

**Saint  
Géraud  
Aurillac**

**Lycée et École de design,  
métiers d'art et communication**

**Lycée Saint-Géraud – Aurillac**

**Diplôme National des Métiers d'Art et du Design  
Mention Numérique – Images Numériques et Narration**

**L'interaction entre narration et joueur  
façonne-t-elle des émotions dans le jeu vidéo ?**

Auxence Chicottot

Tuteur : Florian Alves  
Session 2025-2026

## Sommaire

<b>Abstract</b>	<b>3</b>
<b>Glossaire</b>	<b>4</b>
<b>Introduction</b>	<b>5</b>
<b>La narration</b>	<b>5</b>
<b>Les joueurs</b>	<b>6</b>
<b>Les émotions</b>	<b>7</b>
<b>Conclusion</b>	<b>8</b>
<b>Bibliographie</b>	<b>9</b>
<b>Annexes</b>	<b>12</b>

## **Abstract**

### **Does the interaction between narrative and player shape emotions in video games?**

The aim of this dissertation is to analyze the impact of a narrative structure in a video game on a player's emotional engagement. Video game storytelling professionals always strive to create emotions within games, so I seek to determine whether the way the player and narrative are presented is emotional engagement. My research has allowed me to highlight the importance of choosing the narrative structure and taking into account the typology of the player in order to create a video game experience adapted to the emotions we wish to convey and how these will be received. In this dissertation, I will analyze and examine the narrative structures, the players and their ways of understanding the games, and the emotions that the game designers intended to convey. I will also explore the definition of emotion in a game.

Keyword :

emotionnal engagement, interaction, narration, narrative design, narrative structure, player, scenario, video game

# Glossaire

## **Cosmos**

Le cosmos est le monde dans lequel se déroule le jeu, avec ses particularités, ses règles et son passé.

## **Gameplay**

L'ensemble des actions que les joueurs peuvent réaliser dans un jeu vidéo. Il s'agit de l'interaction principale entre le joueur et le jeu.

## **Immersion**

Plonger totalement vos sens et émotions, vous faisant sentir comme si vous faisiez partie du monde du jeu.

## **Narration environnemental**

La narration environnementale est une forme de récit qui transmet des informations narratives à travers l'environnement (décors, objets, mise en scène), sans passer par un narrateur direct. Le spectateur ou le joueur comprend l'histoire en observant et en interprétant les éléments de l'espace qu'il explore.

## **PNJ**

Acronyme de : Personnage Non Joueur, un personnage du jeu dont on ne peut prendre le contrôle.

## **Jump scares**

principe qui recourt à un changement brutal intégré dans une image, une vidéo ou une application pour effrayer brutalement le spectateur ou l'utilisateur.

## **Typologie des joueurs**

La typologie de Bartle est une classification des joueurs de jeux vidéo en fonction des objectifs qu'ils visent dans une expérience de jeu. Ce modèle distingue quatre types de joueurs : l'Accomplisseur, l'Explorateur, le Socialisateur et le Tueur.

## **Schéma narratif**

Désigne la structure générale qui organise le déroulement du récit et des événements du jeu. Il définit les grandes étapes de l'histoire, tout en intégrant la spécificité du médium vidéoludique : l'interactivité du joueur, ses choix, ses actions et son implication dans la progression narrative.

## Introduction

L'être humain crée et utilise divers moyens pour raconter des histoires et transmettre des émotions. Le jeu vidéo s'inscrit dans cette continuité, mais s'en distingue par des formes de narration propres, liées à ses schémas narratifs ainsi qu'à la nature interactive et immersive de son support.

Si la narration et son pouvoir émotionnel ont déjà été largement étudiés dans d'autres médias, notamment le cinéma, le jeu vidéo, en tant que média hybride, propose une expérience singulière en plaçant le joueur au cœur du dispositif narratif. Celui-ci n'est plus seulement spectateur d'un récit, mais acteur de son déroulement, capable d'influencer son rythme, sa progression et parfois son sens.

Cette spécificité amène à s'interroger sur la place de l'interaction dans la construction de l'expérience émotionnelle et donc si, l'interaction entre narration et joueur façonne-t-elle des émotions dans le jeu vidéo ?

## La narration

La compréhension de l'expérience vidéoludique passe d'abord par l'analyse des formes narratives propres au jeu vidéo. Ces expériences, peuvent être regroupées en quatre grands modèles de schémas narratifs, qui structurent l'histoire et la progression du joueur.

Tout d'abord, on trouve les jeux où l'histoire et la narration passent au second plan, au profit du gameplay. On considère cette catégorie comme des jeux à contenu narratif faible.

