

# REPRÉSENTATION DE MUSÉES FICTIFS DANS LE JEU VIDÉO EN VUE SUBJECTIVE

Étude de trois cas : *Wolfenstein : The New Order*, *Outer Wilds* et *The Stanley Parable*

MÉMOIRE

Edouard DE LAGASNERIE

Directeur de mémoire : Fabien VAN GEERT

MASTER 2 Musée et Nouveaux Médias

Année universitaire 2023 - 2024

## RÉSUMÉ

Cette étude part du constat de la présence relativement fréquente de musées dans certains jeux vidéo en vue subjective depuis les dix dernières années. Son objectif consiste à mettre en relief les spécificités et enjeux de la représentation du musée dans trois exemples de jeu vidéo en vue subjective sortis entre 2013 et 2020. L'approche est pluridisciplinaire et croise les sciences du jeu et la muséologie. Les spécificités ludo-narratives du jeu vidéo sont mises en comparaison avec les notions de musée virtuel et de muséalité afin de déterminer la nature de ces représentations, et dans quelle mesure celles-ci peuvent être assimilées au champ muséal. L'analyse de ces exemples a permis de déterminer que les musées fictifs semblent, dans certains cas, dépasser le cadre de la représentation et atteindre plutôt le stade de l'appropriation de phénomènes muséaux, notamment dans la transmission d'éléments ludiques. Cela permet d'affirmer qu'ils peuvent être assimilés dans une certaine mesure au champ muséal, la limite étant celle de la fiction. Cette barrière saute à partir du moment où l'on considère le jeu et les *assets* qui le composent comme objets d'art réels, faisant potentiellement de nombreux jeux en vue subjective des musées en puissance dans un phénomène d'auto-exposition permanente.

## Remerciements

Je tiens à exprimer toute ma reconnaissance à mon directeur de mémoire Mr. Fabien Van Geert pour ses encouragements et son suivi rigoureux.

Je remercie également Mme Harmony Lefevre, psychologue clinicienne au CHU de Toulouse sans l'aide de qui je ne me serais pas senti capable de rédiger le moindre mémoire.

Je tiens à remercier spécialement Félicité de Lagasnerie et Anatoll Friat, pour leur relecture approfondie de mes travaux. J'étends ces remerciements à tous mes amis qui ont donné un peu de leur temps afin de m'aider dans mon étude.

Enfin, un grand merci à Ambre Campargue pour sa présence quotidienne à mes côtés.

## TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION .....	3
I - Cadre théorique .....	9
1. La représentation du musée dans le jeu vidéo, un état de la question.....	9
1.1 Un sujet peu exploré .....	9
1.2 Les précédents les plus proches .....	11
2. Une question pluridisciplinaire.....	14
2.1 Un ancrage dans les Games Studies .....	15
2.2 Un champ particulier de la muséologie.....	20
II - Etude de cas .....	26
1. <i>Wolfenstein : The New Order</i> .....	26
1.1 Informations générales .....	26
1.2 Présentation du dispositif .....	27
2. <i>Outer Wilds</i> .....	32
2.1 Informations générales.....	32
2.2 Présentation du dispositif .....	33
3. <i>The Stanley Parable</i> .....	39
3.1 Informations générales .....	39
3.2 Présentation du dispositif .....	40
III - Analyse et Interprétation.....	45
1. Les musées fictionnels vidéoludiques, entre représentation et utilisation .....	45
2. Le musée fictif vidéoludique, un musée à part entière ?.....	49
3. Quand le jeu vidéo s'auto-expose. ....	53
CONCLUSION .....	57
BIBLIOGRAPHIE.....	59
ANNEXES .....	64
Prises de vue des jeux étudiés .....	64
1) <i>Wolfenstein : The New Order</i> .....	64
2) <i>Outer Wilds</i> .....	71
3) <i>The Stanley Parable</i> .....	82
Vidéos.....	96

# INTRODUCTION

A l'origine de ce sujet se trouve l'expérience personnelle de son auteur. Amateur de musées, espace hors du temps, entièrement dédié à la mise en valeur de quelque chose qui, *de facto*, devient digne d'intérêt, digne d'être exposé, digne d'être vu. Amateur de jeu vidéo également, notamment parce qu'ils permettent, dans certaines circonstances, la création sans limite de ce genre d'espace : des lieux détachés de tout, hors de la vie, hors de la société. Il en est venu à se demander, à l'instar de certains auteurs de blogs<sup>1</sup>, si, effectivement, tous les jeux vidéo ne seraient pas des musées en puissance, tant leur structure se rapproche d'un espace clos, fini, visitable à souhait, et qui exprime tant de choses.

## *Contexte*

À l'heure où l'industrie vidéoludique génère plus de revenus que l'industrie du cinéma et de la musique combinées, l'impact culturel du jeu vidéo est titanesque. On compterait plus de 3 milliards de joueurs dans le monde selon des chiffres de l'organisme Statista<sup>2</sup>. Plus de 10 000 jeux ont été publiés sur la plateforme Steam (leader de la vente de jeux en dématérialisé sur PC) rien qu'au cours de l'année 2022<sup>3</sup>. Cela ne représente qu'une fraction de la quantité de contenu qui a été développé depuis les premières années de l'industrie, que ce soit en amateur ou par les plus grands studios. Les thèmes abordés sont légion, aussi divers que les genres existants. Des MMORPG\* aux simulateurs, en passant par les *party games* et les jeux de stratégies, il y en a pour tous les goûts. L'offre est colossale, l'impact culturel titanesque, les études scientifiques à son sujet... peu présentes. Il s'agit là d'un constat relatif à la taille du sujet. Il n'est évidemment pas possible d'émettre sérieusement des hypothèses quant aux raisons derrière cet état de fait, mais nous pouvons nous interroger sur l'image que le jeu vidéo peut encore potentiellement véhiculer dans le monde de la recherche, malgré la montée en importance des *Game Studies* ces vingt dernières années. Les *Games Studies* anglo-saxonnes

---

<sup>1</sup> Carpenter N., « In-game museums are great because all video games are museums », Polygon, 2021, récupéré à partir de <https://www.polygon.com/2021/1/24/22244838/video-game-museums-the-last-of-us-miles-morales>.

<sup>2</sup> Statista, 2022, « *Number of video game users worldwide from 2017 to 2027(in millions)* », récupéré à partir de <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>.

<sup>3</sup> Statista, 2022, « *Number of games released on Steam worldwide from 2004 to 2022* », récupéré à partir de <https://www.statista.com/statistics/552623/number-games-released-steam/>.

sont des champs riches et profonds, héritiers de pionniers écrivant dès la première moitié du XXe siècle. C'est en France que les publications sur le jeu ont pris du retard, ce que Patrick Schmoll justifie par une certaine « illégitimité des jeux » qui aurait été plus ancrée dans l'Hexagone<sup>4</sup>.

Ce peut-être cette raison qui pourrait expliquer, entre autres, le relatif manque d'intérêt que la muséologie a porté au jeu vidéo jusqu'à maintenant, là où le cinéma a fait l'objet d'études d'ampleur depuis l'axe de la représentation du musée. À cela faut-il sans doute ajouter un manque de porosité entre les deux domaines.

Nous disons « relatif » car les études des musées et le jeu vidéo ne sont pas totalement absentes. Elles ont surtout tourné autour d'axes unilatéraux, penchant plutôt fortement vers la muséologie : l'utilisation du jeu vidéo par le musée (approche technologique), ou les problématiques de muséalisation et de conservation de l'objet jeu vidéo. Ces axes sont fondamentaux, mais il apparaît tout de même étrange que face à un médium aussi populaire, nouveau et pluriel, la question de la représentation du musée ne semble pas avoir généré beaucoup de réflexion.

Les prémices de notre sujet partent en effet du constat de la présence relativement fréquente du musée dans l'univers vidéoludique. Essentiellement relevée de manière superficielle par une poignée d'articles de presse en ligne ou de billets de blog, cette proximité amène vite à s'interroger sur les modalités de cette relation. Nous pouvons citer quelques exemples récents, prouvant l'actualité de la question. *Animal Crossing : New Horizons* (Nintendo, 2020), jeu de gestion de village très populaire propose au joueur dans ses fonctionnalités d'alimenter un musée d'objet découvert sur son île (fossile, squelette, plantes, etc.). La crise du Covid et les confinements qui ont suivis ont mené plusieurs musées à entreprendre des partenariats avec les développeurs du jeu afin de rendre accessible aux joueurs des numérisations de leurs œuvres à placer dans leur musée virtuel<sup>5</sup>. Plus récemment *Infinity Wards*, le studio à l'initiative de *Call of Duty : Modern Warfare II* (2022) a été contraint de retirer de leur jeu pour modification un niveau multijoueur fortement inspiré du Getty Museum de Los Angeles, pour des raisons juridiques. Le dernier opus de *The Last of Us* (Naughty Dog, 2020), *Marvel's Spiderman :*

---

<sup>4</sup> Schmoll P., « Sciences du jeu : état des lieux et perspectives », *Revue des Sciences sociales*, 45, 2011, p. 12.

<sup>5</sup> The Digital Editor, 27/04/2020, *Own a Van Gogh ... in Animal Crossing, with The Met's New Share Tool*, MET MUSEUM, <https://www.metmuseum.org/blogs/collection-insights/2020/animal-crossing-new-horizons-qr-code>.

*Miles Morales* (Insomniac Games, 2020), *Half-Life : Alyx* (Valve, 2019) sont autant de jeux très grand public qui comprennent, à un moment donné dans leur aventure, une représentation de musée. Il ne s'agit là que d'exemples marquants venant de franchises très connues et populaires. En d'autres termes, nous sommes face à la partie émergée de l'iceberg. Un simple regard ne ferait que gratter la surface du phénomène. Il n'existe pas de bases de données accessibles qui permettraient de lui donner un ordre d'idée.

### *Voir le musée, jouer le musée*

Pour autant la question de l'ampleur du phénomène n'est pas la seule interrogation que soulève la présence des musées dans un des loisirs les plus populaires du XXI<sup>e</sup> siècle. Les modalités et les enjeux de la représentation du musée apparaissent aussi comme fondamentaux.

Le musée en tant que phénomène culturel majeur de nos sociétés occidentales est, sans surprise, omniprésent dans nos médias, cinématographiques ou littéraires. Ceux-ci véhiculent un imaginaire collectif qui permet de comprendre, au fil du temps et des changements sociétaux, les ruptures et les continuités dans l'image que nous nous faisons du phénomène muséal sous toutes ses formes. De la bibliothèque du capitaine Némó au Louvre en ruine dans l'univers pictural d'Hubert Robert, en passant par *La nuit au musée* (Schawn Levy, 2006), ces visions d'artistes nous éclairent sur la manière avec laquelle nous avons perçu l'institution par le passé jusqu'à aujourd'hui. Des représentations de musées existants, donnant un regard direct sur l'institution réelle, évoluent en parallèle de représentations parfaitement fictionnelles de musées qui viennent ajouter à ce regard de véritables réflexions sur le phénomène au sens large.

Selon le *Nouveau Petit Robert*, le mot « représentation » signifie « le fait de rendre sensible (un objet, une chose abstraite) au moyen d'une image, d'un signe, etc. »<sup>6</sup>. Etymologiquement, il s'agit de « replacer devant les yeux de quelqu'un »<sup>7</sup>. Quelles sont les modalités de ces représentations ? Quelles formes prennent-elles ? Ces questions sont importantes car nous connaissons la « spécificité » de l'image vidéoludique : cette spécificité annonce potentiellement des enjeux de représentations uniques qu'il nous faut étudier. Décors oui, environnements porteurs d'esthétisme assurément, mais ne se contentant pas d'être vus, filmés, imaginés : les musées dans le jeu vidéo sont joués. Par eux semble se dévoiler de manière

---

<sup>6</sup> Représentation. (2010). Dans J. Rey-Debove et A. Rey (dir.). *Le nouveau Petit Robert*. Paris. France.

<sup>7</sup> CNRTL, 2023, « Représentation », récupéré à partir de <https://www.cnrtl.fr/etymologie/repr%C3%A9sentation>

éclatante tout ce qui fait la particularité de l'image vidéoludique et de l'interactivité qui en est absolument indissociable<sup>8</sup>.

Le sujet est large et nécessite un effort de définition rigoureux. Le jeu vidéo est un phénomène pluriel. Nous ne pouvons pas centrer notre étude sur tous les genres. Ainsi nous avons choisi de nous orienter vers les jeux en vue subjective. Ceux-ci désignent les jeux dans lesquels le joueur contrôle un avatar à travers une caméra placée au niveau des yeux dudit avatar. On appelle également cette configuration jeu à la première personne. Ce style de jeu nous semble être la meilleure piste pour deux raisons : la première est qu'il s'agit, à ce jour, du genre de jeu le plus populaire, notamment à travers les jeux de tirs en multijoueur<sup>9</sup>. La seconde est que ce genre de jeu est celui qui se prête le mieux à l'immersion. Plus précisément, l'incarnation d'un personnage en vue à la première personne nous semble être le moyen le plus efficace d'atteindre une expérience de musée « similaire » à une expérience réelle, comme nous aurons l'opportunité de le démontrer plus bas.

De même, que considère-t-on comme musée dans ce contexte ? La moindre esthétique évoquant le musée ? Une représentation directe d'un musée réel ? Les musées existants semblent à première vue constituer la principale inspiration des représentations que nous avons citées jusqu'à maintenant : sans être des reproductions exactes, ils reprennent des schémas très proches. Or il existe quantité de musées fictifs, inventés de toute pièce pour les besoins du jeu. C'est ce type d'expérimentation qui nous semblerait le plus pertinent à étudier afin de découvrir ce sujet : en partant de zéro, nous pouvons nous éloigner de la représentation d'un musée pour nous concentrer sur la représentation du musée, et de tous les phénomènes qui l'entourent. Quelles libertés prennent les développeur.es dans l'élaboration de musées fictifs ? A quels points sont-ils fictifs ? Nous nous intéresserons donc à la représentation de musée dans le jeu vidéo à travers des musées fictifs dans des jeux en vue subjective.

### *Problématique*

Les questions que soulève ce sujet sont nombreuses et ont déjà commencé à transparaître dans le texte. Nous savons déjà que l'image vidéoludique est unique. Nous pouvons donc

---

<sup>8</sup> Crevoisier M., « La nouveauté de l'image vidéoludique », *Science du jeu*, 2019, n° 11.

<sup>9</sup> Statista, 2022, « *Most popular video game genres among internet users worldwide as of 3rd quarter 2022, by age group* », récupéré à partir de <https://www.statista.com/statistics/1263585/top-video-game-genres-worldwide-by-age/>

formuler l'hypothèse que les représentations vidéoludiques de musée ont probablement des caractéristiques spécifiques également. Quelles sont-elles ? Qu'est-ce qui différencierait un musée fictif de jeu vidéo d'un musée fictif de cinéma ? Se pourrait-il que ses musées fictifs dépassent le cadre des représentations ?

Dans les débats entourant le musée virtuel, le jeu vidéo n'est jamais bien loin, ne serait-ce que dans les technologies parfois utilisées dans ce que l'on appelle les cyber-musées. Si les outils sont similaires, qu'est-ce qui différencierait un cyber-musée d'un musée fictif dans un jeu vidéo ? Suivant cette logique, nous pouvons formuler l'hypothèse suivante : que les représentations de musées dans certains jeux vidéo en vue subjective ne sont pas de simples imitations fictionnelles de structures et de méthodes réelles mais des « manifestations muséales » à part entière à aborder à l'aune des spécificités immersives et interactives du médium vidéoludique et des théories sur le musée virtuel. La définition de ces « manifestations muséales » constitue ainsi l'un des points fondamentaux de cette étude.

Nous pouvons donc résumer notre approche en trois points : quelles sont les caractéristiques de ces représentations de musée ? Peuvent-ils être définis au-delà de leur qualité de représentation ? Peuvent-ils rentrer dans le cadre du « champ muséal » ?

### *Corpus et méthodologie*

Afin de répondre à ces questions, nous avons choisi de nous focaliser sur trois exemples représentatifs : *Wolfenstein : The New Order* (MachineGames, 2014), *Outer Wilds*, (Mobius Digital, 2019) et *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013). Le choix de ces exemples a été motivé par l'hétérogénéité des genres qui permet, malgré la taille réduite de l'échantillon, d'observer des approches très différentes. *Wolfenstein* est un jeu de tir à la première personne, dynamique et violent, *Outer Wilds* est un jeu d'exploration en monde ouvert et *The Stanley Parable* est un simulateur de marche narratif.

Se pose alors la question de l'axe d'analyse. Devons-nous étudier nos exemples comme des cas de représentations pures ou devons-nous partir du principe que nous sommes face à des propositions muséales et les étudier selon un protocole d'analyse expographique ?

La réponse est loin d'être évidente, car l'objectif même de l'analyse est d'éclaircir cette question de la représentation et de la proposition muséale. D'une part nous pensons qu'il est absurde de tenter de calquer parfaitement une analyse expographique réelle sur une



manifestation virtuelle et fictionnelle de musée. Même si certains de nos exemples possèdent assez d'éléments muséographiques pour justifier une étude allant dans ce sens, le caractère fictif de ces musées, l'absence de détails concernant le processus de conception, empêchent de prendre en compte des données comme les moyens de conservation, les caractéristiques techniques du bâtiment, ou tout autre élément propre à un musée institutionnel. D'autre part, ces musées sont pour la plupart bien trop étoffés et réfléchis pour être analysés sous le seul angle de la représentation audiovisuelle, et de l'image qu'ils renvoient de l'institution réelle.

Cela nous amène logiquement à tenter une approche mixte : il s'agit de contextualiser les jeux étudiés, remettre les musées dans leur contexte à la fois dans la fiction et dans le *gameplay* (ses règles, sa manière d'être joué), noter les inspirations, le type de représentation, tout en relevant quelques données expographiques concrètes choisies pour leur pertinence : restitution des principaux expôts, des méthodes de médiation et des types de dispositifs, visite vidéo, photos d'ensemble.

Un point de questionnement subsiste concernant la cartographie des musées étudiés. Cette donnée est ambivalente car elle apporte des informations plutôt propres à des problématiques de musées institutionnels (enjeux de conservations, gestions des collections, gestions des publics...etc.). Nous avons donc fait le choix de ne pas cartographier ces lieux, et ce pour deux raisons. La première est que nous avons considéré que la taille du lieu, sa disposition et son architecture n'apportent aucune donnée intéressante en tant que représentation fictive de musée. L'environnement 3D n'a pas les mêmes enjeux que l'environnement réel et son analyse d'un point de vue muséographique paraît peu pertinente. La seconde est que cela aurait demandé des ressources qui n'étaient pas toujours disponibles, à savoir un accès à l'éditeur du moteur de jeu, sans lequel un tel travail aurait nécessité l'utilisation de l'interface du jeu en lui-même : en un mot, ç'aurait été un travail fastidieux pour des données peu intéressantes.

Le but de cette analyse est en tout cas de répondre aux questions suivantes :

1. Quelles fonctions remplissent ces musées dans leurs implémentations au jeu, d'un point de vue fictionnel et ludique ?
2. Quelles formes prennent-ils ? Dans quelle mesure peuvent-ils être qualifiés de dispositifs muséaux ?

# **I - Cadre théorique**

## **1. La représentation du musée dans le jeu vidéo, un état de la question**

### **1.1 Un sujet peu exploré**

A l'heure actuelle, le sujet tel qu'il est défini (le musée \*dans\* le jeu vidéo) est peu représenté dans les publications scientifiques, que ce soit du côté de la muséologie ou des *Game Studies* anglo-saxonnes ou de celui des sciences du jeu francophones. La représentation du musée dans le jeu vidéo n'est qu'un axe de réflexion possible parmi tous ceux qui entourent la confrontation entre ces deux champs. Parmi ces axes, la plupart des études existantes favorisent essentiellement un traitement unilatéral, venant des *Museum Studies*, orienté vers la muséalisation de l'objet jeu vidéo d'une part, et l'utilisation du jeu vidéo et de ses technologies dans la médiation numérique d'autre part.

#### *Rapide état de la question sur la représentation dans le jeu vidéo*

La trace la plus ancienne d'une question s'en rapprochant se trouve dans la thèse de Beatriz Vieira da Silva sur les contenus culturels digitaux dans les « logiciels ludiques de divertissements », soutenue en 2001, qui a le mérite de traiter frontalement la question de la relation entre « l'héritage culturel » et les contenus digitaux, en étudiant des exemples concrets<sup>10</sup>. Mais ce travail accuse son âge, et ne rend donc pas compte des grands progrès qu'a connus l'industrie vidéoludique ces vingt dernières années, au point de reléguer au rang d'antiquité la gamme spécifique de logiciels interactifs éducatifs qui constituent le corps de son corpus. Son approche se fait également sous l'angle du marché et de la relation entre les différents secteurs et dans cette logique, les logiciels mentionnés plus tôt sont tous issus du monde de la culture avec comme objectif premier d'agir en extension des institutions. Cependant, parmi ses conclusions se trouve le constat évident en 2001 de l'efficacité avec laquelle le numérique crée et donne corps à des architectures, des mondes, des espaces<sup>11</sup>.

D'autres travaux de petite envergure font figure d'exceptions dans l'état de notre question, qui concernent l'interactivité et la représentation de l'histoire pouvant générer une approche

---

<sup>10</sup> Da Silva B. V., « Culturtainment - a new interactive entertainment genre : assessment of Cultural Heritage digital content in leisure software games », Thèse de doctorat en commerce sous la direction de Joao Maria Mendes, Haute École groupe ICHEC - ISC Saint-Louis - ISFSC, 2001.

<sup>11</sup> Da Silva, 2001, p. 106.

sensible à part entière, à des fins pédagogiques. Dans un article de Sky LaRell Anderson, le terme de « musée interactif » est utilisé pour parler du jeu *Valiant Hearts : The Great War* (Ubisoft 2014). L'idée explorée par l'auteur est que la manière avec laquelle la fiction peut être librement découverte par le joueur, et la transmission d'émotion forte via l'*affective design*, constituent une expérience d'apprentissage et de transmission puissante, qu'il compare à celle du musée<sup>12</sup>. La thèse est intéressante, mais ses questions de recherche centrées sur l'éducation et la pédagogie font du jeu vidéo un outil de la médiation, au point de laisser transparaître un certain mépris pour ce que l'auteur nomme des expériences de jeu « moins édifiantes »<sup>13</sup>.

Enfin, il existe au plus proche de notre sujet, les travaux d'Aristoteles Georgios Sakellariou et Georgios Papaioannou ayant fondé en 2019 le groupe de recherche « *Museums' Representations in Popular Videogames* » (MRPV), visant à utiliser les jeux vidéo pour étudier le musée. Dans un article à paraître pour le *Journal of Future Studies*, les deux chercheurs traitent de la représentation futuriste du musée dans un corpus de jeux vidéo de science-fiction, dans l'optique d'y étudier les visions du futur de l'institution qui pourraient s'y trouver. Les auteurs y concluent que les représentations de musées de science-fiction, outre leur contexte physique pouvant tirer pleinement profit de la licence créative (musées spatiaux par exemple), reflètent essentiellement leur fonction telle que définie globalement par les différents organismes muséaux<sup>14</sup>. La méthode derrière l'étude semble imparfaite, et les conclusions relativement peu satisfaisantes, malgré l'affirmation, pertinente selon nous, que l'étude des œuvres d'anticipation peut potentiellement offrir un regard intéressant, sinon sur la forme que prendront les musées futurs, au moins sur la manière dont une génération de créateurs la voit, et l'imagine dans les années à venir. Cependant, ils échouent selon nous à réellement dégager un intérêt palpable à ce genre d'étude, malgré l'existence de nombreux arguments que nous avons déjà eu l'opportunité de lister. A l'heure actuelle, malgré la portée réduite de ce groupe de recherche, et la faible quantité de travaux qui en est issue, il représente une base solide qui nous donne un précédent en termes de constitution de corpus et de méthode de travail.

Le nombre restreint de publications touchant directement à notre sujet nous pousse naturellement à élargir notre approche, en partant du postulat qu'il est trop réducteur de limiter

---

<sup>12</sup> Anderson S. L., "The interactive museum: Videogames as history through lore and affective design", *E-learning and Digital Media*, 2019, vol. 16, p. 182.

<sup>13</sup> *Ibid.*, p. 193.

<sup>14</sup> Sakellariou A.G., Papaioannou G., "Museums in the Future as Depicted in Popular Videogames: Looking Forward to Visit or Better Run-run Away?", *Journal of Future Studies*, 2022, In press.

le jeu vidéo à un potentiel éducatif ou d'appropriation directe par les structures culturelles, en niant les spécificités artistiques du *médium*.

