



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

UFR SCIENCES HUMAINES
ET SOCIALES - METZ

crem centre
de recherche
EA 3476 **sur les médiations**
communication, langue, art, culture

Master 1
Mention Information communication
Spécialité Création de projets numériques

CELESTE : LA MÉDIATION INCLUSIVE DU CARE

Mémoire en vue de l'obtention du master 1

présenté par
Aurélien Aemmer

Directrices de recherche : Isabelle Gavillet et Sabine Bosler

Année universitaire 2020-2021

CELESTE : LA MÉDIATION INCLUSIVE DU CARE

REMERCIEMENTS

Je voudrais d'abord remercier mes directrices, Mesdames Isabelle GAVILLET et Sabine BOSLER, pour la pédagogie dont elles ont fait preuve. Les échanges riches que leur bienveillance a permis de construire ont apportés de nombreux éclairages à cette recherche

Je tiens à remercier l'équipe pédagogique du master AMINJ de l'Université de Lorraine pour l'encadrement offert à mes camarades et moi en ces temps difficiles.

J'adresse également mes remerciements les plus chaleureux à l'équipe du Liege Game Lab qui m'a accueilli au cours de mon stage, et m'a accompagné et soutenu dans ma recherche.

Merci à mes ami·e·s Pauline, Nicolas et Alice qui m'ont épargnés de fastidieuses relectures en solitaire, ainsi qu'à tou·te·s ceux m'ayant offert de précieuses discussions autour de mon sujet d'étude.

Enfin je remercie toutes les personnes ouvertes et bienveillantes m'ayant conduit à me questionner sur la manière dont je faisais preuve de *care* envers moi-même.

SOMMAIRE

◆ Avertissements.....	6
◆ Tableau des termes inclusifs et équivalents.....	8
◆ Introduction.....	9
◆ I. La médiation par la difficulté.....	24
◆ II. La médiation par l'empathie et l'inclusivité.....	41
◆ Conclusion générale.....	64
◆ Bibliographie.....	66

AVERTISSEMENTS

Utilisation de l'écriture inclusive

Ce mémoire est rédigé intégralement en écriture inclusive. Cette méthodologie a pour objectif de respecter à la fois les identités de genre potentiellement fluctuantes des différent·e·s acteurs et actrices qui y seront évoqué·e·s ainsi que mes convictions personnelles.

Un tableau regroupant les termes inclusifs et leurs équivalences se trouve en page suivante afin de pallier d'éventuels problèmes de compréhension. De manière générale, ce sont essentiellement les pronoms qui y sont consignés et qui se voient remplacés pour leurs équivalents inclusifs.

En ce qui concerne les noms communs, la méthode choisie consiste en une alternance des tournures épïcènes (ex. les auteurs et autrices) avec l'utilisation de points médiant afin de ne pas trop altérer l'accessibilité de la lecture. Une seule exception à cette règle est consignée dans le tableau : il s'agit du terme « joueureuses ». Puisque ce travail de recherche est centré sur le jeu vidéo, « joueur(s) » et « joueuse(s) » sont des termes particulièrement récurrents. Il est donc apparu logique de créer un mot unique amalgamant les deux pour simplifier les choses.

Cette logique n'est pas appliquée à d'autres termes que l'on aurait pu considérer comme concernés, je pense notamment à « auteur(s) » et « autrice(s) ». Cependant dans la logique de ce mémoire l'identité de genre de la personne en train de jouer n'a pas de réel impact sur son rapport au jeu, du moins n'est-ce pas ce que nous étudierons. Il n'était donc pas problématique d'en faire une entité bigenre (voire agenre même si la sémantique choisie ne permet malheureusement pas de souscrire à cela).

Au contraire les auteurs et autrices évoqué·e·s dans ce travail peuvent voir leurs identités de genre évoluer et cela possède une certaine importance dans le cadre des propos que nous développerons.

Informations sur les médias issus d'internet

Dans le cadre de cette étude, nous utiliserons, observerons et analyserons un certain nombre de contenus issus d'internet. En l'occurrence, ce sont surtout ceux rangés dans la catégorie des « *memes* » dont l'utilisation se révèle potentiellement problématique et justifie des précisions dans ces avertissements.

En effet, ces *memes* sont des contenus ayant une portée plus ou moins humoristique ayant pour caractéristique principale de se baser sur des *templates*, c'est-à-dire des modèles. Ces modèles sont des détournements d'une image généralement préexistante pour véhiculer un nouveau propos. Cette pratique s'inscrit dans le cadre de communautés partageant des valeurs et donc traitant de sujets communs. Par exemple, un certain nombre des *memes* présents dans ce travail de recherche sont issus du sujet reddit r/egg_irl, que nous présenterons plus en détail au cours de notre deuxième chapitre, et regroupe donc des *memes* évoquant les expériences transidentitaires.

Ce mode de fonctionnement spécifique entraîne des problématiques pratiques lorsqu'il s'agit de retrouver l'origine de ces contenus. La méthodologie universitaire implique de citer pour tout contenu un certain nombre d'informations (source, date, auteur·ice·s, etc.). Dans ce cas précis, il est difficile de regrouper ces informations. Aussi les *memes* seront donc simplement évoqués avec leur communauté de provenance afin d'en situer l'origine et le propos.

TABLEAU DES TERMES INCLUSIFS ET ÉQUIVALENTS

Terme utilisé	Terme remplacé
Iel	Il et elle
Icelle(s)	Celui-ci (ceux-ci) et celle(s)-ci
Li	La, le, l' et/ou les
Joueuseuse(s)	Joueur(s) et/ou joueuse(s)
À li	Au

INTRODUCTION

Au début de cette année 2021, Sébastien Genvo revenait dans un chapitre de l'ouvrage espagnol *La vida en juego. La realidad a través de lo lúdico*¹ sur le concept de jeu expressif qui a été au centre de ses recherches au cours de la précédente décennie. Ce chapitre a été l'objet d'une publication sous forme d'un article traduit en français et intitulé « Théorie et pratique des jeux expressifs ».

L'article commence avec un récapitulatif de l'histoire de ce concept bien évidemment lié à l'évolution des questionnements dans le milieu des *games studies*, avant de présenter la définition du concept, en commençant par la manière dont il l'avait défini en 2010² :

[...] les jeux qui proposent de se mettre à la place d'autrui pour explorer des problématiques sociales, culturelles, psychologiques, etc. tout en permettant de faire l'expérience des dilemmes, choix et conséquences qui découlent de ces situations.
(Genvo, 2021, p. 3)

Le jeu expressif tel qu'il le considère pose alors un certain nombre de questionnements, notamment concernant l'implication émotionnelle et l'expressivité de li joueur·euse, qui sont au centre de la problématique de l'article. Nous mettrons de côté le développement revenant sur les deux jeux développés par l'auteur, *Lie in my heart* et *Keys of gamespace*, pour nous attarder sur la partie conclusive de l'article :

Il est indéniable que de nos jours, de nombreux jeux peuvent explorer des problématiques liées au réel sans pour autant les mettre en scène de façon centrale dans leur univers, dans leur ethos. On peut par exemple

1 MORENO CANTANO, Antonio César et VENEGAS RAMOS, Alberto, 2021. *La vida en juego: La realidad a través de lo lúdico*. S.l. : AnaitGames.

2 Même si des prémices de cette définition se trouvent dans ses ouvrages antérieurs (cf. Genvo, 2003 et 2005).

penser au jeu *Celeste* [...]. Il me semble à ce titre important de ne pas essentialiser la notion de jeux expressifs, par exemple en définissant hâtivement tel jeu comme expressif et tel autre comme ne l'étant pas. (ibid., p. 23)

Pour introduire l'étude qui sera l'objet de ce travail de recherche, il me paraissait important de revenir sur cette citation. En effet, l'objet de ce mémoire sera le jeu *Celeste* évoqué dans la conclusion de Sébastien Genvo. Nous nous garderons de tomber dans l'écueil consistant à l'observer uniquement sous le prisme de son inclusion ou de son exclusion d'une hypothétique liste des jeux expressifs, contre lequel son article nous met en garde en citant également les travaux de Gabrielle Trépanier-Jobin et d'Esteban Giner. Cependant le cadre théorique du jeu expressif nous fournira un certain nombre d'éléments nécessaires à notre analyse. En effet, notre sujet d'étude sera la médiation du *care* dans le cadre d'un propos auctorial autour de l'acceptation de soi et de la transidentité.

Pour continuer dans l'axe des travaux de Sébastien Genvo, nous pouvons nous appuyer sur la notion de masculinité militarisée qu'il exploite à de nombreuses reprises. En France, ce concept a également été traité dans l'ouvrage de Laurent Trémel et Tony Fortin, *Mythologie des jeux vidéo*, mais il est principalement tiré des travaux de Kline, Dyer-Witheford et De Peuter et de leur ouvrage faisant office de référence dans le milieu des *games studies* : *Digital Play* qui le définit comme « un réseau sémiotique partagé tournant autour de sujet de guerre, de conquête et combat »³. Il convient de préciser que ces observations sont liées à leur contexte, daté maintenant d'il y a presque quinze ans. La masculinité militarisée semble n'être plus autant au centre de la production vidéoludique.

À l'heure actuelle, le jeu vidéo représente la première industrie culturelle mondiale. Les jeux dits « triple A », fleurons de l'industrie, car produits dans les studios les plus importants du marché, se doivent de remplir des objectifs marketings afin de rentabiliser les dépenses parfois colossales qu'entraînent leur développement. Il serait donc envisageable que cette logique de rentabilité incite ces studios à fournir un contenu inclusif, permettant à toutes et tous de se retrouver dans ce loisir.

3 Voir Kline, Dyer-Witheford, De Peuter, 2003

Introduction

Si l'on observe les chiffres de vente de l'année 2020 en France dans ce secteur⁴, certaines évolutions du marché semblent aller dans ce sens. On peut par exemple citer la réussite incontestable d'*Animal Crossing : New Horizon* sorti en 2020 sur Nintendo Switch. Avec environ un million de ventes, il se place en seconde position de la liste dressée par Le Figaro. Cependant, en mettant de côté les particularités de l'année 2020 et l'influence du confinement sur la consommation, cet exemple même est sujet à caution : Nintendo est une entreprise particulière dont les produits ont longtemps (et sont peut-être encore) considérés comme adressés à une cible enfantine. Sa logique de production n'entre pas totalement dans la dichotomie opposant triple A et jeux indépendants, les jeux développés par l'entreprise étant exclusifs aux consoles de la marque.

Toutefois, nous n'avons pas cité cet exemple sans raison. Le jeu vidéo obéit à des logiques structurelles particulières basées sur des oppositions ayant la vie dure. Si *Animal Crossing*, et une bonne partie des jeux du catalogue Nintendo sont considérés comme « enfantins », c'est par opposition aux jeux plus « matures », car portant sur des thématiques plus explicites (ou bien étant plus explicites sur leur manière de porter leurs thématiques).

Cette question de la maturité se déporte d'ailleurs régulièrement sur celle de la difficulté. Les débats autour de la problématique de la difficulté dans le jeu vidéo sont récurrents. Ils avaient par exemple ressurgi à la sortie de *Sekiro : Shadows Die Twice*⁵ et ont récemment été le sujet de deux vidéos importantes dans la sphère francophone des vidéastes de vulgarisation autour du jeu : *Le Mythe de la difficulté*⁶ et *La difficulté, c'est du passé*⁷.

Le hasard aura voulu qu'au moment de la rédaction de cette introduction un tweet fasse émerger à nouveau cette question. L'utilisateur·ice à son origine, @NalaWu, ayant depuis protégé ses tweets, le contenu n'en sera pas cité ici. Dans le cadre du Twitter français, la publication de ce

4 WOITIER, Chloé, 2021. « Animal Crossing, Fifa 21... Découvrez les vingt jeux vidéo les plus vendus en France en 2020 ». *Le Figaro* [en ligne]. 3 mars 2021. [Consulté le 18 août 2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/animal-crossing-et-fifa-21-en-tete-des-jeux-video-les-plus-vendus-en-france-en-2020-20210303>.

5 FROMSOFTWARE, 2019. *Sekiro : Shadows Die Twice*. Activision.

6 NOSTALGEEK, [16 juin 2021]. *Le Mythe de la Difficulté* [en ligne]. [Consulté le 18 août 2021]. Disponible à l'adresse : <https://youtu.be/2gsWi8KBpmU>.

7 GAME NEXT DOOR, 2020. *La difficulté, c'est du passé | Game Next Door* [en ligne]. 29 octobre 2020. [Consulté le 18 août 2021]. Disponible à l'adresse : <https://youtu.be/ZJi-bGouD4Y>.

Introduction

tweet, dénonçant donc *a priori* le culte de la difficulté dans les jeux, et les réponses des personnes défendant cette difficulté aura entraîné de vives réactions.

Le débat semble d'abord s'étendre à une sphère féministe connexe au milieu du jeu, notamment avec les retweet de @LolitaFourmi, qui indiquent également de vives réactions des personnes qu'elle nomme « *gamers* » :

THIS THIS THIS c'est ce que j'essaye d'expliquer à tous les gens qui me disent que je suis trop nulle aux jeux vidéo CE N'EST PAS MA PRIORITÉ JE CHERCHE JUSTE À PASSER DU BON TEMPS
<https://twitter.com/NalaWu/status/142694929496847975>

Déjà les ouin ouin de gamers qui me disent que si j'aime pas la difficulté j'ai qu'à pas jouer aux jeux et d'autres qui me traitent de pute franchement c'est tjr la même chose avec vous⁸

On peut également citer les comptes de @Joulmusique et @zinaelune qui ont tweetés dans la même optique.

Dans cette continuité, le débat s'étend chez des influenceur·euse·s plutôt spécialisé·e·s dans le jeu vidéo. On peut citer comme exemple @exserv85, connu à l'origine pour son attrait pour la série de jeux « Dark Souls » du studio FromSoftware, qui en retweetant @NalaWu semble s'être attiré les foudres d'une partie de sa communauté, ce qu'il dénoncera avec humour dans un premier tweet avant d'indiquer plus clairement sa position à propos de cette question un peu plus tard :

Pro tip twitter : quand vous faites des vidéos sur les Souls depuis 11 ans et que chaque fois on vous aggro⁹ quand ça parle de difficulté, il suffit de RT une vidéo qui parle des modes facile et de partir faire vos courses dans la foulée :D

Bref, histoire de clore cette micro parenthèse, pour la énième fois : - oui j'aime les Souls - oui je pense que tous les jeux devraient proposer des modes de jeux facile -

8 @LolitaFourmi, 16 août 2021. Twitter [en ligne]. [Consulté le 18 août 2021]. Disponibles aux adresses : <https://twitter.com/LolitaFourmi/status/1427287467548418050>
<https://twitter.com/LolitaFourmi/status/1427328078624219145?s=20>

9 Terme issu du lexique des jeux de rôle en ligne. « Prendre l'aggro » signifie alors « prendre l'agression » des adversaires que l'on compte affronter. Par dérivation « se faire aggro » revient à « se faire aggraver » avec une forte connotation verbale.

oui aux options d'accessibilité : si un jour j'ai un handicap je serais ravi de pouvoir continuer à jouer

L'astuce, c'est de pas penser qu'à vous, mais de vous mettre dans la peau d'autres personnes qui n'ont pas vos capacités, vos réflexes, votre expérience etc. (note : ça marche aussi pour les gens qui n'ont pas votre milieu social, couleur de peau, orientation sexuelle etc)¹⁰

Cette dernière position rejoint d'ailleurs celle d'autres personnes concerné·e·s par l'orientation que prend progressivement ce débat, comme en témoigne le tweet de @JadeWhirl¹¹ :

Tout les jeux devraient avoir des niveaux de difficulté « facile » et même encore plus loin, une difficulté modulable sur plusieurs paramètres dans les options. C'est surtout une question d'accessibilité.¹²

Car si jusqu'alors le débat semble encore centré sur la sphère du jeu, c'est en atteignant des personnes encore plus engagé·e·s qu'il prend une autre tournure. @AlineandOut notamment critique de manière très virulente la position des personnes entretenant le culte de la difficulté :

En tout cas, je vois que les gens qui sont contre les modes faciles sont tous des hommes. C'est curieux d'être contre les modes faciles dans les jeux quand tu fais la vie en mode facile...¹³

Cette dernière critique rejoint les problématiques et questionnements récents autour du milieu du jeu vidéo. Cela s'est d'abord fait avec l'émergence du Gamer Gates il y a quelques années, fortement lié au forum 4chan et à la culture incel. Depuis quelques mois, c'est une sorte de MeeTo dans le milieu des studios de développement qui a permis de lever l'omerta sur les pratiques

10 @ExServ, 16 août 2021. Twitter [en ligne]. [Consultés le 18 août 2021]. Disponible aux adresses : <https://twitter.com/exserv85/status/1427275659206868992>
<https://twitter.com/exserv85/status/1427287844649844737?s=20>
<https://twitter.com/exserv85/status/1427288101056024578?s=20>

11 Elle cite d'ailleurs dans un second tweet un article du site Gamebyte intitulé « Sorry but I'm Here To Defend Easy Mode » par Keller Cannon qui approfondit cette question. Celui-ci est disponible à l'URL suivante : <https://www.gamebyte.com/in-defense-of-easy-mode-gaming-for-everyone/>.