Il existe aussi des jeux où l'histoire est faible ou inexistante, et où l'histoire apparaît à travers les actions du joueur et les réactions du système. On appelle ce type un jeu à contenu évolutif.

Enfin, il reste une dernière catégorie : les jeux à récit complet. Elle se divise en deux sous-types. Le premier est la narration linéaire, où le joueur suit un chemin fixe et fait avancer une histoire sans s'écarter de ce qui est prévu. On appelle cette configuration « fermée ».

Pour cette deuxième forme, la narration est non linéaire : elle permet au joueur d'avancer à son rythme, de choisir l'ordre dans lequel il accomplit les objectifs, et même de passer à côté de certaines parties de l'histoire. On nomme cette configuration « Ouverte ».

Les schémas narratifs permettent de classer la manière dont l'histoire est présentée, mais ils ne sont pas le seul moyen de raconter. Le texte, le son, la musique et l'ensemble de l'environnement graphique, que l'on appelle le cosmos, se complètent pour créer une surcouche narrative et donner naissance à un univers riche. Ces schémas narratifs n'auraient pourtant aucun impact sans la manière dont ils sont mis en scène.

Raphaël Baroni rappelle dans *Arts et émotion* que « Les rapports entre narration et émotion sont très nombreux. »

Dans le jeu vidéo, ces éléments narratifs sont conçus par les narrative designers, dont le rôle est de construire une histoire cohérente et immersive. En articulant intrigue, personnages, décors, obstacles, musique et son, ils orchestrent des émotions précises et rythment l'expérience du joueur.

Une grande partie de ce travail passe notamment par la narration environnementale, qui utilise l'espace, l'ambiance et les interactions pour transmettre un récit sans recours à un texte ou à des dialogues explicites. Par la seule disposition des éléments, le jeu parvient à guider le joueur, à susciter des émotions et à enrichir l'univers.

Dans *Hollow Knight*, lors de l'exploration des Abysses. Alors que l'on explore calmement, l'apparition soudain d'une silhouette semblable à la nôtre crée une première surprise mêlée de curiosité. En la suivant, on se retrouve progressivement enfermé dans une pièce sombre où l'ambiance devient oppressante, jusqu'à la révélation inattendue de Nosk.

Cette scène, entièrement construite par la mise en scène et l'environnement, provoque une montée d'émotions : étonnement, inquiétude, puis tension face à un combat imprévu, pouvant même mener à la frustration en cas de défaite.

## Les joueurs

Cette mise en scène ne prend tout son sens que grâce à un autre élément essentiel : l'action du joueur. Si un jeu semble pouvoir se suffire à lui-même en matière d'émotions et de narration, il n'existe pourtant réellement qu'à travers l'action du joueur.

Contrairement aux œuvres cinématographiques où le spectateur reste passif, le jeu vidéo repose sur un interlocuteur qui est avant tout un acteur.

C'est particulièrement visible dans les jeux à choix multiples. Le joueur ne reçoit pas seulement une histoire, il la co-crée. *The Longing* en est un bon exemple. Certes, on pourrait se contenter d'attendre les 400 jours sans intervenir. Mais le jeu encourage subtilement le joueur à explorer, à s'approprier les lieux et à enrichir l'environnement du personnage.

Décorer sa grotte avec des tableaux, collectionner des livres, jouer d'un instrument ou aménager un coin confortable ne sont pas de simples fioritures.

Ces actions procurent une satisfaction personnelle, mais elles ont aussi un effet concret sur le gameplay, car elles permettent littéralement de faire s'écouler le temps plus vite. Le joueur n'embellit pas seulement son espace : il modifie la manière dont l'histoire se déploie.

Dans ces conditions, la narration ne se contente pas de se dérouler devant le joueur, elle se construit autour de lui, au rythme de ses choix et de ses envies. Le récit devient alors profondément singulier, car chaque geste, même minime, modifie sa perception du monde, son rapport au personnage et la progression de l'histoire. Le joueur occupe ainsi une position centrale, même si le cadre narratif semble fixé, ses actions peuvent en transformer le sens, la temporalité ou l'émotion, faisant de son intervention un élément indispensable à l'existence même du récit.

Pourtant, être au cœur du récit ne signifie pas toujours être au centre de l'attention. Certains jeux donnent l'impression d'un monde qui continuera d'exister avec ou sans nous. Le joueur devient alors un élément parmi d'autres du système narratif, cette humilité de la place qu'il occupe qui renforce parfois son immersion.