## 1.2 Les précédents les plus proches

Le cinéma et la littérature sont les domaines d'études les plus proches dans lesquelles la question de la représentation du musée a été abordée. Cette proximité est due aux multiples dimensions du jeu vidéo qui intègre autant d'éléments d'écriture que d'éléments audiovisuels.

### *Au cinéma*

Il peut sembler à première vue plus logique de se rapprocher des études sur le cinéma et le musée pour débiter nos recherches. Le jeu vidéo a, en effet, souvent été assimilé au septième art sur leur dimension hautement visuelle d'abord, et également sur la tendance (certes moins présente ces temps-ci), à légitimer le jeu vidéo par des références fréquentes au cinéma<sup>15</sup>. Au-delà de cette triste manifestation de hiérarchisation des arts, les dialogues entre les deux domaines sont nombreux et féconds, des placements de caméra de *Resident Evil* (Capcom, 1996) à la structure narrative fortement empruntée au jeu vidéo d'un *John Wick* (Chad Stahelski, 2014). Pour autant, peut-on comparer les enjeux de la représentation du musée dans ces deux médias ?

Force est de constater qu'il y a quelque chose de purement visuel dans le cinéma, qui pousse surtout son étude dans la représentation, pure elle aussi. La rétrospective *Muséoscopies* (2021) en est un exemple. Il s'agit bien là de sonder le cinéma de fiction pour en retirer une vision, des interrogations, un certain regard du musée et de l'institution muséale. Il y a dans ce champ de recherche un regard précieux sur l'image qui peut nous être renvoyée de l'institution par le biais d'un art très populaire. Comme le dit Annie Van-Praët : « Ses représentations plus ou moins fantasmatiques dans les films de fiction sont des témoins sans doute fidèles de l'inconscient collectif »<sup>16</sup>.

---

<sup>15</sup> Genvo S., *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2009, p. 144.

<sup>16</sup> Van-Praët A., « L'image du musée dans le cinéma de fiction », *Hermès. La Revue*, vol. 61, n° 3, 2011, p.1.

Que ressort-il donc, de la vision du musée par le septième art, en tout cas dans les grandes lignes ? Ni plus ni moins que ses conceptions les plus classiques. Le musée est un lieu prestigieux, sanctuarisé, empreint de mémoire<sup>17</sup>. Les musées des beaux-arts et d'histoire naturelle sont surreprésentés<sup>18</sup>, ce qui n'est pas vraiment étonnant si l'on considère, comme le dit François Mairesse, que « les réalisateurs sont des visiteurs de musées comme les autres », et qu'en ce sens c'est principalement depuis leur expérience de visiteur que le musée est montré<sup>19</sup>.

Ces éléments ne manquent pas de pertinence dans notre cas, mais ne peuvent pas constituer le seul axe d'analyse : il ne paraît pas hors de propos de paraphraser François Mairesse en affirmant que les Game Designers sont des visiteurs de musées comme les autres. Dans cette logique, les précédents cinématographiques en termes de représentation seront un élément de comparaison intéressant. Cela dit, c'est surtout dans les études littéraires que nous trouverons des précédents assez proches des enjeux propres au jeu vidéo.

### *Dans la littérature*

Le musée comme sujet de littérature est ancien. Déjà en 1995, Philippe Hamon explicitait l'intérêt qu'il y avait à étudier le rapport complexe entre ces deux sujets, plus proches qu'ils sembleraient de prime abord. Il mentionne la manière qu'a la littérature de « s'exposer elle-même dans un lieu d'exposition [le musée] qui lui fait [...] concurrence. »<sup>20</sup> en précisant les différents modes de représentations en fonction de sa position dans le texte et l'histoire. Ce lien fondamental entre musée et littérature a été approfondi plus récemment par plusieurs colloques et un ouvrage collectif en 2021<sup>21</sup>. La grille de lecture que Hamon applique au style romanesque français du XIXe siècle détonne par la facilité avec laquelle elle est potentiellement applicable au jeu vidéo. Sans calquer sur lui des notions qui lui seraient étrangères, l'approche est fascinante en ce qu'elle interroge autant le médium dans son rôle de représentation du muséal que dans sa capacité à être muséal par des procédés qui lui sont propres : l'auteur justifie

---

<sup>17</sup> *Ibid.*

<sup>18</sup> *Ibid.* p. 63.

<sup>19</sup> Mairesse F., « Filmer le musée et ses acteurs », in Jibojki J. et al. (dir.), *Muséoscopies. Fiction du musée au cinéma*, Presses universitaires de Paris, Nanterre, 2018, p. 77.

<sup>20</sup> Hamon P., « Le musée et le texte », *Revue d'Histoire littéraire de la France*, vol. 95, n° 1, 1995, p. 5.

<sup>21</sup> Marie C. *Museums in Literature: Fictionalising Museums, World Exhibitions, and Private Collections*, Brepols, 2021.

ainsi son analyse du « texte musée » en soulignant le fait que « toute œuvre littéraire est une sorte de conservatoire du patrimoine linguistique, de musée des usages de la langue ».<sup>22</sup>

En confrontant le texte descriptif du musée et le musée lui-même en « homologue » et « rival »<sup>23</sup>, Hamon s'inscrivait peut-être sans le savoir dans les grands débats entourant la virtualité du musée. Les différents modes de représentation qu'il évoque constituent un précédent très pertinent pour ceux que nous retrouverons invariablement dans notre étude, de manière sans doute plus directe que la représentation cinématographique : Hamon mentionne autant le musée visité par un personnage, le musée construit par un personnage, le personnage comme musée lui-même et enfin le livre se faisant musée, en associant à chacun un regard différent sur le phénomène. Sa réflexion finale expliquant la possibilité que chaque mention du musée dans la littérature représente également « une réflexion sur la littérature elle-même »<sup>24</sup> constitue un cadre fondamental de notre étude appliquée au jeu vidéo, permis par un rapprochement bilatéral entre les sciences du jeu et la muséologie.

Cette idée d'auto-exposition est également à relier avec l'opposition qu'avance Pascal Krajewski entre « le régime traditionnel de l'œuvre d'art », vue et admirée à la troisième personne, et la perception à la première personne dans laquelle le jeu vidéo place son joueur<sup>25</sup>. Le jeu vidéo, création artistique à part entière, place son spectateur en son sein et appelle une forme de contemplation unique. Si « l'œuvre [devient] une expérience vécue de l'intérieur »<sup>26</sup>, alors la présence de musée dans certains jeux évoque d'autant plus cette idée « d'auto-exposition ».

Nous pouvons retrouver un exemple plus récent de cette idée de « littérature muséale » dans l'œuvre de l'écrivain turc Orhan Pamuk. Dans son roman de 2008 intitulé *Le Musée de l'Innocence*. Cette fresque amoureuse dans la bourgeoisie stambouliote des années 1970/80 est baignée dans des références permanentes au musée et à l'acte de collecter. Le personnage principal rassemble dans un musée tous les objets qu'il a collectés au fil des années et qui sont associés à sa maîtresse qu'il n'a jamais pu épouser. L'auteur est allé encore plus loin dans cette

---

<sup>22</sup> Hamon, 1995, p. 10.

<sup>23</sup> *Ibid.* p. 12.

<sup>24</sup> *Ibid.* p. 12.

<sup>25</sup> Krajewski P., « L'artiste pantocrator : le créateur de jeu vidéo au travail » in Krajewski P. (dir.), *La création artistique dans le jeu vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2021, p.7.

<sup>26</sup> *Ibid.* p.8.

démarche en inaugurant ce musée dans la réalité en 2012, brouillant encore un peu plus les frontières entre musée fictionnel et musée physique.

Cet axe d'étude permet de mettre en exergue une certaine conception du musée comme une attitude, un ressenti. Cette vision est résumée par l'anthropologue James Boon qui associe le muséal à toute exposition consentie ou non d'un public « à des artefacts, des échantillons, cartels, stéréotypes, lumières, catégories, dessins, plumes, crânes, murmures visuels »<sup>27</sup>, qui selon Sarah Rengel peut être révélatrice du « musée comme métaphore, motif ou structure pour un éventail de différentes expériences »<sup>28</sup>.

Il apparaît donc que la question de la représentation du musée dans le jeu vidéo est peu présente, voire quelque peu étouffée par le référencement majoritaire des études sur la muséalisation du jeu vidéo et la médiation numérique. Pour autant, l'étude attentive des champs de recherche plus proches que sont le cinéma et la littérature offre une base de recherche solide qu'il nous faut maintenant compléter par un point théorique sur les deux grandes disciplines que nous tentons de croiser.

## 2. Une question pluridisciplinaire

L'étude des représentations du musée dans les médias sous-entend une pluridisciplinarité qui oblige à aborder et comprendre les enjeux derrière plusieurs thématiques propres à plusieurs champs de recherche. Dans notre cas de figure, les questions anciennes entourant les définitions du musée côtoient la composante vidéoludique des *Game Studies* ou « sciences du jeu » dans l'espace francophone<sup>29</sup>. Afin de ne pas nous retrouver submergés par l'ampleur du fond théorique à disposition, il s'agit pour nous de cadrer précisément les notions qui nous permettront de brosser notre sujet, à savoir la définition du musée, sa dimension sacrée et sa virtualité, ainsi que l'interactivité et l'immersion propre au médium vidéoludique.

---

<sup>27</sup> Boon J. A., « Why Museums Make Me Sad », in Karp I. and Lavine S. D. (eds.), *Exhibiting Cultures : The Poetics and Politics of Museum Display*, Washington and London, Smithsonian Institution Press, 1991, p. 265.

Cité in Rengel S., « Innocent memories: Reading the museum in Orhan Pamuk's 'the museum of innocence' », *Limina*, vol. 23, n° 2, 2018, p. 18.

<sup>28</sup> *Ibid.* p. 18.

<sup>29</sup> Schmoll P., « Sciences du jeu : état des lieux et perspectives », *Revue des Sciences sociales*, 45, 2011, p. 11.

## 2.1 Un ancrage dans les Games Studies

Les sciences du jeu ou *Game Studies* représentent un champ de recherche pluridisciplinaire relativement nouveau dans les milieux académiques<sup>30</sup> qui « se concentre sur les jeux, l'acte de jouer et tous les phénomènes les entourant. Son essor récent est lié à l'émergence des jeux digitaux en tant que force culturelle, mais il n'est restreint à aucune technologie ou médium »<sup>31</sup>. Cette définition synthétique de Frans Mäyrä nous permet de rappeler que le jeu vidéo est une manifestation d'un phénomène bien plus ancien, dont le jeu numérique ne constitue qu'une application.

*Mais qu'est-ce qu'un jeu vidéo ?*

Avant de parler du jeu vidéo, il est essentiel de parler du jeu. Aujourd'hui le jeu vidéo a pris une telle importance dans nos sociétés que les *Game Studies* apparaissent parfois comme l'étude seule du jeu vidéo. Pour autant, ce médium n'en reste pas moins ludique au sens fondamental du terme. Mäyrä reprend d'ailleurs la notion de *remediation* de Bolter et Grustin pour rappeler en quoi le jeu digital répond aux mêmes problématiques que son pendant plus ancien<sup>32</sup>. Tout cela bien sûr, même si certains de ses aspects (jeux massivement multijoueurs, notion de jeux sérieux, photoréalisme et influence du cinéma) peuvent remettre en cause certains éléments de définition des pionniers de la question<sup>33</sup>.

Ces premières réflexions portaient essentiellement sur l'acte de jouer et sa signification sociale, et sont représentées par les travaux de Johan Huizinga et Roger Caillois. Le premier a tenté de démontrer l'ampleur du rôle que joue le jeu (sans mauvais jeu de mots) dans la matrice des sociétés et des socialisations<sup>34</sup>, tandis que le deuxième, approfondit la question en proposant une définition en 1958, présentant le jeu comme une activité libre, fictive, délimitée dans le temps et dans l'espace, réglée et improductive<sup>35</sup>. Cette position très représentative d'une

---

<sup>30</sup> *Ibid.* p. 12.

Mäyrä F., *An introduction to Game Studies*, SAGE, Londres, 2008, p. 5.

<sup>31</sup> *Ibid.* p. 11

<sup>32</sup> Mäyrä, 2008, p. 32.

<sup>33</sup> Schmoll, 2011, p. 15.

<sup>34</sup> Huizinga J., trad. Seresia C., *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Tel, Paris, 1988.

Cité in Schmoll, 2011, p.12.

<sup>35</sup> Caillois R., *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Gallimard, NRF, Paris, 1958 (5e édition), p. 23.



approche anthropologique et philosophique du jeu met en avant sa dimension culturelle<sup>36</sup>. Elle s'oppose ou se renforce, selon les points de vue, avec des définitions plus structuralistes de Henriot ou Deleuze qui insistent sur sa dimension systémique : « une activité réglée, se déroulant dans un espace et un temps déterminé, selon des règles fixées à l'avance »<sup>37</sup>. Ces deux approches ont malgré tout comme point commun d'être très larges, cherchant à résumer de manière presque absolue un phénomène complexe. La définition de Caillois par exemple, intègre dans son cadre autant le jeu enfantin que le *war game*, ce qui peut sembler manquer de pertinence. Nous pouvons cependant souligner les idées selon laquelle le jeu, ou le fait de jouer, se trouve « en dehors de la vie courante »<sup>38</sup> pour Huizinga, ou est en tout cas caractéristique d'une « attitude ludique » pour Henriot<sup>39</sup> qui démarque le jeu du reste des actions humaines.

Il ne s'agit pas ici pour nous de refaire la définition du jeu : la chose la plus importante à retenir est bien qu'il s'agit d'un exercice délicat, et en ce sens, toutes les approches se complètent pour donner la racine de ce que l'on considère comme un jeu ici, afin de mieux contextualiser le sujet principal de notre étude qu'est le jeu vidéo.

La définition du jeu vidéo se construit donc sur celle du jeu, en y rajoutant une couche de virtualité qui décuple autant ses capacités de représentation que les questionnements qu'il génère. Ainsi les débats entourant la question ne se séparent pas fondamentalement de la question originelle du « jeu » en lui-même. Il s'agit surtout de partir d'une définition exhaustive du terme et d'identifier par la suite les notions propres qui viennent s'y ajouter.

Plus récemment, et dans l'optique de synthétiser les pionniers mentionnés plus haut et de resserrer les critères, Jesper Juul propose la définition du jeu suivante :

*« A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable. »<sup>40</sup>*

---

<sup>36</sup> Lafrance J. P., *Les jeux vidéo : à la recherche d'un monde meilleur*, Lavoisier, Hermès Science, Paris, 2006, p. 25.

<sup>37</sup> *Ibid.* p. 25.

<sup>38</sup> Huizinga J., trad. Seresia C., *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Tel, Paris, 1988.

Cité In Henriot J., *Le jeu*, PUF, Paris, 1969, p. 54.

<sup>39</sup> *Ibid.* p. 79.

<sup>40</sup> Juul J., *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, London, 2005, p.36.

Cette définition est inséparable de la thèse globale que porte Juul dans son essai. En mettant l'accent sur l'aspect très concret du système de règle qui définit le jeu, il peut d'autant plus insister sur le caractère paradoxal des jeux vidéo contemporains : les jeux vidéo sont « à moitié réels », en ce qu'ils combinent des règles réelles avec lesquelles le joueur interagit concrètement et un univers fictionnel<sup>41</sup>.

Cette articulation est au cœur de ce qui fait un jeu vidéo et permet de mieux comprendre les enjeux sémiotiques du jeu vidéo soulevés, entre autres, par la question de la représentation du musée dans ces derniers.

### *L'expression vidéoludique, entre règle et fiction*

Ainsi, notre étude cherchant aussi à traiter la représentation du musée dans le jeu vidéo, il paraît logique de nous intéresser à ce qu'est exactement l'expression vidéoludique. C'est-à-dire déterminer comment s'articule le sens entre l'objet (jeu vidéo), les personnes (joueurs et développeurs) et les pratiques entourant le jeu<sup>42</sup>.

Au début des années 2000, un débat d'ampleur a eu lieu dans le milieu des *Game Studies* entre *narratologists* et *ludologists*. Pour les premiers, le jeu vidéo transmet du sens par sa structure narrative sous-jacente, et peut donc être étudié sous le prisme de la littérature. Pour les seconds, le sens est transmis avant tout par son *gameplay*, c'est-à-dire son système de règle. Ce qu'il faut essentiellement retenir de ces questionnements, outre que le jeu vidéo est indubitablement porteur de sens, c'est qu'il n'est pas pertinent de séparer ces deux aspects.

Christophe Bruchansky l'explicitait en 2011 en disant qu'un jeu vidéo est « à la fois une histoire et un jeu »<sup>43</sup>. Il semble qu'au fil des années un certain consensus ait été atteint sur le fait que le jeu se doit d'être joué pour trouver son sens, « dans un dialogue entre développeurs,

---

<sup>41</sup> *Ibid.* p. 1.

<sup>42</sup> Hoch-Koon S., « Expliciter les connaissances du *Game Designer* pour mieux comprendre le jeu vidéo », in Rufat S., Minassian H., *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Questions théoriques, Lecture>Play, 2011, p. 15.

<sup>43</sup> Bruchansky C., « The Semiotic of Video Games », *Plural* (Think Tank), 2011, 1er para. 2e partie.

systèmes de jeu, et joueurs »<sup>44</sup>. Mäyrä dégage même deux notions : *semiosis* et *ludosis*, afin de différencier le sens venant du média de représentation et celui venant des actions de jeu<sup>45</sup>.

Cette distinction est fondamentale pour notre étude. En effet, en voulant traiter de la représentation du musée dans le jeu vidéo, nous sommes confrontés à la fois au sens qui s'en dégage par son *semiosis* et son *ludosis*, ce qui représente l'une des spécificités les plus intéressantes du sujet, selon nous, comme nous aurons l'occasion de l'explicitier dans nos analyses.

A ce sujet, Jesper Juul livre également des analyses très pertinentes. Dans la continuité de sa définition du jeu vidéo comme « à moitié réel », il évoque également les relations intrinsèques entre fiction et règles et la manière qu'elles ont de s'entre-alimenter<sup>46</sup>. La représentation du musée dans le jeu vidéo s'inscrit plus largement dans le contexte de la représentation du réel dans le jeu vidéo. Pour lui, le jeu vidéo existe dans une projection du monde réel, dans lequel se développe « l'espace de jeu ». En pointant du doigt le fait que la plupart des jeux vidéo ont tendance à simplifier le monde réel dans l'élaboration des règles : « *A game does not as much attempt to implement the real world activity as it attempts to implement a specific stylized concept of a real-world activity.* »<sup>47</sup>. Il mentionne également les cas potentiels où règles et fiction se superposent, particulièrement dans la représentation de l'espace dans le *level design* : « *The level design in a game may create an evocative landscape and at the same time determine the shape of the game tree and hence the gameplay of the game* »<sup>48</sup>.

### *L'avatar, ou l'expérience du jeu vidéo*

Les jeux que nous traiterons ont tous pour point commun essentiel d'immerger le joueur dans leur univers par le biais d'un avatar. Si la partie précédente a d'ores et déjà permis d'envisager une analyse dépassant la simple représentation du musée en prenant en compte de

---

<sup>44</sup> Sotamaa O., « Chapter 1: Artifact », In. Perron B., Wolf M. (ed.), *The Routledge Companion to Video Games Studies*, Routledge, New-York, 2014, p. 6.

<sup>45</sup> Mäyrä, 2008, p. 19.

Cité in *Ibid.* p. 6.

<sup>46</sup> Juul J., « Chapter 5 : Rules and Fiction », in *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, London, 2005, pp. 163-196.

<sup>47</sup> Juul J., *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, London, 2005, p. 172.

<sup>48</sup> *Ibid.* p.188.

l'aspect ludique, il convient de s'attarder un peu plus sur cette partie du « domaine sémiotique »<sup>49</sup> du jeu vidéo.

Afin de rester dans l'esprit de synthèse de ce résumé, nous pouvons ramener le *gameplay* à la notion d'interactivité. Celle-ci est inséparable du jeu vidéo, mais est variable selon le système de jeu et l'ampleur des actions qu'il permet au joueur<sup>50</sup>. Au sens le plus simple du terme, l'interactivité désigne un échange d'information entre deux participants. Dans le cas du jeu vidéo, il s'agit d'un échange entre une personne et une machine : la personne rentre une information dans le système, et celui-ci change ou évolue en fonction de cette information<sup>51</sup>.

Plusieurs chercheurs et chercheuses ont tenté d'explicitier les ressorts de cette interactivité et son importance. Selon Lori Landay, docteure en culture visuelle et nouveaux médias, la diversité des axes d'approche permet de dire que les « interactions [propres au jeu vidéo] engagent émotionnellement, psychologiquement et cinématiquement » ce qui permet, entre autres, de clairement délimiter la spécificité du médium vidéoludique<sup>52</sup>.

Cette question est fondamentale pour nous, car en étudiant l'interactivité qui se dégage des musées représentés dans nos trois exemples, nous cherchons également à définir l'impact émotionnel que peut avoir cette représentation, ainsi que sa nature exacte. Dans certains jeux, le joueur interagit avec celui-ci par le biais d'un « avatar ». De nombreux débats ont eu lieu sur cette notion, notamment sur les différents degrés d'identification du joueur à celui-ci<sup>53</sup>. En effet, l'avatar pourrait aisément désigner « toute doublure du joueur dans l'espace de jeu »<sup>54</sup>, ce qui est assez large. Ragnhil Tronstad préfère réserver le terme aux intermédiaires qui permettent une certaine forme d'empathie, voire une connexion entre le joueur et son avatar<sup>55</sup>. Tronstad considère que l'identification est plus forte dans un contexte « hors-jeu de rôle », c'est-à-dire quand l'avatar est un réceptacle prédéfini par le biais duquel le joueur va expérimenter le jeu, à

---

<sup>49</sup> Gee J. P., *What Video Games have to teach us about Learning and Literacy*, Palgrave, Macmillan, New-York, 2003.

Cité in Hock-Koon, 2011, p. 15.

<sup>50</sup> Landay L., « Chapter 22: Interactivity », In. Perron B., Wolf M. (ed.), *The Routledge Companion to Video Games Studies*, Routledge, New-York, 2014, p. 178.

<sup>51</sup> *Ibid.* p. 173.

<sup>52</sup> *Ibid.* p. 182.

<sup>53</sup> Aldred J., «Chapter 44: Characters», In. Perron B., Wolf M. (ed.), *The Routledge Companion to Video Games Studies*, Routledge, New-York, 2014, p. 356.

<sup>54</sup> *Ibid.* p. 356.

<sup>55</sup> Tronstad R., « Character identification in *World of Warcraft*: The relationship between capacity and appearance, in Corneliussen H., Rettberg J. W. (Ed.), *Digital culture, play and identity: a World of Warcraft reader*, MIT Press, Cambridge, 2008, pp. 249-164.  
Cité in *Ibid.* p. 357.

l'opposé d'un personnage créé et personnalisé, qui crée une distance propre au jeu de rôle<sup>56</sup>. C'est particulièrement pertinent dans notre étude de cas, dans laquelle les trois exemples mettent le joueur dans la peau d'un avatar de ce type : un véhicule dans lequel « le joueur explore le monde de jeu en tant que “lui-même” ou “elle-même” »<sup>57</sup>.

Ces notions ne sont pas anodines dans notre contexte. Elles peuvent potentiellement être à la base d'une relation particulière avec le médium muséal. En effet, afin de préciser la spécificité des musées représentés dans nos exemples, il convient d'explicitier la nature de leur expérimentation : nous pouvons d'ores et déjà dire que la nature particulière de l'interaction dans le jeu vidéo fait que ces musées ne peuvent pas être vus comme une simple instance de représentation visuelle.

## **2.2 Un champ particulier de la muséologie**

Une fois l'aspect ludique traité, il convient de se pencher sur la composante muséologique de l'étude de notre sujet. Celle-ci trouve ses racines dans plusieurs axes de réflexion de la discipline. Le premier, relativement évident, est celui du musée virtuel, dont nous essaierons d'aborder les grands axes du débat l'entourant.

*Mais le musée c'est quoi au juste ?*

En effet, il apparaît évident que nous ne pouvons pas aborder la question de la représentation du musée dans le jeu vidéo sans être conscient des enjeux entourant la définition même du musée, et les missions qui lui sont associées.

