

Alain Boillat et Selim Krichane

Les arpenteurs de mondes filmiques et vidéoludiques. Seuils et parcours dans la série *The Elder Scrolls*

Dans la présente étude, nous proposons d'aborder les productions vidéoludiques à partir de cadres conceptuels issus des théories de la fiction et du cinéma. Nous mettrons l'accent sur la notion de *monde*, que nous discuterons sur la base d'une étude de cas: la série de jeux vidéo *The Elder Scrolls*¹, qui comprend à ce jour cinq jeux de rôle (RPG, *Role Playing Game*) édités entre 1994 et 2012 par Bethesda Softworks². Nous examinerons en particulier ces productions du point de vue de l'entrée dans le monde de la simulation. À cet égard, les séquences introductives ou d'intermède des jeux vidéo, significativement nommées « cinématiques », constituent un point de convergence explicite avec le cinéma (Perron et Therrien 2009). D'ailleurs, le principe des emboîtements d'univers à l'œuvre

1 THE ELDERS SCROLLS (série), Bethesda Game Studio, 1994-2012.

2 Nous avons décidé de limiter la présente recherche aux principaux jeux de la série, sans prendre en compte les *spin-offs* dont elle a fait l'objet (*Battlespire* en 1997, *Redguard* en 1998 et *The Elder Scrolls Travel* entre 2003 et 2006).

dans un grand nombre de productions cinématographiques contemporaines – elles-mêmes redevables de la « logique mondaine » des jeux –, de *Tron* (1982/2010), *Dark City* (1998), *eXistenZ* (1999), *Matrix* (1999-2003) à *Sucker Punch* (2011) en passant par *Avalon* (2001) ou *Inception* (2010) témoigne de l'importance de la notion de « monde » pour aborder conjointement certaines représentations proposées par ces deux médias (Boillat 2014). L'ère vidéoludique permet en quelque sorte de « révéler » l'importance de la dimension mondaine au cinéma, les capacités de la machine informatique affectant notre manière d'envisager l'ensemble des médias audiovisuels.

Les épisodes de la série *The Elder Scrolls* se prêtent bien à l'examen d'une telle problématique dans la mesure où il s'agit de jeux dits « *sandbox*¹ » (« bac à sable », et/ou « à monde ouvert² »). Cette terminologie nous paraît symptomatique d'une caractéristique essentielle des productions vidéoludiques qui réside dans la proposition d'un terrain de jeu soumis à un ensemble de règles (Juul 2005).

La « diégèse » dans la théorie du cinéma

Au début des années 1950, les membres de l'Institut de filmologie proposent une première définition de la « diégèse », notion très souvent reprise par la suite dans les analyses du récit littéraire basées sur

1 Nous utilisons ici le terme « *sandbox* » dans son acception faible, pour qualifier les jeux qui offrent au joueur une marge de liberté particulièrement importante. L'emploi fort du terme renvoie plus spécifiquement aux jeux dont les objectifs sont principalement choisis et réglés par les joueurs eux-mêmes ; *Minecraft* (2011) est un exemple populaire de ce type de jeux.

2 L'expression « monde ouvert » (« *open world* ») porte sur l'architecture spatiale : le monde du jeu est construit en continuité et laisse la possibilité au joueur de l'explorer sans parcours prédéfini.

le modèle de Gérard Genette (Genette 1972)¹. Dans le lexique proposé par les filmologues – et Etienne Souriau en particulier – dans l'ouvrage *L'Univers filmique* en vue de clarifier les niveaux de réalité convoqués par le médium cinéma, le « diégétique » est défini comme « tout ce qui appartient [...] au monde supposé ou proposé par la fiction du film » (Souriau, 1953, 7). Cette notion s'avérera fort utile pour distinguer par exemple les espaces réels filmés au tournage de ceux qui apparaissent dans le monde filmique, ou la durée concrète du film de celle suggérée ou indiquée dans le récit qu'il raconte. On pourrait dire qu'elle postule l'idée d'une *compréhension* en renvoyant d'une part à la façon dont le spectateur comprend ce monde, d'autre part à ce que ce monde comprend – en effet, le degré de complétude ou de densité peut être variable, ainsi que le suggèrent certaines séquences particulièrement peu « meublées » de *THX-1138* (1971) ou de *Matrix* dans lesquelles les arrière-plans, dépourvus de tout élément de décor, sont réduits à n'être qu'une surface homogène. La formule « monde supposé » de Souriau signifie que l'univers filmique excède ce qui est montré à l'écran ; il n'existe dans sa complétude que dans l'esprit du spectateur, qui imagine constamment le hors-champ, intègre à ce monde la source supposée des sons perçus, effectue des inférences quant à des lieux évoqués mais jamais montrés, etc. Si le concept de « diégétique » qui a connu une telle fortune émane de la réflexion sur le cinéma, c'est sans doute parce que ce médium fut le premier à afficher l'acte d'instauration d'un monde – exacerbé par le procédé de la voix-over qui donne l'impression que le verbe donne naissance au monde audiovisuelisé (Châteauevert 1996, 65-88, Boillat 2007, 346-381) – par le biais d'une représentation particulièrement riche du point de vue perceptif.

1 À propos de l'histoire des acceptions de cette notion, voir Boillat 2009.

