



Volume 9, Numéro 1

Le jeu en temps de pandémie : remède ou échappatoire ?

Septembre 2023

145-168

**Concevoir un témoignage vidéoludique en temps de pandémie :
le développement de *Quatre apparts et un confinement***

Sarah Jones

Université de Lausanne

Yannick Rochat

Université de Lausanne

Paul Ronga

Tamedia

Résumé : Publié sur le site internet d'un journal généraliste suisse, le jeu vidéo *Quatre apparts et un confinement* (2020) met en scène les quotidiens de quatre personnages inspirés de faits vécus lors du semi-confinement instauré en Suisse, au printemps 2020, en raison de la pandémie de COVID-19. En utilisant les concepts de « jeu d'actualité documentaire », de « réalité opérationnelle » et de « réalisme social », cet article explique la démarche créative derrière le développement de ce jeu vidéo qui, à l'aide de choix de dialogue, de mises en scène et de mini-jeux, rend compte des expériences vécues par des personnes aux différents profils sociodémographiques en temps de pandémie, en s'intéressant aux impacts psychologiques de cette situation sur ces dernières.

Abstract in English at the end of the text.

Mots-clés : jeu d'actualité, jeu documentaire, pandémie, COVID-19, réalisme social, recherche-création

Né d'une initiative du média suisse *Le Temps* et de l'*Initiative pour l'innovation dans les médias*¹ (IMI), le jeu vidéo *Quatre apparts et un confinement (QAUC)* (2020) met en scène le quotidien de quatre personnages durant le semi-confinement² du printemps 2020 instauré en Suisse en raison de la pandémie de COVID-19. Le public visé était le lectorat du journal généraliste suisse *Le Temps*.³ Cinq personnes furent mandatées pour réaliser ce projet, soit Andrew Dobis, Mathias Hängärtner, Saara Jones, Yannick Rochat et Paul Ronga. Trois d'entre elles sont les auteur·rice·s de cet article.

En créant ce jeu vidéo, nous souhaitions participer à un effort collectif d'accompagnement et de soutien à la population durant la pandémie, en offrant différents regards sur la vie en confinement. Alors que la majorité des jeux sur le thème des pandémies s'intéressent aux aspects scientifiques et biologiques de la transmission des virus au sein de la population mondiale, nous voulions explorer les impacts psychologiques de la pandémie de COVID-19. De la pré-production à la réalisation, le développement du jeu *QAUC* fut l'occasion d'explorer les possibilités offertes par le jeu vidéo pour représenter et raconter les différentes manières dont la situation pandémique affectait les gens. Nous nous sommes entre autres demandé·e·s quels choix de design effectuer pour documenter des faits vécus et inciter les joueur·se·s à se glisser dans la peau des personnages.

L'objectif de cet article est d'offrir un témoignage sur la réalisation d'un tel jeu vidéo en contexte de pandémie. Il s'agit d'exposer nos motivations à faire le jeu, les moyens que nous avons déployés pour que le jeu suscite l'empathie envers différentes réalités vécues durant la pandémie et nos questionnements, notamment ceux concernant la représentation adéquate de ces réalités. Pour situer notre travail au sein de la production existante, nous recourons entre autres aux notions de « jeu d'actualité » (Bogost *et al.*, 2010) et de « réalisme social » appliqué aux jeux vidéo (Galloway, 2006). Après avoir discuté de certains jeux produits dans des contextes journalistiques ou pandémiques, y compris celui de la COVID-19, et avoir positionné *QAUC* par rapport à ceux-

¹ Un consortium public-privé dont la mission est de « stimuler l'innovation dans le secteur des médias à travers les technologies de l'information et en relation avec les sciences humaines et sociales ». Pour plus d'informations, voir : <https://www.media-initiative.ch/about-us/> (dernière consultation le 25 juin 2023).

² La Suisse n'a pas connu un confinement strict tel qu'en France ou au Québec. Les regroupements de cinq personnes ou moins sont restés autorisés (Schaer, 2020; Touré et Scuderi, 2022).

³ Pour plus d'informations sur le profil de ce lectorat, voir le site internet : <https://www.ringier-advertising.ch/fr/portfolio/print/le-temps/> (dernière consultation le 25 juin 2023).

ci, nous décrivons le jeu et son processus de développement, brossons le portrait de la situation épidémique en Suisse au printemps 2020 et expliquons les raisons qui nous ont poussé·e·s à faire certains choix de design narratif et ludique. Nous terminons en discutant des commentaires reçus à propos des versions préliminaires du jeu et de sa version finale, en mettant en évidence le processus itératif qui guida son développement.

Les jeux d'actualité

QAUC s'inscrit dans la catégorie des jeux d'actualité (*newsgames*), définis comme des « œuvres conçues à l'intersection des jeux vidéo et du journalisme » (notre trad., Bogost *et al.*, 2010, p. 6). Ces jeux vidéo sont pensés comme un « média d'information » (Mauco, 2011, p. 84) et « contiennent un récit que les utilisateurs et utilisatrices doivent explorer » (notre trad., Ferrer Conill, 2018, p. 27). Il s'agit autant de « jeux traitant d'actualité, même non produits ou diffusés par des plateformes journalistiques, que [de] productions plus ou moins intégrées dans et par les entreprises de presse en ligne » (Mauco, 2011, p. 85).

Dans leur ouvrage consacré aux jeux d'actualité, Ian Bogost, Simon Ferrari et Bobby Schweizer divisent ce genre vidéoludique en quatre sous-catégories : les événements courants (*current events*), qui décrivent des jeux vidéo produits rapidement et couvrant l'actualité immédiate (l'équivalent vidéoludique d'un éditorial ou d'un dessin de presse) ; les infographies (*infographics*), qui invitent à explorer des données statistiques ; les puzzles, qui prennent la forme de mots croisés ou de jeux questionnaires en rapport avec l'actualité ; et les documentaires (*documentaries*), qui « traitent d'événements historiques et d'actualité [...] d'une manière similaire à la photographie documentaire, au cinéma et au reportage d'investigation » (notre trad., 2010, p. 6-8). *QAUC* s'inscrit dans la sous-catégorie des jeux d'actualité documentaires. Selon Olivier Mauco, ces derniers « sortent de la temporalité de l'agenda médiatique et politique » et « simule[nt] le travail d'enquête » (2011, p. 90-91).

Bogost et ses collègues répartissent les jeux d'actualité documentaires en trois sous-catégories : ceux à « réalité spatiale » (*spatial reality*) permettent de « naviguer » dans l'environnement où un événement a réellement eu lieu ; ceux à « réalité opérationnelle » (*operational reality*) « recréent les événements eux-mêmes » et ceux à « réalité procédurale » (*procedural reality*) explorent une

situation à travers la manipulation et la compréhension des dynamiques qui la sous-tendent (notre trad., 2010, p. 64). En présentant aux joueur·se·s des faits et des anecdotes vécus pendant le semi-confinement, sans parti pris, *QAUC* s'inscrit dans une démarche de jeu d'actualité documentaire à réalité opérationnelle, c'est-à-dire « qui permet aux joueur·se·s de rejouer [*enact*] des évènements spécifiques, plutôt que de les explorer au hasard » et « [d'éviter] les accusations de partialité ou de fiction » (notre trad., Bogost *et al.*, 2010, p. 66). En effet, avec sa trame linéaire, *QAUC* propose une reconstruction des quotidiens de personnes aux profils différents durant le semi-confinement, sans réelle navigation dans l'espace diégétique (réalité spatiale) ni mécaniques permettant d'agir sur une simulation de la pandémie (réalité procédurale).