La définition de l'ICOM qui parle du musée comme « d'une institution permanente, à but non lucratif, au service de la société »<sup>58</sup> fait office de référence mais ne parvient pas, à première vue, à faire justice à la complexité du phénomène en se focalisant principalement sur sa dimension institutionnelle. Nous ne pouvons bien sûr pas lui reprocher cela. Le musée est un phénomène concret et il est sain que des débats existent autour de la définition actuelle (au sens strict du

---

<sup>56</sup> Tronstad, 2008, p. 257.

<sup>57</sup> Aldred, 2014, p. 357.

<sup>58</sup> Définition de l'ICOM, 24 Août 2022.

terme) du phénomène. Pour autant, notre sujet ne nous permet pas de nous orienter vers les définitions institutionnelles du musée physique.

En effet, il ne s'agit pas, pour nous, de chercher à faire entrer au forceps nos exemples dans la grande famille du musée (quoi que cela veuille dire). En effet, il n'existe aucun intérêt selon nous à chercher à légitimer artificiellement le jeu vidéo par association avec une des institutions les plus sacrées de nos sociétés occidentales. Le jeu vidéo n'a plus besoin de prouver son importance artistique, culturelle, sociale et scientifique, et l'idée de musée ne se limite pas à son aspect grandiloquent de temple du savoir bourgeois.

Il convient donc de nous tourner vers l'Europe de l'Est et l'école de Brno pour trouver une vision plus globale des enjeux que cache l'idée même de musée. Toutes les thèses définies par Zbynek Stransky pointent les phénomènes sous-jacents qui définissent ce qui ne serait qu'une manifestation de la « muséalité », c'est-à-dire l'acte propre à l'humain de conserver et de montrer des objets<sup>59</sup>. Cette définition nous intéresse particulièrement car elle nous permet d'élargir considérablement le cadre de ce qui relève du muséal, ce qui est particulièrement important quand il s'agit de définir les spécificités d'une représentation vidéoludique du musée. Bernard Deloche approfondit également ces thèses en proposant une définition du musée comme « fonction spécifique, qui peut prendre ou non la figure d'une institution, dont l'objectif est d'assurer, par l'expérience sensible, l'archivage et la transmission de la culture entendue comme l'ensemble des acquisitions qui font d'un être génétiquement humain un homme »<sup>60</sup>. Ces idées peuvent être essentialisées aux « spécificités du muséal » que sont le rapport spécifique à la réalité, la présentation sensible et la mise en marge de la réalité<sup>61</sup>. Ce cadre nous permet de mieux définir nos axes de recherches : nos exemples rentreraient-ils dans ce « champ » muséal ?

Nous devons également expliciter la question du musée en tant que média. Cette question explorée en profondeur par Jean Davallon<sup>62</sup> interroge notamment la production de sens du musée ce qui n'est pas sans rappeler les problématiques sémiotiques du jeu vidéo évoquées plus haut. Les débats sur la question ont permis, en somme, de montrer que le musée n'était pas un

---

<sup>59</sup> Stransky Z. Z., « Museology as a science (a thesis) », *Museologia*, vol. XI, no. 15, 1980, pp. 33–40.

<sup>60</sup> Deloche B., *La nouvelle culture : La mutation des pratiques sociales ordinaires et l'avenir des institutions culturelles*, L'Harmattan, Paris, 2007, p. 240.

<sup>61</sup> Desvallées A., Mairesse F. (dir.), « Muséal », in *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Armand Colin, Paris, 2011, p. 236.

<sup>62</sup> Davallon J. « Le musée est-il vraiment un média ? », *Public et musées*, n° 2, 1992, pp. 99-124.

média au sens strict du terme, mais était au moins « potentiellement un média »<sup>63</sup>. En ce sens, nous pouvons dégager certaines de ses spécificités qui se résument essentiellement à l'indissociabilité entre la communication et la conservation des supports, la dimension sensorielle de la communication ainsi que la médiation par l'espace, c'est-à-dire l'exploitation de l'effet de simultanéité énoncé par Leibniz (« exposer simultanément le portrait de la reine Marie-Antoinette et la guillotine »<sup>64</sup>).

Ce que nous risquons à appeler « grammaire muséale » est très importante car c'est surtout cette médiation par l'espace et la communication sensorielle qui peut potentiellement se reporter dans le médium vidéoludique par le biais de l'interaction et de l'immersion par l'avatar.

### *Musées virtuels, une définition trouble*

La question du musée virtuel est une problématique particulièrement actuelle. En effet, c'est bien son ombre qui est projetée sur toutes les questions entourant le musée et le numérique. Faisant l'objet d'études dès l'arrivée des premières technologies de l'information et leur première utilisation par les institutions autour des années 1980, l'idée de musée numérique est redevenue une actualité brûlante depuis ces cinq dernières années notamment avec l'explosion de la réalité virtuelle<sup>65</sup>. Cependant le sujet est particulièrement complexe à traiter. La notion racine de « virtuel » a évolué dans le temps et l'espace pour désigner plusieurs choses relativement distinctes. En conséquence il n'existe pas encore de consensus clair sur la définition à donner à la notion même de « musée virtuel », voire au concept en tant que tel<sup>66</sup>.

Aujourd'hui, le virtuel fait surtout référence au numérique, par glissement de définition. On oppose généralement le réel, palpable, au virtuel de l'image numérique, intangible, existant uniquement à travers son interface, ou encore plus largement au dématérialisé<sup>67</sup>. Ainsi la

---

<sup>63</sup> Deloche B., « Communication », in Desvallées A., Mairesse F. (dir.), *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Armand Colin, Paris, 2011, p. 75.

<sup>64</sup> *Ibid.* p. 79.

<sup>65</sup> Schweibenz W., "The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology.", *The Museum review*, Vol. 4, n°1, 2019.

<sup>66</sup> *Ibid.*

<sup>67</sup> Pescarin S., "Museums and virtual museums in Europe: Reaching expectations", *SCIRES-IT*, vol. 4, n°2, 2014, p. 134.

Cité in Schweibenz, 2019.

définition la plus fréquente du musée virtuel est assez bien représentée par celle de l'Encyclopedia Britannica :

« [...] a collection of digitally recorded images, sound files, text documents, and other data of historical, scientific, or cultural interest that are accessed through electronic media. »<sup>68</sup>

Cependant le numérique, s'il est effectivement à l'heure actuelle la manifestation la plus concrète (paradoxalement) de la virtualité dans nos sociétés, il ne définit pour autant pas à lui seul le virtuel. La définition deleuzienne de la virtualité est d'ailleurs rappelée dans les Concepts clés de la muséologie (2010, p. 53), tout en proposant une définition du musée virtuel, séparée de celle du musée numérique :

« Il convient de rappeler que “virtuel” ne s’oppose pas à “réel”, comme on a trop rapidement tendance à le croire, mais à “actuel”. Un œuf est un poulet virtuel ; il est programmé pour être poulet et devrait l’être si rien ne s’oppose à son développement. En ce sens, le musée virtuel peut être conçu comme l’ensemble des musées concevables, ou l’ensemble des solutions concevables appliquées aux problématiques auxquelles répond, notamment, le musée classique. »<sup>69</sup>

Cette confusion entre musée virtuel et cybermusée ne se limite pas au champ de la muséologie, mais certains acteurs de la science des musées ont tôt fait d'accentuer celle-ci au regard de notions propres à la discipline, notamment celle de *vraie chose*, qui hante les *Museum Studies* depuis l'article fondateur de Cameron en 1968<sup>70</sup>, en devenant à bien des égards la caractéristique principale du musée tel qu'il est envisagé dans nos sociétés occidentales. Ainsi, ce qui est réel ou ce qui ne l'est pas dans le cadre du musée revêt une grande importance car cela en vient à questionner la spécificité même du médium muséal, et donc son rôle social, ce qui peut potentiellement expliquer l'hostilité de certains acteurs de la discipline envers les prises de positions les plus radicales sur la question<sup>71</sup> : quelque chose d'intangible n'aurait pas la force évocatrice, voire métaphysique<sup>72</sup> de la chose vraie dans l'expérience que l'on peut en faire.

---

<sup>68</sup> *Encyclopedia Britannica*, Dictionnaire.

<sup>69</sup> Desvallées, Mairesse, 2010, p. 53.

<sup>70</sup> Cameron D., « A Viewpoint : The Museum as a Communications System and Implications for Museum Education », *Curator*, Vol. 11, n° 1, 1968, pp. 33-40.

<sup>71</sup> Schweibenz, 2019.

<sup>72</sup> Mintz A., Thomas S., *The Virtual and the real: media in the museum*, AAM, 1998, p.33  
Cité in Schweibenz, 2019.



Ainsi les débats concernant le musée virtuel sont intrinsèquement liés à ceux tournant autour des rapports entre objet et information<sup>73</sup>. Il est intéressant de noter que cette remise en question de la primauté de l'objet sur l'information est parallèle à la démocratisation du numérique dans les institutions muséales : les bases de données numériques rendent accessibles des informations jusque-là bien plus difficilement accessibles, mais qui ont toujours été présentes<sup>74</sup>. Cela a pu aboutir à une tendance, considérée par certains comme dominante au moins dans les *Museum Studies*, à voir le musée avant tout comme vecteur d'information, et dont l'objet ne serait qu'une composante parmi d'autres<sup>75</sup>.

Ces débats et les notions qui en ressortent nous permettent d'envisager sérieusement la possibilité de propositions muséales concrètes dans le cadre d'un jeu vidéo en vue subjective.

Ces débats sont très bien résumés par Suzanne Beer, qui rappelle dans l'introduction de sa monographie sur le sujet que l'appellation de musée virtuel « est ambiguë en premier lieu car la notion même de musée l'est »<sup>76</sup>.

#### *Jouer avec le musée, acte sacrilège ?*

La dimension sacrée du musée est une notion connue et bien étudiée, depuis le début du XXe siècle. Gilman comparait déjà le musée à un temple dès 1923. Ce rapprochement reste présent tout au long du XXe siècle, et c'est François Mairesse qui finit par traiter frontalement la question dans *Le culte des musées* (2014). Par cette étude du musée par l'angle du culte, il étudie le rapport de l'idée de musée au sacré<sup>77</sup>. Il en ressort de très nombreuses similarités qui existent entre la chose religieuse et le monde du musée, du rapport à l'objet, au rôle des professionnels de l'institution en passant par les comportements spécifiques à adopter dans les visites. Recherche de réponse face au temps qui passe, à la déliquescence, à la mort, croyance en le progrès, en la science. Autant de questionnements auxquels nous tentons de répondre par la collection, la conservation.

---

<sup>73</sup> *Ibid.*

<sup>74</sup> Keene S., *Digital collections: museums and the information age*, Butterworth-Heinemann, Oxford, 1998, p. 23.

Cité in *Ibid.*

<sup>75</sup> Dudley S., *Museum Materialities: Objects, Engagements, Interpretations*, Routledge, Londres, 2010, p. 3.

Cité in *Ibid.*

<sup>76</sup> Beer S., *Musées virtuels et réalités muséales*, L'Harmattan, col. Eidos, Paris, 2020, p. 9.

<sup>77</sup> Mairesse F., *Le culte des musées*, Académie Royale de Belgique, Bruxelles, 2014, p. 14.

Cité In Mairesse F., « Le sacré au prisme de la muséologie », *ICOFOM Study Series*, n° 47, p. 26.

Si cette notion nous intéresse autant c'est bien que l'idée de sacralité évoque *de facto* la profanation, comme le rappelle la définition du *Dictionnaire de Muséologie*<sup>78</sup>. En effet, le jeu vidéo porte en lui un potentiel de profanation double : le ludique au sens strict du terme peut être considéré comme une désacralisation. Jacques Henriot opposait au sérieux du monde l'attitude ludique qui, selon lui, offre une posture alternative face à la guerre, la politique, et tout ce que nos sociétés tiennent pour sacré<sup>79</sup>. Jouer avec le musée ? Jouer au musée ? Jouer dans le musée ? Ce sont autant de questions que pose le jeu vidéo, en rendant un espace muséal interactif, visitable virtuellement.

Il faut rajouter à cela la capacité qu'a le jeu vidéo à utiliser des lieux comme scène, ou réceptacle. L'espace virtuel peut devenir un espace de liberté dans lequel les règles du monde réel peuvent être allégrement brisées. Un exemple typique de cette notion se trouve dans les jeux de combat, l'opposition violente étant un thème récurrent de certains genres populaires. Il existe plusieurs occurrences de séquences de combat se déroulant dans des musées. Nous pensons à une mission de *Grand Theft Auto IV* (Rockstar Games, 2008) au cours de laquelle le joueur doit repousser des vagues d'ennemis dans un musée inspiré du MET et du American Museum of Natural History, ou plus récemment une arène multijoueur du dernier *Call of Duty* (Activision, 2022) représentant un musée fortement inspiré du Getty Museum de Los Angeles. La désacralisation par le jeu se doublerait dans ce cas là d'une désacralisation par les actes : la possibilité de briser toutes les règles qu'implique la visite d'un musée, comme nous aurons sans doute l'occasion de le voir dans notre étude de cas.

Notre synthèse sur les sciences des jeux permet de percevoir les similarités qui peuvent exister entre l'étude du jeu et la muséologie : un sujet d'abord étudié par le prisme de disciplines extrêmement diverses, touchant à un phénomène ancien mais aux réalités multiples et à la définition complexe. Cependant, à ce jour, aucune étude ne semble avoir soulevé ce rapprochement, dans la continuité d'une certaine imperméabilité des *Game Studies* vis-à-vis des disciplines proches, relevée par Vinciane Zabban en 2012<sup>80</sup>. Nous espérons que notre étude pourra, *a minima*, servir de base à l'avenir à plus de rapprochements entre ces deux champs.

---

<sup>78</sup> Mairesse F. (dir.), « Sacré », *Dictionnaire de Muséologie*, Armand Colin, 2022, p. 584.

<sup>79</sup> Henriot J., *Le Jeu*, Paris, PUF, 1983.

<sup>80</sup> Zabban V., « Retour sur les Game Studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, vol. 3, n° 173-174, p. 141.

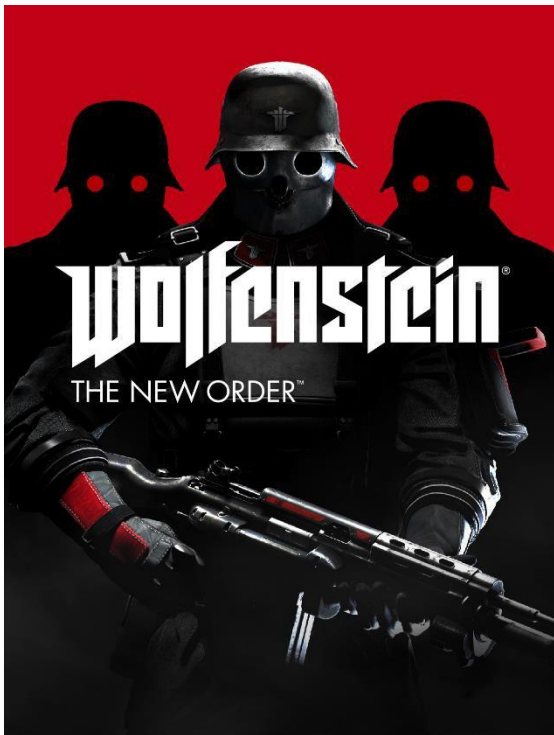
## II - Etude de cas

### 1. *Wolfenstein : The New Order*

#### 1.1 Informations générales

##### *Origine et développement du jeu*

*Wolfenstein : The New Order* est un jeu de tir à la première personne sorti le 20 mai 2014, développé par MachineGames (Finlande) et édité par Bethesda Softworks (États-Unis). Il s'agit du reboot<sup>81</sup> du jeu *Wolfenstein 3D*, sorti le 5 mai 1992, et considéré universellement comme le premier représentant du jeu de tir moderne tel que nous le connaissons aujourd'hui. Le jeu de tir est considéré comme l'un des plus des anciens, si ce n'est le plus ancien genre de jeu vidéo<sup>82</sup>. Si nous avons déjà eu l'occasion de définir le jeu à la première personne dans l'élaboration de notre corpus, il est important de souligner ici l'importance de *Wolfenstein* dans la construction de ce genre : il fut tout bonnement le premier de son genre, et pava la voie pour tous ceux qui suivront, notamment le très célèbre *DOOM* (1994) des mêmes développeurs.



Jaquette du jeu, Bethesda Softwork ©

##### *Concepts clés et histoire*

*Wolfenstein : The New Order* est un jeu de tir moderne rendant fortement hommage à une conception assez datée du genre que la série a contribué à fonder. Le personnage principal, William Joseph Blazkowicz, est un cliché de héros d'action musclé et violent, et par son biais le joueur aura l'occasion de combattre des vagues nombreuses d'ennemis, dans un futur dystopique où l'Allemagne nazie a gagné la Seconde Guerre Mondiale et domine le monde grâce à des technologies futuristes.

<sup>81</sup> Un reboot est une nouvelle version d'une série de films, de série ou de jeu. A la différence du remake, le reboot peut s'éloigner drastiquement de l'histoire originale et devient *de facto* une nouvelle interprétation.

<sup>82</sup> Voorhees G., « Chapter 31 : Shooting », in Perron B., Wolf M., (ed.), *The Routledge Companion to Video Games Studies*, Routledge, London, 2014, pp. 251.

Le jeu prend la forme d'une succession de niveaux que le joueur doit traverser éliminant les différents ennemis qui se placeront sur son chemin. Le joueur a de nombreuses armes à sa disposition, dont certaines sont plus efficaces que d'autres selon le type d'adversaire rencontré et la configuration du terrain. Le jeu est donc nerveux, mettant l'accent sur la rapidité des mouvements et des changements d'armes, en récompensant la précision de la visée. Une certaine importance est également donnée à l'environnement, qui fourmille de passages secrets et de raccourcis dont la recherche est encouragée par le placement d'objets à collecter.

Le jeu se trouve dans une zone grise entre l'hommage et l'auto-parodie, dans laquelle l'élément qui ressort de la manière la plus évidente est l'aspect jouissif et déjanté du carnage et du chaos par le biais duquel le joueur va « remettre les choses à leur place » dans ce monde cauchemardesque. Les nazis, maîtres du monde incontestés, se gargarisant de leur supériorité et leurs clichés de méchanceté et de débauche tout droit sortis des plus sombres recoins de la *Nazisploitation* des années 1970, voient arriver l'heure des comptes à rendre, dans un florilège de violence cartoonnesque.

Le jeu se subdivise en niveaux entrecoupés de cinématiques et de passages dans un hub (espace dans lequel le joueur peut déambuler en choisissant ou non de démarrer la prochaine mission). Le musée représenté dans le jeu, la salle d'exposition du *London Nautica*, est une petite partie du niveau intitulé « Le *London Nautica* ».

## 1.2 Présentation du dispositif

### *Contexte d'introduction dans le jeu*



Concept Art du *London Nautica*, Bethesda Softwork ©

Le *London Nautica* est un gigantesque complexe scientifique et industriel construit sur l'ancien site du palais de Westminster à Londres. Il sert également de spatioport, permettant de rejoindre les colonies lunaires construites par l'Allemagne nazie. Blazkowicz et la résistance cherchent à s'y infiltrer afin d'y voler les plans d'un projet de recherche top secret.

La séquence se construit sur un contraste. Dès le début, le compagnon du héros se sacrifie en faisant exploser sa voiture à l'entrée du complexe afin de faciliter l'infiltration du joueur. Le bâtiment est gigantesque. S'inspirant de l'architecture monumentale d'Albert Speer, tout est fait pour nous montrer l'orgueil de cette Allemagne nazie triomphante, fière de sa science et de l'Empire qu'elle a construit par elle et avec elle. L'explosion qui démarre le niveau donne le ton, dans la continuité du discours du jeu dans son ensemble. Le joueur, par le biais de William Blazkowicz, vient détruire tout ce que les nazis tiennent pour sacré.

### *Description du dispositif*

(Parcours vidéo disponible en annexe : Vidéo a1)

L'espace du parcours est relativement simple et se divise en deux grandes parties. La première est la salle d'accueil (fig. 1.2) Celle-ci prend la forme d'un couloir bordé de vitrines et de bas-reliefs antiquisants. De part et d'autre, de larges balcons reliés par des passerelles comprennent des toilettes et un espace de restauration (fig. 1.3). Ces détails contribuent à rendre cette représentation très réaliste.

La seconde partie est le dôme lunaire. Après avoir ouvert la porte au bout de l'accueil, nous découvrons une large pièce circulaire au centre de laquelle trône une gigantesque maquette de la lune (fig. 1.4) entourée de passerelles en ellipse permettant de l'observer de plus près. Au rez-de-chaussée, de colossales statues d'astronautes nazis bordent la maquette en cercle (fig. 1.5). En suivant les passerelles, nous atteignons finalement une petite salle de contrôle. La destruction partielle du lieu par l'explosion du début de la mission permet *a posteriori* de justifier le découpage du niveau, qui coupe *de facto* toute sortie. Ainsi, s'il est fortement suggéré que le musée est beaucoup plus grand (ne serait-ce que par la taille du bâtiment), nous n'avons accès qu'à une partie tronquée qui ne représente pas un musée dans la totalité de son parcours.



Figure 1.2 : Hall d'entrée



Figure 1.4 : Visuel de l'entrée du Dôme Linaire.

### *Scénographie, expôts et médiation*

Le jeu étant fermement ancré dans la science-fiction et le genre dystopique, on ne retrouve pas d'inspiration directe dans la décoration et la scénographie de l'exposition. Il s'agit avant tout d'un mélange créatif entre l'architecture nazie (elle-même à mettre en contexte dans l'architecture fasciste néo-classique des 1920 à 1940) et le rétrofuturisme des années 1960. Nous sommes dans un environnement très somptuaire : tapis rouges, cadres dorés, socle en marbre massif cherchant clairement à glorifier l'entreprise spatiale nazie par des procédés que l'on peut considérer comme assez classiques. L'idée ici est de montrer un musée monument, un lieu de mémoire et de propagande passant par l'éducation.

Dans la continuité de ce que nous avons souligné plus haut, l'aspect tronqué du musée se ressent également sur les expôts. Le musée présente de manière évidente des équipements spatiaux et autres machines (fig. 1.7 et 1.9), soit suspendues comme dans de nombreux musées d'aéronautiques, soit mis en valeur sur des socles en marbres. Ici aussi donc, la destruction du lieu permet de justifier *a posteriori* l'aspect tronqué de la collection.

Il faut également noter que la plupart des expôts n'ont pas d'existence « propre » au-delà de leur valeur d'expôts : la plupart des œuvres comme le module (fig. 1.7) par exemple, n'ont pas de cartel lisible, et ne sont pas présentés explicitement comme des objets uniques. Il en va de même pour les navettes spatiales suspendues (fig. 1.9), dont la nature exacte et l'histoire sont laissées à l'imagination du visiteur. Dans les collections, nous noterons également la présence de coupure de presse concernant les exploits spatiaux des nazis (fig. 1.8).

En termes de médiation, l'offre est pauvre. Comme dit plus haut, les cartels sont illisibles et font office de décors. Nous pouvons noter la présence de nombreuses affiches de propagande, ainsi que d'un panneau explicatif retraçant la chronologie de la conquête spatiale nazie (fig. 1.13 et 1.14) qui se retrouve dupliqué sur tous les murs du dôme lunaire.

Lorsque l'on gravit les passerelles autour de la maquette de la Lune, nous remarquons sur les plateformes des dispositifs audio interactifs (vidéo a2). Ceux-ci délivrent des informations de l'ordre de l'anecdotique sur la Lune et ses colonies. Comme nous pouvons le remarquer sur l'exemple vidéo, les phrases sont parfois dupliquées.

La scénographie est en fin de compte relativement pauvre. Si l'effet global est réussi, l'illusion tombe vite en découvrant la répétition d'assets et la pauvreté de la collection. Elle est

représentative d'un musée placé avant tout ici en tant que décors. Les expôts n'ont pas d'importance particulière et la médiation fait office de décors anecdotiques.

### *Séquence de jeu*

Parmi les trois exemples étudiés ici, le *London Nautica* de *Wolfenstein* est le musée le plus intégré à la dynamique du jeu dans son ensemble. Le bâtiment est très clairement amené comme une arène de combat parmi d'autres, dans laquelle le joueur va devoir combattre des vagues d'ennemis. Rien dans le *gameplay* n'encourage le joueur à la moindre contemplation, si ce n'est la nature de l'environnement lui-même. Les audioguides que nous pouvons enclencher ne donnent que peu d'informations, de l'ordre de l'anecdotique, afin de nourrir une étincelle de curiosité entre deux nazis éviscérés. Bien sûr, une certaine liberté est toujours donnée au joueur : il est libre de rester autant qu'il veut et observer les expôts. Cependant, les variations du niveau de difficulté, en influant sur le nombre d'ennemis et leur combativité, feront que dans les niveaux les plus élevés, la contemplation ne peut être réduite qu'à son strict minimum afin de privilégier la survie avant tout.