L'action du joueur ne suffit pas à expliquer à elle seule la diversité des émotions ressenties. Les jeux à visée narrative cherchent en grande partie à transmettre des émotions, soigneusement orchestrées par leurs créateurs.

Pourtant, ces émotions ne sont pas toujours perçues de la même manière par les joueurs, et cela tient à de nombreux facteurs. La typologie des joueurs établie par Bartle distingue quatre profils, les Accomplisseurs, les Explorateurs, les Tueurs et les Socialisateurs<sup>1</sup>, qui n'abordent pas les jeux de la même façon.

Leur manière de jouer influence fortement les émotions qu'ils ressentent ainsi que leur capacité à s'immerger dans l'expérience, et souvent, à travers leur propre personnage.

Cependant, la réception émotionnelle ne dépend pas uniquement du type de joueur : le type de jeu joue également un rôle déterminant. Un Explorateur ne vivra pas du tout la même expérience dans un jeu de tir comme *Doom* que dans un jeu profondément narratif ou émotionnel, par exemple un survival horror tel que *The Last of Us*.

Son immersion et les émotions ressenties varient donc largement selon le cadre ludique autant que selon son profil.

---

<sup>1</sup> Les typologie de joueur, voir annexe 1

À cela s'ajoute un autre phénomène : les joueurs expérimentés, qui ont accumulé de nombreuses heures de jeu et connaissent bien les codes, développent souvent une forme d'anticipation narrative. Habités aux structures scénaristiques classiques, aux mécaniques récurrentes ou aux schémas de mise en scène, ils peuvent deviner une intrigue, repérer un rebondissement à l'avance etc. Cette capacité à prédire ce qui va arriver peut atténuer voire supprimer l'impact émotionnel prévu par les designers.

Sur la saga des jeux *Assassin's Creed*, on retrouve des formes narratives identiques sur tous les jeux ce qui amène souvent à se détacher complètement de l'histoire dûe à son aspect trop prévisible et déjà vue.

## Les émotions

L'immersion, au cœur de ces différences de perception, permet alors de mieux comprendre ce lien entre narration et émotion. Yann Le Roux explique dans *Fantasmes et réalités du virtuel* : « Lorsque le phénomène d'immersion se produit, le joueur baigne dans l'espace de jeu. Pour le dire autrement, sa réalité se réduit à la réalité du jeu<sup>2</sup>. »

L'empathie ressentie par un joueur peut naître de nombreuses manières. Dans les jeux à récit complet et fermé, le joueur est plongé dans un univers narratif fort. Leur structure linéaire permet aux narrative designers de concentrer l'attention sur l'histoire, les rebondissements et le rythme émotionnel. Les sens du joueur sont constamment sollicités et guidés, ce qui facilite une immersion profonde. Grâce à cette immersion, l'implication émotionnelle devient beaucoup plus forte. Des œuvres, comme *Inside* ou *Little Nightmares*, proposent une approche minimaliste mais tout aussi efficace. Ces jeux à défilement en 2D, utilisant habilement l'horizontalité et la verticalité, reposent sur des énigmes simples et une progression silencieuse dans un monde mystérieux.

L'histoire s'y dévoile progressivement à travers l'atmosphère et l'environnement. Une recette minimaliste mais extrêmement efficace pour ce format narratif.

Dans un registre différent, celui de l'horreur, des titres comme *Alien : Isolation* montrent à quel point les émotions peuvent devenir immédiates : peur, stress, angoisse.

Le genre horrifique se prête particulièrement bien à l'émotion, quel que soit le schéma narratif, car il repose sur des mécanismes universels : la menace, l'incertitude, la vulnérabilité, le sursaut ou l'attente. Ces éléments peuvent s'intégrer aussi bien dans une histoire linéaire que dans un récit ouvert ou environnemental. Dans le registre horrifique, même une simple exploration peut devenir une source d'émotion intense.

Mais ce genre a ses limites : trop de jump scares rendent la peur prévisible, et une tension continue finit par lasser ou pousser le joueur à se détacher.

La gestion du rythme devient alors essentielle. Un jeu constamment tendu épuise, tandis qu'un jeu trop calme désamorce l'angoisse. Alternier répit et pression permet de maintenir l'attention sans saturer le joueur. Ces contrastes renforcent l'impact des moments clés, tandis qu'un rythme mal maîtrisé dilue l'émotion et affaiblit l'immersion.

