup aimer les univers transmédia et les clins d'œil que se font les œuvres les unes aux autres.

Concernant les autres dimensions ludiques que la ludologie, nous avons rencontré quelques difficultés à hiérarchiser les impressions du joueur et lui avons demandé comment il avait vécu *Cyberpunk 2077*. Il nous dit alors :

je dirais que c'était une expérience que je classifierais comme « ok » donc en gros c'était pas une mauvaise expérience mais si on proposait de refaire un nouveau Cyberpunk la seule raison pour laquelle j'y resterais c'est si vraiment ils ont amélioré leur système de jeu... ou s'ils nous disent qu'ils ont vraiment une histoire intéressante à raconter (Annexe 6, p. 58)

Il qualifie lui-même son expérience comme étant un peu au-dessus de la moyenne. À propos de l'intrigue, il dit :

Je dirais que ça m'a plus intéressé par curiosité qu'autre chose. C'est pas vraiment la profondeur de l'histoire que j'ai trouvée on va dire somme toute assez basique qui m'a vraiment accroché même si de temps en temps justement on est sorti un peu de l'histoire parce qu'on te laisse faire autant de quêtes secondaires alors que tu veux alors que techniquement t'es supposé être en contre-la-montre (Annexe 6, p. 56)

Faisant ressortir une nouvelle fois un aspect réflexif sur les pratiques du jeu vidéo.

En ce qui concerne la diégèse, nous revenons sur un paragraphe qui peut nous en apprendre à ce sujet :

C'est une impression d'être dans une maison fantôme. Donc en fait, qu'il n'y a vraiment rien qui se passe dans le monde et qu'au fur et à mesure que nous, on se promène, alors il y a des petits trucs qui se passent à droite, à gauche, autour de nous et uniquement autour de nous. (Annexe 6, p. 51)

Signifiant que Judy n'a pas été spécialement touché par l'univers que le jeu tente de mettre en place.

Il n'a pas recherché de difficulté particulière et a très peu échangé avec d'autres personnes sur son expérience. Il a toutefois effectué quelques recherches pour connaître les bonnes pratiques dans les compétences à choisir pour son personnage et celles à laisser de côté. Pour le reste, il dit avoir fait sa « *propre popote* » (Annexe 6, p. 55).

Au niveau de la réflexion sur les prototypes diégétiques qu'aurait pu générer son expérience ludique, Judy nous dit ne pas en avoir réellement ressenti une. Étant adepte de science-fiction, les thèmes abordés par *Cyberpunk 2077* sont pour lui relativement courants. Le transhumanisme est pour lui une forme logique d'évolution de l'être humain. Ensuite, à un niveau socio-économique, il dit que le jeu illustre une certaine réalité

contemporaine. Il établit un lien entre la montée en puissance de certaines entreprises comparées aux méga-corporations qui font partie de la diégèse du jeu.

Entretien n°7

Nom	Âge	Genre	Lieu d'habitation	Situation professionnelle
Kiri	25	M	Montigny-le-Tilleul	Employé

Kiri est un joueur régulier. Il joue environ tous les jours avec une moyenne d'une heure par jour. Lorsque nous lui demandons ses trois jeux préférés, il nous dit : « *évidemment je vais mettre Cyberpunk parce que moi c'est vraiment dans mon top 3, c'est sûr et certain il a vraiment changé pas mal de choses dans ma manière de voir les jeux* » (Annexe 7, p. 61)

Il a essayé le jeu sur PC dès le premier mois de sa sortie bien qu'il n'avait jamais entendu parler de *Cyberpunk 2077* auparavant. Il s'est laissé tenter après avoir vu une vidéo qui détaillait le gameplay. Il ne rencontre aucun problème sur le jeu mais nous dit tout de même :

« Alors il faut savoir que, moi, quand j'ai fait le jeu, j'ai eu aucun problème. J'ai même eu l'impression d'avoir plus de bogues avec les mises à jour d'après mais pour le coup ma première session rien du tout, aucun problème. Juste ce que je trouve dommage c'est qu'ils ont sorti beaucoup de mises à jour où ils rajoutaient des éléments de gameplay donc ça c'est un peu dommage de ne pas tout avoir eu à la sortie mais sinon au niveau des bogues aucun souci mais un petit reproche sur le fait de devoir attendre 3 ans pour avoir tout et encore » (Annexe 7, p. 61)

Kiri reproche à CD Projekt de ne pas avoir terminé leur jeu dès sa sortie, ce qui nous amène à penser qu'il y a une certaine réflexion sur les aspects de l'industrie et donc une certaine implication dans la dimension ludologie. Toutefois, nous notons que ce reproche n'affecte en rien le jugement final du joueur étant donné que l'œuvre est classée dans ses jeux préférés.

Nous notons un engagement très fort dans la plupart des dimensions de modèle médial.

Pour l'aspect moteur, Kiri a recommencé l'intrigue cinq fois. À chaque nouvelle aventure, il a tenté une approche différente dans sa manière de jouer et a essayé à une reprise chaque origine que le joueur peut donner à son personnage. Il aime particulièrement la liberté qui est accordée dans les compétences à développer, la façon de jouer et dans les différentes options de dialogue qui sont laissées à l'appréciation du joueur bien que ces dernières changent assez peu l'intrigue globale.

La diégèse est également très appréciée par Kiri qui nous dit :

La ville est incroyable. J'avais jamais vu ça. Ça changeait énormément des RPG habituels qui se passent beaucoup dans des univers fantasy etc. Là, c'était vraiment quelque chose de totalement différent donc ça c'était vraiment chouette. Se balader dans la ville, c'est quand même une des choses que je peux faire même encore maintenant quand j'ai fini le jeu ça peut m'arriver encore de temps en temps d'aller juste faire un tour parce que j'adore l'ambiance sonore même les décors en général. (Annexe 7, p. 62)

L'ambiance, l'univers et la nouveauté font que cet aspect du titre est très apprécié chez la personne interviewée. Il nous parle également de son attrait pour le mélange d'univers visuels avec des inspirations à la fois américaines et nippones. Enfin, le fait que la ville soit peuplée de personnages non-jouables en mouvement perpétuel lui donne une sensation de cohérence qui semble le toucher.