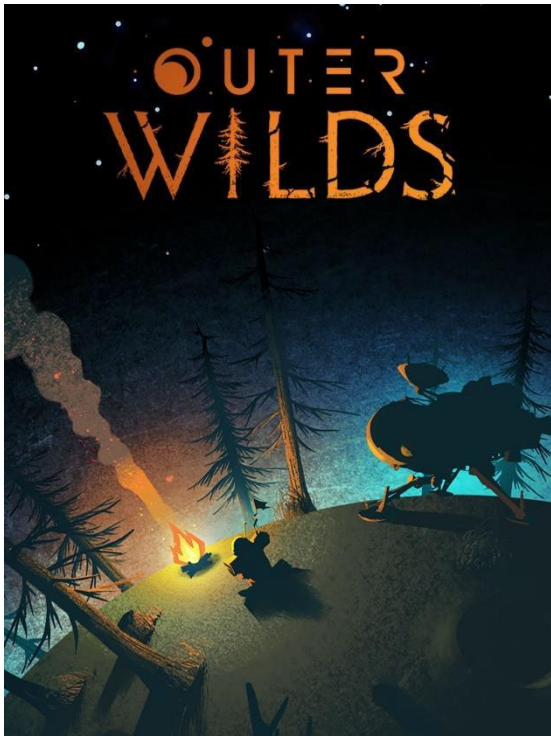


## 2. *Outer Wilds*

### 2.1 Informations générales

#### *Origine et développement du jeu*

*Outer Wilds* est un jeu à la première personne d'exploration et d'enquête sorti le 29 mai 2019 sur PC et console, développé par *Mobius Digital* (États-Unis). Parti à l'origine d'un projet de fin d'études d'un étudiant en école de développement en 2012, le projet évolue lentement de manière indépendante jusqu'à ce que le jeu bénéficie d'un financement participatif sur la plateforme Fig en 2015. Ce financement est complété par le soutien de la société d'édition Annapurna Interactive en mars 2018 qui permet enfin la sortie du jeu l'année suivante.



Jaquette du jeu, Anapurna Interactive ©

#### *Concepts clés et histoire*

*Outer Wilds* a été pensé à sa racine comme un jeu d'exploration spatiale dans un univers évoluant de manière dynamique et rapide. Ainsi, le joueur incarne un jeune astronaute d'une espèce alien humanoïde inconnue, vivant sur une minuscule planète forestière, Timber Hearth, dans un système solaire d'une cinquantaine de kilomètres carrés évoquant, entre autres, l'univers pictural du Petit Prince. A l'aide de son vaisseau, celui-ci devra partir en exploration pour enquêter sur les mystérieux Nomaïs, une ancienne civilisation extraterrestre qui vivait sur ce système il y a des milliers d'années, ayant laissé de nombreuses ruines éparpillées sur les différentes planètes orbitant l'étoile. Seulement, après le premier décollage, nous réalisons vite que nous sommes coincés dans une boucle temporelle, qui se termine à chaque fois par l'explosion de notre étoile. La quête scientifique se transforme donc en mission de sauvetage, afin d'empêcher la fin des temps. Il faudra donc rassembler des indices, explorer autant que possible le système au fil des boucles temporelles qui rejouent sans cesse la même issue funeste, jusqu'à ce que la clé du mystère soit enfin trouvée.

Dans les faits, le but du jeu est d'explorer notre environnement, en marchant sur les différentes planètes du système, en pilotant notre vaisseau, ou en utilisant un jet-pack pour se déplacer dans le vide spatial ou dans les zones de basse gravité. En découvrant des points d'intérêt et en les explorant, nous pouvons mettre la main sur des indices nous donnant des directions vers d'autres lieux, ou éclairant une partie du mystère.

C'est donc un jeu que l'on peut qualifier de « monde ouvert », c'est-à-dire qu'il offre au joueur un espace accessible, explorable au rythme que celui-ci choisit de suivre. Si la limite de temps imposée par la boucle temporelle demande d'optimiser l'exploration afin de récupérer le maximum d'information possible, le caractère indéfiniment réitérable de cette boucle rend le sentiment d'urgence parfaitement optionnel, en fonction des objectifs que le joueur s'impose dans la séquence de jeu. Cet élément s'avère essentiel dans l'appréhension du musée présent au début de l'aventure.

## **2.2 Présentation du dispositif**

### *Contexte d'introduction dans le jeu*

Lors de notre premier réveil, nous sommes conviés à aller chercher les codes de lancement de notre vaisseau, qui se trouvent dans l'observatoire de la planète. Il s'agit d'un prétexte à une séquence d'apprentissage, permettant à la fois au débutant de se familiariser avec les commandes de déplacement en visitant la planète natale du protagoniste, tout en en apprenant plus sur les enjeux de l'histoire.

L'observatoire, et donc son musée, est géré par le programme spatial du village, le programme *Odyssée*. Il est même suggéré par un des cartels que le musée et le programme sont intrinsèquement liés, ou du moins que le premier découle du second (fig. 2.18 à 2,20). Il se trouve dans le même bâtiment que l'observatoire susmentionné, et s'inscrit pleinement dans la dynamique didactique du début du jeu.

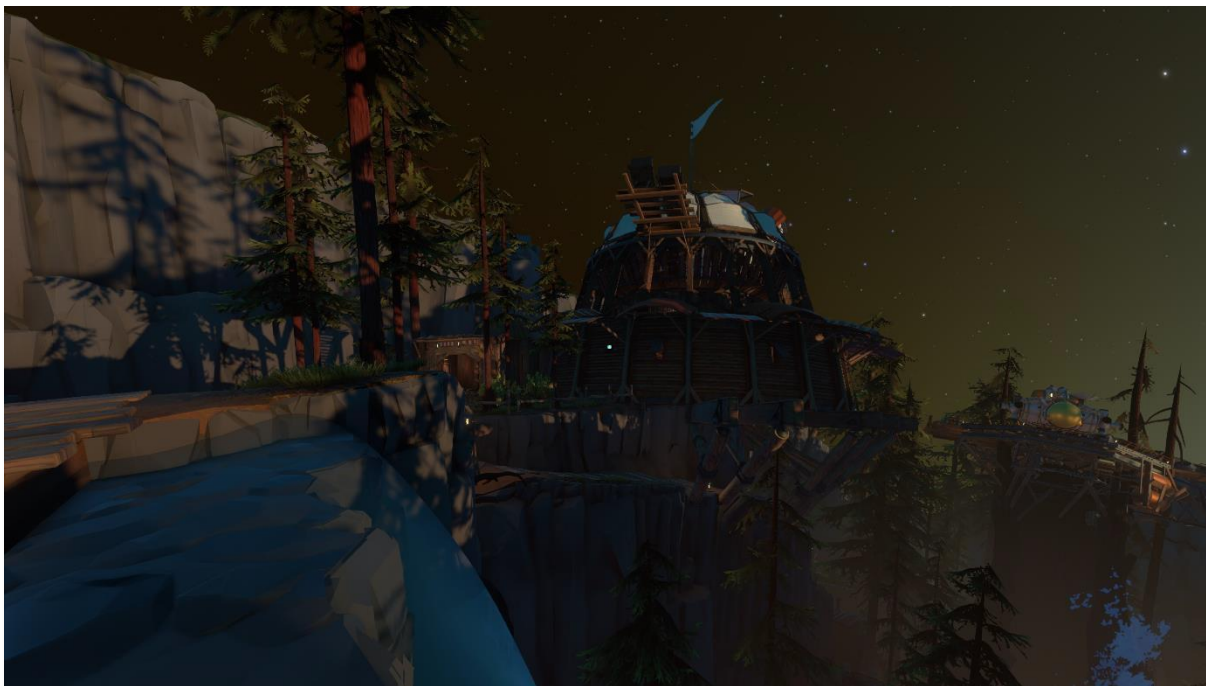


Figure 2.1 : Extérieur du musée.

Tout comme le reste du village, le musée de l'Observatoire est fait de bois dans un style dont les inspirations se trouvent sans doute dans l'architecture forestière nord-américaine, en accord avec le biome évocateur des grandes forêts de conifères du littoral pacifique (fig. 2.2). L'observatoire se trouvant à l'étage surplombant le musée, le niveau est construit de telle sorte que nous passions obligatoirement par cet espace en allant chercher les codes nécessaires au début de l'aventure.

### *Description du dispositif*

(Parcours vidéo disponible en annexe : vidéo b1)

Le musée est composé de trois espaces : un vestibule d'entrée, une grande salle principale circulaire et une cour intérieure. Les deux salles sont cohérentes avec l'aspect extérieur du musée, fait de planches et de parquet. Le vestibule du musée (fig. 2.3) est une petite pièce rectangulaire qui impose au regard un large buste représentant un Nomaï ainsi que deux photographies mettant en contexte l'histoire du programme Odyssée. Une fois cette étape passée, nous arrivons dans une large pièce circulaire mettant à égalité tous les expôts (fig. 2.4). Tous sont accessibles directement, selon le parcours que l'on choisit, gauche ou droite. A

gauche de l'entrée, une porte permet d'accéder à un espace en extérieur, dédié à un seul dispositif présentant un minéral aux propriétés surprenantes.



Figure 2.3 : Vue du Hall d'entrée.



Figure 2.4 : Vue de la salle principale.

## *Scénographie et expôts*

Les expôts sont divers et de plusieurs types. Nous remarquons des artefacts nomais, un squelette, mais également représentant les étapes menant à la supernova d'une étoile. Certains expôts prennent la forme de dispositifs interactifs, à l'instar de ce pan de mur, permettant d'essayer directement les propriétés anti gravités du cristal qui y est fixé (vidéo b2), ou de la salle en extérieur évoquée plus haut, montrant les propriétés mystérieuses d'une matière changeant d'emplacement lorsque nous lui tournons le dos (vidéo b3). La plupart des expôts représentent des éléments de jeu que le joueur sera amené à rencontrer voir à utiliser au cours de son aventure, à l'instar du drone explorateur (fig. 2.9) : en l'envoyant depuis son vaisseau, le joueur pourra récupérer un retour vidéo de zone difficilement accessibles.

La scénographie est stylisée et est avant tout cohérente avec l'univers très particulier que le jeu met en avant. Le mobilier et les vitrines sont faits de bois, sans autres détails pouvant les différencier réellement de vitrines contemporaines. Elles sont présentes pour tous les objets qui semblent nécessiter une conservation particulière, comme le squelette ou le drone (fig. 2.5 et 2.6).

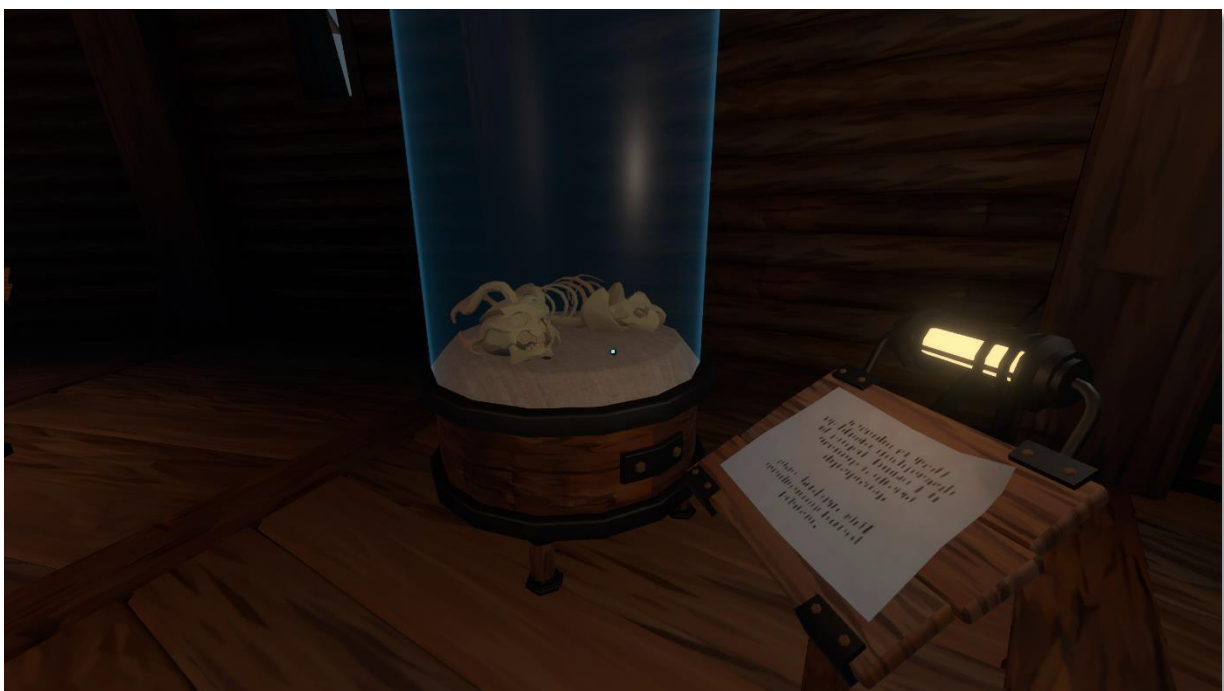


Figure 2.10 : Squelette de nomai.





Figure 2.9 : Drone explorateur.

### *Médiation*

La médiation prend la forme de cartels textuels interactifs, dans le sens que les cartels sont représentés mais ne montrent pas directement l'information dans l'environnement 3D (fig. 2.15). Le texte s'affiche sur l'interface après avoir interagi (en appuyant sur un bouton) avec le cartel. Le style est accessible, avec une visée de vulgarisation, voire familier par moment. Notons la présence d'un texte de remerciement dédiés à quelque financeurs (réels) du jeu (fig. 2.21).

### *Séquence de jeu*

Comme mentionné plus haut, lors de la première visite le joueur n'est pas conscient de la boucle temporelle qui « réinitialisera » son aventure au bout de vingt minutes. De ce fait, aucune contrainte directe n'est placée sur lui dans la déambulation. Le but de la séquence est très clairement assumé comme étant la visite du musée, tout en laissant la possibilité de marcher directement vers l'escalier menant à l'observatoire afin de récupérer les codes de lancement.

L'espace du musée est « rendu » important. Une musique originale et propre au musée permet immédiatement de comprendre implicitement que le lieu est spécial. Cette mélodie aux accents extrêmement relaxants à la limite du New-Age impose naturellement un rythme réduit, comme

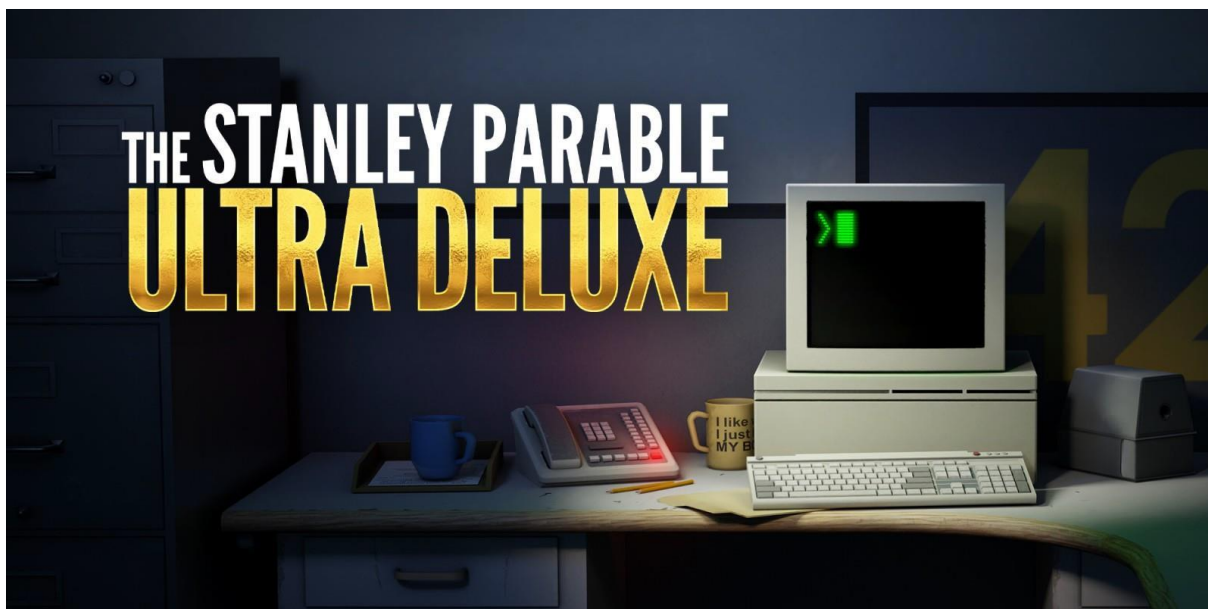
pour inciter à la contemplation. De même que la vitesse de déplacement et l'emphase mise sur l'exploration dans la totalité du jeu se prêtent particulièrement bien à une visite de ce style.

### 3. *The Stanley Parable*

#### 3.1 Informations générales

##### *Origine et développement du jeu*

*The Stanley Parable* est un jeu narratif à la première personne écrit et développé par Davey Wreden et William Pugh, d'abord comme un mod<sup>83</sup> d'*Half-Life 2* sur le Source Engine en 2011, puis comme jeu à part entière en 2013. Le jeu a reçu un accueil chaleureux de la critique et du public, obtenant un statut culte au fil des années. En 2022, Wreden et Pugh présentent *The Stanley Parable : Ultra Deluxe*, une version mise à jour et étendue du jeu de base. C'est sur cette version que nous basons notre analyse.



Jaquette du jeu, Crows Crows Crows ©

##### *Concepts clés et histoire*

*The Stanley Parable* est un *walking simulator*, c'est-à-dire que le *gameplay* principal consiste en la marche et l'exploration d'un environnement. Le joueur contrôle un employé de bureau, Stanley, qui un jour se lève de son poste pour découvrir que tous ses collègues ont disparu. Stanley n'a pas d'ennemis à vaincre ou d'énigme à résoudre. Il peut simplement se déplacer et interagir avec certaines portes ou boutons. Il ne parle pas. La seule voix qui l'accompagne tout au long de l'aventure est celle d'un narrateur, décrivant ses faits et gestes. C'est là qu'arrive l'interaction principale du jeu : la possibilité pour le joueur d'obéir ou non à

---

<sup>83</sup> Modification d'un jeu existant, pouvant aller d'un simple correctif amateur à un jeu totalement différent, reprenant l'architecture de l'original.



l'histoire que le narrateur cherche à raconter. De là découlent de nombreuses possibilités, embranchements et fins. Le ton du jeu peut drastiquement changer entre les différentes branches narratives, allant du comique au dramatique, en passant par le pathétique, parfois tout en même temps, le maître mot étant ici la casse quasi systématique du quatrième mur.

*The Stanley Parable* explore des thèmes propres au jeu vidéo, comme le libre-arbitre, la relation entre le développeur et le joueur, mais aussi des questionnements philosophiques plus universels, comme la prédestination et la liberté. Le musée présent dans *The Stanley Parable* constitue l'un de ces embranchements, c'est-à-dire une des fins possibles du jeu.

### **3.2 Présentation du dispositif**

#### *Contexte d'introduction dans le jeu*

Le musée dans *The Stanley Parable* apparaît alors que le joueur suit toutes les indications du narrateur, et choisit délibérément de désobéir juste avant d'être confronté au principal revirement de l'histoire. Après avoir suivi un long corridor étroit et sombre, il tombe dans une plateforme mouvante l'emmenant lentement mais sûrement vers un gigantesque broyeur, alors que le narrateur parle tant et plus sur son impuissance, son incapacité à voir plus loin que sa propre vision. Stanley/le joueur contemple lentement sa mort prochaine. Lorsque la plateforme se positionne entre les mâchoires du broyeur, et que celles-ci s'actionnent, le temps se fige brutalement. Une narratrice parle alors, décrivant ce qui devait se dérouler : la mort brutale de Stanley. Le sol de la plateforme s'ouvre enfin, et laisse tomber le joueur sur une passerelle quelques mètres plus bas. En la suivant, il entre dans une chambre d'un noir enveloppant, dans laquelle seul brille le titre du jeu, monumental (fig. 3.2). Sous celui-ci, s'ouvre une porte qui laisse entrevoir enfin, une salle d'un blanc éclatant, contrastant avec l'obscurité de la chambre noire. Nous voici dans le musée.



Figure 3.1 : Entrée du musée.



Figure 3.4 : Visuel de la salle principale.

### *Description du dispositif*

(Parcours vidéo : vidéo c1)

Il s'agit du lieu le plus complexe de notre corpus. Il se compose d'une grande salle éclairée par un dôme, flanquée de deux entrées à droite et à gauche menant à deux ailes reliées entre elles. La disposition est complexe et mêle plusieurs étages. Des trois exemples, c'est le seul dans lequel le musée est une fin en soi. Cela se ressent dans sa disposition. Celle-ci semble réfléchie afin de favoriser la visite, l'exploration et la déambulation : la succession de petites pièces presque enchevêtrées incite à la découverte.

### *Scénographie, expôts et médiation*

Les inspirations sont ici évidentes. La blancheur éclatante du bâtiment n'est compensée que par le style néo-classique du mobilier, sous la forme de balustrades ouvragées, de colonnades grecques et du dôme monumental qui surplombe la salle principale (fig. 3.3). Ces éléments sont particulièrement évocateurs des grands musées classiques nord-américains (Smithsonian Museum notamment, National Art Gallery, MET également), à travers lesquels apparaît en filigrane l'image d'Épinal du musée-temple du XIXe siècle, doublée du White Cube plus contemporain. L'environnement est éclairé par de multiples fenêtres et atriums, qui laissent entrer une lumière blanche sans jamais laisser entrevoir le moindre extérieur. Le musée, en regardant par les fenêtres, comme le reste des environnements du jeu, semble flotter dans un grand néant blanchâtre.

La collection est riche et diverse. Les œuvres exposées sont de plusieurs natures, même si la majorité relève de l'*asset* tiré directement du jeu, donc bien connu du joueur pour la plupart : portes, projecteurs, ordinateurs, etc. Un objet très représentatif est la grande maquette représentant le premier parcours que doit emprunter le joueur au début de l'aventure (fig. 3.27). On trouve également des photographies représentant différentes étapes du développement (fig. 3.6), des *assets* issus de versions antérieures du jeu ainsi que différents dispositifs interactifs, sonores et visuels : une salle où est projetée une bande-annonce du jeu (vidéo c4), ou encore une salle insonorisée dans laquelle il est possible d'entendre des lignes de dialogue du narrateur coupées du jeu final (vidéo c2). La plupart des expôts sont placés sur des piédestaux blancs, dans un souci de sobriété : loin d'une vision d'accumulation, les développeurs profitent de la liberté que l'espace virtuel leur fournit pour donner à chaque expôt une importance particulière,

aussi modeste soit-il. Notons la présence, là aussi, de larges plaques de remerciement, fortement inspirée de certaines plaques dédiées à des mécènes (fig. 3.22). Après *Outer Wilds*, c'est la deuxième instance de l'utilisation d'un musée pour remercier les financeurs d'un jeu.



Figure 3.16 : Ordinateurs de bureau présent dans de nombreuses scènes du jeu.

Les textes sont tous écrits avec la police principale utilisée par le jeu, en gras et assez gros pour être lisible directement malgré la distance créée par l'interface écran, que ce soit sur les cartels ou les textes d'expositions placés sur les murs. Les cartels justement, sont aisément reconnaissables, présents sous tous les expôts. Ils contiennent des informations allant de l'ordre du trivial aux informations assez approfondies sur le processus de développement. Sans que ce ne soit jamais précisé, le ton utilisé suggère fortement un discours direct venant des développeurs (fig. 3.27) : dans cet exemple, le mot « nous » est clairement utilisé et confirme implicitement que les textes sont pensés comme venant directement des créateurs.



Figure 3.27: Exemple de texte d'exposition.