Or les prolongements mondains inférés par le spectateur de cinéma sont, dans les jeux vidéo, *actualisés* par la machine, c'est-à-dire à la fois rendus visibles – en parcourant de façon continue l'espace, le joueur peut en tout temps dévoiler la partie du hors-champ qui a été modélisée par les concepteurs du jeu – et actuels, c'est-à-dire inscrits dans l'immédiateté de l'activité ludique. Certes, au cinéma, la diégèse est fortement solidaire du récit : ces deux notions constituent en quelque sorte les deux faces d'un même processus d'élaboration de la fiction filmique. Le théoricien du cinéma Dominique Chateau a décrit ainsi ce double mouvement entre diégèse et récit :

« Le lecteur ou spectateur est impliqué doublement dans la diégèse, d'une part, quant à l'assentiment qu'il accorde aux règles de *cohérence interne* définissant le monde du récit considéré et, d'autre part, dans *l'exercice même de la lecture* qui conditionne son rapport au développement narratif (histoire) réalisant simultanément l'expansion et la conservation du monde supposé. » (Château 1983, 128.)

Le récit procède donc de données posées lors de la mise en place du monde, tandis que, réciproquement, l'univers filmique s'enrichit au cours de la progression de l'histoire. Il n'en demeure pas moins que la distinction entre récit et diégèse ouvre la porte à une prise en compte de la dimension référentielle des œuvres à laquelle certains théoriciens de la littérature comme Umberto Eco se sont attachés (Eco 1992).

Des mondes ouverts en circuit fermé

Dans sa contribution à *L'Univers filmique*, Etienne Souriau fait ponctuellement référence à la théogonie de Leibniz lorsqu'il enjoint son lecteur à « imagine[r] l'univers leibnizien (celui dont

chaque monade est le miroir) tel qu'il serait s'il était animé d'une finalité générale [...], avec la condition que le miroir se configure comme une vue sur cet univers, à travers une baie rectangulaire de la dimension que nous connaissons tous » (Souriau 1953, 13-14). Selon cette conception, l'écran ouvre sur un monde autonome, cohérent, auquel le récit offre sa finalité. Or Mathieu Triclot, dans son récent ouvrage *Philosophie des jeux vidéo*, revient lui aussi à Leibniz pour décrire ce qu'il appelle « l'hallu-simulation » vidéoludique : « Le Dieu de Leibniz ne se contente pas de créer le monde sur un coup de tête, mais il engendre le meilleur des mondes possibles à la suite d'un calcul d'optimum » (Triclot 2011, 58). À l'ère du numérique, l'opération de calcul mentionnée par Triclot est effectuée par la machine informatique qui produit les mondes vidéoludiques (le joueur étant, lui, « le seul être non programmé de l'affaire », Triclot 2011, 60).

Avec l'essor, au cours des années 1990, des graphismes en 3D et des supports optiques, on voit se renforcer une tendance consistant à faire primer l'immersion dans le monde figuré à l'écran (Perron et Therrien 2009, Donovan 2010, Krichane 2011 b). À ce titre, *The Elder Scrolls: Arena*, premier volet de la saga sorti en 1994, s'inscrit dans une phase de transition vers ce nouveau mode de représentation en s'appuyant sur un médium préexistant, le cinéma, auquel il emprunte certains procédés. Ce changement de paradigme relève d'un phénomène que les théoriciens des médias Bolter et Grusin ont qualifié de « remédiation » : un nouveau médium naturalise ses propres usages à travers la (sur)représentation d'un médium plus ancien dont les utilisateurs sont familiers (Bolter et Grusin 1999).

La maximisation de l'effet immersif s'observe dans certains jeux qui exacerbent la possibilité pour le joueur de vivre

une expérience qui consiste à parcourir un monde, à l'arpenter au gré de déambulations. Les univers vidéoludiques appellent par conséquent une conception cartographique de la fiction (Jenkins 2004) qui se manifeste concrètement dans les cartes livrées dans les boîtes des jeux – tel est par exemple le cas de l'édition du cinquième volet d'*Elder Scrolls* intitulé *Skyrim* (2012) –, mais que l'on trouve aussi dans les images satellites qui prolifèrent dans le cinéma dominant actuel – *The Bourne Ultimatum* (2007) est emblématique de cette tendance – ou dans certaines séries télévisuelles (par exemple le générique de *Game of Thrones*, 2011).

L'entrée en jeu

Des jeux « à mondes ouverts » comme ceux de la série *The Elder Scrolls* représentent d'importants pourvoyeurs d'espaces dans lesquels l'utilisateur peut s'adonner à des déplacements relativement peu contraints. Mathieu Triclot rattache cette tactique des éditeurs à une volonté de « donner le sentiment d'un infini à travers le fini, de faire oublier le monde clos du code » (Triclot 2011, 62). Dans son étude du jeu en ligne massivement multijoueurs *World of Warcraft*¹, Maxime Coulombe souligne l'importance du désir suscité chez le joueur d'habiter des mondes virtuels, de s'immerger dans ce qu'il appelle dans le titre de son ouvrage le « monde sans fin des jeux vidéo » (Coulombe 2010). Toutefois, sur ce point, Triclot précise à juste titre qu'il ne faut pas omettre

1 WORLD OF WARCRAFT, Blizzard Entertainment, 2004.

de « se demander si l'ouverture promise peut être autre chose qu'une forme de dissimulation d'une clôture » (Triclot 2011, 62). Effectivement, l'illusion est celle d'un monde qui se donne dans sa complétude comme s'il n'était pas un produit prédéterminé par une machine de calculs : tandis que la clôture est associée au récit, les chemins permettant de traverser l'univers diégétique s'offrent au joueur comme autant de possibles. Il n'en reste pas moins que cet univers, dont Triclot souligne le caractère nécessairement fini, possède des limites. Car tout monde se définit également par ce qui l'excède, par ses frontières, qui se dessinent à ses confins pour en définir l'étendue et *en son sein* pour en articuler les composantes.