Il nous a également parlé élogieusement des relations qui sont créées avec les personnages. Il lie ses sentiments développés au fil de son expérience, et en lien avec la dimension autrui, avec la narration qu'il trouve très bonne, nouant ainsi autrui avec l'intrigue. Il justifie cet attachement en disant :

je pense qu'un personnage avec lequel ça marche vraiment très très bien, et même pour en avoir parlé avec des amis, surtout quand on choisit d'être nomade, c'est Panam Palmer qui est très bien représentée. Même en termes d'avancement, allez, dans la relation avec elle, ça m'avait beaucoup marqué. On s'attache très vite à ce personnage-là. Et les expressions faciales sont bien faites, elles sont faites au bon moment. Il y a des moments où il y a un feu de camp, des moments où on est en action et tout. On va sentir qu'il y a un vécu entre les deux personnages et ça c'est vraiment très fort. Puis avec Johnny aussi qui est toute une histoire incroyable parce qu'on est un peu la même personne entre guillemets mais qui évolue dans une époque différente avec des situations différentes mais quelque part ça dépend beaucoup du choix qu'on choisit avec lui. (Annexe 7, p. 63)

On constate effectivement que l'attachement est créé en fonction des choix qui sont faits dans l'intrigue et nous notons que Kiri parle du jeu avec des personnes de son entourage et lui demandons de quoi ils avaient l'habitude de parler plus exactement, ce à quoi il nous répond :

on parle plus des choix qu'on a faits, des principes qu'on a élaborés pour notre personnage donc voilà il y en a qui vont être un peu cruels ou être un peu plus laxistes sur certaines choses sur certains choix par rapport aux histoires. C'est principalement de ça qu'on discute. Après moi je discute énormément en général, je suis un peu la référence parce que j'ai beaucoup fait le jeu [...]. On peut voir des endroits qui n'ont pas été utilisés dans la version finale du jeu donc c'est beaucoup de ça qu'on discute et on s'imagine enfin, on se fait un peu une utopie sur ce qu'il aurait été [le jeu] s'ils avaient été [les développeurs du jeu] jusqu'au bout de chaque idée. Moi ça me fait rêver. (Annexe 7, p. 65)

Ce passage fait à la fois référence à la réflexivité qu'a créée le jeu autour des pratiques du studio, à savoir, laisser des choses non-terminées dans leur jeu mais également au fait que cette réflexivité est partagée. Aussi, elle mène à quelque chose, c'est-à-dire à des fantasmes de la part de joueurs, comme Kiri, qui font preuve d'imagination face à ces inachevés. Kiri estime ces situations très frustrantes et blâme les « investisseurs plus que des développeurs » (Annexe 7, p. 66) d'avoir sorti un jeu non terminé. Il rajoute : « ils [les investisseurs] ont même pas laissé faire les créateurs correctement ça c'est quelque chose qui m'énerve un peu » (Annexe 7, p. 66).

Kiri a regardé la série Netflix *Cyberpunk* et l'a beaucoup appréciée. Il a également aimé les clins d'œil qui sont faits d'une œuvre à l'autre. Il a acheté, a joué et apprécié le DLC du jeu. Kiri s'est aussi beaucoup renseigné sur le genre cyberpunk, qu'il ne connaissait pas avant de jouer au jeu. Son engagement hors-jeu est donc notable, d'autant plus qu'il ira jusqu'à regarder des vidéos explicatives de l'histoire contée par les BD de la licence alors qu'il n'aime pas spécialement lire.

Au niveau de la réflexion générée par son expérience ludique concernant des prototypes diégétiques mis en récit, Kiri nous semble assez serein. Il nous parle brièvement du fait que le transhumanisme lui semble possible dans un avenir proche et également des problèmes que pourraient rencontrer les classes sociales plus défavorisées dans cette arrivée massive de technologie.

Entretien n°8

Nom	Âge	Genre	Lieu d'habitation	Situation professionnelle
Arasaka	23	M	Mons	Employé

Arasaka est un joueur régulier. Il passe plus de trois heures par jour sur des jeux vidéo. Ses jeux favoris sont de ceux dans lesquels nous pouvons retrouver beaucoup d'interactivité avec l'univers et où il est laissé beaucoup de liberté au joueur.

Arasaka a suivi un petit peu la campagne publicitaire mais n'est généralement pas féru des univers de science-fiction et n'y a pas prêté un grand intérêt. Il a acheté le jeu en soldes peu avant la sortie de la grosse mise à jour ayant réglé beaucoup de problèmes techniques et ayant étoffé les mécaniques de gameplay et l'univers. Il a de fait eu peu de problèmes techniques.

Lorsque nous demandons ses impressions sur le jeu, Arasaka nous répond :

je t'avoue que j'ai un peu rushé parce que t'es tellement pris par le jeu... pour moi c'est la trame narrative, c'est limite un film. Tu vois comment ça se passe un bon film d'action avec ses petits complots etc. c'est incroyable ce jeu donc moi finalement j'ai surtout aimé l'histoire et ce qui est incroyable aussi c'est les quêtes annexes quoi. Les quêtes annexes qui pop ici et là. Ça ne te prend pas dix ans à la faire, ça t'en apprend beaucoup sur la situation à Night City (Annexe 8, p. 72)

Nous comprenons que son attention s'est principalement focalisée autour de l'intrigue et de la diégèse. Selon lui, jouer d'un jeu comme *Cyberpunk 2077* tourne autour de : « *profiter des quêtes et avoir une immersion totale* » (Annexe 8, p. 75).

À propos de la diégèse, nous comprenons qu'il est particulièrement intéressé par l'aspect vivant de la ville de Night City grâce aux personnages non-jouables qui y déambulent.

Au niveau de la dimension moteur, Arasaka a joué à l'instinct, sans trop se soucier de développer son personnage d'une manière optimale et s'est concentré sur une approche en particulier.

Il n'a pas cherché la difficulté, estimant que ce n'est pas le cœur de ce type de jeu.

Il n'a ni regardé la série Netflix ni joué au DLC et s'en est tenu majoritairement à une expérience ludique en-jeu.

La dimension autrui est mise en jeu lorsqu'il nous parle de l'attachement qu'il a développé pour certains personnages : « à elle forcément et ouais avec Jacky aussi, vu l'histoire avec sa mère... c'est franchement bien ce qu'ils ont fait je trouve avec les personnages. Tu t'attaches quand même » (Annexe 8, p. 76).

La dimension autrui est également mobilisée autour des discussions qu'a générées *Cyberpunk 2077* à propos de sujets de société ou sur des technologies. Il dit : « C'étaient plus des petits débats intéressants comme prendre des choses du jeu les remettre dans notre société actuelle » (Annexe 8, p. 76)

Certains prototypes diégétiques ont fait réfléchir Arasaka. En premier lieu, la technologie qui permet de manipuler les esprits. Il nous fait part, tout comme Delamain, de cet arc narratif dans lequel un homme politique est manipulé et ne peut manifestement rien y faire. Aussi, il nous parle des « poupées ». Ce sont des personnes qui sont dotées d'un implant cérébral particulier. Il leur permet de modifier leur comportement, oublier ces phases durant lesquelles elles ne sont plus elles-mêmes et subir des modifications physiques. Ces implants sont utilisés dans l'industrie sexuelle de luxe afin de répondre aux demandes des clients. Bien qu'Arasaka semble avoir confondu ces poupées avec des androïdes sexuels, il nous parle de son dégoût pour cette représentation et des possibles problèmes éthiques que pourraient générer de telles technologies dans notre réalité. Une fois que nous éclaircissons la situation avec lui, que ce sont en réalité des êtres humains, il nous dit : « c'est encore pire alors » (Annexe 8, p. 74). Enfin, les danses virtuelles l'ont également marqué mais il remet les pratiques possibles en perspective. Il estime que pour des personnes handicapées, ce pourrait être une bonne chose par exemple.