12 @Jade Whirl, 17 août 2021. Twitter [en ligne]. [Consulté le 18 août 2021]. Disponible à l'adresse : <https://twitter.com/JadeWhirl/status/1427530669597601793>.

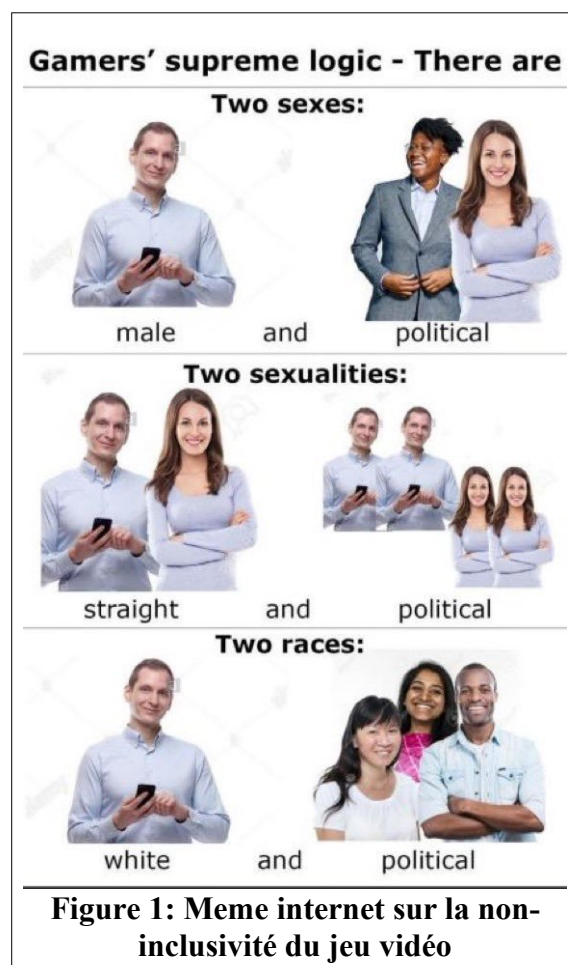
13 @AlineAndOut, 17 août 2021. Twitter [en ligne]. [Consulté le 18 août 2021]. Disponible à l'adresse : <https://twitter.com/AlineAndOut/status/1427531169495715840>.

Introduction

toxiques pratiquées dans nombre de studios, on peut par exemple citer les affaires d'agressions sexuelles ayant eu lieu chez Ubisoft et plus récemment chez Activision Blizzard, entraînant des vagues de licenciement ; ou encore la pratique du *crunch* dénoncée notamment chez Rockstar ou CD Projekt Red dont la pratique souligne les pratiques malsaines au sein des équipes.

Autant dire que la critique d'@AlineandOut est particulièrement contextuelle et qu'elle souligne qu'en dépit des évolutions récentes, il reste encore beaucoup de progrès à faire pour assainir ce milieu qui, en dépit de ce que nous avons dit plus haut à propos de la masculinité militarisée, semble toujours être profondément influencé par ces valeurs qui ont été longtemps les siennes.

Avec les mouvances liées au Gamer Gates dont nous parlions plus haut, une opposition s'est même créée pour certains entre les milieux dits « *gamers* » et ceux progressistes. Il s'agit bien évidemment d'un prolongement des antagonismes entre conservateurs/réactionnaires/faf et progressistes/woke/sjw (toutes ces terminologies n'étant pas équivalentes en termes de sens et de portée morale, mais se situant très globalement sur le même axe d'oppositions). Certaines polémiques récentes dans le milieu du jeu vidéo montrent le rejet de cette communauté « *gamer* » conservatrice (qui ne concerne bien évidemment pas l'intégralité des joueurs et des joueuses de jeu vidéo) envers les aspects considérés comme progressistes, particulièrement l'intégration de minorités (cela n'étant pas exclusif au champ du jeu vidéo). En découle cette dichotomie que certain·e·s synthétise avec humour de la manière suivante pour souligner le manque d'inclusivité d'une frange importante des milieux liés au jeu vidéo :



Cette critique des valeurs résiduelles du jeu vidéo s'inscrit donc assez logiquement dans champ des études féministes, et plus particulièrement des études sur le genre. Ce dernier émerge dans le prolongement des mouvements féministes dits « de la deuxième vague » dans les années 1970. Ainsi, jusque dans les années 1980, on parlait encore de *feminist* ou *women's studies*. Le terme de « genre » se place progressivement au centre de ces concepts, dans un premier temps dans les années 1990 aux États-Unis avec la principale théoricienne des études queer, Judith Butler.

La distinction entre « sexe » et « genre » se fait progressivement entre les années 1930 et 1950. On peut notamment citer les travaux de l'anthropologue Margaret Mead qui dans son ouvrage *Mœurs et Sexualité en Océanie*¹⁴ utilise la première le terme de « rôles sexuels ». En 1949, Simone

14 MEAD, Margaret, 1928. *Mœurs et sexualité en Océanie*. Plon. Paris.

Introduction

de Beauvoir écrit dans son ouvrage *Le deuxième sexe* une citation bien connue et porteuse également de cette distinction théorique : « On ne naît pas femme, on le devient. »¹⁵

Butler dans son ouvrage *Troubles dans le genre* s'appuie notamment sur les travaux du psychologue américain John Money et ses essais sur l'intersexuation dans les années 1950. Money distingue le sexe biologiquement déterminé et le genre qui est une construction psychologique de soi comme homme ou femme¹⁶. En 1972 dans *Sex, Gender and Society*, Ann Oakley établit l'absence d'une réalité biologique immuable et universelle pour décrire la masculinité et la féminité (Oakley, 1972). À la suite, Judith Butler montrera que le genre est performatif (en utilisant notamment l'exemple des *drag queen*) et subversif. En conséquence de quoi introduit-elle la notion d'identité de genre qu'elle isole du sexe, laissant à ce dernier son aspect purement biologique (Butler, 2005).

Cependant le contexte de la théorie queer dont le fondement se trouve dans les années 1990 aux États-Unis, a depuis été remis en question, notamment par le féminisme matérialiste. Si l'on s'appuie sur les écrits de Christine Delphy, une des principales théoriciennes de ce mouvement, le genre n'est dans ce contexte pas considéré comme une identité personnelle, contrairement aux théories *queers* porteuses d'une moralité presque libérale, mais comme un système catégorisant les individus en deux classes sociales (hommes et femmes) dont les rapports s'effectuent dans une logique d'exploitation¹⁷.

Plus récemment et dans la continuité de ce mouvement, Emmanuel Beaubatie dans sa thèse de sociologie apparente les personnes transgenres à des transfuges de classe. Ce sont leurs transitions par rapport à leur classe sociale de naissance qui les amènent à être des hommes ou des femmes ainsi qu'à être sujet·te·s aux mêmes contraintes de classes que les personnes du genre auquel iels s'identifient¹⁸.

Cette contextualisation nous permet de mettre en évidence un phénomène autour duquel gravite une part importante des *gender studies* : les identités considérées comme queer sont formées

15 DE BEAUVOIR, Simone, 1949. *Le deuxième sex*. Galliard. Paris.

16 MONEY, John, 1955. « Hermaphroditism, Gender and Precocity in Hyperadrenocorticism. Psychologic Findings », Bull Johns Hopkins Hosp.

17 Delphy, 2008.

18 Beaubatie, 2017.

Introduction

en opposition à la norme cisgenre et hétérosexuelle. Dans la suite de notre étude, nous nous concentrerons essentiellement autour de la question de l'identité de genre. Plusieurs auteurs et autrices ont démontré la dimension politique et morale que pouvait intégrer cette notion, en particulier lorsqu'elle concerne les transidentités. On peut citer à titre d'exemple Paul B. Preciado¹⁹ ou Teresa de Lauretis²⁰. Bien évidemment, cela n'exclut pas la question de l'orientation sexuelle avec l'exemple, parmi beaucoup d'autres, du lesbianisme politique.

Pour terminer cette mise en contexte, des publications récentes reviennent sur cette opposition entre pensée *queer* et pensée matérialiste. À défaut de pouvoir citer l'ouvrage collectif *Matérialismes trans*²¹ qui paraîtra malheureusement quelques jours après la fin de la rédaction de ce mémoire, l'article « Violences sexuelles ou "initiation" » de Pierre Niedergang et Tal Piterbraut-Merx (Niedergang, Piterbraut-Merx 2021) revient sur cette distinction et sur les débats autour de la normativité *queer*, supposée en opposition avec la normativité *straight* héritée directement de la « pensée straight »²².

C'est à ce point que s'effectue la liaison entre les différents concepts que nous avons mobilisés au cours de cette introduction. En effet, la pensée minoritaire *queer* rejoint la pensée également minoritaire d'un jeu vidéo émotionnel, tendant vers la notion de « jeux expressifs » et s'oppose avec les pensées majoritaires et normées qui sont *straight*, cis et dont l'imaginaire est celui de la masculinité militarisée.

Cette association peut être contestée. En effet, les imaginaires du jeu vidéo (et par extension le médium en lui-même) ont longtemps été ostracisés des champs considérés comme « culturels ». Au même titre que la culture *manga* (pour prendre un autre exemple dans ce que l'on peut pour généraliser appeler la « pop culture »), le jeu vidéo a été et est encore parfois dans certains contextes placés en tant que culture minoritaire. En effet c'est l'histoire même du support²³ qui a

19 PRECIADO, Paul B., 2020. *Je suis un monstre qui vous parle: rapport pour une académie de psychanalystes*. Paris : Bernard Grasset.

20 DE LAURETIS, Teresa, 2007. *Théorie queer et cultures populaires: de Foucault à Cronenberg*. Paris : La Dispute. Le Genre du monde.

21 CLOCHEC, Pauline et GRUNENWALD, Noémie [dirs], 2021. *Matérialismes trans*. Hysteriques&Associées.

22 cf. WITTIG, Monique, 2018. *La pensée straight*. Paris : Editions Amsterdam.

23 Comme exemple de référence sur ce sujet, on pourra consulter l'ouvrage d'Alexis BLANCHET et Guillaume MONTAGNON, *Une histoire du jeu vidéo en France* [2020] aux éditions Pix'n Love.

Introduction

conditionné l'existence de cet imaginaire de masculinité militarisée, c'est le développement de ce médium dans des cercles restreints d'ingénieurs puis de rôlistes qui a guidé à cette normalisation, et il est difficile en prenant compte du contexte de qualifier ces cultures de majoritaires.

Cependant, la corrélation que nous avons tracée entre ces différents concepts tient également compte du contexte actuel dont les premières pages de cette introduction prenaient compte en évoquant la position prééminente de l'industrie du jeu vidéo dans la culture. L'objectif de notre travail n'est d'ailleurs pas d'étudier l'évolution de la culture du jeu vidéo, bien que cela puisse se faire en complémentarité, mais plutôt, comme nous allons y revenir à présent, sur un exemple de jeu dont le concept permet d'illustrer les implications de ces transgressions de normes entremêlées.

Le jeu que nous placerons au cœur de notre étude s'inclut dans ces logiques d'oppositions. Revenons un instant sur sa genèse : *Celeste* est d'abord un petit jeu de plateforme hardcore développé par le studio Matt Makes Games à l'aide du moteur de jeu pico-8 au cours d'une *game jam*. Ce jeu est encore disponible en téléchargement sur le web.

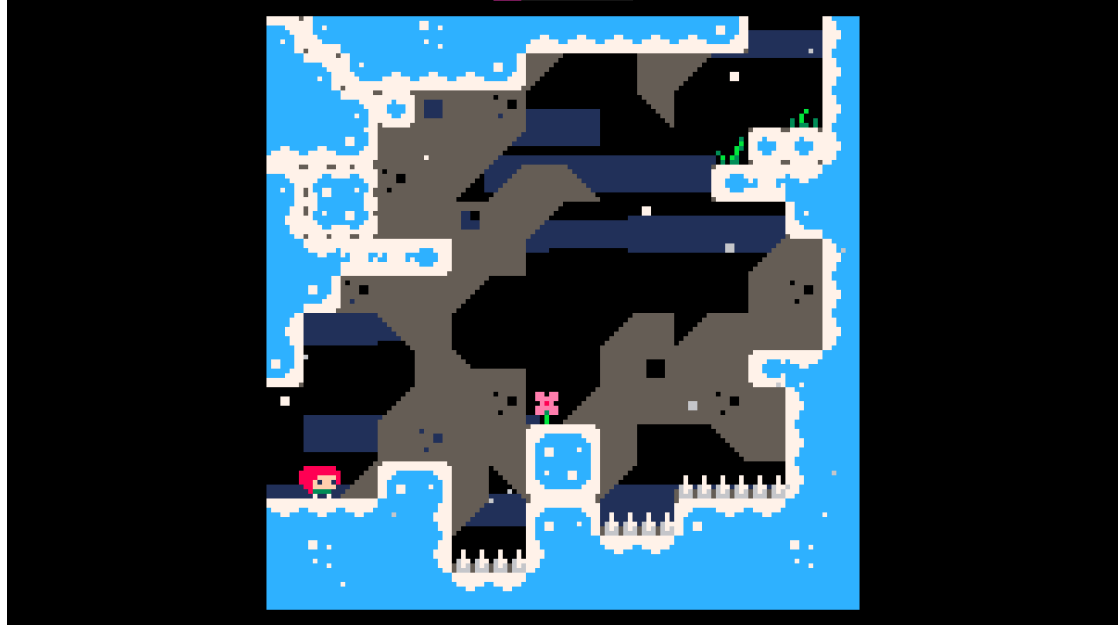


Figure 2: Tableau 1 (*Celeste Classic*)

Cependant l’histoire de ce jeu ne s’arrête pas là. En 2018, *Celeste* paraît une nouvelle fois. Si l’esthétique de ce nouveau jeu est toujours axée sur le pixel art, le moteur de jeu a cependant été profondément revu. D’un mini-jeu, sans scénario autre que celui de l’escalade d’une montagne, nous sommes passé·e·s à jeu complet, découpé en plusieurs actes portant une histoire à la symbolique profonde sur laquelle nous reviendrons plus tard. Seules les mécaniques basiques, plutôt typiques des jeux de type *plateformer*, ont été conservées.

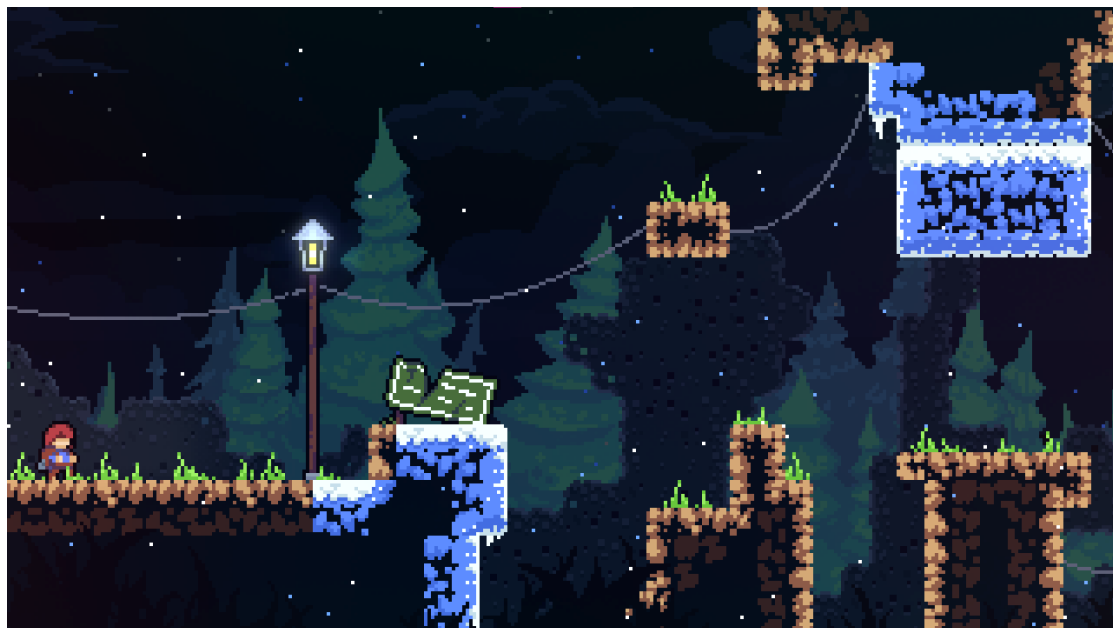


Figure 3: Tableau 1 (*Celeste*)

Loin de thématiques plus belliqueuses, *Celeste* est une manifestation de ce qu'on peut qualifier de « jeu émotionnel ». En ce sens, et comme nous le disions auparavant, il approche profondément les caractéristiques de jeu expressif en se faisant le véhicule de thématiques sensibles. Le jeu et ses développeur·euse·s sont également en contradiction avec la culture incel et masculiniste dont nous avons aussi évoqué plus haut la présence dans le jeu vidéo. Cependant, malgré son positionnement, *Celeste* n'a pas été considéré de la même manière que d'autres jeux rangés comme *woke* et en opposition avec le culture *gamer*. En effet notre hypothèse est que le discours auctorial transmis par les différents axes de médiation, inhérents au jeu vidéo, par *Celeste* permet à celui-ci de promouvoir un discours inclusif et accessible à différents publics en dépassant les terminologies et oppositions dont nous avons soulevé l'existence au cours de cette introduction.