Dans *Univers de la fiction*, Thomas Pavel souligne l'importance, en termes d'organisation mondaine, des frontières qui séparent des zones traversées par les héros fictifs ou, dans notre cas, par les avatars des jeux vidéo (Pavel 1986). Plus fondamentalement, la fiction se définit par une transgression de la frontière entre le monde réel et l'imaginaire. C'est pourquoi les débuts de films, comme les cinématiques d'introduction des jeux, constituent un lieu clé de passage. Le théoricien du cinéma Roger Odin a proposé d'analyser la transition du générique, amorce rituelle où priment en général les mentions écrites, à la construction du monde filmique dans lequel le spectateur est progressivement conduit (Odin 1983 et 2000, 75-80). Nous aimerions proposer ici un équivalent de ce type de réflexion à propos des jeux de la série *The Elder Scrolls*, dans lesquels on peut identifier deux types de frontières : d'une part celles qui sont *internes* à la diégèse, qui participent à l'organisation du monde en fonction de leurs imbrications spécifiques – significativement, chaque titre de la série correspond à une région de la diégèse construite par la série, à un espace donné qui est délimité

sur une carte fictionnelle¹ ; d'autre part la frontière *de* la diégèse, soit la séparation entre le diégétique et l'extradiégétique. Le seuil inaugural de chaque jeu qui marque l'entrée dans la simulation étant thématiqué sur le plan diégétique par des motifs fonctionnant comme des passerelles (portes, corridors, texte introductif figurant dans un livre, etc.), la démarcation entre ces deux types de frontières est sciemment atténuée par les concepteurs des jeux qui, pour renforcer l'efficacité de l'immersion, sont soucieux de naturaliser les règles du jeu en recourant à une motivation supposément extraite des lois du monde proposé. L'aller-retour entre le diégétique et l'extradiégétique est néanmoins indispensable puisque le joueur, en passant de l'immersion en vue subjective aux informations du menu, oscille constamment entre ces deux niveaux². Aussi, dans les *Elder Scrolls*, menus et didacticiels livrent des informations sous forme de mentions écrites – certes assorties de dessins emblématiques de certaines composantes de l'univers du jeu (vêtements, armes, moyens de substance), mais dont la fonction est plutôt ici décorative – qui instaurent un rapport beaucoup moins immersif

1 Il s'agit de l'entièreté du continent de Tamriel dans *Arena*, puis respectivement des régions de Hammerfell/High Rock, Morrowind, Cyrodiil et Skyrim.

2 Bien que les menus se réfèrent dans une certaine mesure au monde du jeu, ils demeurent toutefois, étant destinés au joueur, «ontologiquement» extérieurs à celui-ci. Inversement, il ne faut pas sous-estimer l'ancrage diégétique que peuvent supposer certaines composantes du matériel «paravidéoludique» (équivalent du «paratexte» de Genette) : la pochette du jeu *Arena* convoque par exemple nombre d'archétypes du genre de l'*heroic fantasy* qui fonctionnent comme les identifiants d'un certain type de monde et contribuent à poser un univers de référence. Blanchet a souligné la participation des informations péritextuelles (à l'instar des motifs dessinés sur les bornes d'arcades) à la construction de l'univers de référence des jeux ; cette contribution était d'autant plus décisive à l'époque où les jeux étaient peu figuratifs (Blanchet, 2010, 102). À propos des notions de «péritexte» et de «paratexte», voir l'ouvrage de Gérard Genette significativement intitulé *Seuils* (Genette 1987).

que la représentation audiovisuelle en simulation. Le symbolique l'emporte momentanément sur l'iconique (pour reprendre les catégories du sémioticien Peirce), les jeux vidéo de rôle renouant avec certains de leurs ancêtres des années 1970, à une époque où l'interaction s'effectuait parfois par des lignes de texte.

Le verbal est aussi très présent dans les parties introductives des deux premiers volets des *Elder Scrolls*, soit en cette entame où sont posés les termes du contrat de lecture (comme au cinéma) et de jouabilité. Il s'agit là selon nous d'une réactivation d'une pratique (d'origine scénique) relativement fréquente au cinéma¹. On peut citer l'exemple du film *Lady in the Lake* (1947), production hollywoodienne classique restée célèbre parce qu'elle est tournée quasi intégralement en caméra subjective, chaque plan-séquence étant filmé à partir de la place supposée des yeux du personnage, comme dans les FPS et les *Elder Scrolls*. Or les commentateurs de ce film – tels que Triclot, qui le compare aux pratiques vidéoludiques (Triclot 2011, 82) – ont tendance à oublier que *Lady in the Lake* débute par un prologue où, avant d'incarner le héros qui sera omniprésent dans le film, le réalisateur Robert Montgomery (alias Philipp Marlowe) s'adresse au spectateur juste après le générique, au cours d'un unique plan filmé frontalement qui se resserre progressivement au gré d'en travelling avant. Ce personnage nous dit notamment : «Vous verrez tout exactement comme je l'ai vu, vous rencontrerez des gens, vous trouverez des indices». Ce contrat initial postule que le spectateur sera le héros ; il va cependant de soi qu'au cinéma, ces promesses ne peuvent être tenues : le destinataire de ce message se bornera à être le *spectateur* d'actions effectuées par un autre, même s'il peut voir par ses yeux. Seul le jeu vidéo peut accueillir

1 Voir Boillat 2007, 296-313.

sans heurts ce type d'interpellation du destinataire¹, et se targuer d'offrir un tel *programme*, puisqu'il se rapproche davantage d'un rapport d'immédiateté en termes d'immersion mondaine (même si ce qui est susceptible de s'offrir à la vision est, là aussi, prédéfini).