Entretien n°9

Nom	Âge	Genre	Lieu d'habitation	Situation professionnelle
Rogue	35	F	Mons	Coordnatrice sécurité et santé sur chantier Indépendante

Rogue est une joueuse sporadique. Lorsqu'un jeu l'intéresse, elle y joue et peut ainsi faire des sessions tous les jours pendant plusieurs semaines puis, une fois le jeu terminé, ne plus jouer pendant plusieurs mois.

Elle a suivi la campagne publicitaire de *Cyberpunk 2077* attentivement et en parlait régulièrement dans le cadre d'une formation en game design. Sur son envie de découvrir le jeu à l'époque, elle nous dit :

on l'attendait tellement ce jeu, je pense qu'il y a eu énormément de pubs. Le fait qu'il y ait des bogues, ça a fait... Ça a fait une grosse déception. Alors, moi, j'essaye de ne pas trop écouter les gens. Mais c'est sûr que dans l'univers du gaming, ça a beaucoup fait parler en négatif. Les gens étaient dégoûtés. Ils ne voulaient pas y toucher, quoi. [...] Même ici, en 2024, il y avait quelques bogues, quoi. Tu sais, tu devais relancer parce que tu n'arrivais pas à sortir de ta voiture. Des conneries, mais voilà. [...] Je suis passée au-dessus. Mais c'est vrai que, sur le moment même, j'ai un peu attendu en me disant que s'il y avait tellement de bogues au point que des gens ne veuillent plus y toucher, je préférais attendre pour avoir une chouette expérience. (Annexe 9, p. 82)

C'est ainsi que Rogue a attendu un peu plus de trois ans avant de découvrir le jeu. Nous lui demandons quelle a été son expérience avec *Cyberpunk 2077* et elle nous répond avoir été complètement dévorée par le jeu et qu'elle a adoré.

Le début de son expérience semble un peu moins convaincant que la suite car elle nous semble avoir eu un peu de mal à appréhender les premiers pas dans le jeu, bien qu'elle trouve qu'il y ait un accompagnement suffisant pour ne pas s'y perdre. Les libertés qui sont laissées et les choix qui apparaissent très tôt dans l'expérience ludique lui ont été quelque peu délétères. Rogue se qualifie « *du genre à aller voir sur les forums pour partir sereine* » (Annexe 9, p. 83) et a donc commencé en se renseignant sur quelles étaient les compétences à développer pour ne pas se sentir perdue dès le début de l'expérience. Par la suite, elle fera selon ses propres choix.

Rogue a particulièrement été happée par le scénario du jeu. Elle dit à son propos :

« Le scénario. J'avais envie de finir, j'avais envie de voir comment ça se terminait. [...] je trouve que chaque mission a une âme particulière » (Annexe 9, p. 85). Nous comprenons que c'est la dimension principale qui a retenu l'attention de Rogue. En fin d'entretien, elle revient dessus en nous disant que « *les scénarios étaient tous bien ficelés. J'aime bien tout ce côté varié de... des thématiques, des scénarios* » (Annexe 9, p. 91).

La seconde dimension qui nous semble la plus prégnante est autrui. Rogue a en effet discuté du jeu avec son compagnon qui suivant l'intrigue et la regardait parfois jouer. Ils parlaient de l'évolution de la société. Ensuite, nous notons que Rogue s'est beaucoup attachée aux personnages liés à l'intrigue. Elle nous dit :

Je pense qu'il y a toujours un moment où tu te retrouves dans l'un ou l'autre par rapport à son histoire, à son vécu, des histoires familiales. Non, il n'y a pas... Je pense qu'il n'y a pas un personnage où je me suis dit que celui-là, je n'avais pas envie de faire les quêtes avec parce qu'il me saoulait. J'ai vraiment ressenti un lien avec plein de choses, avec tout le monde. (Annexe 9, p. 89)

Rogue n'a ni regardé la série Netflix, ni joué au DLC. Elle ne s'est pas engagée hors-jeu en dehors de s'être renseignée au tout début de son expérience de jeu et des discussions qui furent générées avec son compagnon.

La réflexion qui est née de son expérience ludique est multiple. Tout d'abord, elle trouve les technologies cohérentes dans l'univers développé et avec notre évolution scientifique. Elle prolonge :

Tu avais envie d'y croire. Et j'avais fait la mission avec le politicien, où on se rend compte qu'ils sont surveillés dans leur propre appart et qu'ils ont... Enfin, qu'ils sont en train de modifier leur structure de personnalité. Et c'est flippant, mais en même temps, ça pourrait tellement arriver (Annexe 9, p. 84)

Rogue nous dit que toute cette réflexion autour de l'évolution de la société, des technologies est une chose à laquelle elle était déjà sensible et à laquelle elle avait déjà réfléchi.

Enfin, nous notons ses derniers mots lors de l'entretien que nous trouvons très instructifs :

C'est pour ça que je pense que plusieurs personnes peuvent jouer à Cyberpunk sans être spécialement fan du genre parce que tout le monde s'y retrouve au final. Tout le monde peut être touché par un personnage ou l'autre et se projeter. Sinon, point de vue positif, il y en a... toute la diversité qu'il y a dans le jeu, même par rapport au choix du personnage, à ses fringues, à tous les... les changements de cheveux, de physique. C'est ça aussi par rapport à la question de genre. Tu peux choisir qu'il ait une voix féminine, masculine, alors que tu choisis que son corps soit masculin, féminin. Tu peux avoir un corps féminin avec un pénis. Ça, c'est quand même une super évolution par rapport à la société et toutes les questions qu'il y a en ce moment, tu vois, par rapport au genre (Annexe 9, p. 91)

Interprétations des résultats

Dans ce chapitre, nous avons tout d'abord décidé de vous présenter un tableau récapitulatif des différentes dimensions ludiques sur base des entretiens réalisés, afin de donner au lecteur une vue d'ensemble. Ce tableau est une approximation et découle de nos observations lors des entretiens. Étant donné la difficulté d'objectiver l'expérience ludique en termes de chiffres, ce tableau possède une visée qualitative et non quantitative. Il n'a pour unique dessein que d'être un facilitateur à l'usage du lecteur.

En tout premier lieu, nous avons choisi de vous faire part de nos observations à propos des notions de sous- et sur-engagement et de la critique du modèle médial que nous avons à faire quant à ces deux termes.

Ensuite, nous reviendrons sur les différentes réflexions qu'ont eues les joueurs grâce au jeu et établirons divers liens avec notre cadre théorique afin de confirmer ou non nos hypothèses.