Pour expliquer pourquoi et comment certains jeux peuvent être qualifiés de jeux d'actualité documentaires, Raessens (2006, p. 222) s'appuie sur la catégorisation des documentaires de Renov basée sur quatre objectifs : « 1. enregistrer, révéler, ou préserver ; 2. persuader ou promouvoir ; 3. analyser ou interroger ; 4. exprimer » (1993, p. 21). *QAUC* correspond surtout au quatrième type de documentaire, mais aussi partiellement aux premier et troisième, puisqu'il s'agit de reconstituer des scènes du quotidien inspirées de témoignages réels afin de faire comprendre les ressentis de différentes personnes durant la pandémie, en intégrant certains matériaux médiatiques ayant réellement été diffusés. Raessens met également en évidence le potentiel immersif et éducatif des jeux d'actualité documentaires par rapport aux documentaires filmés :

Les jeux vidéo [d'actualité] documentaires sont capables d'ouvrir le domaine du documentaire historique à un large public et peuvent devenir très populaires à en juger par l'enthousiasme avec lequel les jeux vidéo sont généralement joués et discutés. Alors que le film documentaire a toujours essayé de trouver des moyens tant stylistiques que narratifs pour s'adresser aux spectateur·rice·s, les joueur·se·s sont plongés [*immersed*] dans une expérience et recomposent [*reenact*] des événements historiques de manière interactive. Les jeux ne sont pas seulement attrayants parce qu'ils plaisent à leurs utilisateur·rice·s, ils pourraient aussi s'avérer très efficaces pour obtenir un [...] impact éducatif. (notre trad., Raessens, 2006, p. 223)

L'hybridation entre journalisme et jeux vidéo est en partie due à la numérisation de nos pratiques de consultation des médias, qui pousse le journalisme à se réinventer en ligne (Bogost *et al.*, 2010, p. 5) et, par conséquent, à s'intéresser à la transmission d'informations par l'entremise de jeux vidéo (Mauco, 2011, p. 89). À l'époque où écrivaient Bogost et ses coauteurs, l'élaboration de jeux d'actualité était principalement menée par des chercheur·se·s/concepteur·rice·s comme

Gonzalo Frasca, Ian Bogost, Mary Flanagan et Jane McGonigal (Mauco, 2011, p. 87), qui exploraient une façon différente d'aborder l'actualité, en permettant aux lecteur·rice·s devenu·e·s joueur·se·s d'expérimenter des situations habituellement exposées sous la forme de compte-rendus non interactifs. Aujourd'hui, l'usage de l'étiquette « jeu d'actualité » pour décrire les jeux entrant dans cette catégorie est moins courant, alors que plusieurs sont encore réalisés. À l'occasion d'un numéro spécial de la revue *Convergence* consacré aux jeux d'actualité (Ferrer-Conill *et al.*, 2020), Bogost rédigea un court article sur l'évolution du genre dans lequel il explique pourquoi celui-ci a perdu en popularité durant la décennie 2011-2020. Selon lui, même si des jeux d'actualité intéressants ont continué à apparaître après 2010, les médias ont préféré se tourner vers des investissements moins risqués sur supports numériques, plutôt que dans l'exploration de nouvelles formes de narration en lien avec les jeux vidéo (2020, p. 4).

Les défis des jeux d'actualité

Les jeux d'actualité soulèvent une série de défis qu'ils héritent du journalisme, notamment le « besoin d'être d'actualité [*timeliness*], l'accessibilité et la ligne éditoriale » (notre trad., Bogost *et al.*, 2010, p. 6). En outre, ils n'échappent pas aux questionnements concernant l'objectivité et le réalisme des représentations, qui se sont longtemps posés pour la photographie et le cinéma documentaires. Raessens défend l'idée que les jeux vidéo n'ont pas à parfaitement représenter la réalité pour s'inscrire dans le genre documentaire : ils « ne représentent pas objectivement la réalité historique, mais sont des impressions subjectives des artistes impliqués » (notre trad., 2006, p. 221). Par leurs mécaniques et leurs espaces de possibilités, les jeux vidéo sont en mesure de représenter des situations tenant compte des contextes sociaux du quotidien, les rendant capables de « réalisme social » (*social realism*). Or, Bogost et ses coauteurs expliquent que le réalisme social ne requiert pas une représentation fidèle du réel :

Du point de vue du réalisme social, il est moins important de remplir un espace avec des textures photoréalistes et des modèles 3D comportant un nombre élevé de polygones que de remplir un espace moins avancé technologiquement avec des objets utiles disposés naturellement [*meaningful, naturally arranged objects*]. (2010, p. 66)

Si, grâce aux avancées technologiques, les jeux vidéo sont capables de modéliser toutes sortes de phénomènes du « réel », « un documentaire [vidéoludique] ne dépend pas de sa fidélité visuelle pour réussir à capturer la réalité d’une situation ou d’un événement » (2010, p. 62).

Les jeux vidéo sur la COVID-19

Depuis la mise en place des premières mesures de lutte contre la pandémie de COVID-19, plusieurs jeux vidéo ont été créés pour représenter et commenter la situation sanitaire. Le 9 avril 2020, l’Office fédéral de la santé publique en Suisse (OFSP) publia l’application pour téléphone mobile *Bunny Madness* (Creative Hub, 2020) sur l’App Store et sur Google Play. Ce jeu d’arcade, inspiré de *Frogger* (Konami, 1981), consistait à traverser une route passante au péril de sa vie et avait pour but d’inciter les citoyen·ne·s suisses à rester chez eux·elles durant la fin de semaine de Pâques 2020.⁴ Conçu dans un délai très court, il transpose la thématique de la COVID-19 à un système de jeu facilement reconnaissable, donc rapide à prendre en main. Il est toutefois difficile d’envisager ce jeu comme un jeu d’actualité tant le lien est faible avec la pandémie de COVID-19, au niveau des graphismes, de la narration, comme des mécaniques. Associé à situation limitée dans le temps (un concours), il fut toutefois retiré des magasins en ligne quelques semaines après sa publication.

Un jeu plus élaboré sur la COVID-19 fut mis à la disposition des écolier·ère·s par l’État de Vaud, le 11 mai 2020, pour leur rappeler les gestes barrières. Il s’agissait d’un jeu de cartes stratégique inspiré de *Hearthstone* (Blizzard, 2014) et baptisé *CoronaQuest* (DNA Studios, 2020). Bien que les mécaniques de ce jeu ne se fondent pas sur les propriétés physiques du virus, sa narrativité et son esthétique rappellent le contexte sanitaire auquel la COVID-19 donna lieu, soulignant l’importance de préserver une distance sociale, de se laver les mains, de tousser dans son coude, etc. On s’approche, dans ce cas-ci, d’un jeu d’actualité de type puzzle, où il est nécessaire de comprendre et d’intégrer les actions permettant de lutter contre la propagation du virus dans la réalité pour faire les bons choix dans le jeu. Ces deux exemples illustrent le recours rapide des autorités à des jeux d’actualité documentaires visant la persuasion et la promotion pour sensibiliser la population –en particulier les jeunes– aux enjeux sanitaires.