L'objectif de cette étude sera donc d'étudier la médiation inclusive du *care* dans *Celeste*. Dans l'ouvrage *Video Games and Well-being*²⁴, les auteurs étudient la relation possible entre le bien-être (*well-being*), que l'on peut associer au *care* que nous étudions. Pour cela, ils distinguent deux caractéristiques : *hedonic* et *eudaimonic*. Celles-ci sont assez logiquement liées à des notions de

24 Voir Kowert, 2020

Introduction

philosophies et de psychologie, leur définition dans l'ouvrage s'appuyant sur de nombreux auteurs et autrices, y compris des philosophes grecs antiques. L'*hedonic* est ainsi défini de la manière suivante :

In a general sense, the hedonic component of well-being relates to the experience of positive affective (i.e. mood) states [...] hedonic well-being was often understood as a state in absence of negative feelings, such as stress, depression, anxiety, or emotional pain. (Kowert, 2020, p.3)

Tandis que l'*eudaimonic* est défini comme en opposition avec cette première définition. D'après l'ouvrage, c'est Aristote qui construit cette notion sur l'idée qu'une vie « bonne » a plus d'importance que la recherche du plaisir. L'ouvrage cite alors d'autres études antérieures pour définir la pensée *eudaimonic* de la manière suivante :

According to the eudaimonic understanding, real happiness is achieved through personal growth, virtuousness, and reason (Kowert, 2020, p.6)

Comme nous l'avons évoqué plus haut, la notion de *well-being* renvoie au *care* moderne : cela désigne de manière empirique une recherche de bien-être. Dans le cadre du jeu vidéo, cette notion de *care* est de plus en plus utilisée pour désigner des œuvres dont le sous-texte a pour vocation de pousser li joueuse à s'interroger de manière empathique sur son bien-être. Ces interrogations peuvent ne pas être directes et être véhiculées par le biais d'émotions. Outre l'objet de cette étude, nous pouvons par exemple citer pour illustrer cette définition le jeu *Sayonara Wild Heart*. Bien que ce jeu mérite une étude similaire à celle que nous tacherons d'effectuer ici, nous ne l'utiliserons ici que comme exemple relativement explicite d'un message vidéoludique empathique porté sur le *care* : dans ce jeu, li joueuse incarne une jeune femme transportée, qualifiée « d'héroïne au cœur brisé » dans un monde alternatif qu'elle doit sauver. Ce faisant elle affronte successivement de nombreuses entités à la portée extrêmement symbolique puisqu'elle peuvent représenter les troubles de cette héroïne.

La fin du jeu explicite l'aspect cathartique de l'histoire traversée puisque les expériences vécues dans ce monde alternatif permettront à l'héroïne de rétablir l'harmonie de son propre monde :



Figure 4: Explicitation du *care* dans *Sayonara Wild Heart*

Le jeu ayant un système de point (visible sur l'illustration ci-dessus) explicite également cette fonctionnalité en parlant des « fragments de cœur brisé ». Pour achever la métaphore, la dernière cinématique fait revenir l'héroïne par le haut à son point de départ (sa chambre) qu'elle avait pourtant quitté en tombant (donc vers le bas).

Pour en revenir à *Celeste*, le *care* n'y ait pas aussi clair, ce qui justifie l'étude de ces médiations. Pour ce faire, cette étude sera constituée de deux parties :

Dans un premier temps, nous expliciterons la dimension *eudaimonic* du jeu par le traitement de la médiation au prisme de la difficulté et de l'exigence requise. Ce premier chapitre sera l'occasion d'aborder le fonctionnement technique par lequel le jeu transmet un message à la joueuse en dehors de la narration, et la notion de résilience que porte ce message. Il sera également question de la manifestation de cette difficulté, de sa justification dans la diégèse et de ses implications.

Introduction

Notre second chapitre développera plus profondément l'aspect empathique et inclusif porté par le jeu. Il aura pour vocation d'étudier l'implication de la joueuse dans l'univers mis en place par la question de l'avatar, mais il sera aussi et surtout question des expériences proposées par *Celeste* et des formes de médiation plus indirectes que les caractéristiques techniques et ludiques proposées par le jeu.

I. LA MÉDIATION PAR LA DIFFICULTÉ

Dans l'introduction de ce mémoire, nous évoquions la notion de difficulté, les différentes problématiques et visions du médium jeu vidéo qu'elle cristallise et fait s'affronter. Le propos que nous y avons tenu pouvait laisser entendre que *Celeste* se trouvait du côté des jeux plus engageants, à l'opposé par exemple de la licence « Dark Souls ».

Bien qu'il ne s'agisse pas de critères objectifs pour présumer de l'absence de difficulté d'un jeu, la direction artistique et narrative globale semble souligner l'expérience trans-expressive et l'implication de li joueureuse dans celle-ci. En ce sens, il se placerait donc en tant qu'expérience sensibilité avant d'être un jeu évalué au prise de sa difficulté.

Or, bien au contraire, *Celeste* est un jeu connu et apprécié pour son exigence. Une communauté importante de joueureuses et notamment d'influenceur·euse·s connu·e·s pour apprécier les défis vidéoludiques s'est attachée à finir le jeu. De plus, la communauté *speedrun* est également très active ce qui témoigne là aussi d'une difficulté importante offrant des potentialités d'optimisation afin d'obtenir de meilleures performances. Le jeu incluant même un « compteur de *speedrun* » dans ses fonctionnalités.

Malgré sa bienveillance, sur laquelle nous reviendrons, cette performance est d'ailleurs explicite : on trouve un compteur de morts, des collectables (sous forme de « fraises ») relativement difficiles à obtenir, du contenu additionnel verrouillé, etc.

En partant de cette constatation, l'objectif de ce chapitre sera d'étudier les manifestations de cette difficulté dans *Celeste* mais aussi et surtout d'observer l'impact de cette difficulté et de ses modalités sur l'expérience vécue par li joueureuses. Car nous partons du postulat que la contrainte dans *Celeste* possède un rôle de médiation.

1. Le maintien de l'état de flow

Le *flow* est défini dans l'ouvrage *Flow : The Psychology of Optimal Experience*²⁵ comme un état psychologique atteint lorsque l'on perçoit sa propre réussite. Ainsi, dans le cadre de l'observation d'un jeu, il se situe entre deux états de frustrations liés soit à une trop grande facilité, soit une trop grande difficulté.

Dans *Celeste*, l'accès au *flow* repose sur un équilibre précaire basé sur les compétences de la joueuse. En effet, comme nous l'évoquions précédemment, le niveau d'exigence en termes de compétence et de rythme du jeu est particulièrement élevé. Certains passages demandent d'être extrêmement précis afin de pouvoir les réussir. Et cela dès le premier chapitre du jeu. Tout comme son prédécesseur, *Celeste* ne s'embarrasse pas vraiment de tutoriel. L'unique indication qui est donnée se trouve dans le prologue.

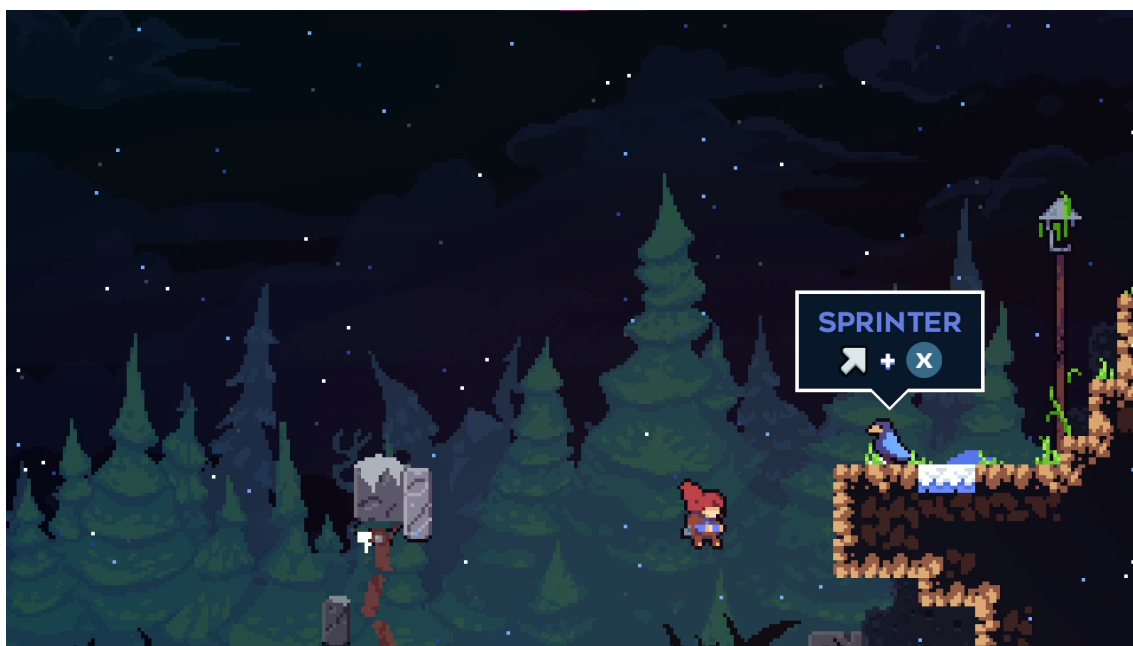


Figure 5: Occurrence de tutoriel dans le prologue de Celeste

25 CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly, 2009. *Flow: The psychology of optimal experience*. Nachdr. New York : Harper [and] Row. Harper Perennial Modern Classics.

I. La médiation par la difficulté

Cette interaction se déroule juste après la rencontre avec la vieille dame, un des quelques personnages non joueurs de l'histoire. Il aurait été relativement logique de faire de celle-ci une instance tutorielle. Elle aurait pu donner des indications à Madeline ce qui aurait permis de ne pas sortir de la diégèse du jeu. Cependant ce n'est pas ce choix qui a été fait et cette indication s'adresse directement à li joueureuse.

Comme semble l'indiquer la figure 5 ci-dessus, cette unique intervention extérieure intervient comme une sorte de *deus ex machina*. Et c'est en effet probablement le message sous-jacent. Alors que les différents contrôles de déplacement sont facilement déductibles par li joueureuses en expérimentant simplement les différentes touches de son périphérique de contrôle, cette commande, nommée « sprinter » dans le jeu traduit en français, mais que nous nommerons par commodité « *dash* », est la seule (avec ses déclinaisons rencontrées dans les chapitres additionnels de fin comme le *wave dash*) à fonctionner sur un système de *combo*. Il aurait donc été totalement contre-intuitif de laisser li joueureuses débutant·e·s en faire l'expérimentation sans en préciser l'existence, il est fort probable qu'un nombre conséquent d'entre elleux n'aurait pas su trouver ce fonctionnement et se seraient ainsi retrouvé·e·s bloqué·e·s dès le début du jeu.

Néanmoins, bien que cette indication brise la diégèse en s'adressant directement à nous, elle est tout de même scénarisée au sein du jeu puisqu'elle intervient au moment où Madeline va tomber dans le vide et (très probablement) mourir. Le jeu semble alors ici nous faire une faveur, comme s'il nous indiquait que c'était la première et dernière fois qu'il nous donnait la solution et que par la suite, ce serait à nous de réussir seul·e.

Il convient de préciser qu'une seule exception existe à ce fonctionnement, il s'agit des dispositifs permettant d'observer une portion d'un niveau comme sur l'illustration suivante :

I. La médiation par la difficulté

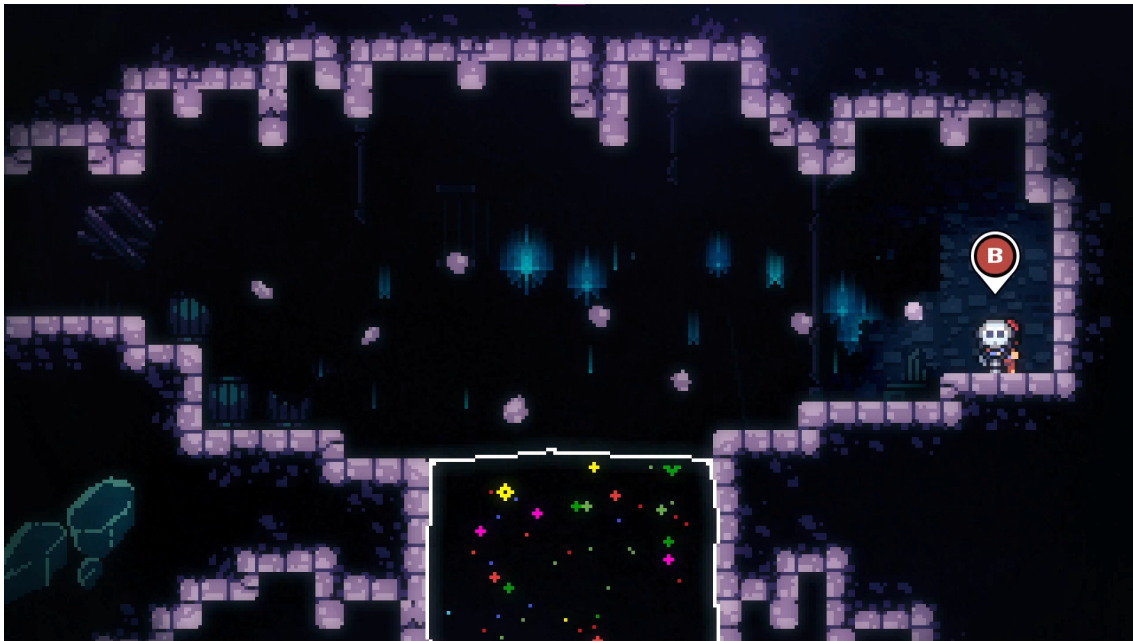


Figure 6: Dispositif d'observation du niveau

Cependant ceux-ci sont extrêmement rares, on ne les trouve qu'en deux ou trois emplacements du jeu et leur utilisation est purement facultative.

En ce qui concerne le reste du jeu, aucune indication n'est donnée pour préciser les interactions avec les nouveaux éléments. Et cela même alors que de nouveaux éléments interactifs sont régulièrement ajoutés au fur et à mesure des chapitres. Prenons l'exemple des blocs « ours » du chapitre 6 :



Figure 7: Première occurrence de bloc ours

L'illustration ci-dessus montre le contexte de l'interaction entre Madeline et le premier de ces blocs ours rencontrés. Comme nous pouvons le constater, aucune indication particulière ne se trouve sur le bloc et aucun message supplémentaire n'apparaît lorsque l'on se trouve à proximité. Pourtant, plusieurs éléments du *game design* donnent les indices nécessaires pour comprendre l'interaction que la joueuse devra avoir pour progresser dans le jeu. D'abord la couleur du bloc qui tranche avec le reste du décor. De manière encore plus évidente, nous pouvons relever sa personnalisation : le fait qu'il possède un visage donne une indication sur son statut particulier dépassant celui de simple décor. Enfin, le mur se trouvant à la gauche de Madeline sur l'illustration est conçu pour avoir l'air particulièrement fin en comparaison avec le reste du décor. La joueuse pourra donc en déduire qu'il est possible de le casser, ce qui n'est pas sans rappeler d'autres occurrences de « murs friables » que l'on peut retrouver dans de nombreux jeux, notamment dans les jeux Zelda les plus anciens, comme le montre l'illustration suivante :

I. La médiation par la difficulté



Figure 8: Exemple de mur friable dans *Zelda A Link To The Past* (Nintendo, 1992)

Ces différents exemples illustrent la tension à laquelle la joueuse se trouve soumise lorsqu'elle est confrontée au jeu. La courbe de difficulté, bien qu'extrêmement équilibrée, est sans cesse croissante et l'oblige à expérimenter sans cesse, ce qui implique bien évidemment des échecs.