Des dimensions ludiques à l'engagement ludique

Entretien	Moteur	Epreuve	Diégèse	Intrigue	Autrui	Ludologie
Vincent	-	--	+	++	+	+
Johnny	+	--	+	++	+	-
Jacky	-	--	+	++	++	++
Zed	+	++	++	+	+/-	-
Delamain	++	++	++	+	+	+
Judy	+	+/-	--	++	+/-	++
Kiri	++		++	++	++	++
Arasaka	+	--	+	++	++	-
Rogue	+	++	+/-	++	++	++

Figure 5 : tableau récapitulatif des expériences ludiques observées en entretien

Échelle :

++ : très important

+

+/- : moyen

- : bas

-- : très bas

Nous avons choisi d'organiser ce tableau selon une échelle arbitraire en 5 appréciations désignant l'engagement ludique observé, de la plus basse à la plus élevée : très bas, bas, moyen, important et très important. Un code couleur a également été décidé afin de faciliter la lecture du tableau. Cette médiation a un double objectif. L'organisation en couleur nous a permis de simplifier la comparaison de nos données et de mieux visualiser les regroupements à réaliser. Ainsi, nous pouvons plus facilement créer des liens entre nos entretiens et en tirer des conclusions généralisantes.

Réflexion sur les intensités de l'engagement ludique

Nous en parlons dans l'introduction de ce chapitre et souhaitons revenir sur la difficulté d'objectiver l'expérience ludique. Nous avons décidé d'éluder une majorité du temps les notions de sous- et sur-engagement dans notre recherche, estimant compliqué d'établir un jugement sur ces termes. Caïra soutient l'idée que l'engagement ludique découle d'« une mobilisation socialement normée des participants » (Caïra, 2018, p. 2). Or, nous observons des expériences ludiques très variées dans les dimensions moteur et épreuve, avec pour justification des pratiques extrêmement diversifiées. Chaque joueur défend sa vision du jeu. Certains jouent pour l'intrigue uniquement, d'autres estiment que la difficulté est primordiale afin de ne pas s'ennuyer en-partie. Cet aspect démontre que, bien qu'effectivement, il existe un cadre du jeu vidéo, il n'est pas universel et englobant, et qu'il faudrait décomposer ce cadre un certain nombre de fois avant d'atteindre la possibilité de juger un cadre d'un autre du point de vue de sous- ou sur-engagement. Un second exemple de ces disparités est dans la dimension moteur. Nous observons comme étant normal pour certains le fait de se renseigner sur les compétences du personnage afin de le développer de la meilleure manière qui soit. Mais anormal le fait d'aller trop loin et de, par exemple, copier une configuration complètement optimisée vue sur internet. Toutefois, il est accepté par ces mêmes personnes de le faire pour des jeux en ligne dans lesquels il y a de la compétition. Se renseigner sur ces compétences intrinsèques au jeu dépend alors d'une pratique normale ou toujours de sur-engagement dans ce cas ? Un dernier exemple encore plus flagrant : le fait d'avoir regardé la série Netflix *Cyberpunk*. Cinq personnes sur neuf l'ont regardée. Extrapolons ces résultats et admettons que plus de cinquante-pour-cent des joueurs au moins aient visionné cette série. Le fait de la visionner pourrait donc être considéré comme étant une pratique socialement normée dans le cercle englobant tous les joueurs de *Cyberpunk 2077*. La regarder n'est donc plus un signe de sur-engagement, comme on pourrait le croire à première vue, mais une manifestation normale de l'engagement. Ne pas s'y intéresser dépendrait alors d'un signe de sous-engagement. Il manque donc, selon nous, une définition claire de ce qu'entend Caïra par sa définition de « mobilisation socialement normée des participants » (Caïra, 2018, p. 2). Nous pensons que ces notions dépendent plus du jeu, du contexte du jeu et des pratiques qui en découlent que d'un aspect universel du jeu vidéo. Raison pour laquelle nous utiliserons très peu ces termes par la suite.

Du jeu à la réflexion sur les pratiques de l'industrie ludique

Cette dimension se référant, pour la résumer brièvement, à la réflexivité des joueurs sur les pratiques de l'industrie ludique, nous constatons lors de nos entretiens qu'elle est relativement élevée dans la majorité des cas bien qu'elle n'ait pas entaché l'expérience globale des joueurs comme l'avance Caïra (2018) lorsqu'il propose son modèle médial. En témoignent Johnny, Jacky et Judy qui ont tous trois retenté l'expérience de *Cyberpunk 2077* après un premier essai peu concluant.

Grâce à nos observations, nous partageons la pensée de Caïra (2018), lorsqu'il prétend que l'aspect réflexif sur les pratiques des industries ludiques devient de plus en plus développé chez les joueurs. Ils connaissent les coulisses des studios de développement, des campagnes publicitaires, des pratiques courantes et y exercent un œil critique qui s'aiguisé avec le temps. Nous trouvons également que certains journalistes trouvent de plus en plus leur public en adressant des problématiques contemporaines à ces industries et en sensibilisant leur public à ces thèmes. Nous pensons notamment à Jason Schreier

qui a beaucoup écrit sur Cyberpunk 2077 et ses problématiques (Schreier, 2021 ; Schreier, 2023). Cependant, nos entretiens nous démontrent que cet aspect réflexif est totalement contrebalancé par l'entièreté de l'expérience ici vécue par les joueurs. Nous notons que Vincent nous dit que certaines personnes de son entourage ne veulent toujours pas jouer au jeu, de peur qu'il soit toujours aussi mauvais qu'avant. Cela démontre également que la peur d'une expérience ludique médiocre appuie cette réflexion et pas l'inverse. Nous imaginons pourtant qu'il existe des personnes qui ne souhaitent pas jouer à Cyberpunk 2077 uniquement parce qu'ils estiment les pratiques du studio non-souhaitables dans l'industrie.

Du jeu à la réflexion sur les prototypes diégétiques

Excepté Delamain et Rogue, toutes les autres personnes interrogées nous ont parlé d'une manière ou d'une autre de transhumanisme. Nous pensons pouvoir affirmer que les prototypes diégétiques liés à ce thème sont ceux qui ont le plus généré de réflexion chez les joueurs. Cinq de nos entretiens ont trouvé le transhumanisme intéressant, certains d'entre eux (Zed, Judy et Kiri) allant jusqu'à dire que selon eux, c'était l'avenir de l'humanité. Zed et Vincent estiment qu'une telle hybridation être humain/machine est un excellent moyen d'augmenter ses capacités. Nous pensons que dans la majorité des cas, les personnes pensent plutôt aux améliorations physiques, ce qui est en rapport avec une grosse partie du gameplay de *Cyberpunk 2077* mais Zed et Kiri nous parlent également d'améliorations mentales. Zed, de son côté, voit la possibilité d'apprendre et de mettre à jour ses connaissances directement grâce à une puce que l'on insérerait dans le cerveau, la tête. Kiri, quant à lui, nous indique qu'il trouverait intéressant d'avoir des organes qui permettent d'utiliser des interfaces par exemple. Ce sont typiquement des prototypes diégétiques issus du jeu vidéo. Les personnages peuvent s'insérer des puces dans la tête pour tout un tas de raisons et V possède une interface, qui est en réalité l'interface typique des jeux vidéo de type FPS, mondes ouverts etc. mais qui est justifiée de façon diégétique par l'utilisation d'yeux bioniques permettant cette vue globale des ressources du personnage. Johnny, Zed et Kiri, même s'ils semblent enthousiastes à l'idée de voir le transhumanisme à la portée de tous, y voient tout de même certains problèmes. Johnny et Zed estiment dangereux de posséder des puces directement dans la tête ou du matériel cybernétique contrôlable de l'extérieur car il pourrait être piraté, créant ainsi des dégâts directement sur les personnes concernées. Kiri, lui, voit un autre problème au transhumanisme. Ce sont les inégalités sociales. En effet, la diégèse de *Cyberpunk 2077* laisse entrevoir des disparités entre les implants des personnes riches et des pauvres. Kiri nous explique avoir observé durant son expérience que les personnages non-jouables des quartiers plus défavorisés « *parfois ils ont des morceaux d'implants totalement différents qu'ils ont trouvés alors que quand on va dans les quartiers riches ce sont des ensembles assez luxueux* » (Annexe 7, p. 63). Il ajoute que les plus défavorisés rencontreraient davantage de problèmes lorsqu'un de leurs implants serait défectueux. Cette remarque fait directement écho à l'article de Fox (2021) qui met en perspective les implants présentés dans la diégèse du jeu. Nous avons ainsi une vision très complète d'un système en dérive, cristallisant tout un tas de pratiques envisagées dans la diégèse et liées au transhumanisme.