⁴ La description du jeu est disponible à l’adresse suivante : <https://web.archive.org/web/20200428083919/https://ofsp-coronavirus.ch/game/> (dernière consultation 25 juillet 2023).

Le 1^{er} mai 2020, la développeuse de jeu états-unienne Nicky Case et l'épidémiologiste suisse Marcel Salathé publièrent l'article de blog *What Happens Next?*, accompagné de simulations interactives expliquant les comportements qui favorisent la propagation de la COVID-19 et présentant différents scénarios d'évolution de la pandémie. Au fil de la lecture, ces simulations se complexifient, faisant intervenir de nouveaux paramètres tels que la distanciation sociale, le port du masque, l'isolement, l'utilisation d'applications de traçage ou encore, la politique de vaccination, afin d'évaluer les effets des décisions prises sur la situation sanitaire en Suisse. Diffusé avec une licence libre, ce jeu d'actualité s'inscrivant dans la catégorie des « infographies » (Bogost *et al.*, 2010, p. 7) est rapidement traduit dans une quinzaine de langues.

Au niveau international, des centaines de jeux prenant la COVID-19 pour thème furent publiés sur des plateformes telles que *Steam* et *itch.io* ou dans les magasins d'applications pour téléphones intelligents, à un moment où une partie de la population avait recours au jeu vidéo pour maintenir leur santé mentale (Barr et Copeland-Stewart, 2021, p. 9-10). Outre de nombreux clones de *Flappy Covid* (Ablatnik, 2020), en référence à *Flappy Bird* (Nguyễn Hà Đông, 2013), et de *Dumb ways to get COVID-19* (WeDoGames Studio, 2021), en référence à *Dumb ways to die* (Metro Trains Melbourne, 2013), quelques créations intègrent, dans leurs mécaniques, les variables impliquées dans une pandémie. Par exemple, *COVID: The Outbreak* (Jujubee, 2020) est un jeu de stratégie en temps réel, publié sur *Steam* en mai 2020, dans lequel le·la joueur·se incarne la direction d'un organisme de santé et doit prendre des mesures sanitaires pour endiguer la pandémie. Il s'agit d'un jeu d'actualité documentaire à réalité procédurale, puisqu'il « utilise des règles pour modéliser les *comportements sous-tendant une situation donnée*, plutôt que de se contenter de raconter leurs effets » (notre trad., Bogost *et al.*, 2010, p. 69). Il faut également mentionner que plusieurs *game jams* furent organisées durant la pandémie, telles que *Quarantine Jam*⁵ ou *Jamming the Curve*.⁶ Dans le premier cas, le confinement était un prétexte pour créer des jeux. Dans le second cas, les jeux portèrent sur la pandémie elle-même. Par exemple, *Cat Colony Crisis* (Devil's Cider Games, 2020), qui obtint le premier prix, demande de mettre fin à une épidémie dans un vaisseau spatial,

⁵ Organisée en mai 2020, 282 jeux furent soumis dans le cadre de cette *game jam* : <https://itch.io/jam/ndab-jam/entries> (dernière consultation le 23 août 2023).

⁶ Organisée en septembre 2020, 49 jeux furent soumis dans le cadre de cette *game jam* : <https://itch.io/jam/jamming-the-curve/entries> (dernière consultation le 23 août 2023).

en tous points similaires à celles de la COVID-19⁷, en testant certaines mesures dont l'isolement de l'équipage composé uniquement de chats. Ce jeu de simulation permet de mieux comprendre comment le virus se propage en l'absence de mesures de distanciation sociale.

La plupart de ces jeux, conçus dans les premiers mois de la pandémie, cherchent à persuader les citoyen·ne·s de prendre des précautions ou simulent les paramètres d'une pandémie pour éduquer la population. Les impacts de la pandémie sur le moral ou la santé mentale des gens y sont très peu abordés.

Les jeux vidéo sur des épidémies

De nombreux jeux vidéo de divertissement et d'actualité portant sur des épidémies furent créés avant l'apparition de la COVID-19. La dynamique de transmission des virus fut très tôt mise en scène dans *Epidemic* (Columbia College, 1980) et *Epidemic!* (Strategic Simulations, Inc., 1982), respectivement conçus pour Commodore PET et Apple II. Plus récemment, le jeu de stratégie en temps réel *Pandemic* (Blips, 2007), créé en Flash, proposait aux joueur·se·s de concevoir un virus pour tenter d'éradiquer l'humanité. Lors de la pandémie de grippe porcine en 2009, une série de jeux, également conçus en Flash, furent diffusés : *Swinefighter* (heyzap, 2009), dans lequel le·la joueur·se doit faire une piqûre à des porcs volants ; *Sneeze* (Oil Productions et Player 3, 2009), où il s'agit d'infecter un maximum de personnes en éternuant ou encore, *Killer Flu* (2009), commandé par la Bioinformatics Institute Virginia Tech et réalisé par l'entreprise Persuasive Games, cofondée par Ian Bogost. Comme dans *Pandemic*, le·la joueur·se y incarne un virus, mais *Killer Flu* a pour objectif de rassurer le grand public sur le faible potentiel de transmission de la grippe porcine aux humains. Le jeu pour smartphone *Plague Inc.* (Ndemic Creations, 2012) fut, pour sa part, conçu sur le même modèle que *Pandemic*. Tous deux ont connu un regain d'intérêt en 2020 avec l'arrivée de la COVID-19 (Leskin, 2020 ; Totilo, 2020). On peut ajouter à cette liste le jeu de société *Pandemic* (Matt Leacock, 2008), inspiré de l'épidémie de SRAS de 2002-2004, qui fut converti, quelques années plus tard, en une version numérique (Asmodee Digital, 2013). Il consiste

⁷ Le jeu est décrit ainsi sur sa page web: « Watch for symptoms such as sneezing, headaches, sweating [...] try and find the sick, use testing to confirm your suspicions and isolate the sick to prevent the spread » (<https://devils-cider-games.itch.io/cat-colony-crisis>, dernière consultation le 31 août 2023).

à parcourir le monde pour anticiper la propagation de plusieurs virus et endiguer l'écllosion de nouveaux foyers viraux.

Si ces jeux ont en commun d'adopter plusieurs caractéristiques des jeux de gestion, dont la simulation d'un système et le point de vue omniscient, d'autres jeux portant sur des pandémies adoptent le point de vue d'un ou plusieurs personnages pour nous faire vivre leur expérience. *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) et *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020), par exemple, dépeignent un monde dans lequel un champignon transforme les êtres humains en créatures aux comportements comparables à ceux des zombies. Dans ces jeux, d'autres aspects d'une pandémie sont mis en avant, tels que l'entraide ou l'adversité, la perte de proches, le rôle à jouer dans une société aux prises avec une crise sanitaire, etc.

Cette revue de jeux vidéo prenant comme sujet la pandémie de COVID-19 ou d'autres situations épidémiques nous convainc, dès les premiers jours du projet, de ne pas aborder le virus à travers des mécaniques de simulation qui nous éloigneraient du vécu des individus, mais d'explorer ses conséquences –notamment psychologiques– sur des personnes qui en ont fait l'expérience.