Si l'on en revient au *flow*, nous pouvons déduire que ce niveau de difficulté éloigne naturellement l'expérience proposée à la joueuse par *Celeste* de la zone d'ennui liée à une trop grande facilité. En fonction du niveau de la joueuse, elle va plutôt se situer idéalement entre la zone de *flow* et celle de frustration. En effet *Celeste* n'est pas conçu, comme nous le verrons dans notre partie suivante, pour être une expérience que l'on pourrait qualifier de *feel good*. Le *design* du jeu a pour objectif de maintenir cette tension, y compris pour des joueuses expérimenté·e·s dans les jeux de plateforme. Ainsi, la courbe de difficulté du jeu est perpétuellement ascendante et cela se traduit par l'ajout de mécaniques d'interactions comme celles que nous évoquions plus haut, mais aussi par le *level-design* qui s'appuie, comme nous le verrons dans la partie qui y est consacrée, sur le concept de la montagne pour modifier l'environnement et poser de nouveaux obstacles entravant la progression de la joueuse (en l'occurrence sans qu'il n'y ait forcément d'interactions si l'on considère que ce terme implique une forme de réciprocité).

D'un point de vue théorique, ce fonctionnement permet par l'alternance des périodes de frustration et de *flow* de valoriser d'autant plus ces dernières. Cependant, en fonction des compétences de la joueuse concerné·e, la courbe peut tendre vers une trop grande difficulté,

I. La médiation par la difficulté

voire même li sortir du jeu. Pour maintenir cet équilibre, outre les aspects inclusifs dans la narration et le parajeu, les concepteur·ice·s de *Celeste* ont mis en place un système de triche au sein même du jeu. Utiliser le terme de « triche » est dans ce cas un choix délibéré. En effet au sein des menus du jeu, cette fonctionnalité est nommée « assistance ».

Or le choix de la terminologie est important, car les outils qui sont mis à disposition de li joueureuse peuvent être en fonction de la perspective que l'on adopte considérés comme une

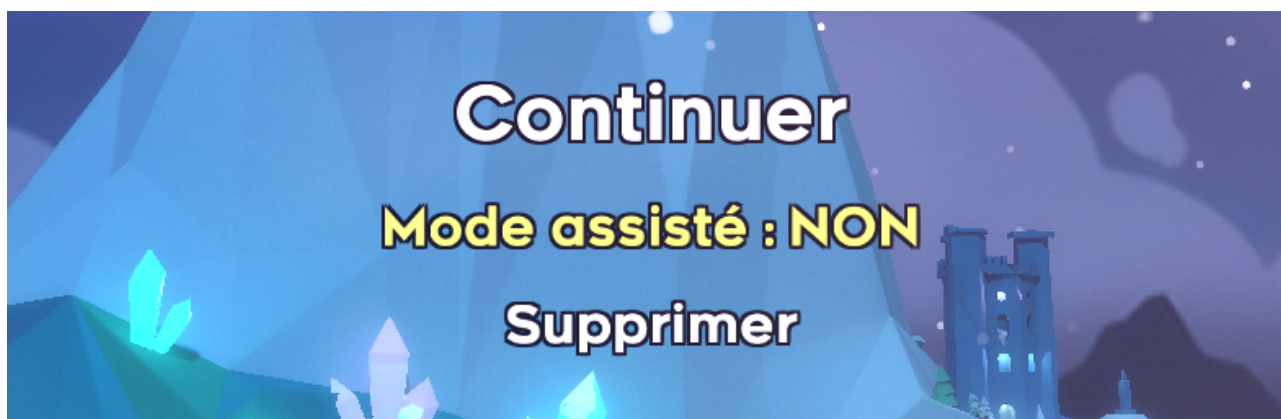


Figure 9: Accès au mode assistance dans les menus

assistance permettant d'inclure dans li joueureuses des personnes ne possédant pas forcément les compétences ou l'envie suffisante pour dépasser les difficultés mises en place. Dans cette perspective, il s'agit bel et bien d'outils d'accessibilité, au même titre que ceux que l'on peut trouver aujourd'hui dans la plupart des logiciels.



Figure 10: Indication du mode assistance

En revanche, on pourrait objecter qu'il s'agit d'outils de triche, comme l'on peut en trouver dans beaucoup de jeux. Quand bien même ceux-ci seraient ici reconnus et donc acceptés par le développeur·euse·s, leur utilisation dévoieraient la fonction première de la difficulté, dont nous allons traiter dès la seconde partie de ce chapitre, qui est le dépassement de soi et la résilience. Le choix effectué dans la traduction de nommer cette fonctionnalité « mode assisté » (comme montré sur l'illustration ci-dessus), peut-être d'ailleurs perçue de manière très péjorative.

Celeste aurait pu, comme dans la plupart des autres jeux, faire le choix d'inclure des niveaux de difficulté. Pour pallier à l'aspect artificiel de ce mode de fonctionnement et proposer une expérience préalablement uniforme, les concepteur·ice·s du jeu ont fait le choix d'inclure cette fonctionnalité d'assistance. C'est une solution qui comporte un certain nombre d'aspects positifs dans la perspective qui est de maintenir le·la joueuseuse dans cette courbe complexe frustration/*flow*. Elle permet notamment à chacun·e d'adapter sa difficulté en fonction des différentes fonctionnalités qui sont proposées dans ce menu d'assistance.

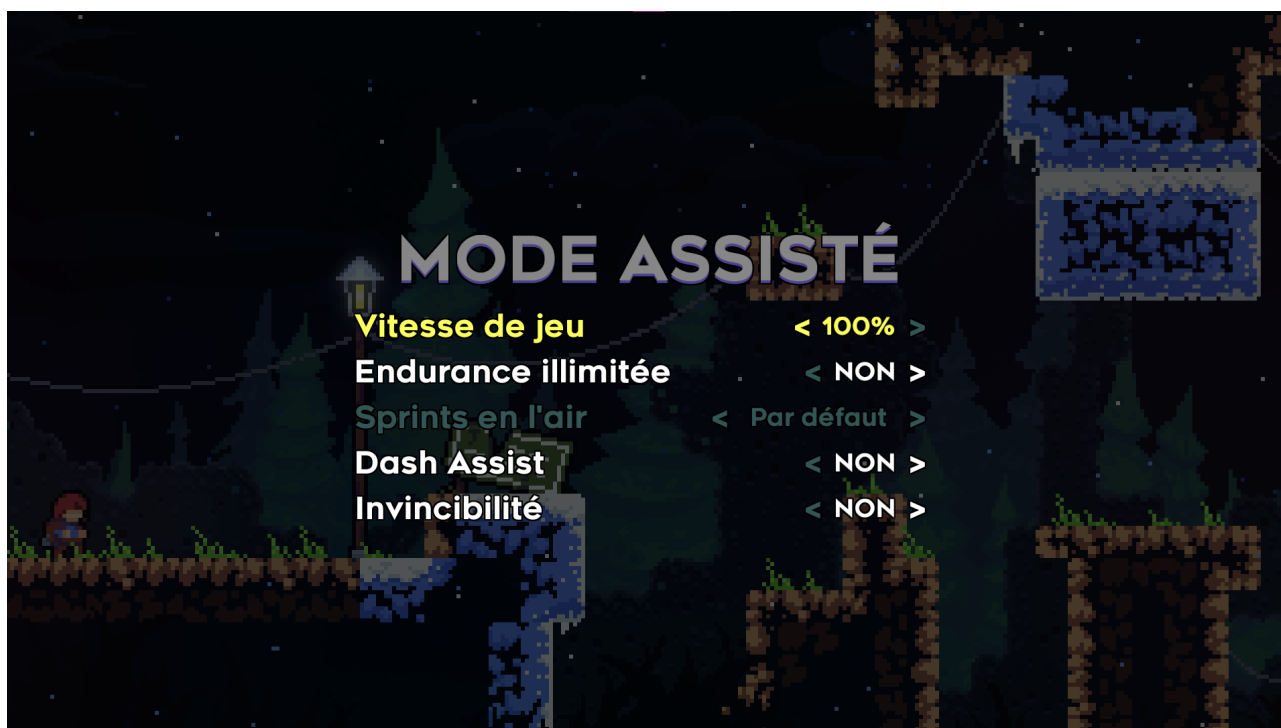


Figure 11: Paramètres de l'assistance

Nous ne statuerons pas dans cette étude sur le succès de ce mode de fonctionnement. Toutefois, son évocation permet d'insister une seconde fois sur un point essentiel du fonctionnement de la difficulté dans *Celeste* : c'est à la joueuse de prendre en main les outils et indices laissés par et dans le jeu afin de dépasser les obstacles mis sur sa route et atteindre ainsi un stade de résilience métaphorique et métaleptique.

2. Accès à la résilience et au dépassement personnel

Celeste évoque une lutte. Celle-ci se révèle être aussi bien interne qu'externe : Madeline affronte dans un premier temps les dangers de la montagne comme le vide, les pics de glace, le vent, etc.

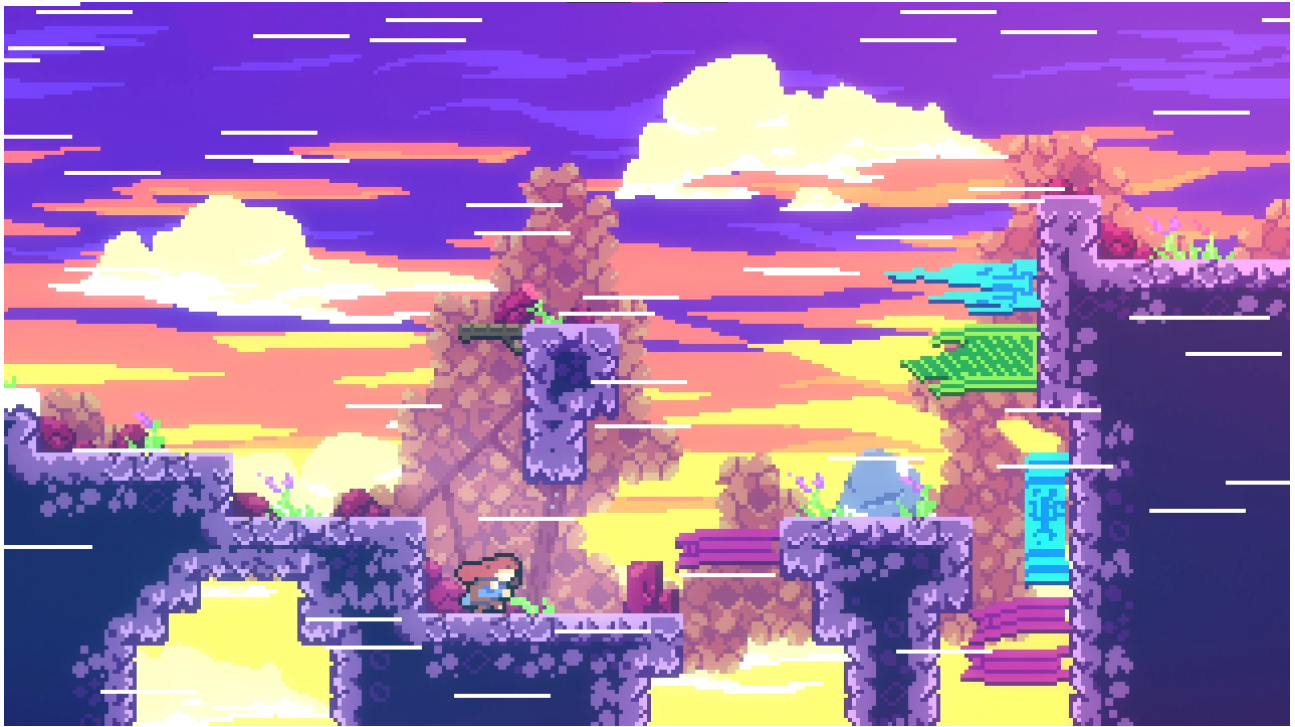


Figure 12: Exemple de mécanique de difficulté liée à la montagne : le vent dans le chapitre 4

Cette capture d'écran, issue du chapitre 4, illustre parfaitement le fonctionnement de *Celeste* dont nous parlions précédemment. De nouvelles mécaniques de difficulté sont ajoutées au fur et à mesure pour illustrer les dangers grandissants alors que Madeline/li joueuse progresse vers le sommet.

Cependant dès le chapitre 2, c'est-à-dire extrêmement tôt dans le jeu, intervient la rencontre avec le double de Madeline. La narration ne se base donc pas uniquement sur l'environnement hostile pour créer de la difficulté, mais créer une alternance entre les phases de difficulté environnementale liée à la montagne, avec les affrontements, ou plutôt les fuites, contre son double. Les obstacles proposés deviennent alors différents.

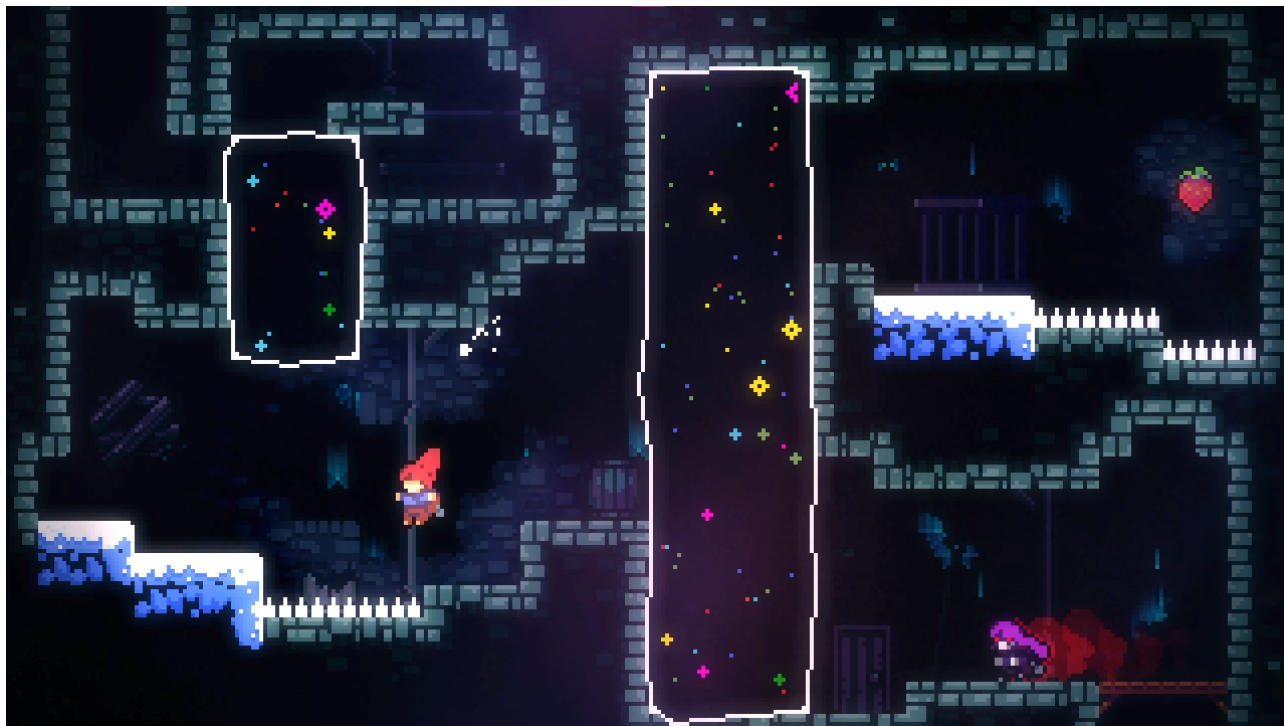


Figure 13: Madeline poursuivie par son double

Il est néanmoins important de considérer ces deux axes comme complémentaires : dans les deux cas, les difficultés proposées permettent à Madeline, et à travers la dimension métaleptique et cathartique du jeu li joueureuse, de dépasser ses propres limites. Ils proviennent en effet de deux sources de problèmes dans la narration, l'environnement et l'intériorité dont nous parlerons dans la partie suivante. Cette constatation découle directement des observations de notre précédente partie à propos du *flow* : les difficultés rencontrées dans la narration par Madeline sont matérialisées par des obstacles dans le *game design* qui influent directement sur li joueureuse par le prisme de son expérience de jeu. Ainsi le niveau de difficulté agit comme une forme de traduction des obstacles de Madeline/Maddy : comme nous l'évoquons dans notre premier chapitre, il ne s'agit pas d'un simple avatar, mais du vecteur d'une expérience sensible dont l'objectif est de transmettre à li joueureuse les émotions liées aux concepteur·ice·s et particulièrement à l'expérience de Maddy Thorson.