Delamain, Arasaka et Rogue font partie des personnes n'ayant pas parlé de transhumanisme directement. Pourtant, de manière indirecte, nous retrouvons le thème dans certaines de leurs réflexions liées à des prototypes diégétiques mis en récit. Tous trois ont mentionné un arc narratif entier, focalisé sur les manipulations mentales dont

sont victimes un homme politique, candidat à la mairie de Night City, et sa femme. La technologie est étrangère aux joueurs et n'est pas explicitement expliquée. Toutefois, on comprend que la manipulation des souvenirs et des comportements est permise via les systèmes cybernétiques installés dans le cerveau de, semble-t-il, tout le monde dans l'univers de *Cyberpunk 2077*.

Enfin, et pour conclure sur le transhumanisme, nous y incluons la technologie des poupées particulièrement chère à Arasaka. En effet, ce dernier nous parle autant de problème éthique que de dégoût envers cet usage des implants cérébraux utilisés afin de réduire en esclavage sexuel des individus le temps « d'une passe ». Le principe est simple. Un corps malléable, dont il est possible de changer la couleur de peau, des yeux, des cheveux. Un esprit totalement contrôlé par l'implant suivant des patronnes bien définies. Et l'oubli systématique pour la poupée de ce qu'il vient de se passer une fois le client sorti. Ce prototype diégétique met en perspective tout un tas de grandes questions. Par exemple, sur la traite des êtres humains ou sur la notion de consentement lors d'un rapport sexuel et à chaque pratique exécutée sur son propre corps.

Delamain et Rogue nourrissent une pensée critique à l'égard des technologies de manière plus générale. Ils estiment que les prototypes diégétiques mis en récit par *Cyberpunk 2077* sont tout à fait cohérents et pourraient un jour exister. Delamain semble plus critique que Rogue mais tous deux sont étonnamment fatalistes à ce propos.

Nous remarquons que la diégèse joue un rôle très important dans la réflexion concernant les prototypes diégétiques. Les diverses technologies qui sont citées par les participants à notre recherche ne font généralement pas partie de l'intrigue, ou du moins directement. Nous établissons donc un lien très clair entre la diégèse établie par *Cyberpunk 2077* et la réflexivité des joueurs, de la sorte nous confirmons notre hypothèse selon laquelle la diégèse favorise la réflexion en cristallisant toutes sortes de pratiques sociales. Le transhumanisme, par exemple, n'est jamais cité directement. Mais au travers de ce que les personnages entreprennent, les joueurs comprennent toutes les implications qui tournent autour des prototypes diégétiques mis en récit : obsolescence des implants, couverture médicale inégale, vol d'implants, piratage, ... Rien de tous ces thèmes ne font l'objet d'une quête particulière. Cela participe donc bien au fait que, comme nous en avons discuté lors du cadre théorique, les technologies seules ne sont pas le centre d'attention du design fiction mais que leurs pratiques générées par l'univers le sont également. Nous constatons également que les prototypes diégétiques répondent aux postures à adopter pour identifier un récit de design fiction (Minvielle & Wathelet, 2017). En effet, les sujets disent avoir ressenti une cohérence des technologies dans l'univers de *Cyberpunk 2077*. Selon eux, il semblerait logique de les voir apparaître un jour dans notre réalité, répondant aux deux premiers critères qui sont des technologies non-fantasmées et cohérentes dans la diégèse. Excepté pour un des nos participants, les autres semblent avoir adopté la troisième posture, étant d'excuser les imaginaires pour leurs possibles incohérences liées aux prototypes diégétiques.

Le second grand point qui semble avoir touché les personnes interrogées est l'aspect socio-économique de l'univers de *Cyberpunk 2077*. Cinq entretiens sur neuf font mention de disparités entre les classes sociales. Vincent et Zed font tous deux état d'une disparition des classes moyennes, ce qui est l'une des caractéristiques du genre cyberpunk. Zed parle plus spécifiquement d'une société à deux vitesses dans laquelle les riches sont de plus en plus riches et les pauvres de plus en plus pauvres. C'est un aspect très important du jeu

pour lui et de la réflexion qu'elle a nourrie. Il en dit : *« je pense que c'est une des raisons pour lesquelles j'ai autant accroché à ce jeu, c'est que c'était déjà des thématiques sur lesquelles j'étais un peu conscient et qui m'a permis de le visualiser d'une certaine manière »* (Annexe 4, p. 21). Nous notons que dans ce cas, l'aspect réflexif a permis un engagement plus fort, probablement dans la diégèse qui illustre ces disparités. Elle est donc très importante à l'expérience ludique de Zed. Pour Johnny, ce sont les corporations qui sont à l'origine du fossé créé entre les classes sociales. Delamain, même s'il ne parle pas directement des classes sociales évoque les différences économiques qui sautent aux yeux dans la ville de Night City.

Les corporations sont également un sujet récurrent dans nos entretiens. Toutefois, seulement trois d'entre eux, Jacky, Zed et Judy, en parlent plus longuement et développent un aspect réflexif à ce propos. Zed met en relation les corporations du récit vidéoludique avec ce que nous vivons :

Quand tu vois la puissance aujourd'hui d'un Google, d'un Amazon par rapport au pognon que peuvent générer certains petits pays, tu te dis « mais est-ce qu'effectivement, on ne va pas arriver vers justement ce corporatisme ? ». Ce sont des questions qui sont inquiétantes. (Annexe 4, p. 20)

De nouveau, il dit être déjà familiarisé avec cette réflexion et ce point de vue critique sur l'évolution des plus grandes entreprises mondiales et leur pouvoir grandissant. Judy a exactement la même pensée. Cependant, il réfute la parenté de *Cyberpunk 2077* dans cette réflexion. Selon lui, c'est un sujet de société récurrent. On pourrait imaginer que la visualisation de ce fonctionnement corporatiste permise par *Cyberpunk 2077* puisse aider à avoir une meilleure vision des problèmes sociétaux générés par la puissance incommensurable d'entreprises privées. Jacky de son côté compare les pratiques décrites par les personnages du jeu dans les corporations et celles qu'il a vécues dans de grandes entreprises mondiales dans lesquelles il a travaillé. De nouveau, la sensibilité personnelle liée à l'expérience de Jacky est déterminante dans l'intérêt porté à ce thème.