Cette question de l'équilibre narratif se pose également dans les jeux qui s'appuient sur la liberté du joueur. De nombreux jeux comme *No, I'm Not a Human*, *Nier Automata* proposent des récits ouverts, offrant au joueur une liberté plus ou moins grande dans la manière d'avancer : choix du chemin, décisions morales, orientation de l'intrigue, ou encore gestion des relations avec les personnages. Dans *Baldur's Gate 3* par exemple, chaque décision a des conséquences visibles sur la progression du scénario, au point que deux joueurs ne vivront jamais la même aventure.

Ces jeux reposent également sur une part d'aléatoire, ce qui peut rendre certains choix plus risqués ou inattendus, renforçant ainsi la tension narrative.

---

<sup>2</sup> Yann Le Roux *Fantasmes et réalités du virtuel*, voir annexe 2

Derrière cette liberté apparente se cache une véritable palette de choix soigneusement construite par les game designers<sup>3</sup>. Ceux-ci anticipent les chemins possibles, leurs retombées et les émotions qu'ils souhaitent provoquer.

Ils créent des embranchements narratifs, des réactions de PNJ, des dialogues alternatifs et même des dénouements spécifiques, afin que chaque action du joueur prenne sens dans l'histoire.

Ce type de narration renforce aussi l'identification au personnage.

Le joueur se projette davantage dans son avatar, puisqu'il en façonne la personnalité, les alliances, les réactions et le parcours moral. L'histoire n'est plus seulement racontée au joueur, elle est racontée par lui, à travers ses décisions.

De telles structures exigent par ailleurs un travail considérable de la part des narrative designers. Ils doivent anticiper une multitude de choix possibles tout en maintenant une ligne directrice claire afin que l'ensemble du récit conserve sa cohérence. Leur défi consiste à offrir une grande liberté sans jamais briser l'immersion, en veillant à ce que chaque embranchement, même secondaire, s'inscrive harmonieusement dans l'univers du jeu et dans l'expérience qu'ils souhaitent construire.

Au-delà des récits ouverts, un autre phénomène éclaire encore la relation entre joueur et émotion, les émotions imprévues. Si les émotions procurées par le scénario, la musique, les dialogues, le style du jeu sont habituellement générées par les designers, il arrive parfois que ce ne soit pas le cas, on dit qu'il s'agit d'émotions imprévues.

C'est un phénomène que l'on peut retrouver souvent dans les jeux à schéma narratif évolutif, bien qu'il soit présent dans tous les jeux et schéma narratif. Le but ici est que nous allons ressentir une émotion non guidée suite à un événement inattendu et pas du tout obligatoire, par exemple dans la saga *Far Cry*, quand un ours décide de sortir soudainement de la forêt et décide de nous courir après. Les émotions imprévues et événements aléatoires ne sont pas toujours prévues par le jeu comme les bugs, ils n'arriveront pas souvent et pas non plus à un moment précis, ce qui provoque une expérience unique aux joueurs.

Certains joueurs essaient même de reconstruire cet événement, vu, entendu, ou déjà vécu, ils tentent de chasser un événement imprévu, ce qui leur procure un sentiment de satisfaction lorsqu'ils y arrivent.

## Conclusion

La relation entre narration, interaction et émotion dans le jeu vidéo ne se laisse pas réduire à une simple logique de cause à effet. Elle se déploie dans un équilibre fragile entre intentions des créateurs et appropriation par le joueur, où ni le récit ni l'action ne peuvent, à eux seuls, revendiquer la maîtrise de l'expérience émotionnelle.

Le jeu vidéo se distingue alors moins par sa capacité à produire des émotions précises que par celle de créer des conditions favorables à leur émergence, parfois maîtrisées, parfois imprévisibles. Cette singularité invite à dépasser une vision strictement narrative ou ludique du médium pour envisager le jeu comme un terrain d'expérimentation émotionnelle en constante évolution, ouvrant un champ de réflexion encore largement inexploré.

---

<sup>3</sup> Palette de choix Baldur's Gate 3, voir annexe 3



# Bibliographie

## Article de revue

BARONI, Raphaël, LIVET, Pierre, LE SCANFF, Yvon et BOYER-WEINMANN, Martine, 2016. N. In : BERNARD, Mathilde, GEFEN, Alexandre et TALON-HUGON, Carole, Arts et émotions. Paris : Armand Colin. Hors collection, p.267-287. [Consulté le 16 décembre 2025] DOI : 10.3917/arco.berna.2016.01.0267. Disponible à l'adresse : <https://shs.cairn.info/arts-et-emotions--9782200294823-page-267?lang=fr>.