### *Séquence de jeu*

Le *gameplay* de la séquence s'inscrit dans la parfaite continuité de celui de tout le reste du jeu. Le joueur a toujours la possibilité de marcher et d'interagir avec les objets considérés comme interactifs. La séquence est, comme dans les autres exemples traités ici, parfaitement intégrée au « flow » du jeu : le musée n'est pas considéré comme une rupture avec le rythme naturel de l'action, si ce n'est dans la narration en elle-même. Le joueur bénéficie de la même liberté de déambulation dont il jouit dans d'autres parties du jeu, la différence fondamentale se trouvant en fait dans l'environnement en question, « l'objet musée » qui fait que cette déambulation peut potentiellement prendre un autre sens. Là où dans un autre environnement, le joueur explore le jeu, cherche un débouché à son chemin, une sortie secrète, un objet particulier avec lequel interagir, dans cette « *Museum Ending* », son exploration prend un sens autre, qu'il est libre de saisir ou non. En effet, comme dans les autres exemples cités, rien n'est forcé : la séquence peut être faite de manière très lente et contemplatrice, ou au contraire précipitée, en allant directement à la sortie.

### **III - Analyse et Interprétation**

#### **1. Les musées fictionnels vidéoludiques, entre représentation et utilisation**

La première conclusion qui se dégage de notre étude est que les jeux choisis dans notre corpus offrent plusieurs axes d'approches à la question de la représentation du musée. Là où le cinéma montre principalement l'image de l'institution à travers le regard d'un réalisateur, le jeu vidéo fusionne dans la même réflexion les aspects esthétiques et fonctionnels du musée ainsi que le but de la démarche muséale. Tout cela est rendu possible par l'aspect multisensoriel du médium, qui conjugue l'image et le son avec l'interactivité et les enjeux ludiques du *gameplay*. Cela fait passer le musée de simple objet de représentation à outil de communication ludonarratif.

##### *Inspirations de musées réels*

Il nous faut rappeler le caractère tronqué de deux des exemples : seul le musée de l'Observatoire d'*Outer Wilds* dispose d'un intérieur et d'un extérieur complet. Le *London Nautica* n'est qu'une portion de parcours, et la *Museum Ending* de *The Stanley Parable* est un musée complet mais inscrit dans aucune réalité, comme flottant dans le néant. Les conclusions de l'étude de la représentation d'un point de vue purement plastique sont donc un peu biaisées.

Le premier constat d'ampleur est la grande diversité graphique dans nos exemples font preuve dans leur représentation d'un espace muséal : temple de propagande fasciste pour *Wolfenstein*, musée communautaire pour *Outer Wilds*, *White Box* Néo-classique pour *The Stanley Parable*. Cela témoigne indéniablement d'une certaine recherche de la part des équipes de développement dans leur conception de lieux uniques et porteur de sens. Nous n'avons bien entendu pas assez de données pour affirmer la moindre généralité à l'échelle de l'industrie entière, mais cette étude montre malgré tout comment, pour certains développeurs, l'idée de musée peut donner lieu à des expérimentations graphiques qui dépassent la simple référence au réel.

Ce constat peut s'expliquer assez aisément par l'importante marge de manœuvre laissée par le développement de la 3D. Pour revenir sur les références théoriques de la première partie, nous pourrions la désigner comme la fusion de la liberté offerte par l'écriture et de l'impact visuel du cinéma. Dans un moteur de jeu, les possibilités de représentation sont presque infinies : les

limites ne sont plus dictées par la physique architecturale, les contraintes de conservation des œuvres ou la gestion des foules, mais par les capacités de calculs des machines. Peuvent alors se rencontrer des formes d'architectures « impossibles » qui vont tirer pleinement avantage de cette liberté afin d'atteindre un but précis : offrir du défi dans un environnement vertical d'où la menace peut venir d'angles incongrus, faciliter l'apprentissage de mécanique de jeu ou servir le propos narratif du jeu par le biais d'un choc esthétique.

Ces musées fictionnels présentent également une fonction propre à la diégèse du jeu qui porte un propos sur les fonctions du musée. Là aussi, la diversité est étonnante.

Le *London Nautica* de *Wolfenstein* montre un musée-temple servant parfaitement son rôle de propagande, dans la plus pure tradition nazie (on pense tout de suite aux grandes expositions du temps de l'Allemagne fasciste, notamment les « Grandes Expositions d'Art allemand »). Sa fonction intradiégétique ne va pas beaucoup plus loin.

Le cas de *Outer Wilds* est plus intéressant, car sa représentation met en avant une vision peu explorée de l'institution. La fonction qu'il prend dans la diégèse évoque de manière plus ou moins intentionnelle le *community museum* américain, dans son fonctionnement participatif et son discours trans-disciplinaire focalisé sur un environnement extrêmement restreint et la culture locale. Cela se voit d'abord dans la diversité des œuvres exposées qui touchent à la fois l'archéologie (fig. 2.7), à la médiation scientifiques (fig. 2.13), la photographie (fig. 2.11 et 2.12) et l'histoire (fig. 2.17) ; mais également dans le rappel très concret à la participation communautaire au projet muséal, comme explicité dans le cartel faisant référence à une prochaine exposition (fig. 2.18), rendue possible par le soutien des visiteurs. Ce n'est pas seulement une référence très pertinente à une certaine forme de muséographie, c'est également une évocation assez habile du parcours de développement du jeu en lui-même, qui est passé par de longue phase de financement participatifs, comme mentionné plus haut. Cette représentation est amusante, car elle pointe du doigt le fait que le jeu montre et construit ce système solaire comme un voisinage extrêmement proche, en totale oxymore avec l'idée d'immensité que l'espace évoque *de facto*. De même, si le musée donne au programme « Odyssée » des accents supra-communautaires, le fait est que tous les acteurs du programme sont des personnages connus de tous sur une planète qui n'est ni plus ni moins qu'un petit village forestier.

Nous pouvons donc constater plusieurs grands points. Tout d'abord nous avons affaire à des représentations fictives, créatives mais ancrées dans le réel, non seulement par les inspirations

directes ou indirectes qu'elles évoquent architecturalement, mais également par une certaine connaissance et restitution des fonctions du musée dans sa dimension physique.

*Fonction ludo-narrative des musées vidéoludiques, une troisième dimension de la représentation*

Comme évoqué plus haut, l'image que le jeu vidéo renvoie de l'institution muséale et du phénomène muséal en général ne représente qu'une infime partie du discours que peut apporter le médium sur la question. Le caractère unique de ces expériences apparaît dès que nous interrogeons les frontières entre discours propre au jeu, et fonction ludique du musée. En observant nos exemples sous cet angle, nous remarquons que les musées représentés portent en eux un double discours : un réel (les règles), l'autre fictionnel (le discours interne à la narration), dans la continuité des thèses de Jesper Juul. Ainsi le fait que ces musées soient « joués » offrent potentiellement un troisième axe d'étude de la représentation, en plus de l'esthétique et du rôle.

Le *London Nautica* de *Wolfenstein*, dans son *semiosis*, montre un musée de propagande au discours relativement bien définis sur la supériorité de l'Allemagne dans la course à l'espace. Mais dans les faits, son *ludosis*, le niveau n'est qu'une arène de combat, un prétexte pour construire un défi pour le joueur : l'environnement est vertical, les menaces viennent de tous les côtés et les couvertures sont éparées. Dans les faits, le *London Nautica* est un réceptacle. Un réservoir à violence prenant la forme d'un musée. Mais il ne faut pas seulement voir cela comme une parodie. Si cette vision très cartoonesque du nazisme triomphant est effectivement une satire post-moderne totalement assumée d'une certaine forme de sacralité portée par les fascismes du XX<sup>e</sup> siècle, elle dit également quelque chose sur l'image du musée comme vecteur de sacralité. Et en ce sens, le fait d'utiliser ce lieu comme une arène de combat, dans laquelle le joueur peut déchaîner tout ce que le jeu a à offrir en termes de déferlement de violence décomplexée, est loin d'être un choix anodin. Le fait de faire exploser la maquette de la Lune, tapisser de sang les panneaux d'exposition et joncher de cadavre ce lieu sacré d'apprentissage et de propagande d'état est en soit un discours sur le musée, approprié par les développeurs afin d'étoffer leur univers et intégrer le joueur dans l'histoire qu'ils cherchent à raconter. Le joueur, par le biais de William Blazkowitz, vient détruire tout ce que les nazis tiennent pour sacré, un élément à rajouter à tout ce qui définit le personnage, et donc tout ce que les développeurs ont souhaité insuffler à l'expérience de jeu : créer une expérience jouissive et cathartique.



Là où l'idée devient plus intéressante, c'est avec le musée de l'Observatoire d'*Outer Wilds*. Celui-ci réussit à fondre très habilement ses objectifs intra diégétiques avec son rôle très concret dans le design du jeu. Le musée est en fait le seul moyen, en début de partie, de reconnaître les artefacts que nous sommes censés chercher, de prendre la mesure des planètes que nous serons amenés à explorer et de prendre conscience de quels dangers peuvent potentiellement se tapir dans les profondeurs du vide spatial. Sans jamais vraiment briser le quatrième mur, le musée est un excellent support didactique. D'autres lieux sur la planète servent à se familiariser avec les déplacements, le pilotage...etc. Mais de tous, le musée est le seul que les joueurs ne peuvent pas choisir d'esquiver, par sa position dans le *level design*. Il porte en lui les informations les plus fondamentales pour comprendre le jeu. Là où certains jeux en monde ouvert se reposent sur des marqueurs de cartes affichés sur un affichage tête-haute (ATH) afin d'indiquer lieux et objectifs à remplir, *Outer Wilds* reste extrêmement minimaliste dans son interface. Dans un jeu se reposant uniquement sur une quantité relativement faible de dialogues écrits, il sert à présenter de manière très organique l'univers et les enjeux de l'histoire sur le point de se dérouler.

L'interactivité est ici directement utilisée dans des dispositifs variés prenant tout leur sens dans la diégèse. Ces dispositifs servent ici à l'apprentissage direct de mécaniques propres au jeu auxquelles le joueur sera confronté plus tard dans l'aventure (voir vid. b2 et b3). Pour autant, ils sont parfaitement intégrés à la narration et justifiés en tant que dispositifs muséaux. En fin de compte, ce qui ressort de cette expérience, c'est la volonté d'immerger le joueur toujours plus dans la narration qui se construit dans le jeu, en utilisant un seul et même discours expographique pour servir deux buts différents : la fonction intradiégétique de musée de l'Observatoire propre à *Timber Hearth*, et la fonction de didacticiel avancé, donnant au joueur des clés essentielles dont il aura besoin pour vaincre le jeu. Dans *Outer Wilds*, le *semiosis* et le *ludosis* sont intrinsèquement liés en ce que le sens est véhiculé par les mêmes outils. Les « règles » de la visite muséale sont les mêmes dans le *gameplay* que dans la représentation fictive du muséal qui est faite dans l'histoire.

La *Museum Ending* de *The Stanley Parable* sert un but plus complexe, puisque le jeu repose spécifiquement sur le brouillard qui règne entre ludique et narration. Il donne l'occasion au jeu d'exposer directement la relation entre Stanley et le narrateur, emprunte de volonté de contrôle mutuel ; cette même relation, qui est en définitive une allégorie de celle entre le joueur et le créateur du jeu. Elle expose en fait le principe au cœur de *The Stanley Parable*, que l'on retrouve dans toutes les autres fins. C'est le seul embranchement dans lequel le Narrateur,

d'habitude considéré comme le maître permanent de l'environnement et de l'histoire, est lui aussi ramené à sa condition d'entité fictive. Les *assets* les plus triviaux du jeu sont muséalisés, et une partie du processus de développement est exposé de manière directe, sans second degré, pour offrir le regard le plus neutre et « scientifique » possible sur le jeu. La nouvelle narratrice, par le recul qui transparaît dans ses choix de mots, pointant de manière évidente la substantifique moelle de la proposition narrative de *The Stanley Parable*, évoque presque un discours de visite, un commentaire complémentaire de la proposition muséale. Le jeu est pleinement montré pour ce qu'il est, afin de rendre évidente la réponse à la question que la nouvelle narratrice pose au début de la séquence : le seul acte de liberté est d'appuyer sur « échap ». Le musée, dans ce contexte, apparaît comme l'instrument ultime du décentrement, du recul, ce qui fait sans aucun doute de la *Museum Ending*, l'interprétation la plus littérale de la muséalisation présente dans notre corpus. Dans ce cas-là, paradoxalement, le musée est utilisé pour ramener le jeu au réel.

Nous pouvons donc conclure que les musées dans le jeu vidéo peuvent potentiellement représenter un cas particulier de superposition de la fiction et des règles selon Jesper Juul. En tant qu'espace de déambulation nos exemples sont à la fois règle et à la fois fiction, et permettent d'offrir une troisième dimension à l'étude des représentations du musée : là où le cinéma montre une vision plastique et parfois théorique du musée, le jeu vidéo peut, à travers ses règles, émettre un discours sur les fonctions du musée au sens large (quel type de discours, quel type de dispositif, etc.).

Dans cette optique, le musée de *The Stanley Parable* fait office de révélateur : dans ce rapport constant entre ludique et narration, le jeu utilise son musée pour décentrer le joueur et le replacer sans son rôle réel de joueur en le sortant de son rôle fictif de Stanley. Or les procédés sont les mêmes, si ce n'est l'exposition de quelques éléments propres au développement du jeu. Cela soulève la question de la nature de ces musées fictifs vidéoludique.

## **2. Le musée fictif vidéoludique, un musée à part entière ?**

La particularité évoquée plus haut des exemples étudiés amène à les définir au-delà du cadre de la représentation. Si ce ne sont plus de simples représentations, à quoi avons-nous à faire ? Il s'agit de musée fictif certes, mais cette dénomination trouve son sens également dans toute représentation créée du musée dans toute forme de médias narratifs. Nos exemples

rentrent dans une catégorie unique en ce qu'ils sont « à moitié-réel » pour reprendre la formule de Jesper Juul, avec un rapport ludo-narratif particulier qui brouille encore plus les frontières entre fiction et réalité. Si l'on devait réduire encore plus la question, nous pourrions nous demander si nos exemples rentrent dans le cadre du champ muséal.

### *Une fiction visitable, le paradoxe du vrai-faux musée*

Alors que dans nos exemples, principalement *Outer Wilds* et *The Stanley Parable*, *semiosis* et *ludosis* se retrouvent liés, vient la question de la nature exacte de ces musées qui sont à la croisée de plusieurs définitions.

Plusieurs axes d'approche existent pour traiter cette question. En soi, nous pouvons partir des représentations de musée dans les autres médias. Nous pouvons conclure que le jeu vidéo est d'ores et déjà unique de ce point de vue, en ce qu'il rend visitable par le biais d'un avatar ce que le cinéma enferme dans le regard du réalisateur, et ce que la littérature donne à l'imagination. Cet avatar tel que décrit par Lori Landay ou Klevjer permet un investissement psychologique, émotionnel et cinétique particulier. Cela permet de supposer que la visite de ces musées fictifs n'est pas un acte anodin mais une expérience à part entière comparable à la visite de n'importe quel autre musée numérique défini comme tel. Suivant cette logique, les musées fictifs vidéoludiques peuvent *a minima* être considérés comme des cas très particuliers de représentation du musée dans un médium.

La nature de cette visite via l'avatar va, elle, fortement dépendre des règles qui ont été apposées sur la projection du musée. En cela, l'exemple de *Wolfenstein* est essentiel : les règles du jeu n'encouragent pas la visite, et la visite (si elle est menée à son terme) n'est pas récompensée par un savoir ludique, seulement par une poignée d'éléments narratifs. Dans les deux autres exemples, la visite est fortement encouragée et fortement récompensée, si menée à son terme. Mais il ne faut pas voir cette question seulement sous l'angle de la nécessité. Au-delà des récompenses du jeu, il faut prendre en compte les systèmes de jeu. *Wolfenstein* n'est pas pensé comme une interface de visite : le personnage se déplace rapidement, « glissant » presque sur le sol de manière très dynamique (typique des premiers jeux de tir des années 1990). Les ennemis sont nombreux et chaque tir reçu ou envoyé fait vibrer la caméra. A l'inverse, *Outer Wilds* et *The Stanley Parable* offrent des cadres de déplacement bien plus calmes, lents et posés, beaucoup plus propices à la contemplation.

Cette contemplation est rendue possible par le soin apporté au *level design* et à la disposition des expôts. Dans *Outer Wilds* et *The Stanley Parable*, l'espace sert l'exposition. Les objets sont mis en valeur afin d'attirer le regard (lumière, piédestal...etc.) et chaque objet dispose d'assez d'espace pour être assimilé dans sa totalité. De même, dans ces deux cas, le *level design* n'est pas de l'ordre de l'imitation, mais bien de l'appropriation de l'architecture muséale. Comme mentionné dans la partie précédente, il est impossible dans les trois exemples de localiser précisément une seule inspiration quant à l'architecture de ces musées fictifs. Nous reconnaissons cependant de grands lieux communs de l'architecture d'exposition. Par ses multiples pièces aux murs immaculés, la *Museum Ending* est un White Cube moderne modulable à souhait. Le musée de l'Observatoire est une pièce circulaire mettant la plupart des expôts à égalité, tout en choisissant de mettre l'emphase sur le buste du vestibule en le positionnant devant l'entrée. L'éclairage est choisi avec soin, lumière « naturelle » (comprendre venant de l'extérieur) pour *The Stanley Parable*, ampoule discrète pour *The Outer Wilds*.

Notons aussi l'existence de discours muséaux à part entière. Nous les avons déjà mentionnés plus haut, notamment par rapport à leur double-nature au regard de la superposition fiction/règle, mais il s'agit maintenant de mettre en avant leurs qualités muséales. Là encore *Wolfenstein* n'est pas l'exemple le plus pertinent. Mais le musée de l'Observatoire et la *Museum Ending* montrent des discours cohérents, si ce n'est un peu simpliste, dans leur expographie. Le premier arrive parfaitement à rendre compte des découvertes du Programme Odyssée en les vulgarisant à l'intention d'un public de néophyte. Nous le voyons au ton utilisé dans les cartels, à la diversité des expôts et des thèmes abordés et l'utilisation de dispositifs interactifs très accessibles, cherchant à investir directement le visiteur. Le second permet de faire part d'une partie du développement du jeu, à travers des contenus coupés, des captures d'écrans, des informations sur la conception...etc. Les deux viennent avec des éléments de médiations clairement définis et reconnaissables, cohérents dans leurs discours.

Ces éléments, en plus d'affirmer la spécificité de ces représentations, permettent de rendre de plus en plus pertinente la qualification de « musée fictif vidéoludique » qui désignerait une forme de musée à part entière. Mais la question est complexe, et la réponse dépend surtout de la définition que nous choisissons d'apposer au muséal.

### *Une « manifestation muséale » ?*

Il faut déjà nous rendre à l'évidence, ces exemples de représentations ne peuvent pas être rentrés au *forceps* dans la définition généralement admise du musée institutionnel par l'ICOM ou la *Museum Association*. Mais nous pensons que ces manifestations trouvent une place spéciale dans une conception large du muséal, dans laquelle il faudrait questionner la notion même de réalité.

En premier lieu, nous pouvons rappeler quelques points évidents. Nous n'avons pas affaire à des institutions, et nos exemples sont donc étrangers à toutes fonctions associées à la dimension institutionnelle que peut avoir un musée, si ce n'est dans leur fiction. La conservation réelle des objets en 3D n'est pas une problématique, ni même la fonction de recherche. Si nous sommes bien face à une forme de musée, il s'agit d'une forme de musée qui dépasse le point de vue institutionnel, suivant les thèses de l'école de Brno ou de Bernard Deloche. Comme dit plus haut, ce dernier présente le musée comme « une fonction spécifique, qui peut prendre ou non la figure d'une institution ». Il mentionne également le but de « transmission par l'expérience sensible » de la culture humaine.

Si nous reprenons les spécificités du muséal, à savoir le rapport spécifique avec la réalité, la présentation sensible et la mise en marge de la réalité, alors nous pouvons commencer un travail de comparaison. La réponse se trouve sans doute dans l'idée de « demi-réalité » qui définit le jeu vidéo selon Juul. Il nous faut ainsi regarder les deux dimensions, fictive et ludique. D'un point de vue fictif, tous nos exemples rentrent dans les trois catégories dans la mesure où ils sont représentés comme musée dans leur fiction, avec tout ce qu'ils impliquent dans leur fonction. D'un point de vue ludique, la question est moins évidente mais très révélatrice : le musée de l'Observatoire et la *Museum Ending* représentent pour nous de solides exemples de médiation par l'espace et de médiation sensorielle tandis que le *London Nautica* présente surtout des éléments symboliques du musée sans qu'ils servent un but au-delà de la représentation. Pour ce qui est de la mise en marge de la réalité, nous pouvons argumenter que *Outer Wilds* et *The Stanley Parable* montrent tous deux des niveaux à part, éloignés de la boucle de *gameplay* habituelle du jeu. Le premier parce qu'il s'agit d'un didacticiel et d'un temps d'apprentissage, le second parce que le musée est délibérément utilisé comme outil de décentrement dans le discours ludo-narratif du jeu. Ces deux cas sont en opposition avec *Wolfenstein*, qui présente un musée « décors », tandis que sa boucle de *gameplay* reste inchangée.

Pour ce qui est de la relation spécifique à la réalité, la question est plus complexe. Selon nous, il paraît compliqué et pas nécessairement pertinent d'appliquer cette lecture à la fonction ludique des musées étudiés. Cela dit, un approfondissement de notre question pourra peut-être suggérer des pistes intéressantes.

Pour résumer, nous sommes devant des musées fictifs, visitables par le biais d'un avatar, qui servent également un but ludique atteint par la même présentation sensible que le but fictif. Ces considérations nous permettent donc de déduire que nous avons affaire à un phénomène complexe, que nous ne pouvons pas simplement faire rentrer dans le champ muséal par simple comparaison : l'une des caractéristiques fondamentales du champ muséal selon Anna Gregorova est le rapport spécifique à la réalité, faisant référence à la fonction sociale « de collection et [de] conservation consciente et systématique et [à] l'utilisation scientifique, culturelle et éducative d'objets inanimés, matériels, mobiles qui documentent le développement de la nature et de la société<sup>84</sup> ». Selon cette lecture, c'est l'aspect fictif de ces musées qui empêcherait l'assimilation totale de nos exemples dans le champ muséal. Cette manifestation particulière du muséal, demande donc un effort de définition plus approfondie. Tout au plus pouvons-nous à ce stade, abuser encore un peu des mots de Juul en les appelant des « semi-musées ».

Une piste de réflexion cependant, peut se trouver dans la notion d'« auto-exposition » introduite par Hamon. Nous nous sommes cantonnés jusque-là au cadre fiction/règle de l'étude des jeux. Si nous ne pouvons assimiler complètement nos exemples au champ muséal en raison de leur nature fictive, peut-être pouvons-nous mettre l'accent sur la dimension réelle de nos exemples, à travers leur nature d'objet d'art réel.

### **3. Quand le jeu vidéo s'auto-expose.**

Notre étude se focalise sur des représentations directes de musée. Or les interrogations de Philippe Hamon sur l'auto-exposition de la littérature nous poussent à porter ces questionnements sur le jeu vidéo. Nos exemples pourraient bien être des révélateurs d'un

---

<sup>84</sup> Grégorova A., *Document de travail sur la muséologie*, MuWoP-DoTraM, n° 1, 1980, p. 20  
Cité in Deloche B., « Muséal », in Desvallées A., Mairesse F. (dir.), *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Armand Colin, Paris, 2011, p. 240.

concept plus général, qui dépasserait la plastique du musée tel que nous la connaissons et irait interroger la notion fondamentale d'exposition.

### *Les assets sont-ils des muséalia ?*

Nous avons déjà eu l'opportunité de mettre en avant le caractère binaire des représentations dans les parties précédentes : l'idée selon laquelle la médiation par l'objet ou par l'espace dans les exemples étudiés porte en elle le message fictionnel propre à leur histoire en même temps que le message ludique, avec plus ou moins de variation selon les représentations. Or cette lecture ne prend pas en compte un aspect fondamental des objets exposés dans les musées que nous avons étudiés : leur nature d'objet d'art conçu et façonné.

En effet, il nous faut considérer toute la partie graphique des œuvres que nous étudions. La création des environnements et des objets présents dans un jeu est faite par des artistes spécialisés dans la modélisation 3D ou le dessin. Ces environnements et ces objets sont, sinon une forme d'expression artistique, *a minima* une manifestation d'un véritable savoir-faire : c'est en tout cas un fait culturel, représentatif d'un corps de métier. Nous considérons comme fondamental le fait de rappeler cette dimension artistique des *assets* de jeu vidéo. Celle-ci peut sembler s'effacer : leur rôle, après tout est bien celui de « faire croire », étoffer, peupler une fiction. Cette dimension prend alors toute sa pertinence lorsqu'elle est confrontée à tous les autres sens insufflés à l'*asset*.