Enfin, concernant les thèmes récurrents au fil des entretiens, la décharge à ciel ouvert de Night City a marqué deux personnes lors de leur expérience ludique. Johnny y voit une critique de la surconsommation tandis que Judy estime *« qu'ils ont tellement de moyens technologiques qu'ils auraient pu traiter ces déchets mais qu'ils ont décidé de ne pas le faire »* (Annexe 6, p. 55), soumettant ainsi une critique à la diégèse même du jeu.

Nous constatons que ces aspects font une fois de plus partie de la diégèse du jeu et non directement de l'intrigue, les propos politiques étant effectivement très peu présents de façon directe.

Toutefois la dimension intrigue est celle que nous avons estimée comme étant la plus élevée. C'est selon nous la dimension marquante de l'expérience ludique de *Cyberpunk 2077*. Nous l'avons identifiée comme étant très importante dans sept entretiens sur neuf et importante dans les deux autres. Pour les répondants n'ayant pas trouvé leur bonheur dans les autres dimensions, elle est celle qui les a retenus dans leur expérience ludique. L'intrigue semble avoir été déterminante dans la réflexivité générée chez seulement deux sujets qui nous ont parlé d'une quête bien particulière : celle avec le candidat à la mairie de Night City. Le manque de réponses liées à cette hypothèse nous pousse à infirmer en partie notre seconde hypothèse qui affirmait que l'intrigue et la dimension autrui, dans sa

composante en-partie, étaient responsables d'une partie de la réflexivité. Tout du moins, cet aspect ne semble pas déterminant aux joueurs de manière générale pour créer une réflexion mais peut en aider d'autres, représentant une minorité.

Notre dernière hypothèse s'articulait autour de la composante hors-partie de la dimension autrui, celle qui consistait à affirmer que les discussions générées avec d'autres personnes autour des prototypes diégétiques permettaient une réflexion basée sur les théories du design fiction. Nous avons identifié un engagement très important dans 4 cas, important dans deux et bas dans trois. En revanche, tous nos sujets ont mentionné des discussions avec des proches à propos de *Cyberpunk 2077*. Parfois le débat tournait autour des prototypes diégétiques, d'autres uniquement sur les choix qui sont laissés à l'appréciation des joueurs. Vincent et Kiri ont eu des discussions sur l'intrigue, sur le développement du jeu. Johnny, Vincent et Judy se sont laissés tenter par une expérience de jeu suite à des recommandations ou des vidéos vues sur le net. Delamain en a parlé avec des connaissances et a lu, cherché des informations sur des forums mais sans participer. Cela semble être le même cas pour Kiri, Judy et Rogue qui ont tous à un moment recherché de l'information. Arasaka jouait régulièrement avec des amis en appel vocal de sorte que des discussions apparaissaient inévitablement lors d'événements du jeu et à leur propos et allant jusqu'à des sujets de société ou sur des technologies. Zed, qui pourtant a préféré conserver une expérience, de son aveu, en solitaire, a également réalisé des recherches sur le jeu, regardé des vidéos et discuté du jeu avec son meilleur ami. En ce qui concerne Rogue, elle a discuté de l'évolution de la société avec son compagnon. Nous remarquons effectivement que nos questions liées aux discussions avec des proches, sur des recherches sur des forums trouvent très rapidement des réponses courtes et peu développées avec des tons très légers. Nous pensons que les personnes interrogées estiment que cet aspect ne fait pas partie intégrante de leur expérience ludique. Or, nous constatons également que c'est la dimension qui semble la plus à même de générer des discussions, l'un des objectifs du design fiction (Bleecker, 2009).

Conclusions

Tout au long de ce travail, nous avons exploré différentes questions et divers domaines. Nous avons tout d'abord découvert la pratique du design fiction et ses différents usages. Ensuite, nous avons discuté de notre objet de recherche, le jeu vidéo *Cyberpunk 2077* et en avons profité pour faire le rapprochement entre le genre cyberpunk et le récit de design fiction. Aussi, les différentes raisons qui nous ont poussés à choisir ce jeu en particulier dans tout un panel disponible ont été exposées. Nous avons expliqué le choix de notre modèle d'analyse et avons exposé notre problématique, étant que nous voulions démontrer que le jeu vidéo pouvait générer un caractère réflexif dans le cadre de récit de design fiction. Nous avons exposé nos hypothèses étant liées chacune à une ou plusieurs(s) dimension(s) diégétique(s) que nous estimions à l'origine de cette part de réflexivité.

Grâce aux résultats obtenus et à notre interprétation des entretiens, nous en concluons que la dimension autrui est la plus à même d'apporter une réflexion sur des prototypes diégétiques mis en récit. Elle semble déterminante pour construire cette réflexion et contribue à l'idée de création de « *conversation pieces* » de Bleecker (2009). Sans conversations, l'aspect critique semble avoir moins de chance d'apparaître.

Toutefois la dimension diégèse semble également cruciale afin d'apporter suffisamment d'informations sur les prototypes diégétiques, leurs usages et pratiques pour en développer une réflexion. Cette conclusion fait directement référence à Minvielle et al. (2019) qui affirment qu'avoir une bonne visualisation de la technologie et son contexte favorise la matérialisation et la réflexion du spectateur. Le jeu vidéo semble donc être un excellent moyen de rendre crédibles des technologies futures et d'en cristalliser toutes sortes de pratiques.

L'intrigue, quant à elle, semble jouer un rôle mineur dans l'apparition d'une réflexion, infirmant notre seconde hypothèse.

Nos entretiens nous font également mettre en avant l'importance d'une conscience « pré-jeu » dans l'établissement d'une réflexion. Nous avons pu constater que les joueurs interrogés, Rogue et Judy ont une pensée très critique à l'égard du studio de développement, or ils ont tous deux des notions de game design, aidant à comprendre les dessous du travail des développeurs. Plusieurs de nos participants ont avoué avoir une appétence pour les univers de science-fiction et donc, un certain attrait pour certains de ses thèmes récurrents. Ou encore d'autres nous ont permis de comprendre qu'une pensée critique préalable était intéressante car elle permettait une certaine visualisation ou encore une pensée plus ou moins profonde sur le sujet développé.

Nous concluons en affirmant que le jeu vidéo est un excellent média où développer le design fiction. Il a en effet l'avantage de demander beaucoup de ressources et d'engagement, ce qui, nous en sommes convaincus, amène davantage de chance de développer une pensée critique sur des technologies que si l'on regardait une série en étant occupé à une autre corvée. Nous rejoignons ainsi la pensée théorique du design fiction qui affirme que cette facilité réflexive est générée grâce à la visualisation et l'appropriation des prototypes diégétiques que le récit vidéoludique génère (Bleecker, 2009 ; Coulton et al., 2017 ; Minvielle & Wathelet, 2017).