Le jeu vidéo *Quatre apparts et un confinement*

QAUC est un jeu d'une durée de 10-15 minutes accessible gratuitement.⁸ Il est conçu pour les navigateurs de téléphones intelligents et les ordinateurs personnels et peut être joué avec un écran tactile ou avec le clavier/souris. À travers une quarantaine de scènes, réparties chronologiquement sur une période de quatre mois, il propose de suivre le quotidien de quatre personnages que l'on découvre à tour de rôle, durant une période s'étalant de la recommandation de s'isoler chez soi, en mars 2020, jusqu'à la réouverture progressive des commerces et des espaces publics autour de juin 2020.

Ce qui fait de *QAUC* un jeu d'actualité documentaire, c'est que les vécus de ces quatre personnages s'inspirent de faits réels tirés d'articles de presse, de reportages télévisés, de témoignages récoltés sur diverses plateformes de médias sociaux (Facebook, Instagram, Reddit, Twitter) et

⁸ Il peut être joué à l'adresse suivante : <https://labs.letemps.ch/interactive/2020/quatre-apparts-un-confinement/> (dernière consultation le 23 août 2023).

d'expériences personnelles. Il ne s'agissait pas de reproduire une réalité purement factuelle, mais de condenser les expériences vécues par des personnes aux différents profils sociodémographiques durant la pandémie dans notre quatre personnages, qui sont des voisin·e·s vivant dans un même immeuble et qui ne traversent pas les mois de semi-confinement de la même manière. Parmi eux·elles figurent : une grand-mère, Suzanne, qui ne peut plus voir ses petits-enfants et qui essaie de s'occuper comme elle peut, en lisant des livres et en appelant ses ami·e·s ; un étudiant, Damien, qui doit suivre ses cours en ligne et décider s'il rend visite à sa copine, dont le père est à risque ; une mère célibataire, Florence, qui est seule avec ses enfants, alors que les écoles sont fermées et qui doit trouver des moyens de les occuper ; et un travailleur autonome et célibataire, Patrick, qui ne reçoit plus de mandats et qui hésite à accepter l'invitation de son amie à une soirée clandestine, car il risque de contaminer des gens ou d'être contaminé (voir la figure 1).

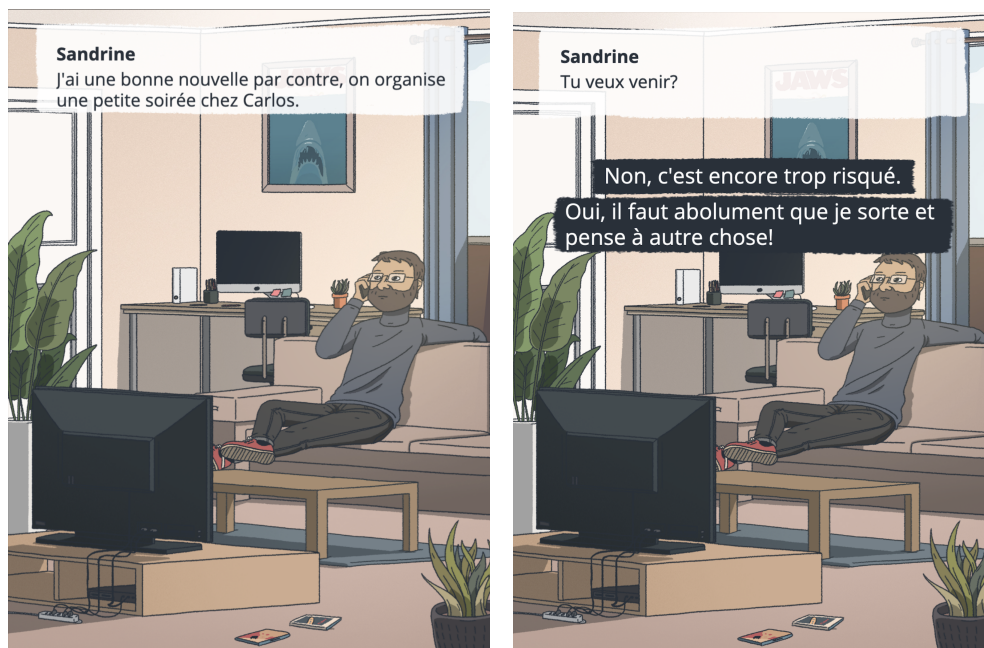


Figure 1. Patrick est invité par son amie Sandrine à participer à une soirée clandestine.

À de nombreuses reprises, une sélection de répliques s'offrent aux joueur·e·s, et l'une d'entre elles active l'accès à la scène suivante. Certains choix de texte ont une légère influence sur le déroulement du récit.

En outre, quelques éléments du décor sont interactifs ; on peut cliquer dessus pour ouvrir une boîte de texte ou activer un son. Le·la joueur·se peut donc interagir avec les objets qui se trouvent dans les pièces, telle que : la radio, qui permet de suivre l'évolution de l'actualité en lien avec la pandémie ou de diffuser un fond musical ; le calendrier, qui sert à visualiser le temps qui passe ; le téléphone, qui permet d'interagir avec le monde extérieur (et de passer à la scène suivante) ou le chat, que l'on peut caresser sans fin et qui ronronne en retour. *QAUC* s'apparente ainsi aux *visual novels*.⁹

Le premier mini-jeu proposé dans *QAUC* implique l'étudiant, Damien, tentant de suivre un cours en ligne malgré les distractions. Inspiré du rythme des jeux *Beatmania* (Konami, 1997) et *Taiko no Tatsujin* (Namco, 2001), des blocs représentant les cours d'université défilent du haut vers le bas de l'écran alors que le·la joueur·se doit cliquer dessus lorsqu'ils atteignent la zone cible, tout en évitant de cliquer sur les blocs de « distractions » (voir figure 2). Assez simple lors de sa première occurrence, une version plus difficile de ce mini-jeu est proposée ultérieurement dans le jeu : les blocs dévalent alors plus rapidement à l'écran, symbolisant la fatigue causée par plusieurs mois de visioconférence. Réussir les mini-jeux n'est toutefois pas nécessaire pour progresser dans l'histoire. Le·la joueur·se peut d'ailleurs décider de ne pas les faire.



Figure 2. Extrait du mini-jeu présent à deux reprises dans l'arc narratif de l'étudiant.

⁹ Les *visual novels* sont généralement des histoires interactives dans lesquelles le développement des personnages et de l'histoire priment sur les mécaniques de jeu.

Processus de développement

Il est souvent difficile d'étudier le processus créatif des jeux vidéo à cause des contrats de non-divulgation. Malgré la présence d'indices dans les jeux, les intentions des créateur·rice·s restent la plupart du temps des interprétations subjectives (Trépanier-Jobin, 2016). Edwige Lelièvre souligne l'intérêt et la popularité des *post-mortems*, c'est-à-dire des conférences données par les auteur·rice·s d'un jeu *a posteriori*, mais note leurs limites au niveau de l'analyse et de la recherche (2018, p. 6). Elle ajoute que « l'analyse du jeu ou de la réception ne donnera pas au chercheur un accès direct au processus ni à l'état d'esprit du créateur » (notre trad., 2018, p. 6). La réalisation d'une recherche-crédation, où l'on crée en même temps que l'on réfléchit à son processus créatif, permet, pour sa part, d'avoir accès aux intentions des développeur·se·s.

