

Université de Montréal

Titre thèse ou mémoire
Sous-titre thèse ou mémoire

par Prénom Nom

Département des littératures de langue française
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des arts et des sciences en vue de l'obtention du grade de
maîtrise (ou thèse) en littérature de langue française, option recherche

Date

Candidat, Date

Résumé

Résumé ici

Mots clés : Mots-clés ici

Abstract

Abstract

Keywords : keywords

Remerciements

Je remercie...

Rappelez-vous de remercier L^AT_EX

Table des matières

Résumé	i
Abstract	i
Remerciements	ii
Introduction	1
1 Fictionnalité et jeux vidéo	3
1.1 Une section numérotée	3
1.1.1 Une sous-section numérotée	3

Table des figures

1.1	<i>Age of Empires II : The Age of Kings</i> (Ensemble Studios, 1999) et <i>StarCraft</i> (Blizzard Entertainment, 1998).	4
1.2	Le « cercle magique » de Huizinga.	4

Introduction

Exemple d'exergue

– Huizinga, *Homo Ludens*, p. 35.

Ici commence votre intro. Vous pouvez mettre un mot entre « guillemets ». « Et aussi des “guillemets” dans des guillemets ». Vous pouvez citer :

Voici une citation. Avec une note.¹.

Ajoutez une note à bas de page²

Parlez du XX^e siècle.

Mettez en **gras**, ou en *italique*.

Autre façon de citer

la fiction procède certes à travers des leurres préattentionnels [...] [qui] sont simplement le vecteur grâce auquel elle peut atteindre sa finalité véritable, qui est de nous amener à nous engager dans une activité de modélisation, ou pour le dire plus simplement, de nous amener à entrer dans la fiction³.

¹Gérard GENETTE. *Figure III*. Paris : Seuil, 1972, p. 73.

²La voici.

³Jean-Marie SCHAEFFER. *Pourquoi la fiction ?* Paris : Seuil, 1999, p. 199.

Chapitre 1

Fictionnalité et jeux vidéo

1.1 Une section numérotée

1.1.1 Une sous-section numérotée

« Autre exemple d'exergue »

– *Huizinga, Homo Ludens, p. 35.*

On insère tout de suite une belle image



Figure 1.1 – *Age of Empires II : The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999) et *StarCraft* (Blizzard Entertainment, 1998).

On cite Caillois¹. Et ensuite un autre texte

Tout jeu se déroule dans les contours de son domaine spatial, tracé d'avance, qu'il soit matériel ou imaginaire, fixé par la volonté ou commandé par l'évidence. [...] L'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au coeur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée².

Et on insère une autre image.

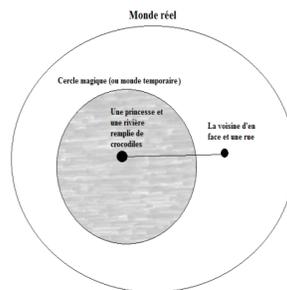


Figure 1.2 – Le « cercle magique » de Huizinga.

¹Roger CAILLOIS. *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard, 1991.

²Johan HUIZINGA. *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard, 1951 [1938], p. 29-30.

Citation plus complexe³.

³Henry JENKINS. “Game Design as Narrative Architecture”. Dans : *First Person : new media as story, performance, and game*. Sous la dir. de Pat HARRIGAN et Noah WARDRIP-FRUIN. Cambridge : MIT Press, 2004. URL : http://interactive.usc.edu/blog-old/wp-content/uploads/2011/01/Jenkins_Narrative_Architecture.pdf, Consulté le 5 octobre 2014.

Bibliographie

Théories littéraires dans les jeux vidéo

JENKINS, Henry. "Game Design as Narrative Architecture". Dans : *First Person : new media as story, performance, and game*. Sous la dir. de Pat HARRIGAN et Noah WARDRIPFRUIN. Cambridge : MIT Press, 2004. URL : http://interactive.usc.edu/blog-old/wp-content/uploads/2011/01/Jenkins_Narrative_Architecture.pdf.

Narratologie et structuralisme

GENETTE, Gérard. *Figure III*. Paris : Seuil, 1972.

SCHAEFFER, Jean-Marie. *Pourquoi la fiction ?* Paris : Seuil, 1999.

Games studies

CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard, 1991.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard, 1951 [1938].