Par ailleurs, en permettant au joueur de sélectionner certaines caractéristiques de son personnage – il fait un choix parmi une galerie de portraits principalement définis par l'ethnie et le lieu d'origine du protagoniste, ce qui octroie à la cartographie du territoire diégétique une place importante –, *Elder Scrolls* maximise l'implication du joueur dans un monde qu'il apprend tout d'abord à connaître grâce à des cinématiques inaugurales dont la fonction est similaire au prologue du film de Montgomery. Nous proposons donc de nous pencher désormais sur de telles ouvertures, notamment pour examiner comment certains procédés cinématographiques sont utilisés en tant que modèles par les concepteurs de jeux.

Séquences introductives : « l'enjeu » cinéma

La cinématique introductive de *The Elder Scrolls: Arena* se présente comme une plongée dans un livre : un rapide travelling avant

¹ On sait bien par contre que le régime de la « transparence » du cinéma classique s'accommode fort mal des formes d'interpellation spectatorielle, la présence du public devant être niée au profit de l'autonomie de la diégèse. Francesco Casetti notait toutefois que ce tabou de la représentation « varie en fonction des médias utilisés : si le regard à la caméra est interdit au cinéma, il ne l'est presque jamais à la télévision » (Casetti 1990, 41). Gilles Delavaud a plus récemment démontré cette thèse à propos du médium télévisuel (Delavaud 2009) qui nous paraît d'autant plus pertinente pour les jeux vidéo, soit pour un dispositif caractérisé par l'interactivité. De nos jours, il s'agit toutefois de nuancer ce propos dans la mesure où certains films se réclament ouvertement de pratiques vidéoludiques (Boillat 2011 et Krichane 2011).

nous fait passer d'un plan d'ensemble montrant une pièce comprenant une table sur laquelle est disposé un volume ouvert – situé à proximité d'un globe terrestre, comme s'il s'agissait d'annoncer la découverte prochaine d'un monde – au gros plan de la première page de ce livre qui occupe alors l'intégralité de l'écran¹. Si cette brève amorce convoque une « interface » plus ancienne selon un processus de remédiation, le mode de la lecture induit par l'objet livre n'est pas activé : il s'agit ici d'une immersion physique, vertigineuse, qui instaure un rapport plus médiat. Apparaît ensuite le support du parchemin auquel se réfère le titre de la série : l'écriture manuscrite, signifiée par une première lettre enluminée, renvoie au contexte médiéval dont s'inspire le genre de l'*heroic fantasy*. Les pages du texte défilent sur le mode de la continuité, du flux, la cinématique effaçant les marques de montage en utilisant l'équivalent d'un fondu enchaîné cinématographique dont la facture renvoie à la nature pixellisée du support de la représentation (et donc au phénomène de remédiation). Une partie narrative s'amorce dans un second temps qui se présente sous la forme d'un texte illustré dont les images, instants prégnants stylisés, imitent la facture de la gravure ou des plaques peintes de lanterne magique. Une seconde partie est initiée lorsqu'entre en scène, en prises de vue réelles numérisées, une magicienne dont la voix sépulcrale se veut synchrone (elle s'accompagne toutefois d'un sous-titrage). Cette fée dit ne communiquer avec le personnage-joueur qu'en rêve, ce qui légitime l'ambiance onirique de ce segment qui assure la transition avec le monde du jeu².

¹ Notons que le sous-titre d'*Arena* comprend la mention de « chapitre », renvoyant à une terminologie utilisée pour la segmentation en partie d'œuvres littéraires.

² Notons que le théoricien du cinéma Christian Metz a problématisé l'état du spectateur par rapport au rêve et à la rêverie (Metz, 1993, 123-158).

La première action que le joueur doit effectuer consiste à sortir de prison, à quitter le confinement. Dans *Arena* comme dans *Daggerfall* (1996), il s'agit de trouver, *en premier lieu*, le moyen de sortir d'un donjon. L'avancée de l'avatar est jalonnée de seuils représentés par des portes derrière lesquelles se tapissent des monstres hostiles. Chaque épisode de *The Elder Scrolls* commence par une étape où le joueur part en quête d'une issue lui permettant d'accéder au monde ouvert de la diégèse. Le franchissement d'une telle frontière diégétique est une métaphore de ce qu'offre ce type de jeu. Dans *Morrowind* (2002), c'est un cauchemar figuré de façon discontinue par des flashes empruntés aux conventions cinématographiques et par des images quasi abstraites qui fait office de seuil entre mondes; l'avatar doit se réveiller pour que le joueur puisse le manipuler (tout en s'abandonnant au «rêve» de la simulation). *Daggerfall*, qui s'ouvre (en rappel du premier volet) sur l'image d'un livre ouvert, met aussi en scène une telle naissance à la fiction en spécifiant dans la première consigne adressée au joueur: «Vous vous réveillez et regardez autour de vous dans la pièce». Ainsi le réveil est-il immédiatement associé à un regard qui embrasse un espace, et le texte conjugué au présent (contrairement au flash-back qui suit) vise un destinataire qui est à la fois le personnage et le joueur, réunis dans un même acte de vision¹. Cette cinématique de *Daggerfall* se présente sous la forme d'une séquence de film numérisée: on retrouve le regard à la caméra

¹ Contrairement à d'autres phrases du didacticiel qui s'adressent exclusivement au joueur, tel l'énoncé suivant: «La toute première chose que vous désirez faire consiste à expérimenter la façon de mouvoir votre personnage dans l'environnement». Le fait que ce didacticiel dise au joueur ce qu'il désire faire – ce qui est en soi paradoxal – est symptomatique du régime de liberté particulier de la consommation vidéoludique.

complice du prologue de *Lady in the Lake*, ainsi que le rapprochement progressif qui, dans un milieu sombre évoquant la salle de cinéma, crée une intimité entre le locuteur et le spectateur.