LEROUX, Yann, 2012. Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo. Adolescence, 2012/1 T. 30 n°1, p.107-118. [Consulté le 16 décembre 2025] DOI : 10.3917/ado.079.0107. Disponible à l'adresse : <https://shs.cairn.info/revue-adolescence-2012-1-page-107?lang=fr>.

TRICLOT, Mathieu, 2024. Game et play. In : BROUGÈRE, Gilles et SAVIGNAC, Emmanuelle, Dictionnaire des sciences du jeu. Toulouse : érès. Questions de société, p.164-169. [Consulté le 16 décembre 2025] DOI : 10.3917/eres.broug.2024.01.0166. Disponible à l'adresse : <https://shs.cairn.info/dictionnaire-des-sciences-du-jeu--9782749280196-page-164?lang=fr>.

TRICLOT, Mathieu, 2024. Immersion. In : BROUGÈRE, Gilles et SAVIGNAC, Emmanuelle, Dictionnaire des sciences du jeu. Toulouse : érès. Questions de société, p.195-201. [Consulté le 16 décembre 2025] DOI : 10.3917/eres.broug.2024.01.0197. Disponible à l'adresse : <https://shs.cairn.info/dictionnaire-des-sciences-du-jeu--9782749280196-page-195?lang=fr>.

## Mémoire

ROCH, Marine "Narration et interaction dans le jeu vidéo : pour une analyse de la construction du discours vidéoludique et de ses effets au sein des jeux vidéo d'aventure présentés comme narratifs" [en ligne]. Mémoire. Information et communication. Neuilly-sur-Seine : École des hautes études en sciences de l'information et de la communication – Sorbonne Université, 2022. [15 décembre 2025]. p. 160., Disponible à l'adresse : [https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04023412/file/ROCH%20Marine\\_DUMAS.pdf](https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04023412/file/ROCH%20Marine_DUMAS.pdf).

## Podcast

BLANCHET, Alexis. Philosophie des jeux vidéo. Épisode 4/4 : L'histoire dont vous êtes le héros. Radio France, 21 septembre 2017. 55 min 32 sec.

MEGDOUL Mohamed et RENARD Sébastien. Jeux vidéos : les nouveaux continents narratifs. Radio France, 17 décembre 2022. 18 min 58 sec.

## Vidéo

BiTS - Magazine presque culture - ARTE. Narrative design, allier jouabilité et récit. BiTS #178 [en ligne]. 06/06/2018 [Consulté le 15 décembre 2025]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=afu9bpvWJ1o>.

Game One. Grand Angle - Les émotions dans les jeux vidéo [en ligne]. 15/05/2018 [Consulté le 15 décembre 2025]. Disponible à l'adresse : [https://www.youtube.com/watch?v=mKZyj\\_UjEYI](https://www.youtube.com/watch?v=mKZyj_UjEYI).

gTV France. TALK #24 LA NARRATION DANS LES JEUX VIDÉO w/ Benjamin Diebling, les frères Le Breton [en ligne]. 09/12/2021 [Consulté le 15/12/2025]. Disponible à l'adresse : [https://www.youtube.com/watch?v=KX\\_ISi0EZHg](https://www.youtube.com/watch?v=KX_ISi0EZHg).

Light Chronicle's. La narration environnementale dans les jeux vidéo [en ligne]. 21/07/2024 [Consulté le 15 décembre 2025]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=h2WP6zw8j0U>.

Olbius | L'olibrius du jeu vidéo. LA TRIBUNE | Pourquoi la narration dans le jeu vidéo est-elle unique ? [en ligne] 16/04/2016 [Consulté le 15 décembre 2025]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=Q2xEZ03x1Wc>.

## Ressource internet

AHMETI, Elda. Jeu vidéo : les joueurs face à leurs émotions. numérique investigation. 2019. [Consulté le 16 décembre 2025]. Disponible à l'adresse : <https://www.numerique-investigation.org/un-jeu-video-emotions/2469>.

BROU, William. Apprendre avec le jeu numérique. Académie de Clermont-Ferrand [en ligne]. 2025. [Consulté le 16 décembre 2025]. Disponible à l'adresse : <https://mediascol.ac-clermont.fr/apprendre-avec-le-jeu-numerique/2025/01/30/le-narrative-design-2>.

CHLOE, Justine. Entre littérature et cinéma, comment le jeu vidéo a su imposer sa narration ? jeuxvideo.com. 2020. [Consulté le 16 décembre 2025]. Disponible à l'adresse : <https://www.jeuxvideo.com/news/1167980/entre-litterature-et-cinema-comment-le-jeu-video-a-su-imposer-sa-narration.htm>.