De ce fait, lorsque ces obstacles sont finalement surmontés, c'est Madeline aussi bien que li joueureuse qui en profite : d'un point de vue technique, icelle aura réussi à dépasser ses limites dans

I. La médiation par la difficulté

la gestion des mécaniques du jeu malgré la frustration que cela pouvait poser. Dans cette perspective, le compteur perd de son aspect péjoratif classique. Il devient même d'une certaine manière une sorte de compteur d'expérience, comme l'on peut en trouver notamment dans les jeux de types *Role Play* pour indiquer la progression de notre personnage. C'est dans ce sens que semblent aller les indications dans les temps de chargement :

Les temps de chargement sont narrativisés dans le jeu par leur esthétique les associant à des cartes postales adressées à Madeline ou à la joueuse en fonction du pseudonyme choisi lors de la



Figure 14: Message de chargement sur le compteur de morts

création de la partie. Ce message, qui n'est qu'un exemple d'écran de chargement, illustre la fonction d'encouragement utilisé pour combler ces moments. Ils se manifestent à chaque chargement de chapitre c'est-à-dire lorsque l'on passe d'un de ces chapitres à l'autre ou bien lorsque l'on va du menu à la partie en cours ou réciproquement. Au sein d'un même niveau, il n'y a pas de temps de chargement et les tableaux se succèdent. Même les échecs ne font l'objet que d'un bref fondu au noir avant de recharger le début du tableau en cours. Ces messages peuvent être des

I. La médiation par la difficulté

encouragements, des conseils pratiques ou même des indications visant à relativiser certains aspects du jeu comme dans l'exemple ci-dessous avec l'évocation des fraises :



Figure 15: Autre exemple de message de chargement à propos des fraises

Ici également, ce message a pour fonction de remettre en perspective le rôle des fraises que nous avons pu évoquer précédemment dans ce travail. Pour rappel, les fraises sont des collectables dissimulés tout au long du jeu, les récupérer toute constitue un challenge certain et impose une difficulté supplémentaire. Cet écran de chargement rappelle donc l'aspect totalement facultatif du rassemblement des fraises afin de ne pas imposer une contrainte supplémentaire à des joueuses potentiellement déjà fortement confronté·e·s à la difficulté du jeu. Ces fraises n'ont de valeur que dans une optique de valorisation personnelle au travers du regard d'autrui. Tout comme le menu d'accessibilité, elles constituent un élément permettant d'adapter la contrainte exercée par le jeu sur li joueuse, même s'il s'agit cette fois d'une contrainte facultative relevant plus de la discipline personnelle.

Ce fonctionnement peut paraître discutable, il en aura en effet été logique dans l'optique d'encourager li joueuse d'afficher ces messages lors des temps de morts pour l'encourager à

I. La médiation par la difficulté

continuer. Cependant ce n'est pas la perspective qu'adopte le jeu. Là encore, il s'agit de laisser li joueureuse dépasser iel même ses difficultés sans l'aider outre mesure et en lui laissant l'espace nécessaire pour affronter ses faiblesses. Ici, cela se traduit donc par l'absence de message et de manière générale le moins d'interruption possible lors des sessions de *gameplay*. De même, comme l'indique un autre message de chargement, le recul peut également être un élément nécessaire dans la progression. L'objectif n'est donc pas d'empêcher li joueureuse de *ragequit*²⁶ sur un échec découlant d'une de ses sessions de *gameplay*, mais de l'accompagner autour de ces sessions.

Il est difficile de résister à la tentation d'établir ici un parallèle avec les milieux BDSM, c'est-à-dire ayant des pratiques sexuelles pouvant faire intervenir les éléments inclus dans l'acronyme c'est-à-dire *bondage*, *discipline/domination*, *sadism/submission* et *masochism*. Sans entrer dans les détails d'une analyse trop complexe qui serait hors de propos dans le cadre de notre sujet, le BDSM constitue un ensemble de pratiques, mais également une mentalité théorique (qui n'est pas toujours respectée par les pratiquant·e·s) liée à la notion de soin. En effet, les pratiques BDSM peuvent être appliquées de façon thérapeutique pour aider à dépasser des phobies ou même sans aller jusque là dans un cadre de développement personnel. Les séances sont normalement suivies de soins, appelés *aftercare*. L'objectif de cette session de soin est de revenir sur les événements de la séance si besoin, mais surtout de déconstruire partiellement les implications potentiellement violentes qu'impliquent la relation dominant·e/soumis·e et de laisser un espace pour la prise en compte de besoin réciproque et d'attention.

Il n'est pas anodin d'effectuer une comparaison entre ces deux univers. La violence symbolique qu'incarne la difficulté dans *Celeste* se retrouve parfaitement dans celle impliquée par les jeux de rôle BDSM. Et dans les deux cas, cette violence n'est pas supposée s'exercer aveuglément et sans objectif : elle doit être construite, progressive, adaptable et surtout elle doit servir un but. Ce but peut être, sans que cela n'implique aucune superficialité, simplement de la distraction, mais dans les deux cas et à un autre niveau, le jeu vidéo ou sexuel peut avoir un impact sur le psychisme des protagonistes et dans ces cas la zone visée est celle de la résilience. On crée ou recrée volontairement un traumatisme, minimisé, car instancié par la narration (qu'elle soit ludique dans le contexte du jeu vidéo ou qu'elle relève du jeu de rôle) et on s'y confronte. Pour filer la

26 Quitter un jeu sous l'emprise de la frustration.

métaphore et conclure cette partie, le fonctionnement des écrans de chargement et de leurs messages positifs peut être rapproché du fonctionnement de l'*aftercare* : dans les deux cas les joueuses sortent de la diégèse du jeu et sont pris en charge émotionnellement par des échanges empathiques.

3. L'imaginaire de la montagne

Parler du rôle de la montagne dans *Celeste* revient-il à quitter la perspective théorique ludique dans laquelle semblait s'inscrire ce chapitre pour s'orienter vers la narration ? Dans le scénario, le mont Celeste, sur lequel se déroule l'action et qui donne son nom au jeu, possède un pouvoir particulier qui est de révéler un aspect de la personnalité des personnes tentant de l'escalader. Ce pouvoir nous est dévoilé au chapitre par Théo, le compagnon de route de Madeline, lorsqu'il évoque son grand-père qui avait, lui aussi, effectué l'ascension.

Cependant, si le mont Celeste a son importance en termes de narration, c'est essentiellement à son rôle d'élément de synthèse que nous allons nous intéresser afin de conclure ce chapitre. En effet, la montagne n'est pas utilisée ici comme un simple lieu substituable. L'utilisation du mont Celeste comme lieu, en plus de faire une référence au mont réel du même nom ce qui donne un élément d'incarnation au jeu dans la réalité, permet de convoquer un imaginaire complexe dont l'objectif est aussi bien ludique que narratif.

C'est même cet imaginaire qui fait le lien entre ces deux pans. On peut distinguer deux biais dans la construction d'un jeu vidéo, bien qu'il faille garder à l'esprit qu'il ne s'agit pas d'un fonctionnement binaire, mais nuancé : dans un premier cas, la narration est créée pour habiller une expérience de jeu et des mécaniques, c'est le cas d'un nombre important de jeux, potentiellement la majorité de l'industrie et en particulier des jeux issus des studios les plus imposants. À l'inverse, dans un second cas, un *gameplay* est créé pour s'accorder à une narration préexistante. Nous pourrions prendre des exemples de cela dans des adaptations d'œuvres provenant d'autres médias en jeux vidéo.

Pour revenir à *Celeste*, nous pouvons émettre l'hypothèse que la narration et l'expérience de jeu ont été construites de façon relativement harmonieuse. Il convient évidemment de prendre en

I. La médiation par la difficulté

compte la préexistence d'un *gameplay* incarné par le *Celeste classic* dont nous avons déjà parlé précédemment. Cependant, comme nous l'avons déjà évoqué, cette première mouture correspond plus à un projet, un concept qu'à un jeu accompli. En soi, il s'agit essentiellement d'un *gameplay* sur lequel des décors ont été intégrés. Très peu d'éléments développant l'univers ont été intégrés, ils ont d'ailleurs été conservés dans le jeu final.

Le plus marquant de ces éléments est le mémorial. Dans les jeux on le trouve relativement proche du début. Le texte a d'ailleurs été conservé entre les deux versions et indique que le mémorial a été adressé pour les personnes ayant péri dans l'ascension.



Figure 16: Comparatif des mémoriaux entre *Celeste* et *Celeste Classic*

Comme nous l'avons évoqué plus tôt au cours de ce chapitre, le concept de la montagne comme lieu de l'action sert de base au *level-design*. Celui-ci s'inspire en effet fortement d'élément naturel pour dresser de nouveaux obstacles à la difficulté progressive afin d'adapter la difficulté à la progression de la joueuse.

Pour conclure ce chapitre, ce développement autour de la montagne sert une mythologie de l'ascension et fait se corréler la progression des acteurs (joueurs et joués) en termes de compétence et de développement personnel. Si l'ensemble des difficultés du jeu a pour objectif de maintenir la joueuse dans un état de tension constante permettant d'atteindre une forme de résilience, comme nous avons tenté de le démontrer au cours de ce chapitre, nous pouvons néanmoins établir une certaine nuance dans la verticalité du jeu.

En effet, là où *Celeste Classic* est uniquement vertical, car le passage de tableaux en tableaux se fait du bas vers le haut, *Celeste* lui comporte un certain nombre de changements horizontaux.

I. La médiation par la difficulté

Cela a évidemment comme but premier d'inclure plus de diversité dans l'environnement mis en place dans le jeu. Nous pouvons cependant émettre l'hypothèse que certains des niveaux de *Celeste* ont un fonctionnement beaucoup plus horizontal que d'autres. Nous faisons évidemment en premier lieu référence au chapitre 5, le temple miroir. Au cours de celui-ci, Madeline est amenée à affronter son double, mais aussi des sortes de monstres issus à la fois de son imagination et de celle de Théo.

L'hypothèse sur laquelle nous achèverons donc ce chapitre est la suivante : l'imaginaire de la montagne et la verticalité qui y est associée permettent de faire le lien métaphorique entre la difficulté concrète en termes ludiques et la difficulté narrativisée créée par la lutte interne des protagonistes. Il s'agit d'un moyen de communication et en l'occurrence de médiation à part entière, d'un langage indiquant par ses variations les nuances dont cette difficulté va traiter.

II. LA MÉDIATION PAR L'EMPATHIE ET L'INCLUSIVITÉ

Le terme d'« expérience » revient régulièrement pour désigner le médium jeu vidéo. Son emploi permet de mettre en avant les caractéristiques uniques à chaque œuvre et l'impact de celles-ci sur la sensibilité du joueur ou de la joueuse.

Comme nous l'avons évoqué dans l'introduction de ce travail, la dimension expressive que comporte *Celeste* implique que la sensibilité de li joueuses soit confrontée à une expérience émotionnelle et plus précisément une caractéristique récurrente du jeu expressif semble être que cette expérience émotionnelle provienne de la sensibilité de li auteur·ice·s. Pour reprendre l'exemple de Sébastien Genvo, celui-ci a développé deux jeux afin d'expérimenter la notion de jeux expressifs via un travail de recherche création. Son deuxième jeu est dans le contexte de notre étude particulièrement intéressant puisque *Lie in my Heart* est une retranscription sous forme de jeu vidéo d'une expérience sensible et douloureuse vécue par son auteur.

Cet exemple exploite toutefois la forme du *visual novel*, un genre particulier dont on peut considérer qu'il se trouve à mi-chemin entre une œuvre littéraire et vidéoludique. Dans *Lie in my heart*, ce sont les choix effectués par li joueuses qui permettent la mise en place à la fois de l'aspect ludique, mais également de la projection dans le jeu, car ces choix sont identifiés comme ceux de li joueuses et sont même comparés entre eux et à ceux effectués par Sébastien Genvo.

L'objectif de ce chapitre sera donc, en comparaison avec cet exemple de jeu catégorisé comme expressif, de considérer les différents éléments permettant à li joueuse de se projeter dans *Celeste*. Dans le même temps, nous tâcherons d'observer le rapport qu'entretient cette projection sur la médiation du propos auctorial.

1. La question de l'avatar et de l'immersion

Pour initier ce chapitre, nous nous pencherons dans un premier temps sur les définitions et les rapports entre l'avatar, c'est-à-dire la manifestation de li joueureuse dans le jeu, et l'immersion. Il s'agit en effet de deux notions cruciales pour comprendre comment est véhiculé le message empathique de *Celeste* dont nous parlerons dans les deux parties suivantes.

La première notion que nous étudierons dans le cadre de ce chapitre est celle d'avatar. De manière tout à fait intuitive, c'est le premier élément qui vient à notre esprit lorsque l'on entend évoquer la médiation entre li joueureuse et le jeu. L'avatar est cependant une notion plus complexe qu'il n'y paraît, dont l'usage présuppose un certain nombre de concepts. Laurent Di Filippo revient sur ceux-ci dans son article « Les notions de personnage-joueur et Roleplay pour l'étude de l'identité dans les MMORPG » (Di Filippo, 2014). Si dans le cadre de notre étude, la notion de MMORPG ne concerne pas le jeu que nous étudions, le cadre théorique dont traite l'article développe un certain nombre de notions et de précautions qui nous seront utiles.

L'article rappelle rapidement la portée problématique de l'utilisation du terme « avatar ». Celui-ci possède en effet une portée mythologique inscrivant le jeu vidéo dans une optique de valorisation du monde réel : « C'est toute une idéologie [...] qui traduit une forme de supériorité du monde physique, matériel, "réel" diront certains, sur les mondes fictionnels numériques » (Di Filippo, 2012, pp. 2-3). Or, dans l'optique que nous allons traiter, il y a potentiellement une notion d'influence plus ou moins réciproque entre le monde matériel et le monde fictionnel, mais celle-ci n'implique pas d'ascendance de l'un sur l'autre. Il s'agit plutôt d'un échange.

Cette valorisation est expliquée par l'étymologie du terme « avatar », qui en sanskrit désigne « un être supérieur qui prend une forme acceptable pour évoluer dans le monde des humains », ce serait donc « une version amoindrie de la personne qui le contrôle » (*ibid.*). Bien évidemment, il existe plusieurs nuances d'avatar remplissant diverses fonctions et ayant différents niveaux d'assimilation à li joueureuse, l'article évoque notamment à ce sujet les travaux de Fanny George. Mais sans aller jusqu'à étudier ces répartitions complexes, il semble logique au vu des observations

II. La médiation par l'empathie et l'inclusivité

effectuées au cours de notre premier chapitre que Madeline n'est pas un avatar, donc par définition une version diminuée, de li joueureuse.

D'abord, simplement, car il ne s'agit pas d'une manifestation d'icelle. Nous sommes loin ici des notions de « gravatar » ou de l'avatar de MMORPG dont traite la suite de l'article de Laurent Di Filippo. Madeline possède une identité propre qui la détache de celle de li joueureuse.

Si l'on devait établir un parallèle avec la littérature, Madeline serait li protagoniste d'un texte dont la focalisation est externe. Le seul contrôle qu'exerce li joueureuse est celui de ses déplacements, il n'y a pas de choix de dialogue (ce n'est donc pas un jeu à choix comme la série des « The Witcher » développée par CD Projekt Red, ou celle des « Mass Effect » par BioWare). On peut progresser librement au sein d'un niveau, et il est même important de préciser que le jeu parle de « chapitres ». De même nous sommes libres de jouer un chapitre, même déjà exploré, ou de quitter un chapitre en cours. Cette expérience s'apparente dès lors effectivement à une histoire interactive dont la médiation ne se ferait pas par l'assimilation à la narration : li joueureuse ne ressent pas le sentiment de vivre une histoire, mais plutôt d'y assister.

Il existe quelques mécaniques permettant d'entretenir une certaine confusion. La plus évidente est celle permettant de renommer Madeline pour lui donner le nom ou le pseudonyme de li joueureuse.