Dans le troisième volet de la série, *Morrowind*, l'adresse directe en voix synchrone fait place à la voix-over qui, plus désincarnée et planante, favorise une immersion rapide, par ailleurs renforcée par une ouverture *in medias res*. Un rapport beaucoup plus médiat à la représentation est instauré par ce régime oral qui supplante l'écrit. Le retour à la réalité après le rêve naturalise l'univers de la fiction, et thématise le rôle de la cinématique: le joueur est d'abord prisonnier du flux d'images du cauchemar avec lequel il ne peut interagir, puis vit une libération en répondant à l'injonction sous-entendue dans la phrase liminaire suivante: «Chaque événement est précédé d'une prophétie; mais sans héros, il n'y a pas d'événement». Si la «prophétie» renvoie aux déterminations du programme, le caractère coercitif du jeu est atténué par le fait qu'il incombe au joueur d'activer le héros pour que l'action se mette en place. On pourrait dire par conséquent que les cinématiques introductives des trois premiers *Elder Scrolls* mettent en jeu (et constituent en enjeu) l'illusion qui consiste à sortir de la «prison» des actes prédéterminés en exploitant l'interactivité du médium.

La séquence introductive du quatrième opus de la série (*Oblivion*, 2006) reconduit la métaphore de la libération et de la venue au monde présente dans *Morrowind* ainsi que l'adresse directe au spectateur qui structure la séquence d'ouverture en prise de vues réelles de *Daggerfall*.

Le début de la cinématique introductive d'*Oblivion* nous donne à voir l'Empereur Uriel Septim en images de synthèse pré-calculées. Le motif représenté et l'éclairage simulé font explicitement référence à l'incipit de *Daggerfall* (frontalité du «cadre»,

plan rapproché sur l'Empereur situé dans une pièce obscure) tout en se réclamant d'un autre « modèle » de discours et d'entrée dans la fiction. En effet, le trait marquant de ce premier plan tient au fait que les images de synthèse viennent remplacer l'image en prise de vues réelles. Cette stratégie de monstration – renforcée par une manifestation vocale nécessairement associée à l'humain – exhibe le processus d'intégration de l'image cinématographique qui se trouve phagocytée par le dispositif vidéoludique.

À la différence de la voix de l'Empereur dans *Daggerfall* qui était synchrone, celle d'Uriel Septim est *over*, permettant au joueur d'accéder au monologue intérieur du personnage. La séquence s'ouvre sur un plan moyen de l'Empereur et s'achève, à l'issue d'un travelling avant, sur un gros plan de son visage. Il s'agit donc d'une construction visuelle qui est très proche du prologue de *Lady in the Lake*, malgré le statut différent de la voix (là *in*, ici *over*). Ainsi, nous retrouvons un procédé récurrent de l'entrée dans la fiction au cinéma, où la voix *over* constitue un moyen privilégié pour introduire un monde grâce à son caractère ambivalent (elle est à la fois extérieure à la diégèse et fortement empreinte d'humanité, connotant parfois l'intimité). Un tel procédé est notamment employé dans la séquence d'ouverture de *Lord of the Rings* (2001) de Peter Jackson (Boillat 2007).

L'Empereur de *Daggerfall* nous raconte des événements passés (« J'ai vu le jour il y a 85 ans¹ », etc.) – ce qui rappelle les conventions du récit rétrospectif si courant au cinéma –, puis amorce un discours au présent lorsqu'apparaissent les premières

1 « I was born 85 years ago. For sixty-five years I've ruled as Tamriel's Emperor. But for all these years, I've never been the ruler of my own dreams. I have seen the gates of Oblivion [...] »

images du monde arpentable, rejoignant ainsi la temporalité de l'expérience de jeu : « L'ère III^e vit ses derniers jours, et mon existence ses dernières heures¹ ». Cet énoncé postule l'existence de deux seuils internes à la diégèse qui renvoient d'une part à la chronologie fictive du monde (la fin de la troisième ère), d'autre part à la vie de l'Empereur, premier personnage que rencontre le joueur. Le statut liminal de la séquence introductive est thématiquement insistant, presque paradoxale, sur des seuils *terminaux*. Puisque la fin d'une ère nécessite un « *heir* » (« héritier », en anglais), le joueur est immédiatement érigé en « successeur », et de ce fait en *actant* privilégié.

Le travelling aérien qui introduit la seconde partie de la cinématique inaugurale d'*Oblivion*, parent de l'ouverture du film *Lord of the Rings*, participe à la spectacularisation de l'espace diégétique ainsi qu'à la démonstration des capacités graphiques du jeu et de son moteur 3D. L'exacerbation du « spectaculaire » porte par conséquent autant sur les éléments diégétiques (décors monumentaux, paysages grandioses) que sur le renvoi à des codes cinématographiques. Outre le mouvement de la caméra virtuelle, d'autres caractéristiques de cette séquence non interactive font appel à certains procédés ou motifs² à l'œuvre dans les génériques de films, à l'instar des mentions écrites en surimpression (associées à un fondu) ou de la musique orchestrée (qui, ici, rappelle les compositions de John Williams pour *Star Wars* ou celles d'Howard Shore).

1 « This is the twenty-seventh of last seed, the year of Akatosh four-thirty-three, these are the closing days of the third era, and the final hours of my life ».

2 On constate en effet que le portail d'Oblivion ressemble étrangement à l'œil de Sauron, et que ses plaines évoquent celles du Mordor.

