

Les perversions narratives dans *Return of the Obra Dinn*

Thème de l'émission

Cette émission sera consacrée au jeu *Return of the Obra Dinn*, développé par Lucas Pope et sorti en 2018 sur les plates-formes de téléchargement. On analysera son principe fondateur, que l'on mettra au regard d'autres jeux d'enquêtes, tels les jeux *Phoenix Wright* ou *Sherlock Holmes*. La problématique sera posée comme suit : « Quelles sont les conséquences ludiques de la perversion du mystère dans *Return of the Obra Dinn* ? »

1 – Présentation et problématique 00:42 => 06:50

Où l'on présente le jeu et notre problématique.

2 – Cui bono ? 06:52 => 12:25

Où l'on présente les principes du *whodunit* et de l'enquête policière.

3 – L'humain et le loup 12:27 => 19:52

Où l'on montre de quelle façon le jeu se débarasse de la moralité.

4 – Responsables, mais pas coupables 19:54 => 27:24

Où l'on rapproche le jeu de la tragédie.

5 – Ce qui est dans l'ombre 27:25 => 34:06

Où l'on évoque le besoin d'expliquer tous les détails d'une histoire.

Ludographie :

The Colonel's Bequest (1989, Sierra Entertainment/DOS)
The Dagger of Amon Ra (1992, Sierra Entertainment/DOS)
Gabriel Knight: Sins of the Fathers (1993, Sierra Entertainment/DOS)
King's Quest (1984, Sierra On-Line/IBM PCjr)
L.A. Noire (2011, Rockstar Games/PlayStation 3)
Papers, Please (2013, Lucas Pope/Dématérialisé)
Phoenix Wright: Ace Attorney (2001, Capcom/Game Boy Advance)
Return of the Obra Dinn (2018, Lucas Pope/Dématérialisé)
The Secret of Monkey Island (1990, LucasArts/Amiga)