II. La médiation par l'empathie et l'inclusivité

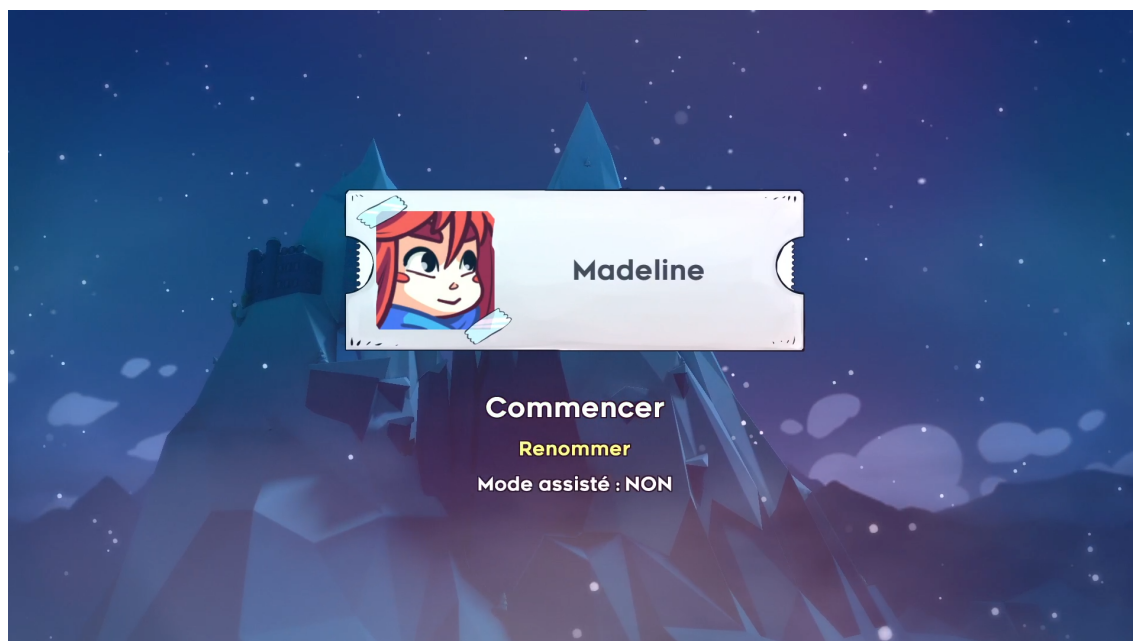


Figure 17: Fonctionner "renommer" dans Celeste

Cependant, même celle-ci ne suffisent pas à créer un amalgame entre ces deux entités distinctes que sont le joueur et le personnage joué.

Dans le cadre de ce jeu, la distanciation entre ces deux entités est cruciale. L'objectif est certes d'immerger la joueuse, mais pas de la noyer dans l'expérience proposée. Ainsi, ce fonctionnement narratif permet de conserver une certaine distance critique laissant à l'acteur·ice joueuse la conscience qu'il est en train de jouer, et donc de conserver une forme de réflexivité.

C'est en effet plutôt entre les concepteur·ice·s et Madeline que s'effectue un phénomène d'identification. Nous en avons parlé plusieurs fois au cours de ce travail, l'aspect expressif développé par le jeu en fait une expérience des sensibilités développées par les auteur·ice·s. Les parties suivantes de ce chapitre auront d'ailleurs pour vocation d'observer les nuances de ces médiations sensibles.

Ainsi nous pouvons envisager que la proximité entre les noms de Maddy et Madeline n'est pas qu'une coïncidence. *Celeste* n'a pas pour vocation d'inclure l'identité de la joueuse au sein de sa diégèse. Ici la métalepse se situerait plutôt dans l'immersion des expériences et de la

II. La médiation par l'empathie et l'inclusivité

médiation des auteur·ice·s dans le monde développé (ce qui comprend aussi Madeline qui est un·e acteur·ice du monde) qui est offerte aux joueuses de façon à faire de cette expérience une proposition à laquelle iel n'est pas obligé·e de souscrire. Nous y reviendrons au cours de ce chapitre, mais le degré d'acceptation et d'identification du²⁷ contenu médiatisé par le jeu peut être fortement nuancé en fonction de li récepteur·ice.

2. L'expérience trans-expressive de Maddy/Madeline

En 1999 sortait en France *Matrix*, un film de science-fiction réalisé par « les sœurs Wachowski » Lana et Lilly. Or, jusqu'en 2012 pour la première et 2016 pour la seconde, ces deux réalisatrices étaient connues comme « les frères Wachowski ». En effet, plusieurs années après la sortie de *Matrix*, les deux sœurs ont tour à tour effectué leur *coming-out* transgenre. La portée philosophique de ce film déjà complexe s'est alors enrichie d'une nouvelle grille de lecture, parallèle au cheminement de ses réalisatrices, en faisant une allégorie de la transidentité. Ce qui était jusqu'alors une hypothèse soulevée par certain·e·s spectateur·ice·s du film a été confirmé par Lilly Wachowski dans le documentaire *Identités Trans : au-delà de l'image*²⁸ où elle indique :

Je ne sais pas à quel point ma transidentité était présente dans mon inconscient lorsque nous écrivions le scénario [...], mais Lana et moi existions dans un espace où les mots n'existaient pas, nous vivions dans un monde d'imagination.

Matrix est un exemple particulièrement fort de ce phénomène. Le film a d'ailleurs été un succès commercial et critique. Cependant nous ne l'évoquons pas ici pour le placer comme fer de lance d'un mouvement trans dans les œuvres culturelles, mais plutôt pour établir un précédent.

En effet, on peut relever un certain nombre de similitudes entre l'histoire de l'œuvre *Matrix* et celle de *Celeste*. Tout d'abord en termes de contexte au sein de leurs industries culturelles respectives, ces deux œuvres ont pour point commun de ne pas traiter directement du sujet de la transidentité, mais plutôt de l'intégrer à un niveau d'interprétation plus profond. En cela elles se

²⁷ Identification du contenu et non pas au contenu. Il ne s'agit pas ici d'une immersion dans le contenu, mais plutôt d'un décryptage de l'acceptation d'un sens et d'un potentiel message.

²⁸ FEDER, Sam. *Identités trans : Au-delà de l'image*. Netflix, 2020

II. La médiation par l'empathie et l'inclusivité

distinguent d'autres œuvres plus explicites. Dans le cadre du jeu vidéo, nous pouvons prendre l'exemple récent du jeu *Tell me Why*²⁹.

Le 27 août 2020, le studio Dontnod Entertainment, déjà connu pour avoir développé la série de jeux *Life is Strange*, sortait, *Tell me Why*. Tout comme son prédécesseur, ce jeu au format épisodique et se rapprochant du point'n clic propose une aventure narrative à choix multiples propulsant le joueur dans la vie de deux jume·lles·aux faisant face à leurs troubles et notamment à la transidentité de l'un·e d'entre elleux.

Ce jeu a pu être perçu comme un étendard vidéoludique attestant de la volonté de certains studios de développer des jeux s'adressant également aux minorités, en l'occurrence de genre. En témoigne la possibilité d'y jouer gratuitement au travers de la plateforme Steam tout au long du mois de juin 2021 à l'occasion du mois des fiertés. Ou encore l'article intitulé « Jeu vidéo : un premier héros transgenre au cœur de l'intrigue » sur le site de LCI³⁰. Cependant, comme le souligne cet article, la question des représentations LGBT+ dans le jeu vidéo est toujours délicate. Et *Tell me why*, au-delà des bonnes intentions qu'il manifeste, n'est pas un jeu à propos de la transidentité, mais un jeu la mettant en scène.

Celeste n'est pas à proprement parler non plus un jeu à propos de la transidentité, mais plutôt une médiation de celle-ci. Dans le premier chapitre de son ouvrage *Rise of the Videogame Zinesters*, la conceptrice de jeux transgenre Anna Anthropy établit le même constat que les auteur·ice·s et chercheur·euse·s que nous avons évoqués en introduction à propos de l'hégémonie masculine dans le monde du jeu vidéo :

« Videogames as they're commonly conceived today both come from and contain exactly one perspective. It should be terrifying that an entire art form can be dominated by a single perspective, that a small and privileged group has a monopoly on the creation of art » (A. Anthropy, 2012, p.7)

Il convient évidemment de prendre en compte l'année de parution de l'ouvrage, 2012, qui est à la fois très proche et très éloignée en termes de développement de l'industrie vidéoludique.

29 DONTNOD ENTERTAINMENT, 2020. *Tell me why*. Xbox Game Studios.

30 <https://www.lci.fr/high-tech/tell-me-why-et-son-heros-transgenre-vont-il-acceler-la-revolution-lgbt-dans-le-jeu-video-dontnod-microsoft-glaad-2138239.html>

II. La médiation par l'empathie et l'inclusivité

Cependant, cette première citation souligne une angoisse, une problématique de fond allant au-delà des problèmes soulevés par la notion de masculinité militarisée. Cette problématique est explicitée peu après :

What I want from videogames is a plurality of voices. I want games to come from a wider set of experiences and present a wider range of perspectives.
(A. Anthropy, 2012, p.8)

C'est à cette volonté, cet espoir même que semble correspondre *Celeste* : celui de proposer une expérience n'étant pas adressée à la même invariable audience, mais conçue pour présenter une autre perspective.

De toute évidence, l'expérience proposée par *Celeste* n'est pas comparable à celle vécue en jouant à *Lie in my heart*. Nous l'avons vu au travers de la question de l'avatar et de l'aspect *eudaimonic* du jeu, la distanciation et même la distinction entre le joueur et le personnage joué proposent une approche éloignant ce jeu des expériences de MMORPG évoquées par Laurent Di Filippo et de celle autobiographique du jeu de Sébastien Genvo. L'identité de Madeline est clairement définie, elle ne fusionne pas avec celle de la joueuse et dans le même temps, à l'opposé sur ce spectre, il ne s'agit pas d'une expérience réelle retranscrite dans le médium jeu dans un but expressif.

Du moins est-ce que l'on pourrait croire si l'on se fie uniquement au premier niveau d'interprétation du jeu. Si nous revenons quelques instants à *Matrix*, la plus importante similitude que cette œuvre possède avec *Celeste* est liée à la manière dont s'est développée l'interprétation transidentitaire de ces deux œuvres. Comme nous l'avons dit plus haut, c'est seulement plusieurs années après la sortie du film que les sœurs Wachowski ont admis la réalité de ce sous-texte sur la transidentité dont un certain nombre de spectateur·ice·s avaient déjà soupçonné l'existence. C'est pratiquement le même schéma qui s'est appliqué pour *Celeste* : lorsque le jeu paraît en 2018, Maddy Thorson est encore connue comme un homme et le studio Extremely OK Games à l'origine du jeu porte encore dans son intitulé le morinom³¹ de l'auteur·ice.

31 Nom de naissance donné à une personne trans qui ne correspond pas à sa nouvelle identité de genre. Par convenance et respect des personnes concerné·e·s, les morinoms (appelés aussi *deadnames*) ne sont pas cités.

II. La médiation par l'empathie et l'inclusivité

C'est seulement en 2019 que Maddy Thorson effectue son coming-out transgenre et non binaire. C'est également dans cette continuité qu'iel dissout et refonde son studio. Puis, le 6 novembre 2020, iel publie sur le site Medium un article intitulé « Is Madeline Canonically Trans ? ».

Si Maddy Thorson nomme son article ainsi, c'est très probablement pour intégrer le questionnement d'un certain nombre de joueuses. Iel inclut le terme « *canonically* », renvoyant à ce qu'on peut appeler le « canon » du jeu c'est-à-dire les éléments narratifs officiels.

Plutôt que de détailler les raisons et éléments confirmant la transidentité de Madeline et de s'inclure dans les débats soulignant l'absence de preuve de sa transidentité, elle répond par la question rhétorique suivante : « where's the proof that she's cis ? ».

Celeste is a game written and designed by a closeted trans person who was struggling with their gender identity, scored by a trans woman (Thorson, 2020)

Cette citation nous permet d'achever notre parallèle entre les deux œuvres : dans un cas comme dans l'autre, les personnes les ayant conçus n'étaient alors pas totalement conscient·e·s de leur transidentité. Néanmoins ces questionnements peuvent transparaître au travers de certaines grilles de lecture. Ce faisant *Celeste* est une expérience alternative dans la continuité de celles évoquées en 2012 par Anna Anthropy. Mais il s'agit également d'une expérience sensible proche offerte par Sébastien Genvo dans *Lie in my heart*. Les différences techniques entre ces jeux permettent de nuancer la manière dont s'effectue la médiation de ces sensibilités autoriales, avec plus ou moins de distanciation et projection, mais il s'agit tout de même d'expériences sensibles reflétant un aspect et/ou des questionnements liés à leur·s auteur·ice·s. Une des pièces du puzzle constituant la médiation de *Celeste* est donc la projection de li joueuse dans le contexte de cette expérience transidentitaire particulière, puisqu'elle associe et distingue parallèlement auteur·ice et personnage joué ainsi que personnage joué et joueuse.

Dans la continuité de cette acceptation, *Celeste* n'est pas non plus à considérer comme un jeu traitant de la transidentité puisque ce sujet est dissimulé sous plusieurs niveaux de lecture. Il représente cependant de manière métaphorique les combats intériorisés que peuvent vivre des personnes sujet·tes à ces questionnements. Il fait cependant par son existence écho aux propos

II. La médiation par l'empathie et l'inclusivité

d'Anna Anthropy en proposant une expérience qui n'est pas celle habituelle dans le jeu vidéo, bien que celle-ci soit dissimulée sous la surface du *platformer* exigeant.

Les questionnements des joueuses et la réponse offerte par Maddy Thorson semblent aussi faire écho, toujours dans cette optique de représentations, à la tendance liée au milieu des *fan fictions* consistant à développer et inclure d'autres formes de représentations. Ce mode de fonctionnement est détaillé dans l'article « "they're all trans sharon" : Authoring Gender in Video Game Fan Fiction » qui revient sur le mécanisme poussant un certain nombre de joueuses de jeux vidéo à créer des *fan fictions* autour des personnages de leurs œuvres favorites et comment ces dernières peuvent avoir une influence sur les auteur·ice·s de ces jeux.

Le premier lien que nous pouvons faire entre le schéma décrit dans cet article et le développement du méta-discours³² sur la transidentité dans *Celeste* se trouve dès la seconde page de l'article lorsque les auteur·ice déclarent à propos de la citation contenue dans le titre « they're all trans sharon » :

The sarcastic statement warns off any confused readers with a dismissive, textual wave of the hand. Of cours they are trans, Sharon. Why would they be otherwise ?
(Dym, Brubaker, Fiesler 2018, p.2)

C'est à cette phrase, s'adressant à une Sharon fictive incarnant certainement la personne moyenne non concernée par le discours sur les identités alternatives et se révélant donc incapable de les voir, dans le cas où elle ne s'y opposerait pas totalement, que semble faire écho le « where's the proof that she's cis ? » de Maddy Thorson.

L'article développe également son propos autour des évolutions suivies sur ses représentations : les auteur·ice·s citent plusieurs études indiquant une augmentation marquée des représentations *queer* dans les jeux vidéo ces dix dernières années, bien que ce soient essentiellement les représentations gay et lesbiennes qui soient concernées (*ibid.*).

Ces évolutions posent également un certain nombre de problèmes, liés notamment aux problématiques masculinistes et hétéronormatives que nous avons évoquées dans notre introduction, puisque cette évolution, même mineure, des représentations alternatives entraîne des réactions

32 Nous utilisons le terme « méta-discours » puisqu'il s'agit d'un discours sur le discours évoquant la transidentité.

II. La médiation par l'empathie et l'inclusivité

conservatrices. L'article cite ainsi l'article de Shira Chess et Adrienne Shaw traitant de cette question du *GamerGate* et de la masculinité dans le jeu vidéo :

Certain disgruntled players argue that video games no longer value cisgender, straight, white male player and that a feminist conspiracy lurks within new media and academia to negatively alter game forever (Chess and Shaw, 2015³³) [...]. As such, the stereotypical gamer may perceive any moves to introduce queer or feminine elements into gamer culture as a threat to the state of video games. This tension marks a clear divide in gaming culture between a hypermasculine narrative [...] and the struggle of minority players to find themselves in games. (*ibid.*, pp. 2-3)

Cette citation fait donc le lien entre les propos d'Anna Anthropy en 2012 et le contexte plus récent, dressant un état des lieux paradoxal des représentations dans le jeu vidéo qui semblent creuser de plus en plus cette division (« *clear divide* ») qui, comme nous l'avons déjà évoqué dans notre introduction, fait écho à des problématiques de société que l'on pourrait considérer au prisme du matérialisme, le genre implique une identité sociale associée à des privilèges. Les personnes décrites comme *stereotypical gamer[s]* se sentent menacées par le développement de cette dimension inclusive, car elle menace leur hégémonie dans le domaine du jeu et bouleverse les rapports de pouvoir par le biais de ces représentations. La frontière entre ces deux camps n'est d'ailleurs pas si grande, et certain·e·s concerné·e·s souligne ironiquement une forme de proximité de départ entre les trans et la culture incel.