Le développement du jeu s'est déroulé sur environ trois mois, de juin à août 2020. Durant l'étape de pré-production, nous avons mis au point le concept, planifié la production et recruté les membres de l'équipe. Durant l'étape de la création, nous avons écrit le scénario, conçu l'identité visuelle du jeu et élaboré les défis des mini-jeux. Puis est venu le temps de tester nos prototypes. Itération après itération, nous avons dû faire des ajustements, principalement en matière de jouabilité, tout en documentant les états successifs du projet. Les contraintes budgétaires et temporelles auxquelles nous faisons face, notamment le fait que les employé·e·s travaillaient un maximum de 15 heures par semaine, intégralement à distance, nous forçaient à être bien organisé·e·s, à rester constamment en contact et à miser sur les connaissances théoriques et pratiques des membres du projet, notamment en journalisme, en création vidéoludique et en sciences du jeu.

Le développement de *QAUC* s'inscrit dans le contexte de la première vague de COVID-19 en Suisse, débutant en mars 2020. Premier canton à être touché, le Tessin ferme ses écoles dès le 12 mars 2020. À la mi-mars, les cantons francophones de Genève, de Vaud, de Neuchâtel et du Jura instaurent un semi-confinement qui se traduit notamment par le télétravail obligatoire et la fermeture des commerces non-essentiels, des restaurants et des lieux où se déroulent des événements culturels (KKUB, 2020). Le Conseil fédéral, autorité centrale du pays, interdit les rassemblements de plus de cinq personnes dans toute la Suisse dès le 20 mars 2020, généralisant

ainsi à l'ensemble des cantons le semi-confinement auparavant instauré par quelques cantons (Conseil fédéral suisse, 2020).

L'idée de créer un jeu sur la COVID-19 est lancée par le média suisse *Le Temps* et par l'IMI dès le début du mois d'avril 2020. Le groupe d'étude sur le jeu vidéo GameLab UNIL-EPFL, affilié à l'Université de Lausanne (UNIL) et à l'École polytechnique fédérale de Lausanne (EPFL), rejoint rapidement le projet. Recrutée au mois de mai 2020, l'équipe développe le jeu du 1^{er} juin au 15 août 2020. Au moment du lancement du jeu, le 21 août 2020, les mots « deuxième vague » commencent à être employés dans la presse. Les autorités craignent, avec raison, une remontée épidémique durant cette période de rentrée des classes.

Pendant tout le développement de *QAUC*, nous avons conservé nos documents de travail, tel qu'il est conseillé de le faire dans un contexte de recherche-création (Lelièvre, 2018, p. 12-13 ; Paquin, 2020, p. 6-7). Paquin divise ces documents de travail en quatre types (2020, p. 7-9), soit: (1) « la saisie médiatique qui est constituée de photographies ou de captations sonores, [...] de vidéos de ce qui a été réalisé, mais aussi des activités de production en tant que telle, des différentes expérimentations ou explorations », (2) les « notes personnelles prises au jour le jour, où sont relatés l'ensemble des éléments, majeurs ou anecdotiques, qui jalonnent la réalisation des activités en atelier », (3) « ce qui a été produit : peinture, sculpture, vidéo, film, musique, installation, pièce de théâtre, chorégraphie, performance, etc. [de même que] tous les artefacts qui ont supporté autant la planification que la réalisation en tant que telle : esquisses, schémas, croquis, scénarios, partitions, maquettes, moules, gabarits, etc. », et (4) « [d]ans le cas où une présentation publique a lieu, [...] les témoignages spontanés et non sollicités ». Nos textes à embranchement et les itérations successives de notre jeu s'inscrivent dans le premier type, tandis que notre historique des révisions (*git commits*)¹⁰ et nos nombreux fils de discussion (par courriels ou encore par messages privés échangés sur un serveur Discord ou d'autres plateformes) font partie du second type. Ces derniers conservent notamment des traces de nos impressions personnelles sur les itérations successives du jeu. Les esquisses visuelles réalisées en cours de production

¹⁰ Le code source du jeu et l'historique des révisions sont disponibles à l'adresse suivante : <https://github.com/IMI-initiative/quatre-apparts-et-un-confinement> (dernière consultation le 23 août 2023).

correspondent au troisième type de documents de travail et les remarques récoltées après la sortie du jeu, au quatrième type.

Réflexions guidant nos choix

Nos choix de protagonistes, de format et de possibilités d'actions à inclure dans le jeu n'ont pas été faits au hasard. En ce qui concerne la perspective et les personnages, nous envisagions, dans un premier temps, construire le jeu autour d'un point de vue à la première personne et d'un avatar « coquille vide » à la personnalité peu développée pour permettre au·à la joueur·se de se projeter directement dans sa réalité, comme s'il·elle vivait directement les événements, conformément à ce que Therrien appelle le paradigme de « l'extension de soi » (2013, p. 227). Puisque le semi-confinement eut des impacts très différents en fonction des contextes de vie des personnes (âge, travail, situation familiale, etc.), nous avons toutefois réalisé que limiter l'expérience à l'incarnation d'un seul personnage dans une situation unique était réducteur. Nous avons alors opté pour la mise en scène de plusieurs personnages vivant la situation pandémique différemment. Nous avons également décidé de les présenter avec des avatars à la troisième personne de manière à ce que le·la joueur·se s'y identifie comme on s'identifie à des personnages de films et qu'il·elle ressent de l'empathie envers leurs différentes situations. En effet, selon Therrien :

Afin de plonger dans des écosystèmes affectifs plus alambiqués, l'utilisateur n'a d'autre choix que de se familiariser avec les situations complexes vécues par un personnage. La pitié, l'admiration ou la compassion qui émerge le long de cette familiarisation avec l'altérité permet de vivre par procuration des émotions comme l'amour, la culpabilité, le désespoir, et tout le registre affectif qu'une expérience médiatisée peut difficilement évoquer « en propre » chez l'utilisateur. Lorsqu'ils décident de générer un tel écosystème autour de la figure de l'avatar, les concepteurs de jeux vidéo n'ont d'autre choix que d'abandonner l'idéal de la coquille vide. (2013, p. 244)

En lien avec les jeux vidéo suscitant la peur, Therrien explique que s'identifier à des personnages, plutôt que de les incarner directement, permet d'établir une distance protectrice :

L'utilisateur fictionnalisant ne demande qu'à se projeter dans ces écosystèmes affectifs et de vivre des émotions fictionnelles intensément, tout en bénéficiant d'un écran de protection – l'écran du dispositif à proprement parler, ou l'altérité inaliénable du personnage lors d'une projection empathique. La médiation introduit une distance qui permet d'explorer un condensé de réactions affectives parmi les plus intenses, tout en bénéficiant d'un cadre pragmatique rassurant. (2013, p. 244)

Pour aider le·la joueur·se à s'identifier et faire preuve d'empathie, il nous a semblé nécessaire de donner accès aux histoires personnelles et aux lieux de vie des personnages, de manière à favoriser le réalisme social (Galloway, 2006, p. 70-84). Nous nous sommes donc efforcé·e·s de rendre le quotidien de nos personnages crédible, sans chercher à recréer parfaitement la réalité des personnes de chair et d'os qui les ont inspirés :

Alors que les arts visuels obligent les spectateur·rice·s à s'engager dans l'acte de regarder, les jeux vidéo, comme toute une série de médias numériques, incitent les joueur·se·s à accomplir des actes. Tout jeu dépeignant le monde réel doit traiter cette question de l'action. Ainsi, le réalisme dans les jeux vidéo est fondamentalement un processus qui consiste à revisiter le substrat matériel du média et à établir des correspondances avec des activités spécifiques existant dans la réalité sociale du·de la joueur·se. (notre trad., Galloway, 2006, p. 84)

En matière d'action, *QAUC* permet aux joueur·es·s de sélectionner des réponses ayant un impact sur les trajectoires des personnages, de faire défiler tous les textes ou seulement ceux nécessaires pour terminer le jeu, d'interagir avec le décor et de participer à des mini-jeux. On peut ajouter que la forme que prend l'action dans la réalité –interagir avec son téléphone intelligent– reproduit une activité particulièrement présente durant le semi-confinement.