JOICHIRO. La narration dans le jeu vidéo. GAME'HER. [en ligne]. 2018. [Consulté le 16 décembre 2025]. Disponible à l'adresse : <https://gameher.fr/blog/la-narration-dans-le-jeu-video>.

MAURICE, Cyrielle. Le jeu vidéo est-il vraiment meilleur sans narration ? numerama. 2017. [Consulté le 16 décembre 2025]. Disponible à l'adresse : [https://www.numerama.com/pop-culture/255212-le-jeu-video-est-il-vraiment-meilleur-sans-narration.html?utm\\_source](https://www.numerama.com/pop-culture/255212-le-jeu-video-est-il-vraiment-meilleur-sans-narration.html?utm_source).

OLECH, Julia. Plongée dans les pixels : l'irrésistible attrait des techniques d'engagement des jeux vidéo. Cyberghost VPN. 2024. [Consulté le 16 décembre 2025]. Disponible à l'adresse : <https://www.cyberghostvpn.com/fr/privacyhub/gaming-engagement>.

STUDIO M. L'art de l'immersion : Comment les jeux vidéo transportent les joueurs dans le monde imaginaires ? STUDIO M. 2025. [Consulté le 16 décembre 2025]. Disponible à l'adresse : <https://www.studio-m.fr/actualite-beziers/lart-de-limmersion-comment-les-jeux-video-transportent-les-joueurs-dans-le-monde-imaginaires#:~:text=Qu'est-ce%20que%20l'expérience%20immersive%20auprès%20du%20joueur>.

YNOV. Devenir Narrative Designer. YNOV. 2025. [Consulté le 16 décembre 2025]. Disponible à l'adresse : <https://www.ynov.com/metiers/narrative-designer#:~:text=Le%20Narrative%20designer%2C%20ou%20scénariste,et%20du%20processus%20de%20développement>.

ZONZON. Typologie de Bartle. Wikipédia. 2023. [Consulté le 16 décembre 2025]. Disponible à l'adresse : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Typologie\\_de\\_Bartle](https://fr.wikipedia.org/wiki/Typologie_de_Bartle).

## Jeux vidéo

Crytek, Ubisoft Montréal (depuis 2005), *Far cry (licence)*, Ubisoft, 2004 - 2021

id Software, *Doom (licence)*, id Software, GT Interactive, Activision, 1993 - 2025

Larian Studio, *Baldur's Gate 3*, Larian Studio, 2023

Naughty Dog, Iron Galaxy Studios, Nixxes Software, *The last of Us (licence)*, Sony Computer Entertainment, 2013 - 2024

Platinum games, *Nier Automata*, Square Enix, 2017

Playdead, *Inside*, Playdead, 2016

Studio Seufz, *The longing*, Application Systems Heidelberg, 2019

Tarsier Studios, Supermassive Games (depuis 2025), *Little Nightmare (licence)*, Bandai Namco Entertainment, 2017 - 2025

Team Cherry, *Hollow knight*, Team Cherry, 2017

Trioskaz, *No I'm Not a Human*, Critical Reflex, INPLERON LTD, 2025

## **Annexes 1 : Les typologies des joueurs**

### **Les Accomplisseurs**

Ces joueurs préfèrent gagner des «points», des niveaux, de l'équipement et d'autres mesures concrètes de réussite dans un jeu. Ils se donneront beaucoup de mal pour obtenir des récompenses qui ne sont qu'esthétiques. Les jeux qui peuvent être terminés d'une manière ou d'une autre attirent le style de jeu d'un Accomplisseur en lui donnant quelque chose à accomplir : c'est le cas des jeux qui offrent un taux de complétion à 100 %.

### **Les Explorateurs**

Les explorateurs sont des joueurs qui préfèrent découvrir des zones et s'immerger dans l'univers du jeu. Ils sont souvent gênés par les missions limitées dans le temps, qui ne leur permettent pas de progresser à leur rythme. Ils aiment trouver des glitch ou des easter-egg.

### **Les Socialisateurs**

Ces joueurs choisissent de jouer pour l'aspect social, plutôt que pour le jeu lui-même. C'est en interagissant avec d'autres joueurs, et parfois avec des personnages contrôlés par l'ordinateur et dotés d'une personnalité, qu'ils tirent le plus de plaisir d'un jeu. Le jeu n'est qu'un outil qu'ils utilisent pour rencontrer d'autres personnes dans le jeu ou en dehors.