L'image ci-dessous est issue du sujet reddit r/egg_irl regroupant une communauté « d'œufs », en l'occurrence des personnes en phase de découverte et/ou de déni de leur transidentité. Iels y postent notamment des *memes* à propos de leurs expériences (en parlant d'euphorie et de dysphorie de genre par exemple), ou encore pour effectuer un *coming-out* virtuel et se soutenir entre elleux.

33 CHESS, Shira et SHAW, Adrienne, 2015. « A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity ». *Journal of Broadcasting & Electronic Media*. 2 janvier 2015. Vol. 59, n° 1, pp. 208-220. DOI [10.1080/08838151.2014.999917](https://doi.org/10.1080/08838151.2014.999917).

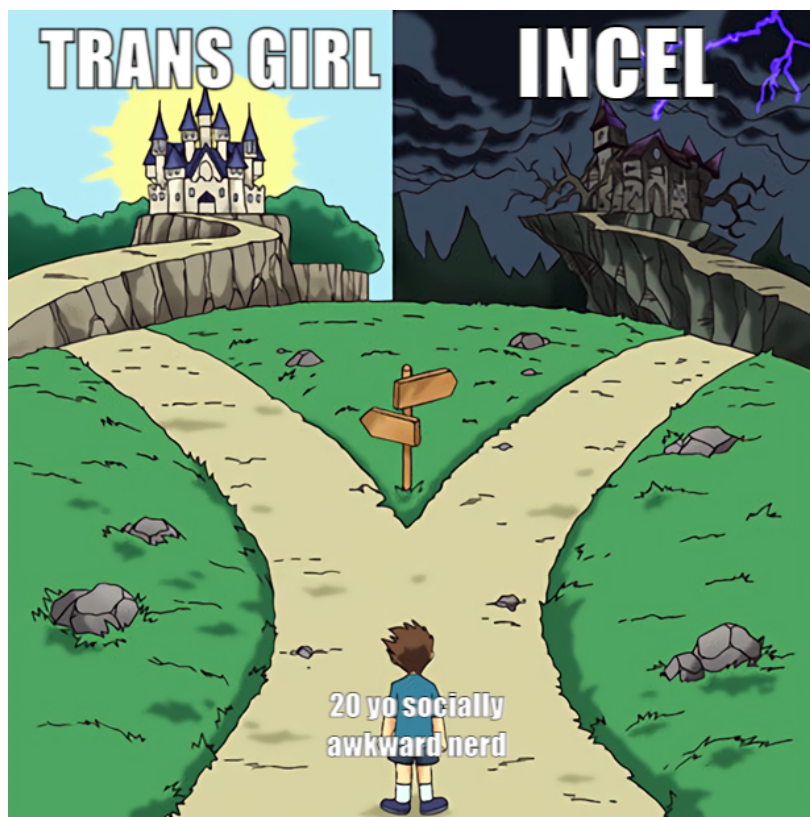


Figure 18: Meme internet corrélant culture trans et incel, Reddit

Le modèle dont est issu ce *meme* souligne la possibilité en partant d'un même point de départ d'emprunter deux chemins radicalement différents, avec une connotation manichéenne visible puisque l'un des chemins mène à un château lumineux et l'autre à un château sombre. Dans ce cas précis, le point de départ commun est « un jeune nerd de 20 ans, socialement inadapté » et les deux chemins le mènent à la culture incel (côté sombre) ou bien à devenir une fille trans (côté lumineux).

Si l'on prend en considération cette dimension et le flou complexe entourant les rapports de genre et d'identité au sein du jeu vidéo, le caractère indirect du discours transidentitaire de *Celeste* prend sens. Plus haut, nous avons effectué une distinction avec le récent *Tell me Why* qui inclut directement des personnages transgenres, mais ce faisant ce jeu navigue en eaux troubles et prend le risque de tomber dans deux écueils : d'abord celui évident de l'opposition aux valeurs *gamers* en offrant son sujet aux polémiques. Le problème n'étant bien évidemment pas de se priver d'une frange de la population de joueuse (bien qu'il faille prendre en compte les logiques

II. La médiation par l'empathie et l'inclusivité

commerciales), mais plutôt d'exposer la question de la transidentité et donc les personnes concerné·e·s en les intégrant dans un débat et des problématiques complexes

Cela faisant le lien avec le second écueil, évoqué lui aussi dans l'article de Dym, Brubaker et Fiesler : « Does the portrayal of those queer identities speak to queer experiences, or reduce them to a token role ? »³⁴, écueil dans lequel serait, toujours selon l'article, tombé le jeu *Mass Effect : Andromeda*³⁵ : « Briefly after meeting the player character, Abrams discloses her "deadname" [...]. Fans stated that this depiction of transgender identity was unrealistic to the transgender experience »³⁶.

Il est en effet complexe de ne pas altérer la représentation que l'on compte. Il est fort à parier que le studio Don't Nod, déjà habitué aux représentations lesbiennes avec *Life is Strange*, ait prêté attention à ce genre de détails. Cependant, l'approche proposée par *Celeste* possède l'avantage d'être indirecte. Comme l'évoque Maddy Thorson dans son article, cela est dû au fait que les membres de l'équipe, iel compris·e, n'était au moment du développement pas encore conscient·e·s de leur transidentité (iels étaient donc des « œufs »), tout comme les réalisatrices de *Matrix*, ce qui implique donc que ce discours s'est créé de manière relativement inconsciente. Et c'est probablement également le cas pour la réception du côté des joueuseuse : les concerné·e·s ont saisi ce message et ont émis des hypothèses sous forme de *fan arts* ou de *fan fictions*, jusqu'à ce que Maddy Thorson et l'équipe de développement finissent récemment par rendre canonique la transidentité de Madeline ; tandis que les « œufs » recevaient de manière inconsciente la médiation de la trans-experience de l'équipe de développement et finissait certainement par poster des *memes* illustrant les questionnements internes que soulève le jeu sur le reddit r/egg_irl :

34 Dym, Brubaker, Fiesler 2018 (*op.cit.*), p.3.

35 BOWARE MONTRÉAL, 2017. *Mass Effect : Andromeda*. Electronic Arts.

36 *Ibid.*



Figure 19: Meme internet illustrant les questionnement transidentitaire soulevés par *Celeste*, Reddit

Cette illustration souligne une fois de plus la corrélation entre les milieux *gamer* et ceux *trans*'. Le comique de l'image est basé sur l'opposition construite sous forme de graphique quantifiant deux parties distinctes pour le jeu *Celeste* : la première, très réduite, est une observation subjective de l'intérêt porté au jeu en centrant le propos sur ces caractéristiques techniques de *platformer*, tandis que la seconde est une question, tournée de manière à être soudaine, interrompant par sa construction (« *wait* ») l'analyse en cours pour exprimer un questionnement personnel.

Quant aux personnes non concerné·e·s, elles n'y voyaient probablement qu'un jeu de plateforme exigeant. À moins que l'on envisage la possibilité que le discours transidentitaire ne soit pas le seul véhiculé par *Celeste* et qu'il est une partie de la médiation globale véhiculée par le jeu.

3. L'acceptation de soi et de ses troubles

En effet si la transidentité est une des interprétations possibles de l'expérience sensible proposée par les auteur·ice·s, celle-ci n'est pas exclusive et l'on peut même considérer qu'elle s'inscrit dans une médiation plus générale liée au *care*. Que ce soit au travers des la contrainte, comme nous avons pu le voir au chapitre 1, ou de la narration, le message porté par *Celeste* semble être celui de l'acceptation de soi et de ses troubles.

Nous évoquions précédemment l'aspect trouble de la métalepse construite dans le jeu. Le phénomène d'identification est volontaire brouillé afin de permettre une identification plus large et inclusive.

Le mont Céleste, qui donne son nom au jeu, possède une propriété assez spécifique. Celle-ci semble prendre différente forme en fonction des personnes qui se confrontent à l'ascension, mais, de manière générale, elle consiste à matérialiser les troubles intérieurs pour permettre à leurs possesseur·ice·s de s'y confronter. Madeline et son compagnon de voyage Théo évoquent longuement cette particularité des lieux, notamment, après y avoir été confronté·e·s lors de leur traversé du temple au chapitre 2.

En ce qui concerne Madeline, c'est une sorte de double maléfique d'elle qui se manifeste et entrave son ascension. Ce type de manifestation peut sembler relativement commun et correspondre à un schème classique de la *fantasy* : celui du *doppelgänger*. Ce parallèle littéraire peut faire écho avec l'évocation de ce champ plus haut dans ce chapitre.



Figure 20: Première apparition du double de Madeline au chapitre 2

La figure du *doppelgänger* permet de faire appel à un imaginaire littéraire qui se manifeste également dans le visuel du miroir tel que présenté sur l'illustration ci-dessous. La première apparition du double se fait en effet par un bris de glace, indiquant l'irruption du fantastique.

En effet jusqu'alors les problèmes traversés par Madeline étaient uniquement liés aux difficultés découlant de l'ascension de la montagne. Nous avons déjà évoqué cette transition dans notre premier chapitre, mais c'est avec cette irruption du fantastique que les questionnements psychologiques de Madeline commencent à se manifester sous forme de difficultés.

Le choix d'avoir placé cette manifestation sous cette égide fantastique n'est évidemment pas dénué de sens dans le cadre de notre analyse : cela permet là encore de maintenir une distanciation fictionnelle tout en convoquant l'imaginaire littéraire dont nous parlions ainsi que la symbolique très forte qui lui est liée. En effet le *doppelgänger*, quelle que soit ses déclinaisons³⁷ possède comme caractéristique d'être l'opposée, le reflet parfait d'une personne vivante. Son étymologie en fait

³⁷ On peut par exemple penser au *Portrait de Dorian Gray* d'Oscar Wilde, ou encore à *L'Étrange cas du docteur Jekyll et de M. Hyde* de Robert Louis Stevenson proposant des variations autour de ce motif.

II. La médiation par l'empathie et l'inclusivité

d'ailleurs le « sosie ». Dans les cas de fiction fantastique, il est donc le reflet du héros ou de l'héroïne, et porte donc des valeurs opposées à celle généralement positive qu'il véhicule, ce qui en fait donc un être maléfique.

Pour développer cette perspective en changeant d'axe, nous pouvons également observer les implications sur un plan psychologique que l'utilisation d'un tel procédé peut induire puisqu'il peut rappeler les symptômes d'un trouble dissociatif de l'identité (TDI). Le *Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux* (DSM5) donnent comme symptômes aux TDI « la présence de deux ou plusieurs identités » ou « états de personnalités distincts » ayant tour à tour le contrôle du sujet et altérant son comportement.

Le TDI a pour origine l'absence d'émergence d'une identité propre à l'individu, somme de toutes les identités plus ou moins distinctes construites au cours de l'enfance, du fait de traumatismes. Lorsque cette émergence ne se fait pas, la personne concernée devient alors un « système » comportant plusieurs « alters » possédant chacun·e des identités et caractéristiques propres. Il existe des typologies de ces types d'alters, regroupant ceux qui se révèlent récurrents chez les personnes atteintes du TDI. Un de ces types nous intéresse particulièrement : il s'agit des alters dits « persécuteurs·ices ». Dans la vidéo « Les ROLES et TYPES d'ALTER dans le Trouble Dissociatif de l'Identité »³⁸, publiée par une personne concerné·e, le système Olympe en donne les caractères suivants : icelles sont hostiles envers le corps, le système et/ou le monde extérieur. Cependant, l'agressivité qu'ils manifestent est assez souvent liée à une volonté de se protéger et par extension de protéger le système.

38 LE JOURNAL D'OLYMPE, [27 février 2021]. #MoonAcademy : Les ROLES et TYPES d'ALTER dans le Trouble Dissociatif de l'Identité (TDI) || by Lyli [en ligne]. [Consulté le 26 août 2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=7GuuTjSd6uQ>



Figure 21: Extrait du premier dialogue entre Madeline et son double

L'illustration ci-dessus donne un indice allant dans ce sens. Lors de leur première rencontre, le double se présente comme « une observatrice inquiète ». Elle n'a en théorie pas pour objectif de prendre le contrôle, mais d'observer, car elle est inquiète pour Madeline (et par extension pour elle-même). Il est donc tout à fait possible d'établir un parallèle entre le double de Madeline et le fonctionnement d'un alter persécuteur. Cela souligne même la grille de lecture, relativement claire déjà dans le jeu, ne faisant pas de ce personnage une antagoniste, mais plutôt un mécanisme de défense. La suite du dialogue la faisant même se considérer comme une partie de Madeline :



Figure 22: Extrait du premier dialogue entre Madeline et son double (bis)

À la suite de cette discussion, Madeline refuse de suivre son double qui essaye de la décourager et de la détourner de son ascension. S'ensuit alors une course poursuite soulignant encore une fois l'aspect « double » puisque notre némésis reproduit tous les mouvements que nous faisons effectuer à Madeline avec quelques secondes de décalage. Cette mécanique permet de souligner là encore par le *gameplay* que nous sommes notre propre ennemi puisque ce sont nos propres mouvements qui nous éliminent.

Cependant les méthodes employées par le double vont également inclure d'autres personnes. Au chapitre 3, Madeline fait la connaissance d'un fantôme, M. Oshiro, propriétaire de l'hôtel station Celeste qu'il hante suite à sa fermeture. Madeline l'aide tout au long du chapitre à remettre de l'ordre dans l'hôtel désaffecté, mais ses efforts sont finalement réduits à néant par son double qui provoque Oshiro, entraînant sa transformation en monstre vengeur que Madeline doit fuir.



Figure 23: Course poursuite en Madeline et M. Oshiro (chapitre 3)

Ici, le double n'intervient pas directement sur Madeline, mais manipule les personnes de son entourage afin de la mettre en danger, toujours dans l'objectif de la bloquer dans son ascension. Cette méthode a néanmoins l'effet inverse puisqu'elle pousse Madeline à la lutte. La relation entre les deux personnages tourne donc à l'affrontement, chacune tâchant de contrecarrer l'autre. Ce fonctionnement se poursuit jusqu'au chapitre 6, intitulé « Reflexion » qui est central dans la narration. En effet le chapitre commence par une longue discussion entre Madeline et Théo. Celle-ci modifie les règles mises en place par le jeu puisqu'il s'agit de l'unique dialogue à choix présent dans le jeu. Ces choix sont cependant dépourvus de toute conséquence, il s'agit plutôt d'un dialogue exploratoire permettant à la joueuse de se renseigner sur le *lore* du mont Celeste par le biais de Madeline. Finalement, icelle s'endort et entame alors un dialogue avec son double au cours duquel elle lui propose de se séparer et de continuer chacun·e de leur côté afin d'être plus heureuse et de ne plus se gêner.

Cependant la manière de présenter les choses de Madeline entraîne la colère du double. Iel le décrit en effet comme n'étant pas « son vrai reflet », mais plutôt « tout ce [qu'elle] doit laisser

II. La médiation par l'empathie et l'inclusivité

derrière [elle] ». À cet instant précis, elle renonce à toute empathie envers le double et l'accable de tous ses défauts : « cruelle, parano, manipulatrice... » et fait passer ce que le double considère comme un abandon pour le don de sa liberté, ce qui entraîne une vive réaction de ce dernier.



Figure 24: La colère du double (chapitre 6)

Le dialogue prend alors une tournure cauchemardesque. Le double refuse catégoriquement d'être rejeté par Madeline et, la colère le transformant pratiquement en divinité maléfique, projette cette dernière dans les entrailles de la montagne.

Ce n'est qu'au terme d'un chapitre entier de réflexion au cœur de la montagne que Madeline prendra conscience de la portée de ses propos et de l'infécondité de sa démarche : il ne s'agit pas d'abandonner ce qui est bel et bien une partie de soi, mais de la comprendre et de l'accepter.



Figure 25: La résolution du conflit par la collaboration

Nous évoquions dans le premier chapitre l'équilibre entre la difficulté dans lequel le jeu prend le parti de nous laisse évoluer par nous même et l'empathie mise en place par les messages qu'il nous adresse. Nous venons également de démontrer que la narration du jeu porte un message d'acceptation de soi englobant plusieurs interprétations de la médiation auctoriale (notamment transidentitaire, mais également dans un contexte psychologique qu'il soit simple ou complexe). Dans la continuité cette perspective auctoriale, le compte twitter du jeu peut être perçu dans ses publications comme un prolongement de cette communication empathique.