Limites

Nous identifions plusieurs limites à notre travail.

En tout premier lieu, nous avons conscience qu'il est compliqué d'objectiver l'expérience ludique, aussi construite qu'elle puisse être grâce à l'utilisation du modèle médial. Aussi, son utilisation induit des biais chez le chercheur, qui, lorsqu'il tente d'évaluer l'engagement d'un individu dans une dimension ludique sur base d'un entretien, juge d'une certaine manière l'expérience en fonction de ses propres perceptions. Par exemple, l'engagement moteur a été jugé comme étant « très important » chez deux de nos sujets seulement. Peut-être est-ce dû au fait que nous ayons eu l'impression que les joueurs aient été davantage pris par les autres dimensions ludiques, parce que nous-même avons cette perception du jeu ou sommes-nous directement influencés par notre propre expérience ludique de *Cyberpunk 2077*... Ou bien encore, nos questions n'étaient peut-être pas assez complètes ou profondes en ce qui concernait cette dimension.

Bien que nous ayons tenté de rester les plus neutres possibles lorsque nous posons des questions, nous avons remarqué lors des retranscriptions avoir donné du feedback oral aux sujets, allant même jusqu'à nous permettre des commentaires ou des interactions qui, peut-être, ont pu pousser nos interlocuteurs vers certaines réponses plutôt que d'autres. Aussi, lorsque nous nous en sommes rendus compte, nous avons remis en question la

direction de nos entretiens et avons également identifié avoir acquiescé ou donné un feedback positif non-verbal aux sujets, ce qui devrait être évité lors de tels entretiens. Nous avons conscience que ces interactions n'ont pas leur place dans un travail de recherche de niveau universitaire.

La posture neutre a été d'autant plus difficile à conserver lors de quelques entretiens étant donné la proximité que nous exerçons avec certains des sujets. Trois répondants sur neuf sont des amis. Un est une connaissance. L'unique répondante n'est autre que la femme du frère de ma compagne. Cette proximité a pu induire des biais autant dans notre communication verbale ou non que dans leurs réponses, voulant à tout prix contribuer de la meilleure façon qui soit à mon travail. Rogue illustre cet exemple en s'excusant à deux reprises lors de l'entretien, estimant que ses réponses ne vont pas assez loin dans le détail.

Nous avons interrogé différentes personnes mais malheureusement, seule une personne de genre féminin a accepté participer à notre recherche. Nous aurions aimé avoir une représentation plus importante du genre et aurions apprécié atteindre la parité.

Nous remarquons qu'une fois nos entretiens clôturés et le véritable sujet de notre recherche exprimé, les sujets ont tendance à être davantage bavards quant à leurs différentes expériences avec les prototypes diégétiques du récit, illustrant une fois de plus l'importance de la dimension autrui dans la composante réflexive du jeu.

Perspectives

Les perspectives quant au design fiction et aux jeux vidéo sont nombreuses.

Le design fiction pourrait prendre une place déterminante dans les années à venir sur les différentes visions critiques que pourraient développer les individus au sujet des technologies que nous voyons seulement apparaître. Les intelligences artificielles, le transhumanisme sont deux thèmes largement abordés dans *Cyberpunk 2077* et extrêmement contemporains. Dans certains cas, ils génèrent un sentiment positif voire enthousiaste mais dans d'autres une certaine méfiance. Nous pensons que la population a besoin d'être familiarisée avec ces évolutions technologiques et qu'il est du devoir des institutions pédagogiques de former les individus à leur esprit critique. Des travaux tels que le nôtre, peuvent ouvrir la voix à des discussions institutionnalisées dans des établissements scolaires. Nous avons vu que la dimension autrui était importante dans la réflexivité des individus, il faut néanmoins, parfois, leur apporter un coup de pouce externe pour les pousser à développer cette réflexion. Dans la lignée de (Malizia et al., 2022), nous imaginons de futures recherches où une personne pourrait être désignée facilitatrice afin d'aider les participants à réfléchir, leur apporter certaines clés de lecture qu'ils auraient ratées ou encore faciliter la discussion de plusieurs personnes autour d'une table.

Les jeux vidéo sont un excellent outil d'apprentissage, en témoigne l'intérêt grandissant autour des **serious game**. Nous pensons que ce média doit être utilisé à la fois pour son aspect récréatif et à la fois pour sa capacité à se faire engager de façon très forte les individus, les poussant ainsi à une forme de réflexivité, quelle qu'elle soit. Il peut s'agir de réfléchir sur des prototypes diégétiques mis en récit certes, mais la dimension ludologie fait également mention de cet aspect critique. Nous pensons qu'il est important pour les jeunes individus de développer ces deux composantes et de les y aider. Nous espérons que ce travail pourra mener à de telles prises de conscience.

Table des références

- Batylda, M. (2020). *The world of Cyberpunk 2077*. Dark Horse Books.
- Benjamin. (2020, 6 septembre). Cyberpunk 2077 : Carte complète de Night City, map, locations, district, areas. Repéré à <https://www.millennium.org/guide/369810.html>
- Bleecker, J. (2009). Design fiction: A short essay on design, science, fact, and fiction. Near Future Laboratory, 29.
- Bonenfant, M., Philippette, T. (2018). Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification. *Sciences du jeu*, (10). <https://doi.org/10.4000/sdj.1422>
- Bordallo López, M., & Álvarez Casado, C. (2023). A Cyberpunk 2077 perspective on the prediction and understanding of future technology.
- Bosch, T. (2012, 2 mars). Sci-Fi writer Bruce Sterling explains the intriguing new concept of design fiction. *Slate*. Repéré à http://www.slate.com/blogs/future_tense/2012/03/02/bruce_sterling_on_design_ctions_.html
- Boza, A. (2023, 29 juin). La « planète punk », une contre-société. Repéré à <https://enseignants.lumni.fr/fiche-media/00000001497/la-planete-punk-une-contre-societe.html>
- Brown, E., & Cairns, P. (2004). A grounded investigation of immersion in games. ACM Conf. on Human Factors in Computing Systems, CHI 2004.
- Caïra, O. (2018). Les dimensions multiples de l'engagement ludique. *Sciences du jeu* (10). <https://doi.org/10.4000/sdj.1149>
- Chaptal, S., Nawrocki, S., & Zeid, J. (2020). *Cyberpunk : histoire(s) d'un futur imminent*. Ynnis Éditions.
- Coulton, P., Lindley, J. G., Sturdee, M., & Stead, M. (2017). Design fiction as world building.
- Cyberpunk 2077. (2013). Cyberpunk 2077 – Mike Pondsith about Cyberpunk world [vidéo en ligne]. Repéré à https://www.youtube.com/watch?v=xYxt7cwDk4E&ab_channel=Cyberpunk2077
- Daer, A. (2019a, septembre 16). Qu'est-ce que le cyberpunk ? *Cosmo-orbus*. Repéré à <https://cosmo-orbus.net/blog/sf/definition/>
- Daer, A. (2019b, 23 septembre). Typologie du genre cyberpunk. *Cosmo-orbus*. Repéré à <https://cosmo-orbus.net/blog/sf/typologie-sous-genres/>
- Demeure, Y. (2024, 5 avril). Une start-up commercialise un bouclier d'invisibilité grand public. *Sciencepost*. Repéré à <https://sciencepost.fr/start-up-commercialise-bouclier-invisibilite-grand-public/>
- Dourish, P., & Bell, G. (2014). "Resistance is futile": reading science fiction alongside ubiquitous computing. *Personal and ubiquitous computing*, 18, 769-778.