Sur le plan narratif, nous souhaitons d'abord nous inspirer de l'approche « sans mot » (*wordless*)¹¹ du jeu mobile *Florence* (Mountains, 2018), qui raconte une histoire d'amour sans recourir à du texte, en proposant des manipulations simples pour symboliser ce que vit le personnage principal. Faute de ressources suffisantes pour concevoir un jeu reposant principalement sur sa jouabilité pour raconter une histoire, nous avons décidé de miser davantage sur les dialogues tout en préservant une « harmonie ludo-narrative [...] entre récit enchâssé et possibilité d'action du joueur » (Sellier, 2020, §14). En effet, il nous parut important d'impliquer les joueur·se·s dans les dilemmes vécus par les quatre personnages, en leur permettant de sélectionner des répliques et de décider comment le personnage fera face à différentes situations, telles que voir sa copine ou aller chez le coiffeur. Leurs choix ont d'ailleurs une influence sur le déroulement du récit.

¹¹ Dans un article scientifique, Sim et Mitchell (2017) ont étudié cette approche « sans mots » (« *wordless* ») à partir des jeux *Journey* (2012), *Brothers: A Tale of Two Sons* (2013) et *A Bird Story* (2014).

À plusieurs reprises dans *QAUC*, les mises en scène sont également utilisées pour évoquer la répétition et l'ennui vécu durant le confinement. Pour montrer à quel point Suzanne et Patrick sont désœuvré·e·s, par exemple, on les retrouve toujours au même endroit dans leur salon d'une scène à l'autre. L'insertion d'un téléphone dans le décor des personnages nous a en outre permis de mettre en scène des appels téléphoniques avec leurs amis ou familles afin que le·la joueur·se puisse voir comment le semi-confinement les affecte. Les dialogues furent soumis à plusieurs phases de réécriture afin de trouver le bon ton et de rendre compte, d'une part, de la gravité de la situation, tout en gardant, d'autre part, une touche de légèreté et d'humour pour ne pas déprimer le·la joueur·se. Nous avons décidé de faire cohabiter des sujets sérieux, tels que la perte d'un emploi ou la solitude, avec des anecdotes cocasses comme celle de la fille de Suzanne qui raconte que son fils est entré nu dans le bureau de son père alors qu'il était en pleine visioconférence (voir figure 3).



Figure 3. Anecdote cocasse lors d'une conversation téléphonique entre Suzanne et sa fille.

Afin de favoriser le réalisme social, nous avons intégré, dans le jeu, de véritables messages médiatiques diffusés lors de la première vague de COVID-19, tels que celui diffusé le 17 mars 2020 sur la radio nationale, dans lequel on entend un journaliste lire, sur un ton solennel, une déclaration officielle du Conseil fédéral d'une vingtaine de secondes :

Recommandations du Conseil fédéral. Restez à la maison, en particulier si vous êtes âgé ou malade. Sauf si vous devez aller au travail et ne pouvez pas travailler à domicile. Sauf si vous devez aller chez le médecin ou à la pharmacie. Sauf si vous devez faire les courses ou aider quelqu'un. Le Conseil fédéral et la Suisse comptent sur vous.¹²

Cette séquence, rapprochant *QAUC* du jeu d'actualité documentaire visant à enregistrer, révéler, ou préserver, avaient principalement pour objectif de replacer le·la joueur·se dans le contexte de la première vague pandémique en Suisse.

Le choix de dialogues et l'interaction avec des objets du décors sont des mécaniques courantes des jeux vidéo textuels comme *Wolf Among Us* (Telltale Games, 2013) et, plus encore, des *visual novels*. Nous estimions que développer un jeu narratif au fonctionnement similaire à celui d'un *visual novel* permettrait de présenter l'impact du confinement sur différentes personnes, sans pourtant avoir trouvé des exemples de *visual novels* qui représentent le contexte d'une épidémie. En effet, nos recherches sur la plateforme *itch.io*, avec des mots-clés comme « covid », « covid-19 », « pandemic » ou « epidemic », parmi les jeux de type « *visual novel* » n'avaient pas donné de résultats pertinents. Sur le plan de la faisabilité, un jeu de type *visual novel* convenait à nos contraintes de temps, à la taille de l'équipe de développement et à l'expérience préalable des membres de l'équipe en création de jeux vidéo.

Afin d'aider le·la joueur·se à revivre la pandémie et à ressentir ce qu'ont éprouvé les gens dans ce contexte, nous ne voulions pas seulement nous fier aux dialogues et aux objets interactifs comme la radio, mais aussi à une série de mini-jeux comportant des mécaniques qui permettent de faire ressentir l'ennui, le stress ou les responsabilités des personnages au·à la joueur·se. Celui qui revient à deux reprises dans l'arc narratif de Damien, par exemple, lui permet, d'expérimenter la difficulté à se concentrer dans un tel contexte d'apprentissage et de mieux comprendre ce qu'est la « *Zoom fatigue* ». Les mini-jeux furent en outre pensés pour compenser la monotonie que peut provoquer une trop longue série de dialogues. Dans un article consacré au jeu *Hotline Miami* (Dennaton Games, 2012), dans lequel le·la joueur·se « participe [...] pleinement au récit par l'action », Alain

¹² Le Journal horaire de 21h, RTSInfo, 17 mars 2020, <<https://www.rts.ch/play/radio/le-journal-horaire/audio/le-journal-horaire-de-21h00?id=11158970>>

Zind explique que le « potentiel du jeu vidéo se situe justement dans sa possibilité à puiser dans un réservoir filmique prêt à être réemployé en mécaniques ludiques » (2018, § 40).

Sur le plan esthétique, les dessins furent réalisés avec une tablette graphique et retouchés sur ordinateur. Nous avons opté pour un style graphique sérieux –sans être photoréaliste– dans l’optique de favoriser le réalisme social. Par exemple, les emballages des produits que l’on trouve au supermarché sont inspirés de ceux de marques existantes. C’est aussi le cas d’affiches publicitaires que l’on peut voir dans la rue et d’images du Conseil fédéral à la télévision. Il était en outre important, pour nous, que les personnages, leurs appartements ainsi que les espaces extérieurs soient remplis de détails et de références permettant de les ancrer dans la société suisse tout en esquissant la personnalité de chaque protagoniste.

Sur le plan du format, nous souhaitons que *QAUC* soit gratuit et largement accessible, contrairement à de nombreux jeux sérieux destinés aux écoles ou aux parents (Trépanier-Jobin, 2016). Puisque la grande majorité des lecteur·rice·s du *Temps* consultent le site web du journal sur leur téléphone ou leur tablette, nous avons décidé de concevoir un jeu adapté aux plateformes mobiles, mais accessible en ligne sans qu’il soit nécessaire de télécharger une application. Nous voulions également privilégier des mécaniques de jeu simples pouvant être comprises par des personnes n’ayant pas forcément d’expérience avec les jeux vidéo.