L'illustration ci-dessous est un montage prenant les exemples de deux de ces tweets. L'un d'eux est d'ailleurs le tweet épinglé du compte, c'est-à-dire le premier qu'on l'on voit lorsque l'on en consulte la page de profil. L'un comme l'autre sont construits sous la forme de GIF animés rappelant les animations des écrans de chargement du jeu, sur lesquels sont inscrits des messages que l'on pourrait qualifier « de bien-être ». Ce type de message peut se retrouver régulièrement sur les réseaux sociaux où ils sont généralement sujets à une réception dubitative. Leur contenu est

II. La médiation par l'empathie et l'inclusivité

souvent vu comme discutable, pour ne pas dire tautologique, et les illustrations les accompagnants n'ont que peu souvent de rapport avec leur sujet.

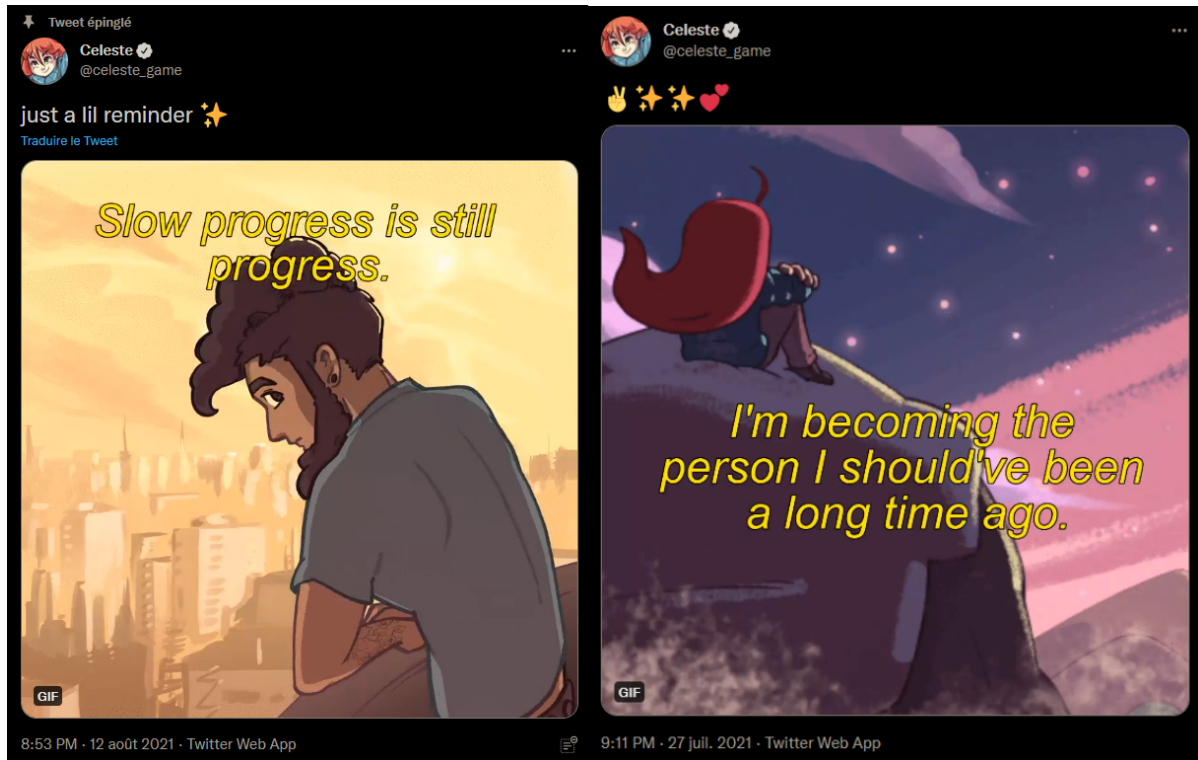


Figure 26: Montage de deux publications du compte twitter @celeste_game

Les personnages en charge de la communication du compte @celeste_game semblent avoir conscience de ces codes et en jouer. D'un point de vue extérieur, nous retrouvons des phrases simples et bienveillantes avec des images sans rapport explicite. Cependant, pour une personne ayant été confrontée à la médiation bienveillante mise en place par *Celeste*, le ressenti est totalement différent. Le lien entre les textes et les illustrations est établi par la narration du jeu, car si ces citations ne sont pas extraites du jeu, elles pourraient être prononcées par les personnages représentés dans l'image animée. L'objectif est donc de continuer de développer le propos porté par le jeu, même une fois sorti du jeu. Il s'agit d'une preuve de plus du sens dans lequel s'effectue l'immersion dans le cadre du *care* : ce n'est pas la joueuse qui va vers le jeu, mais plutôt le jeu, et à travers lui le message auctorial, qui monte vers icelle pour lui offrir un propos empathique et bienveillant. Le détournement des codes des réseaux sociaux dont nous venons d'expliquer le

II. La médiation par l'empathie et l'inclusivité

fonctionnement a pour objectif de brouiller la frontière faisant de la narration de *Celeste* une fiction afin, non pas d'en faire une fiction réelle, mais d'en transposer le message au monde concret.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Pour initier la conclusion de ce travail de recherche, nous remarquerons le rôle particulier qu’observe *Celeste*. Sa construction, aussi bien ludique que narrative, lui permet d’échapper aux caractéristiques typiques liées au médium jeu vidéo. En effet, il se détache de la masculinité militarisée et exploite des thématiques pouvant être perçues sous un angle progressiste. Cependant l’essentiel de ce message reste soumis à l’interprétation de la joueuse et la complexité de la médiation faisant circuler un message volontairement abstrait des développeur·euse·s au jeu et du jeu aux joueuses brouille les pistes de compréhension.

Pourtant, le récit est très clair, on peut même le qualifier de « simple ». L’histoire qui nous est racontée comporte peu de personnages, se situe dans un lieu unique et se trouve être relativement courte. Mais la simplicité de cette narration est un des éléments clé permettant la médiation du *care*.

Car c’est bien de ce *care* que *Celeste* se fait l’étendard. L’objectif derrière ce jeu est de développer un sentiment d’empathie envers nous-mêmes. Si l’histoire est si simple et qu’elle nous maintient à distance en nous faisant contrôler Madeline au lieu d’incarner un personnage personnalisable ayant nos caractéristiques, c’est pour pouvoir inclure autant de personnes que possibles dans cette médiation. Le seul élément réellement modifiable est le nom associé à notre sauvegarde, mais notre identité ne tient pas qu’à notre nom, celui-ci peut même être un vecteur de trans-identité. Pour développer cette empathie, le jeu utilise plusieurs leviers :

D’abord en se plaçant dans une perspective *eudaimonic* utilisant les mécaniques du *flow* et de la résilience pour nous faire parvenir à dépasser nos appréhensions et nos limites.

Cependant l’objectif n’est pas de nous brusquer, le jeu souhaite prendre soin de nous avant que nous puissions le faire nous-mêmes. S’il nous laisse seul·e face à sa difficulté, c’est pour mieux nous entourer dans sa narration méta-ludique incluant les temps de jeux et la continuation de son propos au-delà du cadre du jeu, sur les réseaux sociaux.

Conclusion générale

La conjonction de cette narration simple et inclusive et des mécaniques de jeu ayant un impact psychologique positif est harmonisée par la métaphore faisant concorder diégèse et *gameplay*. Tout est justifié et fait sens, si le récit inclusif fait dans le jeu a l'effet de la lecture d'un conte (avec toutes les implications qu'induit la lecture d'un conte à un esprit en friche), les mécaniques de jeu sont le support du récit, mais également les messages écrits entre les lignes.

Finalement, pour en revenir à nos observations introductives, *Celeste* pourrait être considéré comme une œuvre féministe. En effet, les messages d'empathie et progressistes qu'il véhicule sont à l'opposée des valeurs masculinistes traditionnellement associées aux jeux vidéo, bien qu'il ait l'intelligence de ne pas se couper de ce public. Ce faisant, il contribue à déconstruire le modèle normé et ses névroses. Il s'inclut donc d'une certaine manière dans une démarche militante et d'anticipation fonctionnant par le prisme de la bienveillance.

Pour illustrer cette idée et conclure ce travail, nous citerons ce message issu d'un forum³⁹. Il s'agit probablement de la meilleure conclusion à mettre en lien avec nos observations et d'un témoignage de la conscience de ce biais d'oppression et de la nécessité de le combattre :

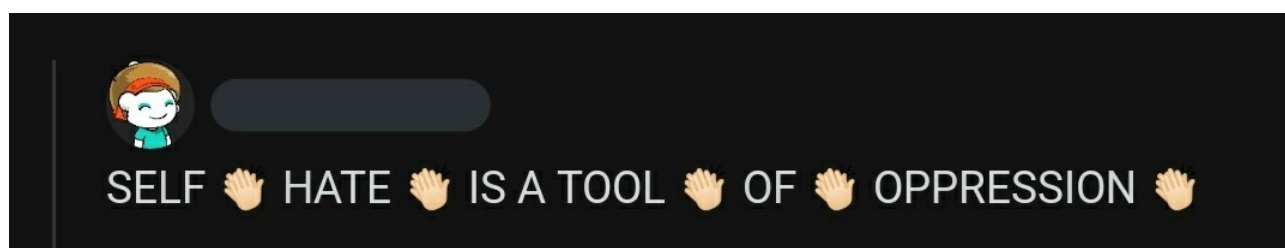


Figure 27: Illustration conclusive

39 Le nom du forum tout comme le pseudonyme de la personne ont été masqués, nous ne citerons donc pas de source pour celui-ci.

BIBLIOGRAPHIE

Études vidéoludiques

- ANTHROPY, Anna, 2012. *Rise of the videogame zinesters: how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*. Seven Stories Press 1st ed. New York : Seven Stories Press.
- DI FILIPPO, Laurent. « Les notions de personnage-joueur et Roleplay pour l'étude de l'identité dans les MMORPG ». *revue ¿ Interrogations ?* 2012, n° 15.
- GENVO, Sébastien, 2003. *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*. Paris : L'Harmattan.
- GENVO Sébastien (dir.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005.
- GENVO, Sébastien, 2008. « Du rôle de la masculinité militarisée dans la médiation ludique sur support numérique ». *Quaderni. Communication, technologies, pouvoir*. 5 octobre 2008. N° 67, pp. 43-52.
- KLINE, Stephen, DYER-WITHEFORD, Nick et DE PEUTER, Greig, 2003. *Digital play: the interaction of technology, culture, and marketing*. Montréal ; London : McGill-Queen's University Press.
- KOWERT, Rachel (éd.), 2020. *Video games and well-being: press start*. Cham, Switzerland : Palgrave Macmillan. Palgrave studies in cyberpsychology.
- TRÉMEL, Laurent et FORTIN, Tony, 2009. *Mythologie des jeux vidéo*. Paris : Le Cavalier Bleu. Myth'o.

Études sur le genre

- BEAUBATIE, Emmanuel, 2017. *Transfuges de sexe. Genre, santé et sexualité dans les parcours d'hommes et de femme trans' en France*. Thèse de sociologie. Paris : EHESS.
- BERENI, Laure, CHAUVIN, Sébastien, JAUNAIT, Alexandre et REVILLARD, Anne, 2020. *Introduction aux études sur le genre*. De Boeck Supérieur. Paris. Ouvertures politiques.
- BUTLER, Judith, 2005. *Trouble dans le genre*. Paris : La Découverte.
- DE LAURETIS, Teresa, 2007. *Théorie queer et cultures populaires: de Foucault à Cronenberg*. Paris : La Dispute. Le Genre du monde.
- DELPHY, Christine, 2008. *Classer, dominer: qui sont les autres ?* Paris : la Fabrique éd.
- DYM, Brianna, BRUBAKER, Jed et FIESLER, Casey, 2018. « "theyre all trans sharon" : Authoring Gender in Video Game Fan Fiction ». *Game Studies* [en ligne]. 2018. Vol. 18, n° 3.
Disponible à l'adresse : http://gamestudies.org/1803/articles/brubaker_dym_fiesler
- FOUCAULT, Michel, 1997. *La volonté de savoir*. Paris : Gallimard. Histoire de la sexualité, Michel Foucault ; 1.
- NIEDERGANG, Pierre et PITERBRAUT-MERX, Tal, 2021. « Violence sexuelle ou "initiation" ? » *GLAD!. Revue sur le langage, le genre, les sexualités* [en ligne]. 15 juillet 2021. N° 10. [Consulté le 19 août 2021].
Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/glad/2734#quotation>
- PRECIADO, Paul B, 2021 [2009]. *Testo junkie: sexe, drogue et biopolitique*.
- SERANO, Julia, 2007. *Whipping Girl : A Transsexual Woman on Sexism and Scapegoating of Feminity*. New York : Seal Press.
- SHAW, Adrienne, 2014. *Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis : University of Minnesota Press.

Bibliographie

SHAW, Adrienne, 2016. Where Is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games. 2016. pp. 13.

Ludographie, sitographie et corpus auctorial

THORSON, Maddy, 2018. *Celeste*. Matt Makes Games.

SIMOGO, 2019. *Sayonara Wild Heart*. Annapurna Interactive.

THORSON, Maddy, 2020. Is Madeline Canonically Trans? *Medium* [en ligne]. 6 novembre 2020. [Consulté le 26 août 2021]. Disponible à l'adresse : <https://maddythorson.medium.com/is-madeline-canonically-trans-4277ece02e40>

@celeste_game, *Celeste* [compte Twitter]. Depuis décembre 2017. [consulté le 26 août 2021]. Disponible à l'adresse : https://twitter.com/celeste_game

r/egg_irl [Reddit], [depuis le 26 juillet 2017]. [en ligne]. [Consulté le 26 août 2021]. Disponible à l'adresse : https://www.reddit.com/r/egg_irl/

Table des figures

Figure 1: Meme internet sur la non-inclusivité du jeu vidéo.....	15
Figure 2: Tableau 1 (<i>Celeste Classic</i>).....	19
Figure 3: Tableau 1 (<i>Celeste</i>).....	20
Figure 4: Explicitation du <i>care</i> dans <i>Sayonara Wild Heart</i>	22
Figure 5: Occurrence de tutoriel dans le prologue de <i>Celeste</i>	25
Figure 6: Dispositif d'observation du niveau.....	27
Figure 7: Première occurrence de bloc ours.....	28
Figure 8: Exemple de mur friable dans <i>Zelda A Link To The Past</i> (Nintendo, 1992).....	29
Figure 9: Accès au mode assistance dans les menus.....	30
Figure 10: Indication du mode assistance.....	31
Figure 11: Paramètres de l'assistance.....	32
Figure 12: Exemple de mécanique de difficulté liée à la montagne : le vent dans le chapitre 4.....	33
Figure 13: Madeline poursuivie par son double.....	34
Figure 14: Message de chargement sur le compteur de morts.....	35
Figure 15: Autre exemple de message de chargement à propos des fraises.....	36
Figure 16: Comparatif des mémoriaux entre <i>Celeste</i> et <i>Celeste Classic</i>	39
Figure 17: Fonctionner "renommer" dans <i>Celeste</i>	44

Bibliographie

Figure 18: Meme internet corrélat culture trans et incel, Reddit.....	51
Figure 19: Meme internet illustrant les questionnement transidentitaire soulevés par <i>Celeste</i> , Reddit.....	53
Figure 20: Première apparition du double de Madeline au chapitre 2.....	55
Figure 21: Extrait du premier dialogue entre Madeline et son double.....	57
Figure 22: Extrait du premier dialogue entre Madeline et son double (bis).....	58
Figure 23: Course poursuite en Madeline et M. Oshiro (chapitre 3).....	59
Figure 24: La colère du double (chapitre 6).....	60
Figure 25: La résolution du conflit par la collaboration.....	61
Figure 26: Montage de deux publications du compte twitter @celeste_game...	62
Figure 27: Illustration conclusive.....	65

TABLE DES MATIÈRES

◆ Remerciements.....	4
◆ Avertissements.....	6
Utilisation de l'écriture inclusive.....	6
Informations sur les médias issus d'internet.....	7
◆ Tableau des termes inclusifs et équivalents.....	8
◆ Introduction.....	9
◆ I. La médiation par la difficulté.....	24
1. Le maintien de l'état de flow.....	25
2. Accès à la résilience et au dépassement personnel.....	32
3. L'imaginaire de la montagne.....	38
◆ II. La médiation par l'empathie et l'inclusivité.....	41
1. La question de l'avatar et de l'immersion.....	42
2. L'expérience trans-expressive de Maddy/Madeline.....	45
3. L'acceptation de soi et de ses troubles.....	54
◆ Conclusion générale.....	64
◆ Bibliographie.....	66