Étant donné la prégnance du modèle cinématographique dans de telles productions vidéoludiques, le joueur est amené, le temps d'une séquence, à se positionner en spectateur : sa familiarité avec le cinéma épique, de *Ben Hur* (1925/1959) à *Star Wars* (1977-2005), est sollicitée afin de configurer et de nourrir son expérience de jeu.

La séquence d'introduction se termine par un zoom très prononcé qui amorce une transition d'une vue d'ensemble de la ville à une grille de la prison de la Cité Impériale, où se situe le « personnage joué » (encore hors-champ) au début de l'aventure. Cette continuité spatiale permet de faire le lien entre la présentation de l'espace de jeu et la *mise en corps* du joueur, qui découvre et façonne son avatar. Ce changement de focale virtuelle constitue les prémices de la continuité visuelle des séquences de simulation. Comme dans la plupart des épisodes de la saga, la fuite du personnage joué qui succède à la cinématique introductive se déroule dans un donjon. C'est dans cet espace confiné que le joueur commencera le didacticiel et que se prolongera l'introduction narrative. La prise en main du jeu peut débiter alors que de nouvelles informations sont fournies au joueur par l'intermédiaire de séquences vocales attribuées aux personnages présents à proximité de l'avatar, et de dialogues avec ces mêmes personnages que le joueur peut activer via l'interface type et ses embranchements à choix multiples¹.

Les séquences introductives des jeux de la saga répondent donc à deux nécessités majeures : favoriser l'entrée « en monde » par une stratégie que l'on pourrait qualifier d'*intermédiaire* puisqu'elle

¹ Cette interface de dialogue était déjà présente dans les autres jeux de la série, mais se rapproche de la visualisation *in-game* à partir de *Morrowind*.

repose sur des conventions empruntées à la littérature, au cinéma ou au jeu de rôle. Mais aussi amorcer l'entrée « en simulation » par l'intermédiaire des didacticiels. Ces deux fonctions ne sont pas incompatibles. La présentation du monde donne un aperçu des possibilités de jeu qui s'offriront par la suite au joueur, et « l'entrée en simulation » nous explique la manière dont on pourra jouer avec ce monde pixellisé.

Parcours arpentés

La métaphore de la venue au monde et de la libération du personnage joué qui traverse la saga est d'autant plus significative que les *The Elder Scrolls* dès 1994 rompent avec les conventions des jeux de rôle informatiques antérieurs en termes de liberté de mouvement et de représentation du monde.

Que l'on pense aux jeux d'aventure textuels qui apparaissent dans le courant des années 1970, aux *rogue-like* qui leur succèdent, à leurs adaptations sur console (*Adventure*, 1980) ou encore aux jeux de rôle sur PC comme *Wizardry* (1981-2001) ou *Dungeon Master* (1987). Tous ces jeux sont fondés sur une continuité du mouvement et de l'espace représenté. Si l'on considère plus précisément les déplacements « case par case » des jeux textuels ou de *Wizardry*, nous pourrions parler d'un rapport nécessairement contigu à l'espace.

La possibilité offerte par les *Elder Scrolls* d'arpenter le monde et de se déplacer librement grâce à l'accès à une carte est donc novatrice : il suffit de pointer une localisation ou d'inscrire le nom d'un lieu (*Daggerfall*) pour accéder directement à l'endroit choisi. Ainsi, la saga, dès ses débuts, permet au joueur d'effectuer

des *ellipses spatiales*: le joueur est à même de voyager instantanément d'un endroit à un autre de la carte et de l'arpenter dans son entièreté. La possibilité d'effectuer des déplacements rapides (« *Fast Travel* ») est disponible à divers degrés dans les cinq jeux. On note par exemple un fort contraste entre la carte de *Daggerfall* qui permet une grande liberté dans les ellipses spatiales et l'absence d'une telle option dans *Morrowind*, où le joueur a uniquement accès à des moyens de transport « diégétiques » (bateaux, *Stilt Strider*, caravanes, gondoles) et à des sorts de déplacement (ou autres objets magiques).

Avec *Morrowind*, on observe une rupture profonde dans la structuration de l'univers de jeu. *Daggerfall* offrait un terrain immense à arpenter, qui correspondait à peu près à deux fois la superficie de la Grande-Bretagne. L'immensité du territoire était obtenue grâce à une construction procédurale de l'espace¹: le contenu visuel du jeu est créé de manière algorithmique. Les quinze mille villes du jeu n'ont pas été « dessinées » ou « *designées* » individuellement, mais leur construction est partiellement aléatoire, fondée sur la répétition de structures et de motifs visuels prédéfinis. *Morrowind*, en comparaison, est infiniment plus petit. Mais, en contrepartie, l'univers de jeu y est davantage individualisé, chaque bâtiment y étant dessiné et modélisé individuellement (sans pour autant exclure toute répétition). Cette singularisation des éléments du monde et de leurs représentations nécessite plus de temps de conception, plus de données; c'est pourquoi la taille de l'univers arpentable est réduite. Avec *Daggerfall*, le code s'exhibe, se montre comme algorithme et procédure de calcul (Triclot 2011). Dans les opus suivants, il est davantage caché, dissimulé au profit d'une

¹ Méthode connue sous le nom de « *procedural generation* ».

histoire et d'un monde fictionnel. L'hallucination prend le pas sur la simulation...