Processus de développement itératif et réception du jeu

Comme dans nombre de projets de recherche-crédation, le processus de développement du jeu était itératif, c’est-à-dire que nous soumettions des prototypes à des testeur·se·s et les améliorions à la lumière de leurs commentaires. Puisque *QAUC* s’adresse au lectorat d’un journal, donc à un public généraliste, les questionnaires de test étaient focalisés sur l’aisance des joueur·se·s avec le jeu et leur ressenti, avec des questions telles que « Est-ce que l’on saisit sans trop de difficultés ce qu’il faut faire pour avancer dans le récit ? » et « Est-ce que vous vous êtes senti·e impliqué·e ? » Cette démarche est similaire à celle que préconisent Jussi Kasurinen et Kari Smolander (2014) dans leur article consacré aux tests internes effectués dans les studios de jeux vidéo. Ils expliquent, en effet, que les processus de test « ont une plus forte influence sur le produit final » dans le domaine du développement de jeux vidéo que dans celui du développement informatique en général et qu’« ils

sont nettement plus focalisés sur des aspects non-techniques tels que les mécaniques, l'équilibre et l'expérience utilisateur » (notre trad., 2014, p. 9).

Trois questionnaires furent envoyés à des étapes clés du développement du jeu : au début, au milieu et à la fin de la production. Pour que les testeur·se·s représentent le public cible du jeu, le recrutement s'est fait par l'entremise du site internet du journal *Le Temps*, sur lequel se ferait également l'hébergement et la promotion du jeu. Une soixantaine de personnes furent sollicitées, puis divisées en cohortes, pour que *QAUC* soit abordé avec un regard neuf lors de chaque phase de test.

L'interface du jeu fut considérablement modifiée en réponse aux remarques obtenues lors de la première phase de test. Les phases de test suivantes n'amenèrent pas de changements aussi importants, mais permirent des améliorations significatives en matière d'ergonomie. D'abord entourés d'un simple halo, les objets interactifs furent par la suite mis en évidence par une flèche accompagnée de texte pour faciliter leur identification. Nous avons également décidé de suggérer, dans les dialogues, les actions à mener pour faire progresser le jeu (par exemple, l'un des personnages dit : « Je devrais appeler maman »), afin d'éviter que le·la joueur·se se demande quoi faire et diminuer les risques de frustration. À ce stade, la possibilité d'inclure plus de réflexions personnelles des protagonistes sur la manière dont il·elle·s vivent le confinement fut également discutée en équipe.

Nous avons également reçu des remarques sur le ressenti des joueur·se·s après la sortie officielle du jeu. Certain·e·s soulignent la ressemblance entre le vécu des personnages et leur propre vécu. D'autres évoquent la justesse avec laquelle le jeu dépeint le côté déprimant du contexte pandémique : « *How depressing... very spot-on!* ». Pour certain·e·s, l'arc narratif de la grand-mère, Suzanne, leur a fait prendre conscience de la solitude que vivaient la plupart des personnes âgées durant le semi-confinement. Les questionnaires ont également permis de récolter des critiques, la plus courante étant le manque de liberté d'action. En effet, plusieurs joueur·se·s auraient voulu faire interagir les personnages plus fréquemment ou avoir « plus d'influence sur l'histoire ». Invités à indiquer ce qu'il·elle·s ont préféré dans le jeu, les trois quarts des joueur·se·s évoquent, dans leurs propres mots, ce que Barthes (1968) appelle « l'effet de réel », soit l'ensemble

des détails qui, dans une fiction, contribuent à donner une impression de réalité dont, dans ce cas-ci : « l'introduction de matériel réel des médias » ; « la réalité de la situation des personnes âgées » et « les petits choix relatifs à ces “prises de risque” auxquelles on a tous été confrontés ». Ces remarques remontent à l'automne 2020, juste avant l'introduction d'un second semi-confinement en Suisse. Les souvenirs du premier semi-confinement étaient encore vifs, et il était devenu manifeste que la pandémie persisterait, alors que le premier vaccin ne serait autorisé en Suisse qu'à la fin de cette même année (Swissmedic, 2020).

Compte tenu des moyens limités à notre disposition pour réaliser ce jeu vidéo et des commentaires des joueur·se·s, nous considérons avoir atteint l'objectif de dépeindre de manière réaliste le quotidien de personnes aux divers profils sociodémographiques durant la pandémie en exposant des aspects plus sombres du semi-confinement, tels que l'isolement, et les défis rencontrés pour exécuter les tâches du quotidien (faire les courses, suivre des cours, garder des enfants, etc.).

Conclusion

Concevoir un jeu vidéo racontant la vie quotidienne de personnes au profil varié durant un semi-confinement fut autant un exercice créatif qu'une expérience sociale impliquant des négociations, des échanges et de l'entraide entre les membres du projet durant cette période de crise. Grâce à tous ces efforts, nous sommes parvenu·e·s à publier un jeu vidéo d'actualité documentaire visant à exprimer la réalité sociale pandémique suisse au grand public, qui était suffisamment réaliste pour faire comprendre aux joueur·se·s les situations et émotions vécues par différentes personnes lors du confinement. Cette hybridation entre actualités et histoires interactives, misant sur l'empathie envers des personnages au vécu inspiré de faits réels, fut possible grâce à l'exploration de diverses mécaniques alliant action et narration.

Dans cet article, nous avons relaté nos ambitions et contraintes, de même que certaines des solutions envisagées ou voie empruntées dans le contexte créatif particulier auquel nous faisons face. Nous espérons donc qu'il fournira des informations utiles pour la création d'autres projets de ce type, qu'il s'agisse de jeux d'actualité, notamment documentaires, ou de jeux sérieux. Leur réalisation reste une tâche compliquée puisque les retombées commerciales de ce type de jeu sont faibles au regard des investissements nécessaires et du public relativement restreint. Il reste

toutefois à espérer que des collaborations entre les acteurs académiques et des organismes comme l'IMI permettront à d'autres projets similaires de voir le jour afin que de nouvelles manières de raconter l'actualité continuent à être explorées.

Depuis sa sortie, *QAUC* a bénéficié d'une plus grande visibilité à travers des événements, notamment organisés par des bibliothèques, ou dans le cadre de cours en études vidéoludiques. Puisque le média associé n'est plus membre de l'IMI, le jeu ne devrait pas comporter de nouveaux chapitres, contrairement à ce qui avait été envisagé au départ. Il reste toutefois disponible en ligne, de même que son code source et ses *assets*, assurant ainsi un important « devoir de mémoire » pour éviter qu'une situation aussi tragique que la pandémie de COVID-19 ne se reproduise dans le futur.

Bibliographie

BARR M. & COPELAND-STEWART A. (2021), « Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being », *Games and Culture*.

BARTHES R. (1968), « L'effet de réel », *Communications*, n°11, p. 84-89.

BOGOST I. (2020), « Curiosity Journalism, or the First Decades of Newsgames », *Convergence*, vol. 26, n°3, p. 572-576.

BOGOST I., FERRARI S. & SCHWEIZER, B. (2010), *Newsgames: Journalism at play*, Cambridge, MA, The MIT Press.