- Duret, C. (2014). Les cadres de l'expérience vidéoludique et la distribution des ressources attentionnelles dans les jeux de rôle en ligne: une alternative à la notion d'immersion. *Revista Contracampo*, (29), 84-108.
- Fox, A. (2021). The (possible) future of cyborg healthcare: Depictions of disability in Cyberpunk 2077. *Science as Culture*, 30(4), 591-597.
- Holter, M. (2007). Stop saying « immersion ». *Lifelike.*, 19-24
- IJsselsteijn, W. A., de Kort, Y. A. W., & Poels, K. (2013). The Game Experience Questionnaire. *Technische Universiteit Eindhoven*.
- Koul, A. (2021, 12 janvier). Cyberpunk 2077 – A marketing case study. Repéré à <https://www.linkedin.com/pulse/cyberpunk-2077-pr-case-study-anish-koul/>
- Lepri, G., & McPherson, A. (2019). Making up instruments: Design fiction for value discovery in communities of musical practice. *Proceedings of the 2019 on Designing Interactive Systems Conference*, 113-126. <https://doi.org/10.1145/3322276.3322353>
- Making Tomorrow. (2024). Using design fiction to make tomorrow. Repéré à <http://making-tomorrow.mkrs.fr/>
- Maldonado, L. (2023). L'engagement narratif dans les jeux vidéo en tant qu'engagement d'apprentissage. *Sciences du jeu*, (20-21). <https://doi.org/10.4000/sdj.5821>
- Malizia, A., Carta, S., Turchi, T., & Crivellaro, C. (2022). MiniCoDe Workshops: Minimise Algorithmic Bias in Collaborative Decision Making with Design fiction. *Proceedings of the Hybrid Human Artificial Intelligence Conference*. Retrieved from https://www.hhai-conference.org/wp-content/uploads/2022/06/hhai-2022_paper_58.pdf
- Mäyrä, F., & Ermi, L. (2011). Fundamental components of the gameplay experience. *Digarec Series*, (6), 88-115.
- Michaud, T. (2023). Nicolas Minvielle, Olivier Wathelet, Martin Lauquin, Pauline Audinet (2022), *Making Tomorrow. Un manuel pour apprivoiser le futur avec l'aide du design fiction*, Paris, Hold Up Editions, 169 p.. *Innovations*, 70, 283-286. <https://doi.org/10.3917/inno.070.0283>
- Minvielle, N., & Wathelet, O. (2017). Le design fiction: Une méthode pour explorer les futurs et construire l'avenir? *Futuribles* 6(421), 69-83. Repéré à https://www.cairn.info/revue-futuribles-2017-6-page-69.htm?casa_token=Q9XlefNn4MkAAAAA:S0Sq308giyibtY_BZggf0qaHqiBqczOpZINPbqf7oDaCqK0PZfnnI3El3h2Vq3V0xlzzCIM
- Minvielle, N., Hémez, R., & Wathelet, O. (2018). Du bon usage des imaginaires pour l'innovation de défense. *DSI (Défense et Sécurité Internationale)*, (137), 66-71.
- Minvielle, N., Hémez, R., & Wathelet, O. (2019). Des imaginaires pour se projeter ou pour critiquer? Réflexions méthodologiques.
- Neuralink. (s. d.). NeuraLink — Pioneering Brain Computer Interfaces. Repéré à <https://neuralink.com/>

- Pilling, M., Richards, D., Dunn, N., & Rennie, A. (2019). Social Design fiction. New Methods for the Design of Emerging Technology. *The Design Journal*, 22(1), 1993-2005. Repéré à <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/14606925.2019.1602998>
- Rapp, A. (2020). Design fictions for learning: A method for supporting students in reflecting on technology in Human-Computer Interaction courses. *Computers & Education*, 145. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103725>
- Rueff, J. (2008). Où en sont les « game studies » ?. *Réseaux*, 151(5), 139-166. Repéré à <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-5-page-139.htm#re3no3>
- Schreier, J. (2021, 16 janvier). Inside Cyberpunk 2077's disastrous rollout. *Bloomberg*. Repéré à <https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-01-16/cyberpunk-2077-what-caused-the-video-game-s-disastrous-rollout>
- Schreier, J. (2023, 22 septembre). Cyberpunk 2077 finds redemption years after calamitous début. *Bloomberg*. Repéré à <https://www.bloomberg.com/news/newsletters/2023-09-22/cyberpunk-2077-finds-redemption-years-after-calamitous-debut>
- Tual, M. (2016, 24 mars). A peine lancée, une intelligence artificielle de Microsoft dérape sur Twitter. Repéré à https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/03/24/a-peine-lancee-une-intelligence-artificielle-de-microsoft-derape-sur-twitter_4889661_4408996.html
- Wuyckens, G. (2021). Design fiction as a critical inquiry method in media education: first findings of an exploratory research project. *Media Education Research Journal*(9), 93-114. Repéré à https://microsites.bournemouth.ac.uk/merj/files/2021/03/MERJ_9.2_Wuyckens.pdf
- Wuyckens, G. (2024). *Using Design Fiction to Develop a Critical Inquiry Method in Media Education* [UCL - Université Catholique de Louvain]. <https://dial.uclouvain.be/pr/boreal/object/boreal:285629>

Table des figures

Figure 1: Aperçu du centre-ville de Night City (Benjamin, 2020).....	9
Figure 2 : Aperçu des différents quartiers de Night City (Benjamin, 2020)	10
Figure 3 : Aperçu des modifications physiques possibles chez un charcadoc (jeuxvideo.com, 2020).....	12
Figure 4 : modèle médial d'engagement ludique (Caïra, 2018, p. 8).....	19
Figure 5 : tableau récapitulatif des expériences ludiques observées en entretien	45

Résumé

Le design fiction est un type de récit mettant en relation une technologie prototypée, que l'on nomme prototype diégétique et des usages et pratiques sociales. Il a pour vocation de générer une réflexion chez le consommateur de ce type de récit. Nous nous interrogeons sur le fait que le jeu vidéo puisse aider à développer de telles réflexions et avons conduit des entretiens afin d'identifier, dans l'affirmative, quelles étaient les dimensions de l'engagement ludique qui pouvaient contribuer à cet aspect réflexif développé chez les joueurs et joueuses. Le jeu vidéo qui a été choisi dans ce cadre est Cyberpunk 2077.

Mots-clés : design fiction, jeu vidéo, engagement ludique, Cyberpunk 2077