### **Les Tueurs**

Les tueurs sont, plus que d'autres types de joueurs, motivés par l'optimisation et l'élimination des autres. Ils veulent atteindre la première place sur le tableau des meilleurs scores ou battre le record de temps d'un autre speedrunner.

ZONZON. Typologie de Bartle. Wikipédia. 2023. [Consulté le 16 décembre 2025]. Disponible à l'adresse : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Typologie\\_de\\_Bartle](https://fr.wikipedia.org/wiki/Typologie_de_Bartle).

## **Annexes 2 : Yann Le Roux *Fantasmes et réalités du virtuel***

### **L'immersion vidéo ludique – éléments métapsychologiques**

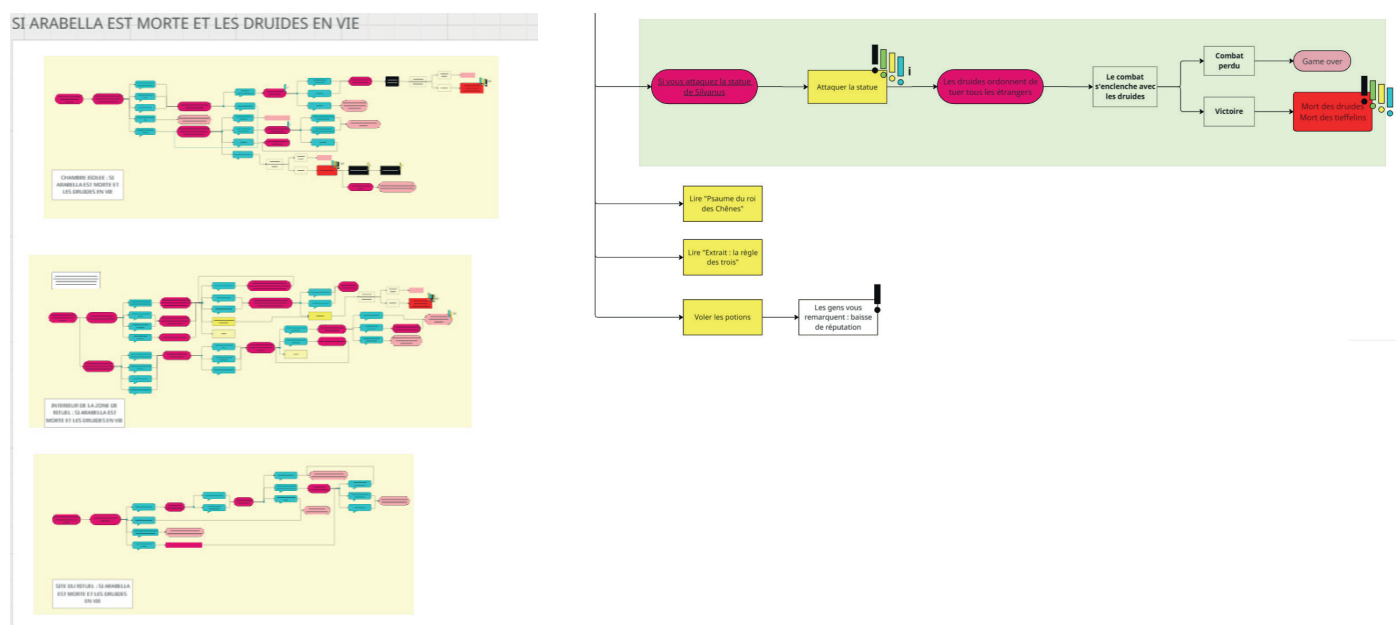
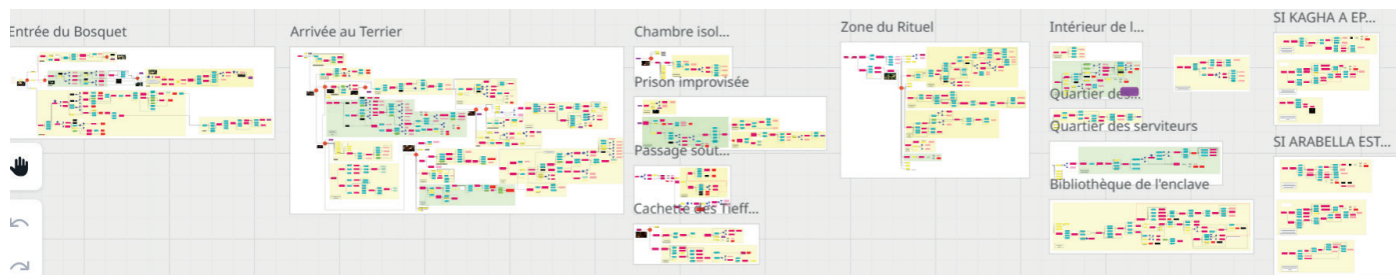
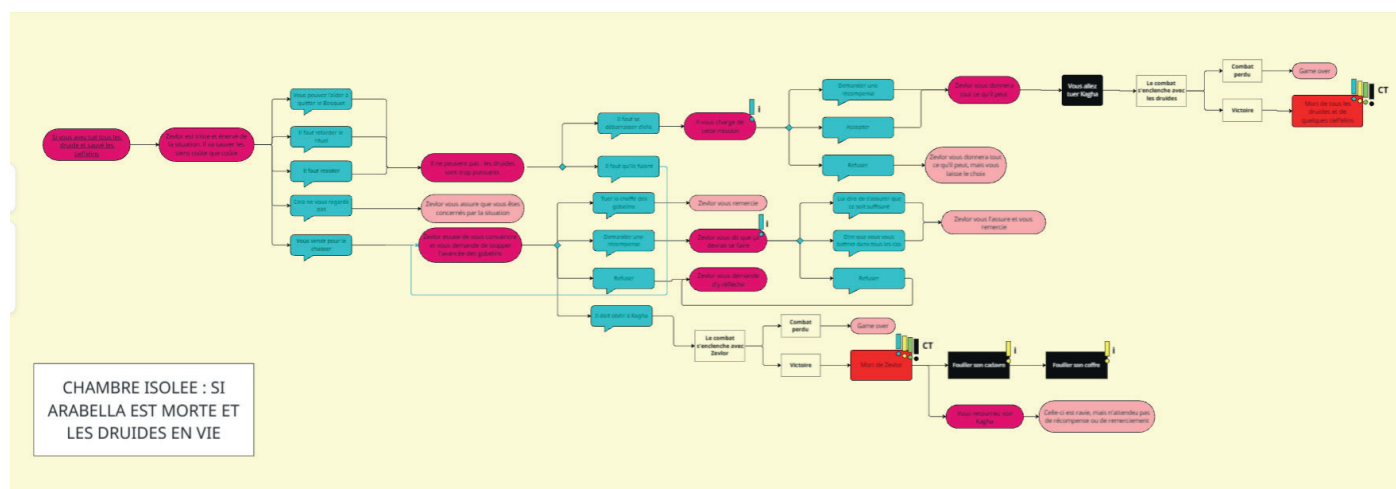
Lorsque le phénomène d'immersion se produit, le joueur baigne dans l'espace de jeu. Pour le dire autrement, sa réalité se réduit à la réalité du jeu. Pour rendre compte de ce phénomène, les joueurs utilisent des représentations qui renvoient à l'exploration d'un autre monde ou du remplacement de la réalité par une autre réalité : ils sont « dedans », « dans le jeu » ou alors « c'est comme s'ils y étaient ». Cet état n'est pas atteint du fait d'une simple saturation des sens comme le pensaient D. Arsenault et M. Picard. La participation du joueur est totale : elle est perceptive, émotionnelle et motrice. Être dans cet état coupe de toute autre réalité : le temps n'a pas la même consistance, l'environnement se réduit à l'environnement du jeu et les investissements au seul investissement de la situation ludique.