Prenons l'exemple d'un des expôts du musée de l'Observatoire de *Outer Wilds* (fig. 2.7). L'objet en question est un fragment de mur portant des inscriptions nomaïes. Si l'on suit le raisonnement que nous avons bâtis jusque-là, nous pouvons établir que cet objet porte trois messages :

- 1) Le message fictionnel : Ce fragment de mur a été retrouvé sur un site archéologique. Il porte des inscriptions qui nous permettent d'en apprendre plus sur la culture nomaï et les particularités de leur langage.
- 2) Le message ludique : Ces inscriptions peuvent être traduites à l'aide d'un outil de traduction que le joueur a en sa position. Ces textes peuvent contenir des informations potentiellement décisives au cours de l'aventure.
- 3) Le message réel : Cet objet a été conçu et modélisé par l'équipe d'artistes 3D de Mobius Digital et placé délibérément ici en tant qu'*assets* de jeu vidéo.

Cette considération est à relier aux réflexions entourant l'objet de musée comme porteur d'information. Ce triplement des sens apposés à l'*asset* en question force la comparaison avec la relation de l'objet avec « le champ du muséal ». Cette dimension remet sur la table la question du rapport à la réalité. Nous sortons du domaine de la fiction et sommes à présent confrontés à quelque chose de très concret. Les objets exposés dans nos musées vidéoludiques peuvent être pris pour ce qu'ils sont : des témoins concrets de la culture humaine. L'idée paraît d'autant plus frappante que dans nos deux exemples le plus complets, les objets exposés sont des *assets* que l'on retrouve dans le reste du jeu, mais qui dans le cadre du musée, sont sortis de leur rôle principal et donc « muséalisés ». Ces considérations brouillent peu à peu la frontière que semblait poser la fiction dans la définition du « phénomène muséal » que nous percevons dans nos exemples.

### *Une period room interactive ?*

L'idée qui semble se dégager pour nous, c'est que les problématiques entourant le sens des *assets* de jeu vidéo, pourrait potentiellement être comparables à celles entourant les objets de musées et la notion même de muséalisation. Sans aller jusqu'à dire que tous les *assets* de jeux vidéo sont des *muséalia* en puissance, nous pouvons tout de même remarquer la proximité théorique des flux d'informations dans l'objet : un *asset* est d'abord conçu et modélisé, puis placé à un endroit clé, où il prend une signification particulière, propre aux règles du jeu. La différence majeure avec la notion de muséalisation, cependant, est que l'*asset* a été (généralement) conçu et créé dans le but premier de prendre cette signification. Dans certains cas, leur design même est motivé par des considérations ludiques<sup>85</sup>. Pour autant, de nombreux objets 3D sont fabriqués dans le but d'être vendus à des développeurs, et donc conçus avant de se voir attribuer un sens spécifique, ludique ou narratif. De même, l'existence de galerie d'art et d'artistes créant des œuvres dans le but premier d'être exposé dans un musée n'invalide pas complètement cette idée.

Ainsi, lorsque l'on sort de la fiction et que l'on considère l'objet jeu vidéo en lui-même, il n'existe virtuellement aucune différence entre un *asset* muséalisé dans un de nos exemples, et sa version placée dans l'histoire du jeu : les deux ont été placés délibérément dans un espace

---

<sup>85</sup> Pour citer un exemple connu, les premiers ennemis de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) ont une forme en pointe arrondie vers le haut pour suggérer que l'on peut les vaincre en leur sautant dessus. Similairement, les ennemis du jeu de tir *Halo* (Bungie, 2002) ont été conçus avec des couleurs criardes spécifiquement pour les rendre facilement repérables et identifiables en tant qu'adversaires.



afin de donner du corps à celui-ci. Par exemple : le projecteur exposé dans une salle de la *Museum Ending* (fig. 3.18) se retrouve utilisé comme véritable projecteur dans un autre dispositif du musée, dans lequel il sert à projeter des diapositives. Cela interroge la nature même de l'espace de jeu en tant qu'espace de présentation sensible et de mise en marge de la réalité. Nous le voyons particulièrement quand nous sortons du domaine des petits *assets* de « meublage », à l'instar de notre projecteur, et que nous regardons des objets qui appellent à la contemplation, comme une ruine nomaï d'envergure dans *Outer Wilds* ou un environnement somptuaire dans *The Stanley Parable* présent au cours du jeu en tant que tel.

Changeons-nous vraiment de regard sur ces choses lorsque nous les voyons d'abord dans un musée vidéoludique, puis dans l'environnement de jeu en lui-même ? C'est ici que nous pouvons souligner les similarités qui existent entre certaines définitions du jeu et la notion de musée. Entre-t-on dans un jeu comme l'on entre dans un musée ? La question est provocante et n'appelle pas nécessairement de réponse. Celle-ci dépend du type de jeu en question, ainsi que de sa forme. Il est intéressant malgré tout de rappeler « l'attitude ludique » de Jacques Henriot, ainsi que la séparation entre l'espace virtuel et l'espace physique. Cette double séparation, à la fois dans l'aspect ludique du jeu et l'aspect numérique du jeu vidéo, pourrait être superposable avec la mise en marge propre à la muséalisation. En ce sens, nos exemples, en tant que jeux en vue subjective interrogent bel et bien : le musée de l'Observatoire et la *Museum Ending* pourraient être des révélateurs d'un phénomène plus global : une exposition permanente de certains jeux vidéo par eux-mêmes.

## CONCLUSION

Cette étude cherchait à définir les représentations de musées dans les jeux vidéo en vue subjective en se basant sur trois exemples distincts : un jeu de tir à la première personne, un jeu d'exploration en monde ouvert, et un simulateur de marche narratif.

Notre étude de cas semble suggérer que nous avons bien à faire, dans le cas de nos deux derniers exemples à des « manifestations muséales ». La superposition du discours ludique et narratif doublé de l'expérience virtuelle de déambulation met déjà en évidence la particularité de l'image vidéoludique dans la représentation du musée dans un média. Nos deux derniers exemples semblent même sortir du cadre de ce que l'on « place devant les yeux de quelqu'un ». Ils ne se contentent pas de « rendre sensible » par l'image : des éléments propres à ce qui relève du muséal (médiation par l'espace, rapport particulier à l'objet, multiples couches d'information dans l'objet) y sont utilisés et appropriés afin de remplir une double fonction ludique et narrative, bien au-delà de l'aspect esthétique du lieu musée.

Cela dit, la dimension fictive de nos exemples nous empêche de les faire rentrer sans questionnement dans le champ muséal. Cet état de fait les éloigne de la notion de fonction sociale du muséal mise en avant par Gregorova dans la continuité des idées de l'école de Brno, qui évoque un rôle concret, propre au réel par définition. Or, dans *Outer Wilds*, rien ne fait référence au réel ou prétend conserver, exposer et éduquer sur des problématiques réelles. Seule la *Museum Ending* de *The Stanley Parable* renvoi à un discours réel centré sur le développement du jeu, mais cette idée est volontairement floutée dans la dimension « méta » du jeu qui brouille les frontières entre ludique et narratif, réalité et fiction.

Toujours est-il que ces considérations permettent de superposer la mise à l'écart de ces musées vidéoludiques et la mise à l'écart propre au ludique, selon les thèses prévalentes dans l'étude des jeux. L'hypothèse permet de dépasser la « barrière » de la fiction dans la définition de ces « manifestations muséales » : au sens fictif et ludique de l'objet de musée présent dans nos exemples, il faudrait alors ajouter le sens réel de l'objet en tant que création artistique. Nos deux derniers exemples devraient alors aussi être considérés comme des espaces d'exposition d'œuvres artistiques en trois dimensions. Selon cette idée, le cadre esthétique du musée deviendrait alors superficiel, remplacé par le cadre « jeu », séparé du monde par l'attitude ludique, et l'espace virtuel de l'ordinateur ou de la console devenant lui-même un outil de mise en marge. Cette idée permet d'avancer l'hypothèse que de nombreux jeux en vue subjective seraient en eux même des musées en puissance, dans la mise en marge et l'exposition d'objet

d'art en trois dimensions dans des espaces clos et hors du monde. Bien que séduisante, il faut toutefois tempérer l'idée en rappelant que la plupart des *assets* de jeux vidéo sont créés dans le but précis de prendre un sens particulier dans l'espace ludique, ce qui va à l'encontre de la mise en marge dans la mesure où ils ne sont pas sortis de leur rôle initial. Ce n'est, cela dit, pas le cas de tous : les *assets* disponibles à la vente ou le *modding* sont des instances où les objets 3D changent de sens ou sont réutilisés en fonction des contextes. Mais nous ne nous rapprochons toujours pas de l'idée de « mort » de l'objet que l'on associe généralement avec le processus de muséalisation : les objets vivent toujours à travers leur utilisation dans l'espace de jeu.

Mais alors, imitation ou appropriation ? Une des limites évidentes de notre sujet se trouve dans le fait que nous ne pouvons pas, à travers l'étude attentive des exemples de musées vidéoludique, comprendre réellement les intentions et inspirations des créateur.ices des jeux en question. Tout au plus pouvons-nous les deviner à travers leurs œuvres. Pour *Outer Wilds* et *The Stanley Parable*, les conclusions que nous avons tirées de l'étude semblent montrer une compréhension assez fine de certains enjeux muséographiques, au-delà de l'aspect purement plastique. Pour autant, rien ne peut sûrement nous indiquer s'il s'agit du résultat de recherches attentives, de simples inspirations personnelles, ou d'un croisement chanceux entre les enjeux ludo-narratifs de l'œuvre et les enjeux de la muséalité. La prudence nous mettrait sur la voix du juste milieu, et nous supposons que la vérité se cache sans doute dans les trois affirmations. Cela dit, cette question gagnerait à être traitée à l'avenir, à travers une étude plus centrée sur les rapports entre les studios et les institutions durant les processus créatifs.

Il nous faut également mettre l'accent sur l'aspect restreint de notre corpus. Celui-ci ne nous permet pas de tirer de conclusion dépassant son propre cadre. Si nous avons fait attention de choisir des exemples représentatifs et distincts, ils restent des cas particuliers qui ne peuvent pas nécessairement parler pour l'intégralité du genre des jeux en vue subjective. Nous avons pensé notre étude comme un *proof of concept*, qui pourra à l'avenir générer des réflexions plus approfondies sur la représentation, ou l'appropriation du muséal dans le jeu vidéo au sens large. L'élaboration d'une base de données recensant les occurrences permettrait notamment de rassembler des échantillons plus larges, plus facilement plaçable dans un contexte historique, géographique et culturel. Cela ouvrirait la voie à des conclusions plus globales sur les rapports qu'entretiennent les développeur.ses de jeux avec les institutions muséales, mais également avec le muséal au sens large, à travers ses différentes composantes.

# BIBLIOGRAPHIE

## Ouvrages

- Beer, S. (2020). *Musées virtuels et réalités muséales*. L'Harmattan. Eidos. Paris.
- Caillois, R. (1991). *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*. Gallimard. Paris.
- Corneliussen, H. G., & Rettberg, J. W. (Éds.). (2008). *Digital culture, play, and identity : A World of Warcraft reader*. MIT Press. Cambridge.
- Deloche, B. (2001). *Le musée virtuel. Vers une éthique des nouvelles images*. Presses universitaires de France. Paris
- Deloche, B. (2007). *La nouvelle culture : La mutation des pratiques sociales ordinaires et l'avenir des institutions culturelles*. L'Harmattan. Paris
- Desvallées, A., & Mairesse, F. (2011). *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*. Armand Colin. Paris.
- Dudley, S. H. (Éd.). (2010). *Museum materialities : Objects, engagements, interpretations*. Routledge. London.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan. New-York.
- Genvo, S. (2009). *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*. l'Harmattan. Paris.
- Henriot, J. (1983). *Le Jeu*. Synonyme - S.O.R. Paris.
- Huizinga Johan. (1988). *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu/Johan Huizinga ; traduit du néerlandais par Cécile Seresia*. Gallimard. Paris.
- Juul, J. (2005). *Half-real : Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press. Cambridge.

- Karp, I., Lavine, S. D., Conference on the poetics and politics of representation, & Smithsonian Institution. (1991). *Exhibiting cultures : The poetics and politics of museum display*. Smithsonian institution press. Washington, DC.
- Keene, S. (1998). *Digital collections : Museums and the information age*. Butterworth-Heinemann. Oxford.
- Krajewski, P. (2021). *La création artistique dans le jeu video*. l'Harmattan. Paris.
- Lafrance, J.-P. (2006). *Les jeux vidéo : À la recherche d'un monde meilleur*. Hermes science : Lavoisier. Paris.
- Le Maître Barbara, Pernac Natacha, & Jibokji Joséphine. (2018). *Muséoscopies : Fictions du musée au cinéma*. Presses universitaires de Paris Nanterre. Nanterre.
- Mairesse, F. (2014). *Le Culte des musées*. Académie royale de Belgique.
- Mairesse, F., & Garlandini, A. P. (2022). *Dictionnaire de muséologie*. Armand Colin. Paris.
- Marie, C. (2021). *Museums in Literature : Fictionalising Museums, World Exhibitions, and Private Collections*. Brepols. Turnhout.
- Mayra, F. (2008). *An Introduction to Game Studies* (1<sup>re</sup> éd.). SAGE Publications. London.
- Thomas, S., & Mintz, A. (Éds.). (1998). *The virtual and the real : Media in the museum*. American association of museums. Washington, DC.
- Wolf, M. J. P., & Perron, B. (2014). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Taylor & Francis. New-York.

### **Articles de revue**

- Anderson, S. L. (2019). « The interactive museum : Video games as history lessons through lore and affective design ». *E-Learning and Digital Media*, 16(3), 177-195.
- Bruchansky, C. (2011). "The Semiotics of Video Games".

- Cameron D. (1968). « A Viewpoint : The Museum as a Communications System and Implications for Museum Education ». *Curator*. Vol. 11. n° 1. pp. 33-40.
- Crevoisier, M. (2019). « La nouveauté de l’image vidéoludique ». *Sciences du jeu*, 11
- Davallon, J. (1992). « Le musée est-il vraiment un média ? ». *Culture & Musées*, 2(1), 99-123.
- Gregorova, A. (1980). « La muséologie – science ou seulement travail pratique du musée », *DoTraM-MuWoP*, n° 1, 19-21.
- Hamon, P. (1995). « Le Musée et le texte ». *Revue d’histoire littéraire de la France*, 95(1), 3-12.
- Mairesse, F. (2019). « Le sacré au prisme de la muséologie ». *ICOFOM Study Series*, 47(1-2), 23-30.
- Pescarin, S. (2014). “Museums and Virtual Museums in Europe : Reaching expectations”. *SCIRES-IT*. 4.
- Rengel, S. (2018). Innocent memories : Reading the museum in Orhan Pamuk’s « the museum of innocence ». *Limina*, 23(2), 16-30.
- Sakellariou A.G., Papaioannou G. (2022). “Museums in the Future as Depicted in Popular Videogames: Looking Forward to Visit or Better Run-run Away?”, *Journal of Future Studies*.  
In press
- Schmoll, P. (2011). « Sciences du jeu : État des lieux et perspectives ». *Revue des sciences sociales*, 45.
- Schweibenz, W. (2019). “The virtual museum : An overview of its origins, concepts, and terminology”. *The Museum Review*. 4(1).
- Stransky Z. Z. (1980) « Museology as a science (a thesis) ». *Museologia*. vol. XI. no. 15. 33-40.
- Van-Praët, A. (2011). L’image du musée dans le cinéma de fiction. *Hermès, La Revue*, 61(3), 61-63.
- Zabban, V. (2012). Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*, 173-174(3-4), 137-176.

## Thèses

- Klevjer, R. (2007). « What is the Avatar? Fiction and Embodiement in Avatar-Based Singleplayer Computer Games ». Department of Information Science and Media Studies, Université de Bergen
- Silva, B. V. da. (2001). “Culturtainment - a new interactive entertainment genre : Assessment of Cultural Heritage digital content in leisure software games”. Thèse de doctorat en commerce sous la direction de Joao Maria Mendes, Haute École groupe ICHEC - ISC Saint-Louis – ISFSC

## Sitographie

- Carpenter N., « In-game museums are great because all video games are museums », Polygon, 2021, récupéré à partir de <https://www.polygon.com/2021/1/24/22244838/video-game-museums-the-last-of-us-miles-morales>
- CNRTL, 2023, « Représentation », récupéré à partir de <https://www.cnrtl.fr/etymologie/repr%C3%A9sentation>
- Statista, 2022, « *Number of games released on Steam worldwide from 2004 to 2022* », récupéré à partir de <https://www.statista.com/statistics/552623/number-games-released-steam/>.
- Statista, 2022, « *Number of video game users worldwide from 2017 to 2027(in millions)* », récupéré à partir de <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>.
- The Digital Editor, 27/04/2020, *Own a Van Gogh ... in Animal Crossing, with The Met's New Share Tool*, MET MUSEUM, <https://www.metmuseum.org/blogs/collection-insights/2020/animal-crossing-new-horizons-qr-code>.

## Jeux cités

- Animal Crossing : New Horizons* (Nintendo, 2020)
- Call of Duty : Modern Warfare II* (Infinity Ward, 2022)
- Grand Theft Auto IV* (Rockstar Games, 2008)

*Half-Life : Alyx (Valve, 2019)*

*Marvel's Spiderman : Miles Morales (Insomniac Games, 2020)*

*The Last of Us (Naughty Dog, 2020)*



# ANNEXES

## Prises de vue des jeux étudiés

### 1) *Wolfenstein : The New Order*

#### *Présentation globale du lieu*



Figure 1.1 : Entrée du London Nautica.



Figure 1.2 : Hall d'entrée.



Figure 1.3 : Espace de restauration situé sur les balcons surplombant le Hall d'entrée.

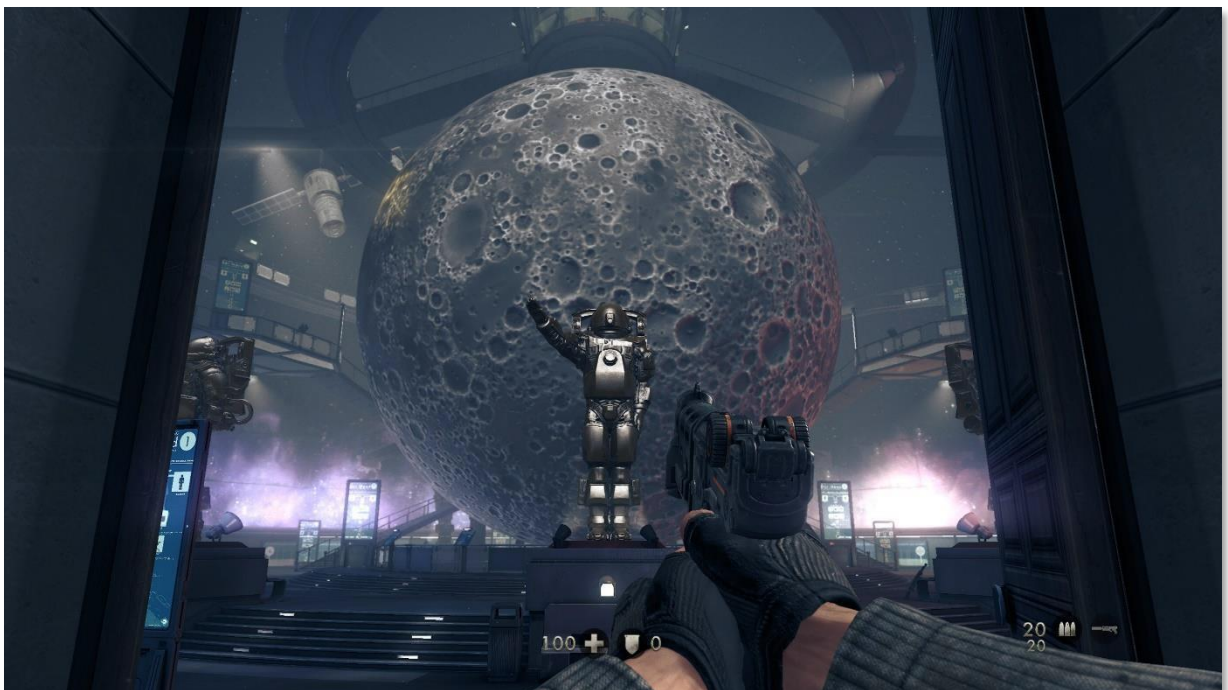


Figure 1.4 : Visuel de l'entrée du Dôme Linaire.





Figure 1.5 : Vue du Dôme Lunaire.



Figure 1.6 : Vue du Dôme Lunaire.

## Principaux expôts



Figure 1.7 : Maquette de module lunaire.



Figure 1.8 : Coupures de presse documentant la conquête de la Lune par les Nazis.





Figure 1.9 : Capsule spatiale.



Figure 1.10 : Bas-relief à la gloire des astronautes nazis.



Figure 1.11 : « Prochain arrêt : Vénus ! ». Exemple d'affiche de propagande présent dans le musée.



Figure 1.12 : Vue de trois types d'expôts : vitrine de coupure de presse, échantillon de poterie d'origine inconnue et affiche de propagande.



Figure 1.13 : Frise chronologique relatant la conquête spatiale nazie.



Figure 1.14 : Suite de la frise.



## 2) *Outer Wilds*

### *Présentation globale du lieu*

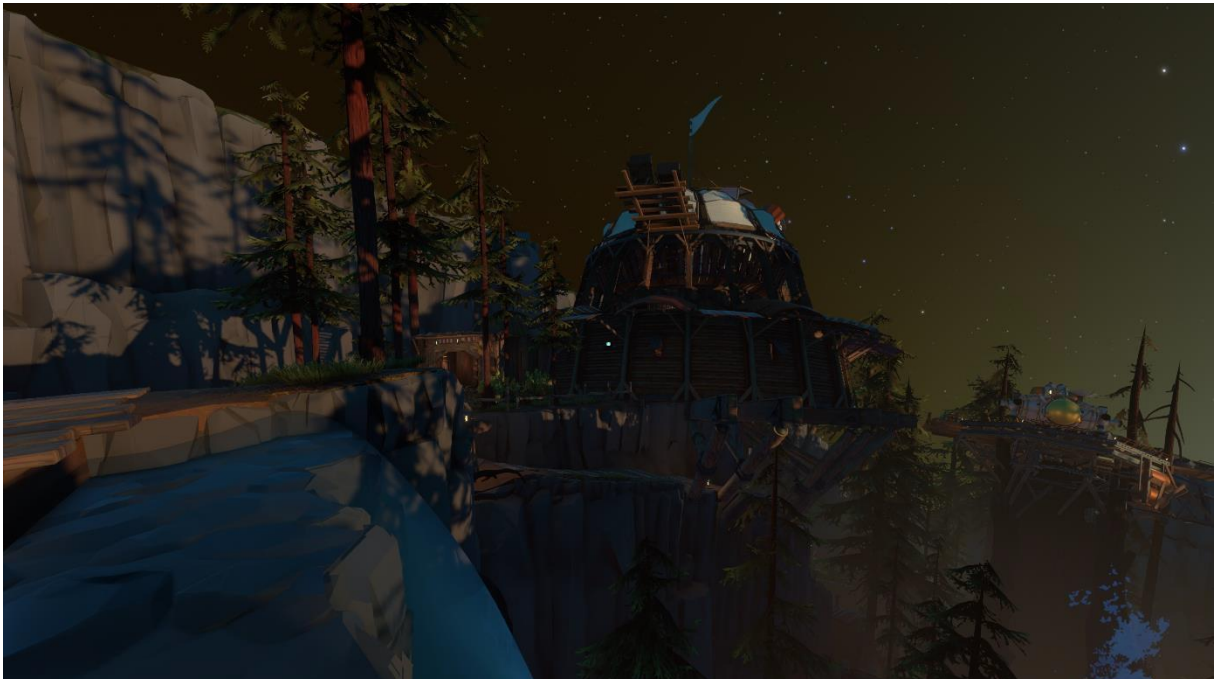


Figure 2.1 : Extérieur du musée.



Figure 2.2 : Hall d'entrée depuis la porte.





Figure 2.3 : Vue du Hall d'entrée.



Figure 2.4 : Vue de la salle principale.



Figure 2.5 : Vue de la salle principale.



Figure 2.6 : Vue de la salle principale.