L'espace d'un récit

La liberté de mouvement et d'action résulte d'une volonté, de la part des concepteurs, de procéder à une « remédiation » des modalités des jeux de rôle sur table. Cette intention est d'ailleurs explicitement formulée dans le paratexte d'*Arena*:

« Vous vous souvenez des anciens jeux de rôle sur table? Les limites de votre aventure ne dépendaient que de votre imagination. Le maître du jeu n'imposait pas de trajet prédéfini [...] mais laissait plutôt les joueurs explorer le monde qu'il avait conçu. C'est les joueurs qui fournissaient l'aventure¹. »

On retrouve ici une dialectique entre récit et fiction qui découle de l'effectuation de trajets. Une trajectoire spatiale déterminée est opposée à l'exploration libre d'un monde « créé ». L'apanage d'*Arena* serait donc, à l'image d'une partie de jeu de rôle « sur table », d'offrir un monde à explorer librement. De plus, l'éditeur présente la liberté de mouvement comme un facteur de narrativité, alors que son principal effet consiste selon nous à rompre le rapport nécessaire entre la diégèse et le récit (voir Chateau *supra*).

¹ Manuel de jeu d'*Arena*, note d'introduction: « Remember the old pencil-and-paper RPG's? The limits of your adventure were only defined by your own imagination. The dungeon master didn't force anyone down a particular path [...] but instead allowed the players to explore the world he had created. (...) The players provided the adventure. »

Le joueur des *Elder Scrolls* peut arpenter ce « monde créé », traverser ses champs, gravir ses montagnes, sans pour autant que ses déplacements n'entraînent de progression du récit. Paradoxalement, si les deux entités « diégèse » / « récit » se désolidarisent dans la saga – peut-être même dans les jeux vidéo en général –, elles entretiennent néanmoins des liens étroits. Les quêtes, qui assurent une bonne part de la narrativité de l'expérience de jeu, sont liées à des déterminations spatiales.

Chaque quête est organisée en une suite de marqueurs spatiaux (ou *checkpoints*) que le joueur doit activer, parfois en effectuant certaines actions. Les factions qui peuplent l'univers fictionnel sont elles aussi localisées géographiquement (guildes, villes, châteaux, camps retranchés, etc). Les designers du jeu parlent notamment à propos de *Skyrim* de « POI » (« *Points of Interest* », au nombre de 300 environ) pour qualifier les différents lieux modélisés et dispersés sur le territoire arpentable : entrée de donjon, fortin abandonné, maison isolée en forêt, avant-poste, tanière... Autant de lieux qui ponctuent les errances du joueur au sein du « bac à sable », et qui peuvent générer des rencontres avec des personnages, voire activer des quêtes.

Cette construction spatiale permet différents types d'expériences de jeu, allant de l'exploration « libre » à un parcours plus linéaire fait de combats, de dialogues préenregistrés et de quêtes. Nous pouvons alors convoquer la dichotomie entre *ludus* et *paidia* que proposait Roger Caillois en 1958 dans *Les Jeux et les hommes*. Chez Caillois, le *ludus* renvoie au rapport strict aux règles de jeu, à leur résolution, alors que la *paidia* vise à qualifier le mode des jeux ouverts, comme les jeux d'enfants, fondés sur l'improvisation et la liberté d'interprétation (Caillois 2009 [1958], 75-91). Bernard Perron remarque qu'une telle dialectique est à l'œuvre dans *Grand*

*Theft Auto 3*¹, où la position du joueur peut osciller entre l'exploration, l'établissement d'objectifs personnels et le suivi de quêtes qui entraînent une progression linéaire (Perron 2003).

Dans les *Elder Scrolls*, un joueur peut par exemple simuler une addiction à une drogue, refuser de se servir des déplacements rapides ou décider d'abandonner un personnage dès que ce dernier « meurt » dans le jeu (en refusant ainsi la logique des sauvegardes et des essais multiples). Ces possibilités relèvent du jeu libre, de la *paidia*, le joueur s'imposant des contraintes qui ne sont pas prévues par les règles du jeu.

Parcours et simulation

Afin de mesurer la marge de manœuvre du joueur face aux mécanismes et à la structure d'un jeu donné, Dominic Arsenault a conceptualisé un outil qu'il nomme « *Dynamic Range* » ou « portée dynamique » et qu'il définit dans un premier temps comme une « mesure de la marge de manœuvre disponible au joueur, face aux dynamiques de jeu, pour répondre aux besoins d'un défi particulier » (Arsenault 2005, 2). Cette gamme de possibilités comprend notamment la modification de l'équipement de l'avatar, la conception d'une stratégie particulière ou encore l'utilisation de « consommables », objets qui augmentent temporairement les capacités de l'avatar. C'est dans cette portée dynamique que se situe la spécificité de *Morrowind* pour Arsenault :

« Un personnage de niveau 2 peut vaincre les ennemis les plus puissants du jeu s'il boit une douzaine de fioles de Sujamma

1 GRAND THEFT AUTO 3, Rockstar games, 2001.

(une substance qui augmente la force du personnage) et se sert d'un sort d'invisibilité pour s'approcher furtivement de sa cible ; s'il ne connaît pas le sort, ou ne peut pas le lancer, il peut acheter un parchemin magique qui contient ce sort¹.»

Le modèle d'Arsenault a le mérite de conjuguer le champ des possibles offerts au joueur aux mécanismes de jeu et à la simulation. En ce sens, les *Elder Scrolls* se distinguent d'une part par l'ouverture de leurs mondes, d'autre part par l'importante modularité des choix du joueur qui est en mesure de s'adapter à un grand nombre de situations, sans contrainte linéaire. Ces choix et procédures stratégiques se font à la frontière du monde représenté et de l'interface. Ainsi, pour consommer du Sujamma, le joueur doit accéder au menu, sélectionner le consommable et engager sa prise (si l'on fait exception des raccourcis claviers).