CONSEIL FÉDÉRAL SUISSE (2020), *Coronavirus : le Conseil fédéral qualifie la situation de « situation extraordinaire » et renforce les mesures*, <<https://www.admin.ch/gov/fr/accueil/documentation/communiques.msg-id-78454.html>> (dernière consultation le 31 août 2023).

ÉTAT DE VAUD (2020), *CoronaQuest, un jeu vidéo pour accompagner les élèves avec le coronavirus*, <<https://www.vd.ch/toutes-les-autorites/departements/departement-de-la-formation-de-la-jeunesse-et-de-la-culture-dfjc/rentree-scolaire-2020-2021/troisieme-partie-lactualite-de-la-rentree/coronaquest-un-jeu-vidéo-pour-accompagner-les-eleves-avec-le-coronavirus/>> (dernière consultation le 31 août 2023).

FERRER CONILL, R. (2018), *Gamifying the Bews: Exploring the introduction of game elements into digital journalism* (thèse de doctorat), Karlstad University, <<http://kau.diva->

portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1240298&dswid=-2632> (dernière consultation le 31 août 2023).

FERRER-CONILL R., FOXMAN M., JONES J., SIHVONEN T. & SIITONEN M. (dir.) (2020), « Special Issue: Playful approaches to news engagement », *Convergence*, vol. 26, n°3.

GALLOWAY A. (2006), *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, MN, University of Minnesota Press.

KASURINEN E. & SMOLANDER K. (2014), « What do game developers test in their products? », *Proceedings of the 8th ACM/IEEE International Symposium on Empirical Software Engineering and Measurement*, New York, Association for Computing Machinery, p. 1-10.

KKUB, (2020), « Canton par canton, les mesures pour stopper la propagation du Covid-19 », *RTSInfo*, <<https://www.rts.ch/info/regions/11163554-canton-par-canton-les-mesures-pour-stopper-la-propagation-du-covid19.html>> (dernière consultation le 31 août 2023).

LELIÈVRE E. (2020), *Research-creation methodology for game research*, pre-publication, <<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-0261567>> (dernière consultation le 31 août 2023).

LESKIN P. (2020), « An old flash computer game is getting a 2nd life because of its eerie similarities to the coronavirus outbreak, and its website's CEO says it has too much of an 'educational value' to shut it down », *Business Insider*, <<https://www.businessinsider.com/coronavirus-pandemic-2-computer-game-second-life-amid-outbreak-2020-3>> (dernière consultation le 31 août 2023).

MAUCO O. (2011), « La mise en jeu des informations : le cas du newsgame », *Les Cahiers du journalisme*, vol. 22/23, p. 84-99.

PAQUIN L.-C. (2020), *Faire le récit de sa pratique de recherche-crédation*, <http://www.lcpaquin.com/methoRC/Recit_de_pratique_prepubl.pdf> (dernière consultation le 31 août 2023).

RAESSENS J. (2006), « Reality Play: Documentary Computer Games Beyond Fact and Fiction », *Popular communication*, vol. 4, n°3, p. 213-224.

RENOV M. (1993), « Towards a poetics of documentary », in M. Renov (dir.), *Theorizing documentary* (p. 12-36), New York, Routledge.

ROCHAT Y. et RONGA P. (2020), « Un jeu vidéo pour s'immerger dans le confinement des autres », *Le Temps*, <<https://www.letemps.ch/societe/un-jeu-video-simmerger-confinement-autres>> (dernière consultation le 31 août 2023).

SALATHÉ M. et CASE N. (2020), *What Happens Next? COVID-19 Futures, Explained With Playable Simulations*, <<https://ncase.me/covid-19/>> (dernière consultation le 31 août 2023).

- SCHAER K. (2020), « L'OFSP détaille les restrictions pour le cercle privé et pour les commerces », *RTSInfo*, <<https://www.rts.ch/info/suisse/11172322-lofsp-detaille-les-restrictions-pour-le-cercle-privé-et-pour-les-commerces.html>> (dernière consultation le 31 août 2023).
- SELLIER H. (2020), « Valeur narrative des mécaniques ludiques et corporéité du joueur », *Cahiers de Narratologie*, (38).
- SIM Y. T. et MITCHELL A. (2017), « Wordless Games: Gameplay as Narrative Technique », in N. Nunes, I. Oakley et V. Nisi (dir.), *Interactive Storytelling* (p. 137-149), Springer.
- SWISSMEDIC (2020), « Swissmedic autorise le premier vaccin contre le COVID-19 en Suisse », <https://www.swissmedic.ch/swissmedic/fr/home/news/coronavirus-covid-19/covid-19-impfstoff_erstzulassung.html> (dernière consultation le 31 août 2023).
- THERRIEN C. (2013), « La présence vidéoludique: de l'illusion à la projection dans l'écosystème affectif de la fiction », in R. Bourassa & L. Poissant (dir.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels* (p. 224-247), Presses de l'Université du Québec.
- TOTILO S. (2020), « When a Gaming Fantasy Is Eerily Close to Reality », *The New York Times*, <<https://www.nytimes.com/2020/04/08/arts/plague-inc-video-game-gaming-coronavirus-covid-pandemic.html>> (dernière consultation le 31 août 2023).
- TOURÉ M.-A. & SCUDERI F. (2022), « Cinq vagues et deux ans de mesures covid en Suisse », *Le Temps*, <<https://archive.letemps.ch/archive/www.letemps.ch/suisse/cinq-vagues-deux-ans-mesures-covid-suisse.html>> (dernière consultation le 31 août 2023).
- TRÉPANIER-JOBIN G. (2016), « Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games », *Kinephanos. Exploring the Frontiers of Digital Gaming: Traditional Games, Expressive Games, Pervasive Games*, p. 107-128.
- ZIND A. (2018), « Le gameplay comme prolongement de la construction narrative », *Conserveries mémorielles*, vol. 23.
- Saara Jones est titulaire d'une maîtrise de la faculté des lettres de l'Université de Lausanne en anglais et en informatique pour sciences humaines. Elle a œuvré comme conceptrice de jeux vidéo sur plusieurs projets, dont Quatre apparts et un confinement (2020) et Lausanne 1830 : Histoires de registres (2022). Elle travaille actuellement sur un jeu vidéo consacré à la transition énergétique en Suisse.*

Yannick Rochat est professeur assistant en études vidéoludiques dans la faculté des lettres de l'Université de Lausanne (section des sciences du langage et de l'information). Il est co-fondateur du GameLab UNIL-EPFL.

Paul Ronga est journaliste et développeur au sein de l'éditeur suisse Tamedia. Il encadre des étudiant-e-s de la Haute école de gestion de Genève et du Centre de Formation au Journalisme et aux Médias de Lausanne lors d'ateliers pratiques sur le journalisme de données.

Abstract

Published on the website of a Swiss generalist newspaper, the video game *Quatre apparts et un confinement* (2020) depicts the daily lives of four characters inspired by real-life events during the semi-lockdown introduced in Switzerland during the spring of 2020 as a result of the COVID-19 pandemic. Mobilizing concepts such as “documentary newsgame,” “operational reality” and “social realism,” this article explains the creative process behind the development of this video game, which uses dialogue choices, staging and mini-games to portray the experiences of people with different socio-demographic profiles during the pandemic, focusing on the psychological impact of this situation on them.

Keywords: newsgame, documentary game, pandemic, COVID-19, social realism, research-creation