## Principaux expôts

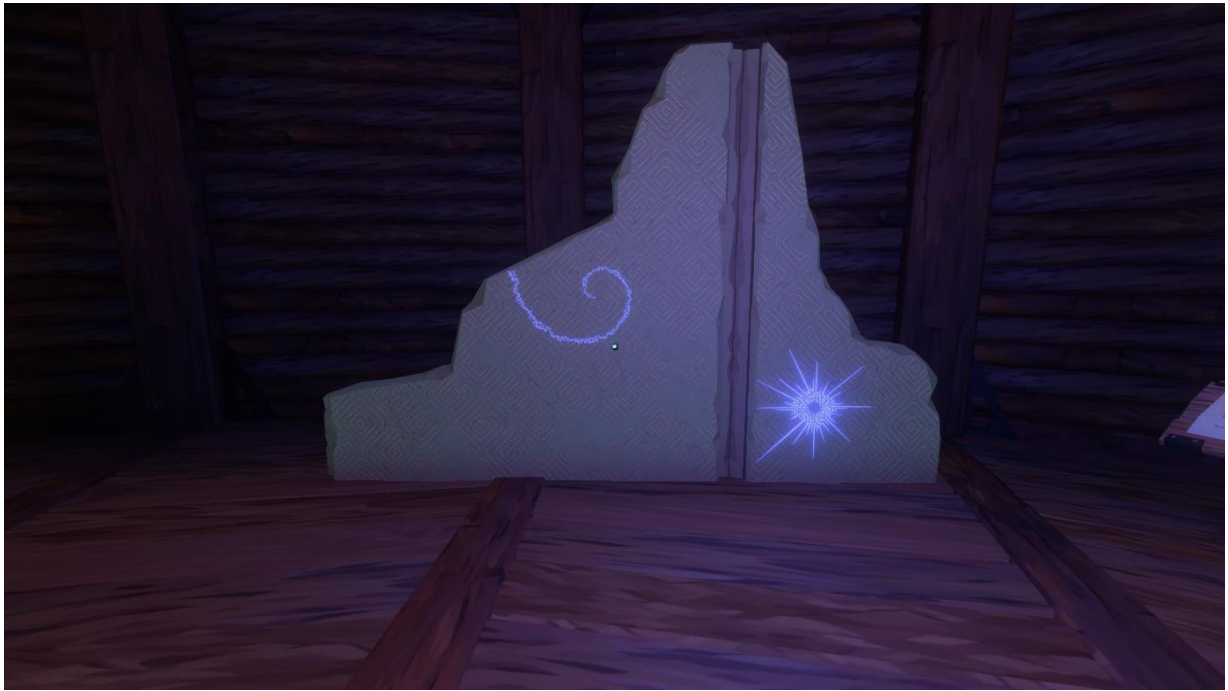


Figure 2.7 : Fragment de mur nomaiï comprenant des inscriptions. Le joueur peut les déchiffrer grâce à un pistolet traducteur.



Figure 2.8 : Buste représentant un nomaiï.





Figure 2.9 : Drone explorateur.

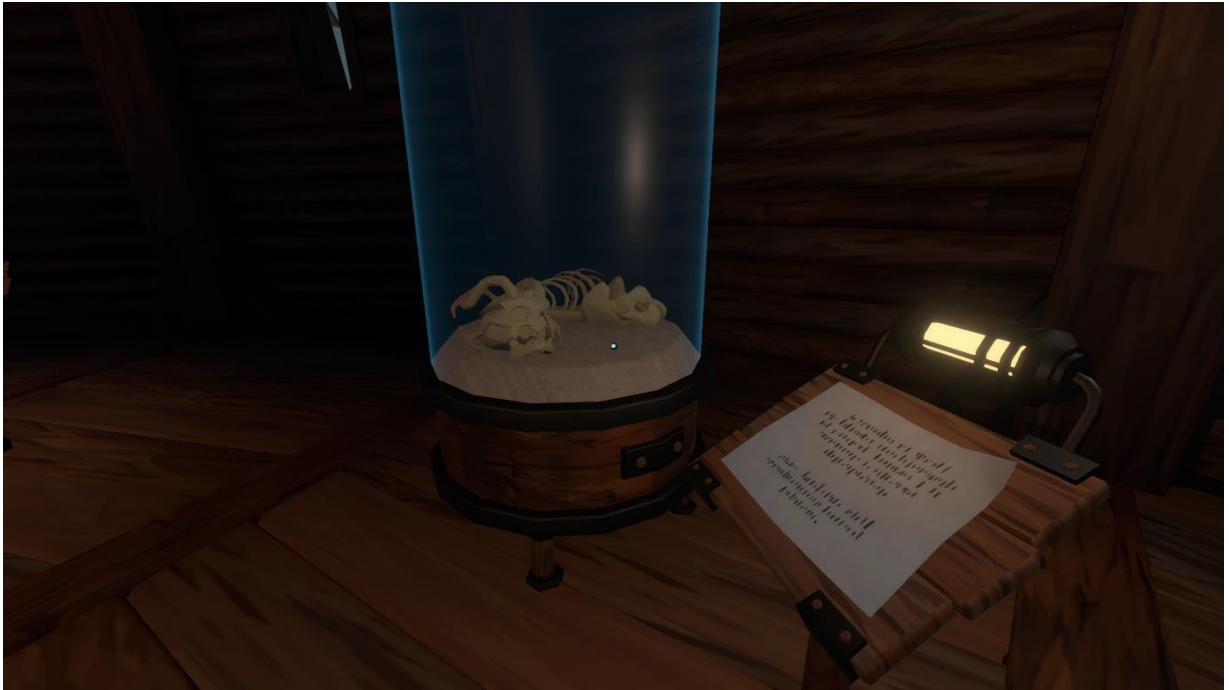


Figure 2.10 : Squelette de nomāi.



Figure 2.11 : Prise de vue d'une des planètes du système.



Figure 2.12 : Autre prise de vue.

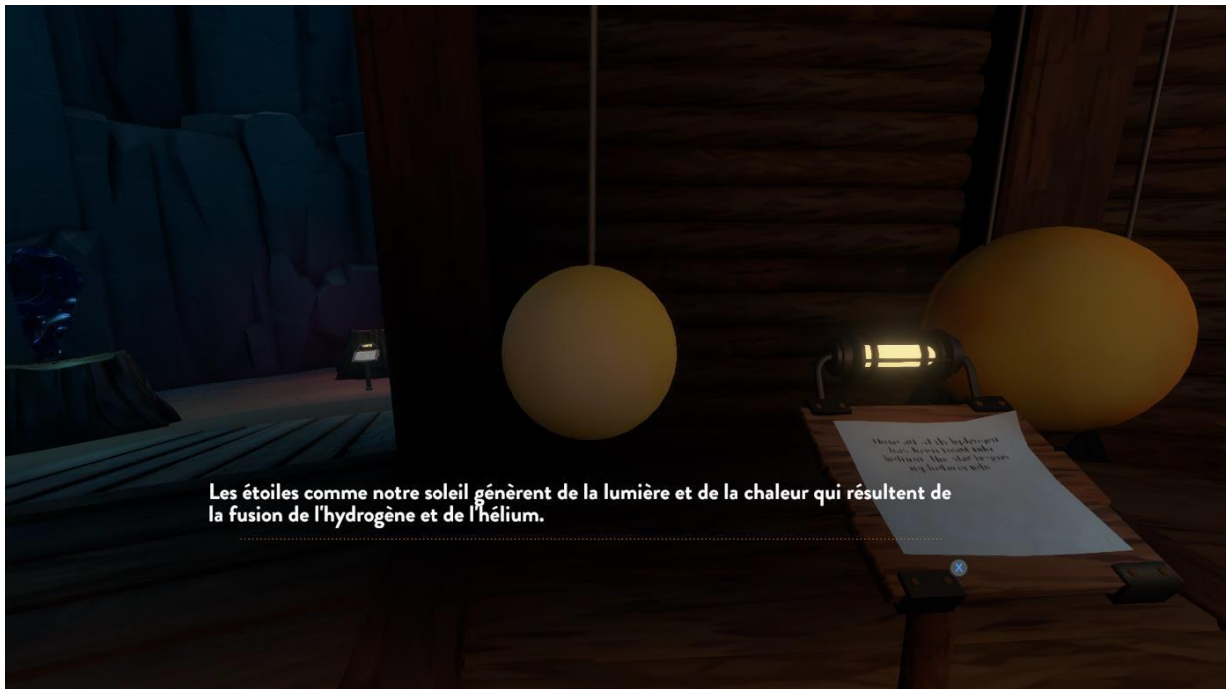


Figure 2.13 : Dispositif expliquant le mouvement des planètes par le mouvement de bille d'acier : les billes bougent toute seules par la force gravitationnelle de la lune.



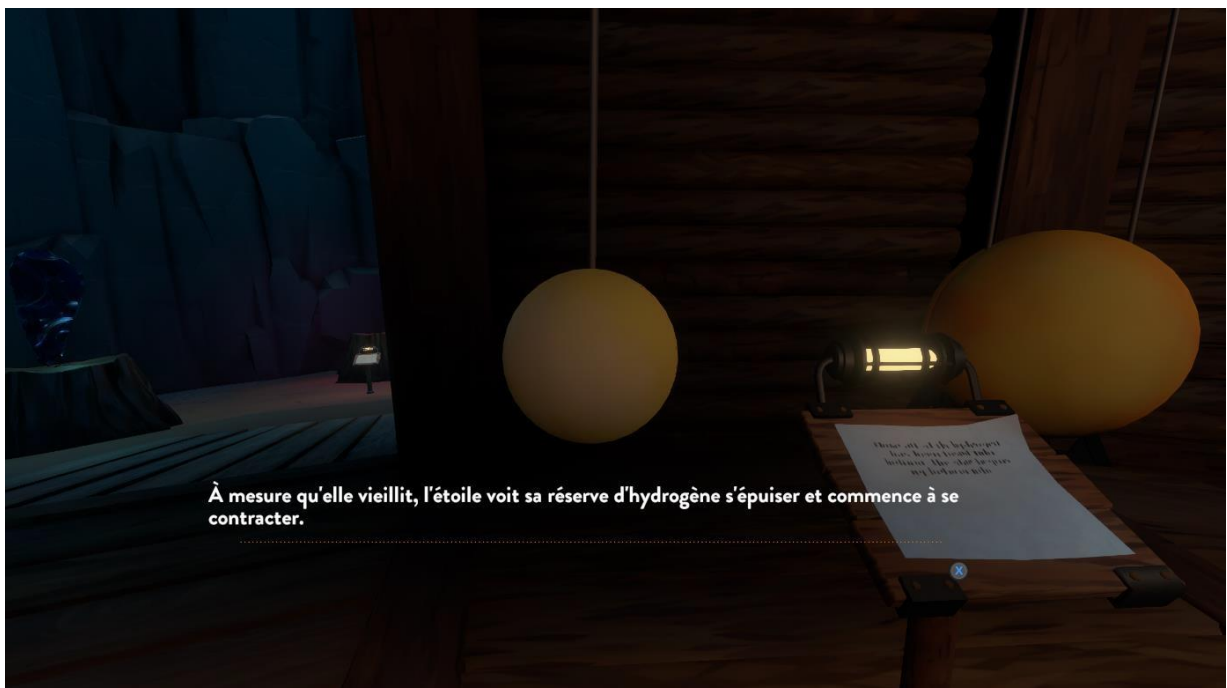
Figure 2.14 : Maquette montrant les étapes d'une supernova.

## Médiation



Les étoiles comme notre soleil génèrent de la lumière et de la chaleur qui résultent de la fusion de l'hydrogène et de l'hélium.

Figure 2.15 : Texte de médiation expliquant le principe d'une superno



À mesure qu'elle vieillit, l'étoile voit sa réserve d'hydrogène s'épuiser et commence à se contracter.

Figure 2.16 : Suite du texte



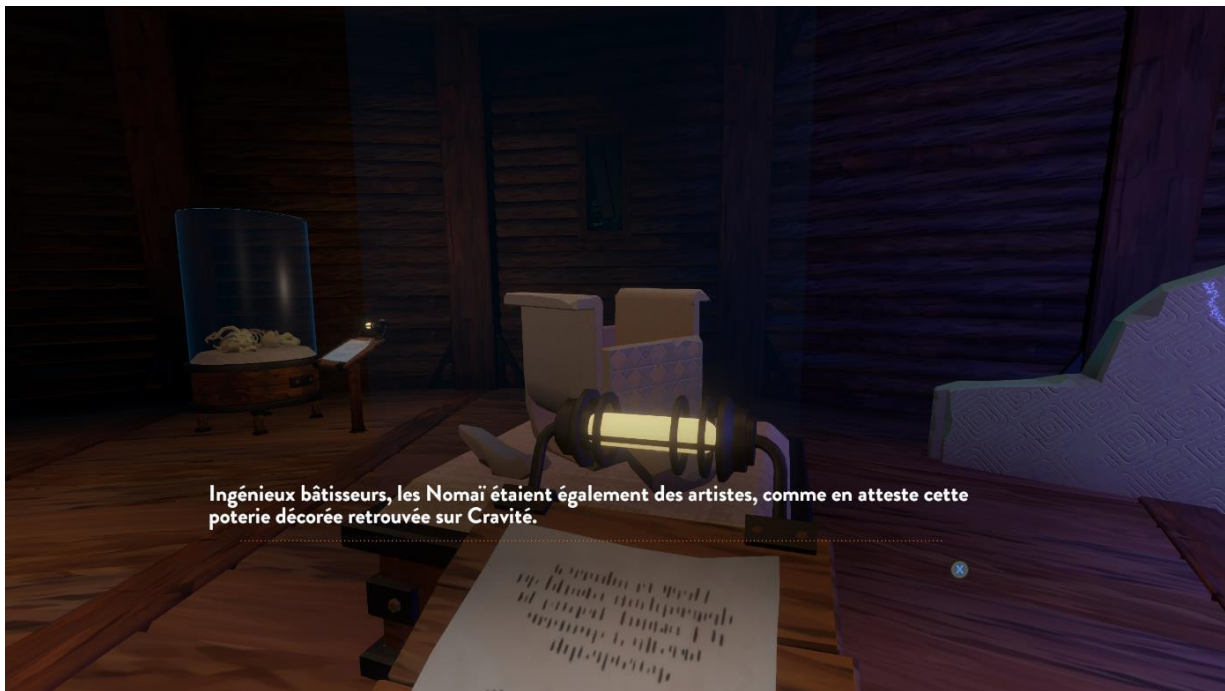


Figure 2.17 : Exemple de cartel.

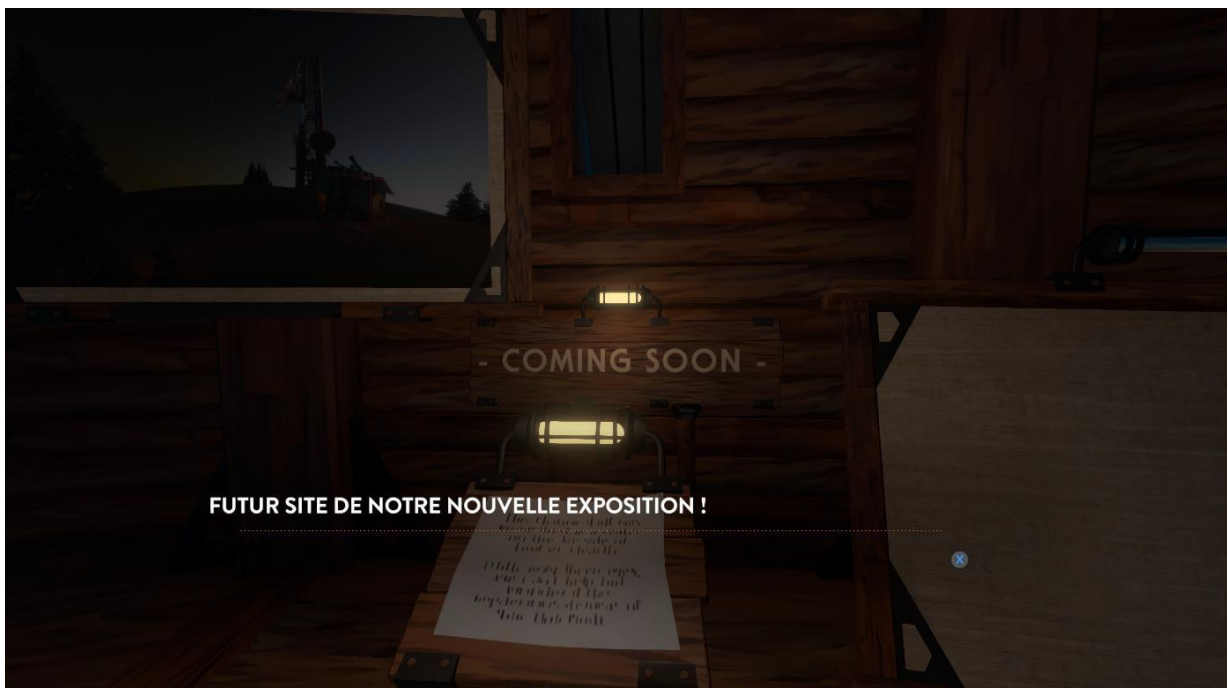


Figure 2.18 : Texte de remerciement encourageant aux dons.





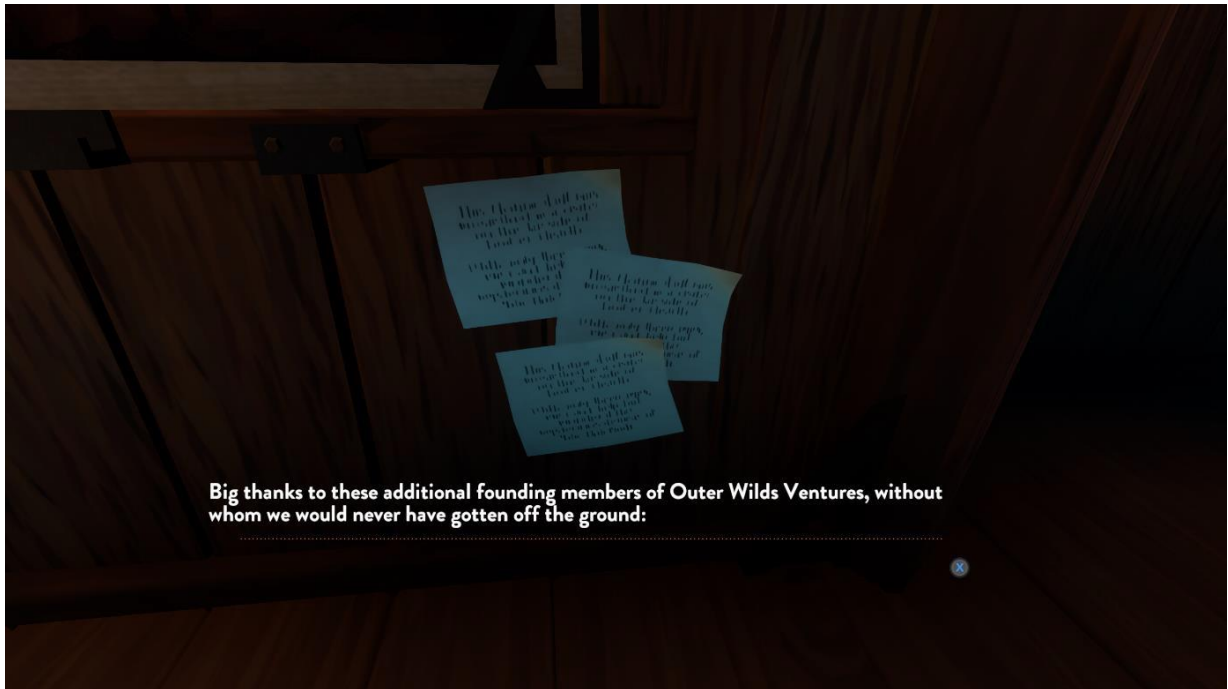


Figure 2.21 : Texte remerciant les donateurs (réels) qui ont permis le développement du jeu.

### 3) *The Stanley Parable*

*Présentation globale du lieu*

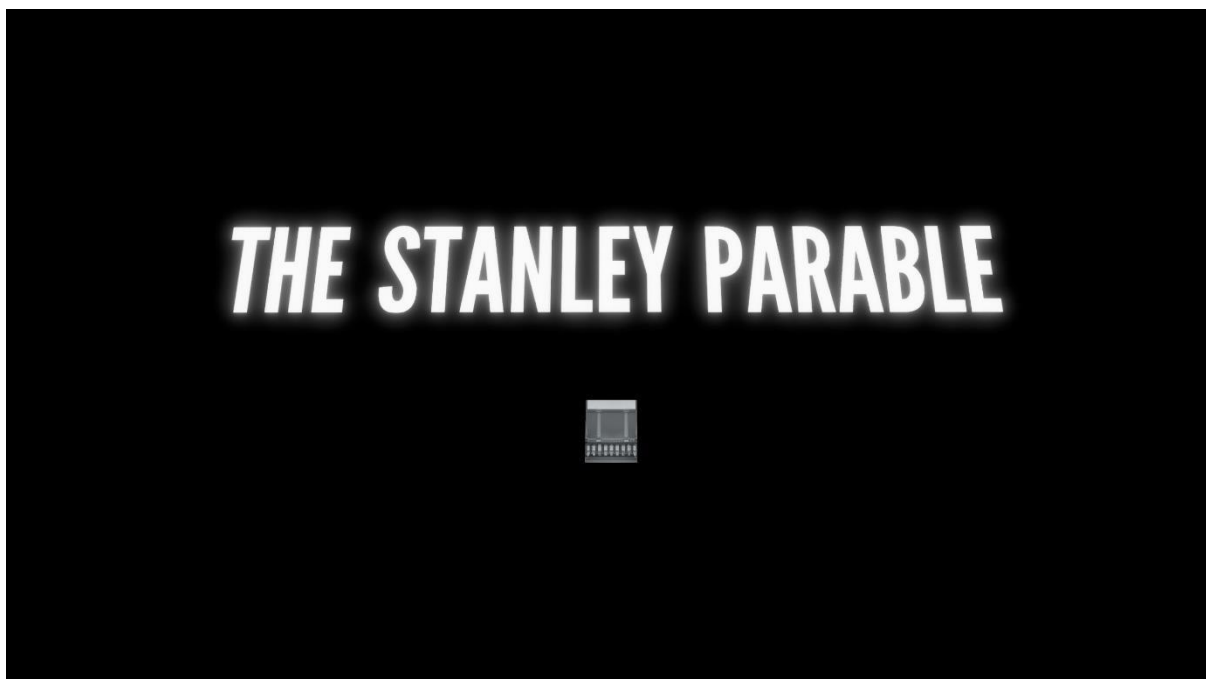


Figure 1.1 : Entrée du musée.



Figure 3.2 : Visuel depuis le balcon surplombant l'entrée principale.



Figure 3.3 : Visuel de la salle principale.



Figure 3.4 : Visuel de la salle principale.



Figure 3.5 : Vestibule menant à l'aile gauche.



Figure 3.6 : Escalier de l'aile gauche.





Figure 3.7 : Salle du téléphone.



Figure 3.8 : Salle présentant une fin coupée du jeu final.



Figure 3.9 : Salle montrant différentes versions du bureau de Stanley (point de départ du jeu) sous forme de Period Room.



Figure 3.10 : Vestibule de l'aile droite.



Figure 3.11 : Salle présentant une autre fin abandonnée.