Par la construction de ses menus, on remarque que *Skyrim* tente de limiter la rupture entre la visualisation *in-game* et l'interface en recourant à des menus qui se dessinent en transparence. Ces informations textuelles en surimpression forment des espaces symboliques ordonnés en sous-catégories thématiques qui induisent une stase du temps diégétique. Cette volonté de continuité par l'effacement des seuils se retrouve dans la séquence d'ouverture du jeu en vue subjective.

La séquence d'ouverture de *Skyrim* est hybride dans la mesure où elle prépare l'expérience future du joueur tout en

demeurant « non interactive » : les déplacements du point de vue ne sont pas ceux d'une « caméra imaginaire » virevoltante, mais ceux de l'avatar dans une situation fictionnelle (son déplacement contraint dans un chariot et son arrivée dans une ville). Cette introduction *in medias res* place immédiatement le joueur dans la diégèse, maximisant un effet immersif dont on a montré qu'il constituait l'un des enjeux principaux de ce type de productions.

¹ Dominic Arsenault, « Dynamic Range: When Game Design and Narratives Unite », communication au « DiGRA 2005: Changing Views, Worlds in Play », 2005. Disponible en ligne : <http://summit.sfu.ca/item/208> [dernière consultation le 20.12.2012] : « A level-2 character can defeat the strongest monsters in the game if he drinks up a dozen bottles of Sujamma (a substance that boosts the character's strength) and uses an invisibility spell to sneak up to his target; if he does not know the spell or can not cast it, he can buy a magical scroll with the spell on it. »

BIBLIOGRAPHIE

- Dominic Arseneault, « Dynamic Range: When Game Design and Narratives Unite », communication au « DiGRA 2005: Changing Views, Worlds in Play », 2005. Disponible en ligne: <http://summit.sfu.ca/item/208> [dernière consultation le 03.06.2012].
- Blanchet, Alexis. *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*. Châtillon: Pix'n Love, 2010.
- Boillat, Alain. *Du bonimenteur à la voix-over. Voix-attraction et voix-narration au cinéma*. Lausanne: Antipodes, 2007.
- Boillat, Alain. « La « diégèse » dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept », *Cinémas* 19, 2-3 (2009): 217-245.
- Boillat, Alain. « L'œil d'Éléphant: l'espace d'un regard », *Décadrages. Cinéma, à travers champs* 19 (2011): 70-84.
- Boillat, Alain. *Cinéma, machine à monde. Essai sur les films à univers multiples*. Genève: Georg, 2014.
- Bolter, David Jay, et Richard Grusin. *Remediation. Understanding Media*. Cambridge/Londres: MIT Press, 1999.
- Casetti, Francesco. *D'un regard l'autre. Le film et son spectateur*. Lyon: PUL, 1990.
- Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 2009 [1958].
- Château, Dominique. « Diégèse et énonciation », *Communications* 38 (1983): 121-154.
- Coulombe, Maxime. *Le Monde sans fin des jeux vidéo*. Paris: PUF, 2010.
- Delavaud, Gilles. « Le dispositif télévision. Discours critique et création dans les années 1940 et 1950. » In *La Télévision, du téléphonoscope à YouTube*, édité par Mireille Berton et Anne-Katrin Weber, 246-248. Lausanne: Antipodes, 2009.
- Donovan, Tristan. *Replay. The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant, 2010.
- Eco, Umberto. *Les Limites de l'interprétation*. Paris: Grasset, 1992 [1990].
- Jenkins, Henry. « Game Design as Narrative Architecture. » In *First Person: New Media as Story, Performance, Game*, édité par Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan, 121-124. Cambridge: MIT Press, 2004.
- Juul, Jesper. *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005.
- Gaudreault, André. *Du littéraire au filmique*. Québec: Nota bene, 1988.
- Genette, Gérard. *Figures III*. Paris: Seuil, 1972.
- Genette, Gérard. *Seuils*. Paris: Seuil, 1987.
- Krichane, Selim. « Éléphant ou les jeux vidéo en trompe-l'œil », *Décadrages. Cinéma, à travers champs* 19 (2011 a): 70-84.
- Krichane, Selim. « Lara Croft: simulation d'un héros féminin. » In *Le héros était une femme... Le genre de l'aventure*, édité par Loïse Bilat et Gianni Haver, 127-140. Lausanne: Antipodes, 2011 b.
- Metz, Christian. *Le Signifiant imaginaire*. Paris: Christian Bourgeois, 1993 [1977].
- Odin, Roger. « L'entrée du spectateur dans la fiction. » In *Théorie du film*, édité par J. Aumont et J.-L. Leutrat, 198-213. Paris: Albatros, 1980.
- Odin, Roger. *De la fiction*. Bruxelles: DeBoeck, 2000.
- Pavel, Thomas. *Univers de la fiction*. Paris: Seuil, 1986.
- Perron, Bernard, et Carl Therrien. « Da Spacewar! a Gears of War, o comme l'immagine videoludica è devintata più cinematografica », *bianco e nero* 564 (2009): 40-50.
- Ludiciné. « De la « sortie de Spacewar! des laboratoires de MIT » à Gears of War, ou comment l'image vidéoludique est devenue plus cinématographique ». Dernière consultation le 20 décembre 2012. <http://ludicine.ca/fr/jeu-video>
- Perron, Bernard. « From Gamers to Players and Gameplayers. » In *The Video Game Theory Reader*, édité par Bernard Perron et Mark J. P. Wolf, 237-258. New York/Londres: Routledge, 2003.
- Souriau, Etienne. « Les grands caractères de l'univers filmique. » In *L'Univers filmique*, édité par Etienne Souriau, 11-31. Paris: Flammarion, 1953.
- Triclot, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: La Découverte, 2011.