

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.

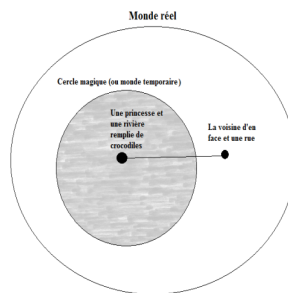


Figure 1.2 – Le « cercle magique » de Huizinga.

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 WARDRIP-FRUIIN. 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].