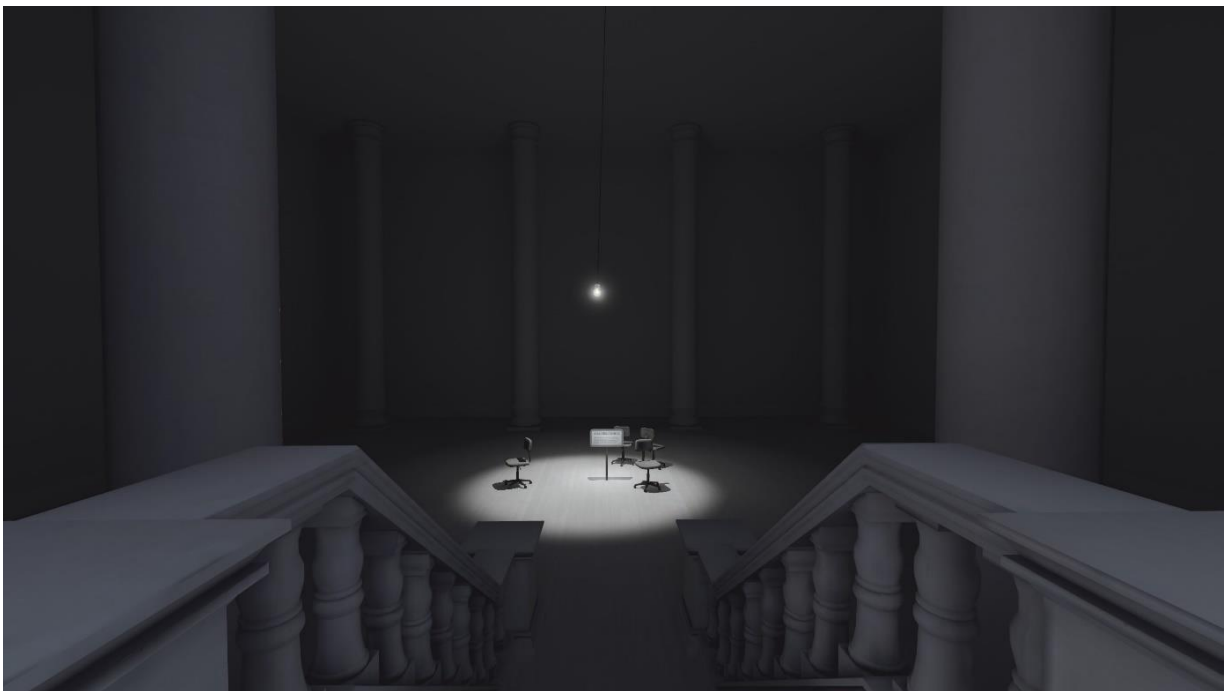
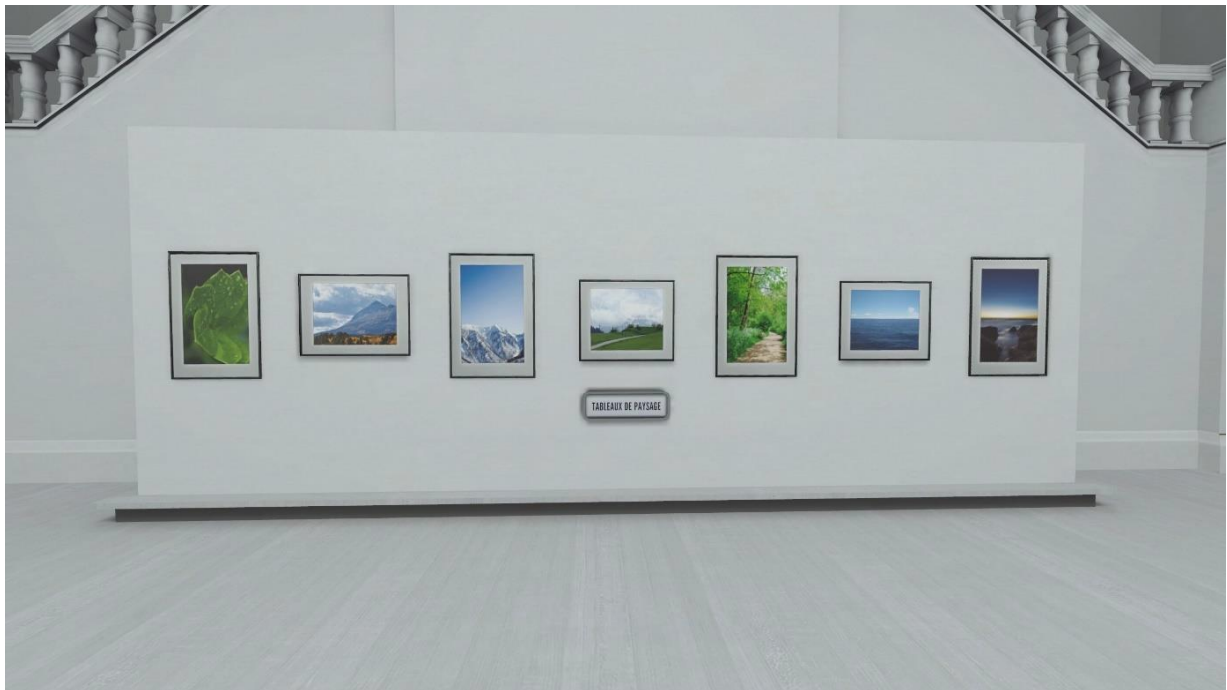


Figure 3.12 : Salles dédiées à l'écoute de ligne de dialogue retirée du jeu final.



## *Principaux expôts*



*Figure 3.13 : Tableaux présents dans de nombreuses scènes du jeu.*



*Figure 3.14 : Mobilier de bureau, présent aussi dans de nombreuses scènes du jeu.*

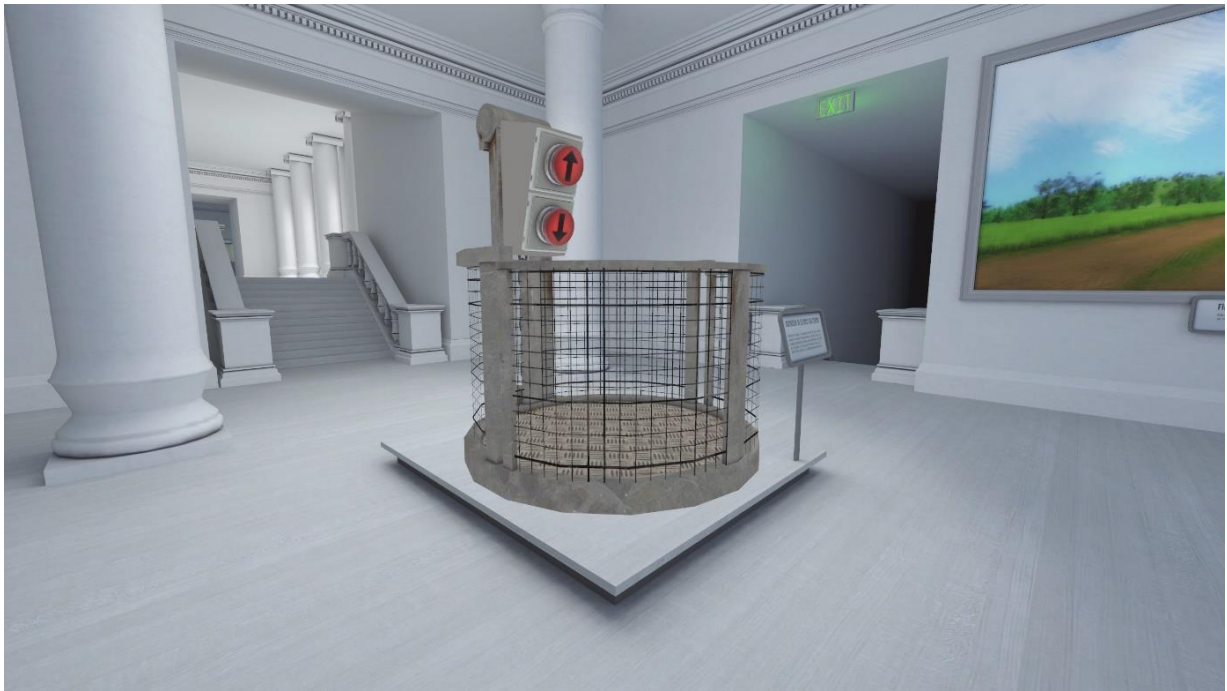


Figure 3.15 : Version antérieure de l'ascenseur présent lors de la fin principale du jeu.



Figure 3.16 : Ordinateurs de bureau présent dans de nombreuses scènes du jeu.



Figure 3.17 : Horloge de bureau.



Figure 3.18 : Différents objets présents dans la Salle de Réunion, salle emblématique que le joueur doit traverser au début de l'aventure.



Figure 3.19 : Schéma représentant différentes étapes de développement d'un passage du jeu.



Figure 3.20 : Assets venant d'une fin abandonnée du jeu.



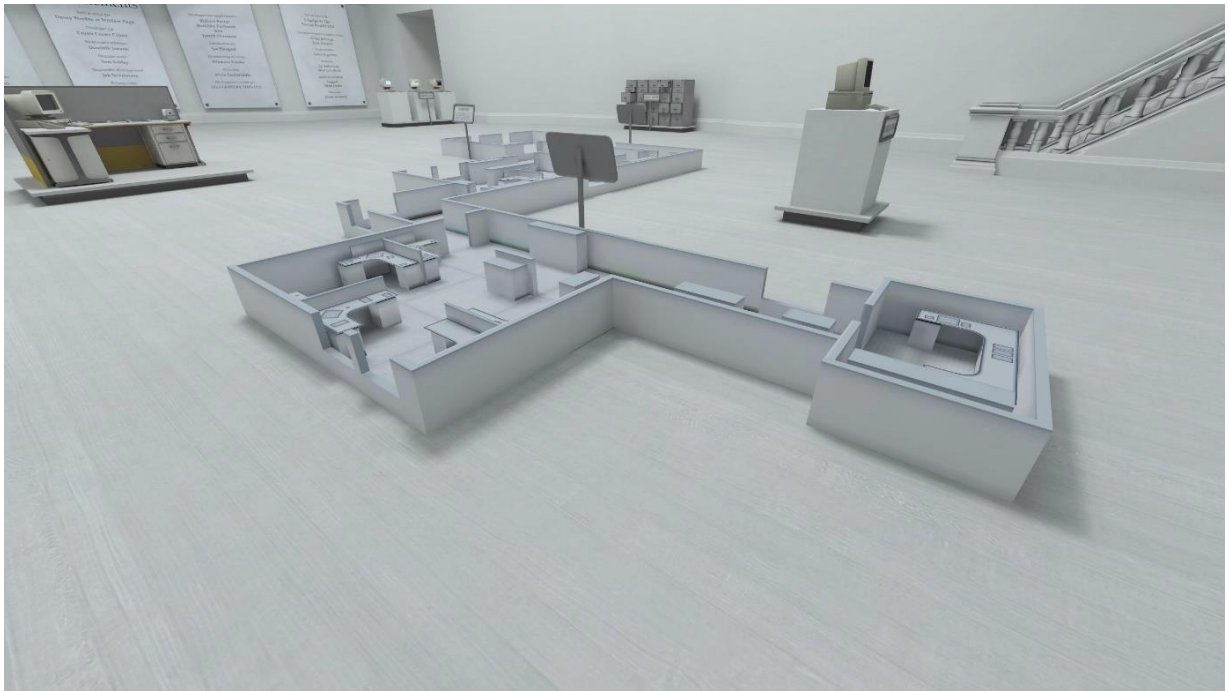


Figure 3.21 : Grande maquette des premières salles du jeu menant jusqu'au premier choix laissé au joueur.



Figure 3.22 : Grandes plaques de remerciements et de crédit du jeu. Sont inscrits les noms de la plupart des développeurs ainsi que quelques donateurs.

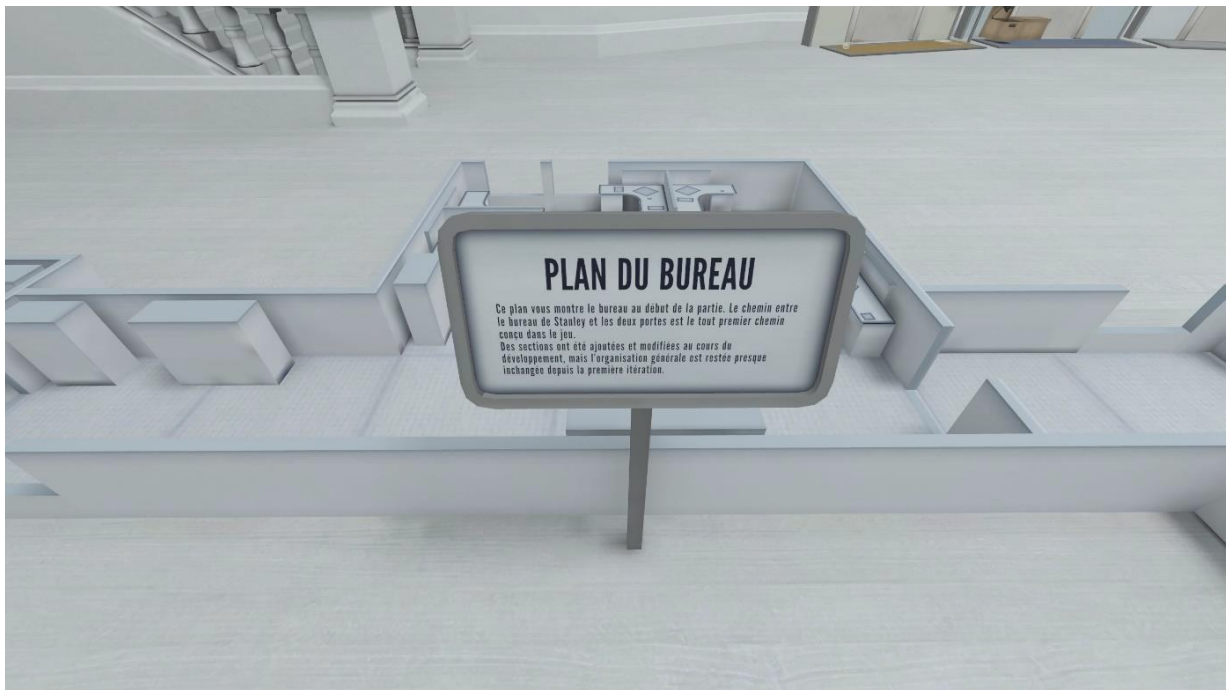


Figure 3.23 : Exemple de cartel.

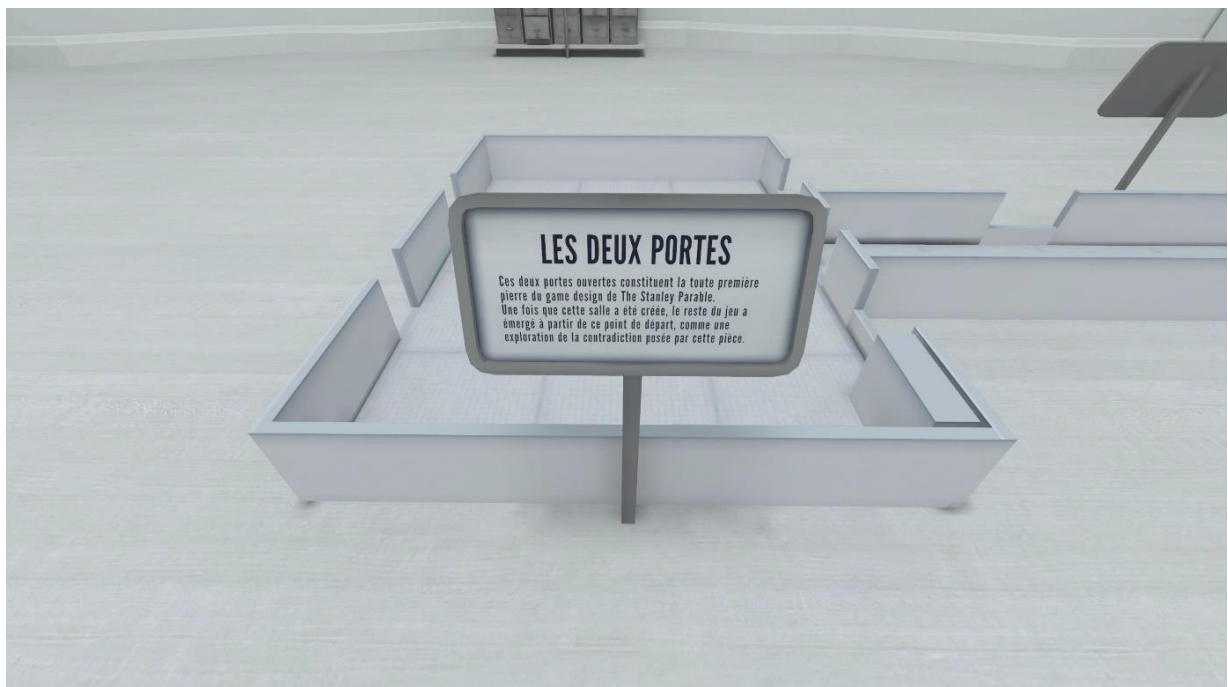


Figure 3.24 : Exemple de cartel.

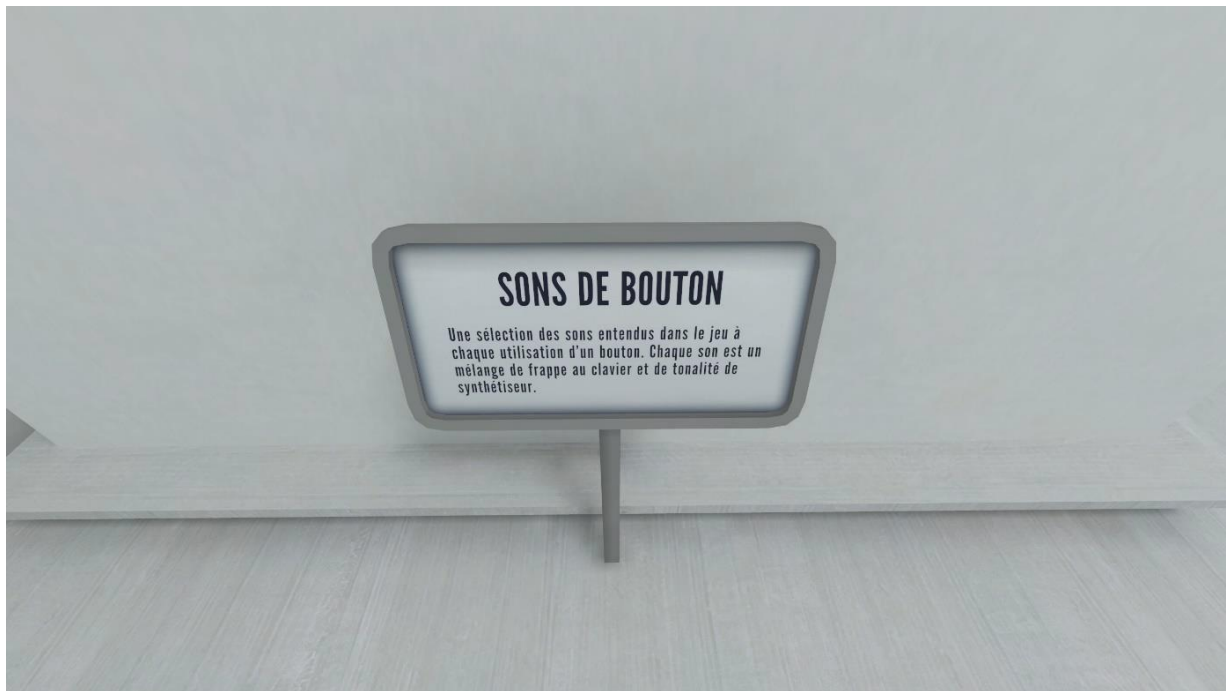


Figure 3.25 : Exemple de cartel.

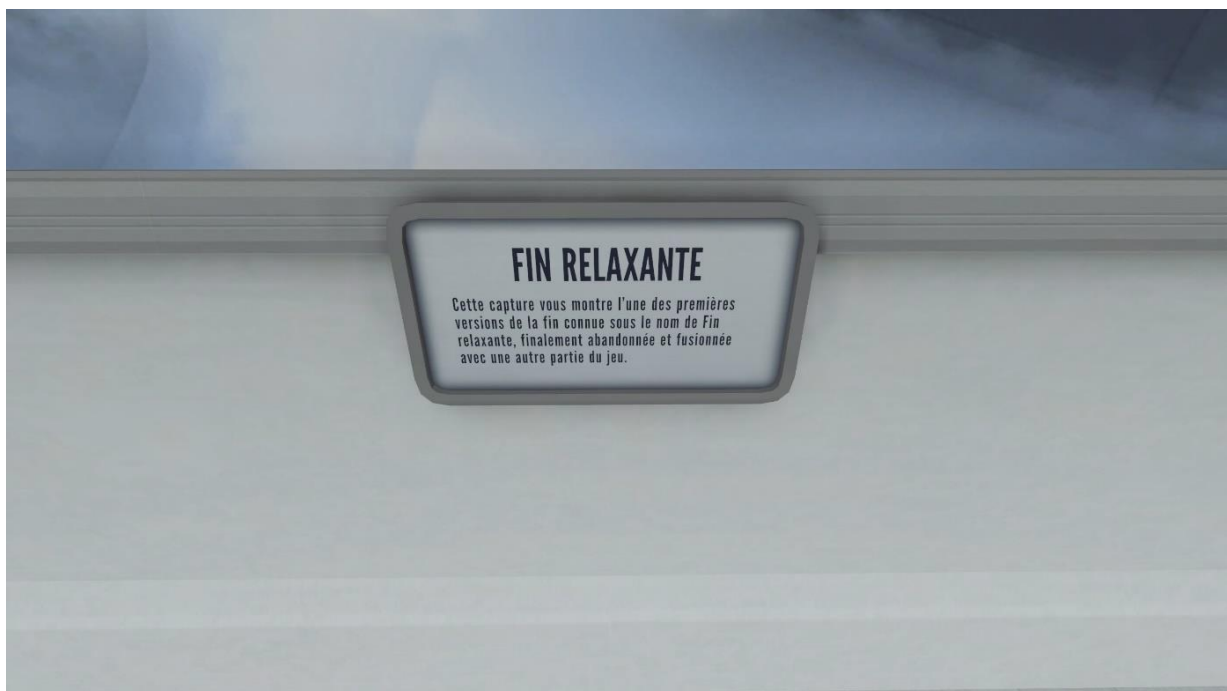


Figure 3.26 : Exemple de cartel.



Figure 3.27 : Exemple de texte d'exposition.

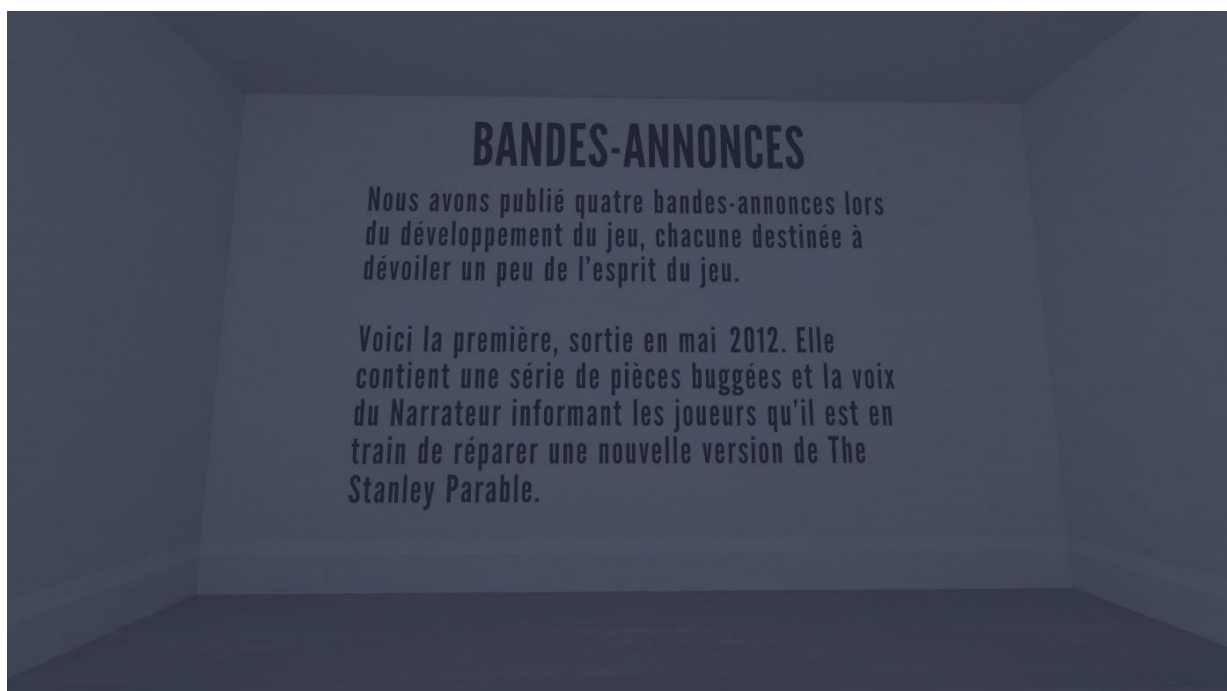


Figure 3.28 : Exemple de texte d'exposition.



## **Vidéos**

Toutes les vidéos, classées et numérotées sont disponibles via le lien suivant :

[https://drive.google.com/drive/folders/1HYuIRdO-VvJuXQb-dzlgZtbEu\\_ASw5HR?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1HYuIRdO-VvJuXQb-dzlgZtbEu_ASw5HR?usp=sharing)