Il ne suffit pas d'être bombardé d'images et de sons pour s'immerger dans un jeu vidéo. Le joueur participe activement à l'immersion vidéo ludique. Cette participation implique la vie inconsciente du joueur dont nous allons explorer maintenant quelques aspects : la régression, la négation et l'objet attracteur.

LEROUX, Yann, 2012. Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo. *Adolescence*, 2012/1 T. 30 n°1, p.107-118. [Consulté le 16 décembre 2025] DOI : 10.3917/ado.079.0107. Disponible à l'adresse : <https://shs.cairn.info/revue-adolescence-2012-1-page-107?lang=fr>.

## Annexes 3 : Palette de choix Baldur's Gate 3 (Acte 1, zone bosquet des druides)

C'est images présente la palette de choix que propose la zone bosquet des druides de Baldur's Gate 3, il s'agit d'une des nombreuses zones importantes d'histoire. Bien que survolé rapidement sur les images on peut tout de même apercevoir une multitude d'embranchement auquel ont dû faire face les game designers pour répondre à toutes les possibilités qu'offre le jeu.



Pour une meilleure lisibilité des images, vous pouvez vous rendre au lien où les images ont été récupérées : [https://miro.com/app/board/uXjvKugX9nk=](https://miro.com/app/board/uXjvKugX9nk=/)