

## Appuyez sur « C » pour « Caméra » : une histoire discursive de la caméra vidéoludique<sup>1</sup>

**Preprint.** Article à paraître dans l'ouvrage collectif du Liège Game Lab, *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, Liège, Presses Universitaires de Liège, à paraître en 2021.

### Abstract

L'emploi du terme de « caméra » s'est généralisé dans les discours portant sur le jeu vidéo dès les années 1990. Aujourd'hui encore, cette notion est fréquemment utilisée par les joueurs, les designers ou encore les journalistes pour qualifier les déplacements du point de vue dans les jeux vidéo. Malgré son statut central dans le domaine des jeux vidéo, l'histoire de cette notion n'a jamais fait l'objet d'une étude détaillée. Son usage dans le contexte des *game studies* repose sur une connaissance partagée du terme, sur un savoir encyclopédique supposé qui est rarement interrogé par les chercheuses et les chercheurs.

Cet article propose de retracer l'émergence, la naturalisation et la généralisation de la notion de « caméra » dans le contexte du jeu vidéo, à partir de l'étude d'un large corpus de magazines spécialisés et de notices d'emploi. L'auteur recompose les variations conceptuelles du terme en reconstituant, par l'analyse qualitative, les différents cadrages sémantiques de cette notion – dès son émergence dans le contexte des jeux vidéo dans la seconde moitié des années 1980 –, tout en prêtant une attention particulière à son contexte d'utilisation et aux relations multiples qui lient les différents agents du champ culturel du jeu vidéo qui en ont fait usage (joueurs, créateurs, critiques, éditeurs, etc.).

### Mots clés :

Caméra, visualisation, point de vue, analyse de discours, presse spécialisée

### La caméra imaginaire : histoire d'une lexicalisation

Déplacer la caméra. Voilà une proposition des plus dicibles. Dans le courant des vingt dernières années, le terme « caméra » s'est installé dans le lexique vidéoludique. Les communautés discursives du jeu vidéo semblent s'accorder sur ce point : le terme désigne la conduite du point de vue dans les jeux vidéo. Il ne s'agit certes pas du seul vocable en jeu. On parle également de vue, et même de vue *à la première personne* ou *à la troisième personne*, voire de vue subjective, en lorgnant une fois de plus du côté du lexique cinématographique. Il fut même un

---

<sup>1</sup> Le titre du présent article fait référence aux modalités d'activation de la « caméra *replay* » dans le jeu *Battlehawks 1942* (Lucasfilm Games, 1988) discuté ci-après. Manuel du jeu *Battlehawks 1942*, 1988, version PC, p. 67. Le manuel indique dans la présentation des touches : « C: Toggle Replay camera on/off », « R: Enter REPLAY mode ».

temps où la presse et les concepteurs parlaient volontiers de « tableau »<sup>2</sup> en guise d'étalon de segmentation visuelle (plus que ludique). Les pratiques de visualisation du jeu vidéo s'inscrivaient alors dans une généalogie encore plus lointaine que celle de la *camera obscura*. Il y a donc une caméra dans les discours sur le jeu vidéo. Il n'y a cependant pas de caméra dans le jeu vidéo, à l'exception des séquences en prise de vues réelles, qui firent un temps le succès des « films interactifs » dans les années 1990. On peut remarquer avec Carl Therrien que le jeu vidéo a longtemps été perçu à l'aune d'un « cadre conceptuel pictural et cinématographique » (Therrien, 2012) et souhaiter avec lui développer un cadrage autonome, sensible aux spécificités de cet objet. C'est ici se rendre attentif aux processus d'intermédialité en jeu, au niveau des discours, et aux processus d'hybridation, de perméabilité et de convergence qui marquent l'histoire culturelle du jeu vidéo – et de tout média –, plus spécifiquement dans le contexte des industries culturelles de la seconde moitié du XX<sup>ème</sup> siècle.

On peut également expliquer cette présence de la « caméra » par le biais de l'histoire des techniques. Dès les années 1970, le terme se répand au sein des discours sur les techniques de visualisation assistée par ordinateur. La notion de « caméra » offre une solution linguistique pour désigner le « plan de projection » (Nitsche, 2008) qui intervient dans le rendu à l'écran d'une forme géométrique modélisée en trois dimensions. L'emploi métaphorique du terme « caméra » se fonde sur une similitude de traitement, là où le calcul de la machine informatique procède au même type de réduction que l'optique ciné-photographique, qui rabat un faisceau lumineux sur une surface plane. La « caméra » peut dès lors être perçue comme un module technique, une série d'opérations algorithmiques qui participent au « rendu » à l'écran du monde interne au jeu.

Si le terme « caméra » a suscité la conduite de recherches dans le contexte des *game studies*, dans une perspective d'analyse technique (deWinter, 2016), esthétique (Hausmann et Thomas, 2005 ; Manovich, 2001), ou en rapport à l'étude des liens entre cinéma et jeux vidéo (King & Krzywinska, 2002 ; Perron et Therrien, 2009), l'histoire discursive du terme reste encore à ce jour méconnue. Cette absence de recul quant à la trajectoire du terme au sein des discours sur le jeu vidéo amène Dominic Arsenault à appeler à la réalisation de « recherches importantes » afin de « voir si l'utilisation répandue du terme “caméra” survient après la parution d'un jeu en

---

<sup>2</sup> En 1983, par exemple, le guide du jeu *Stampede* publié dans le magazine *Tilt* inclut un schéma des différents « tableaux » que le joueur doit traverser au cours du jeu. *Tilt*, n°3, rubrique « Ludic », *Stampede : la cassette-cow-boy*, 1983, p. 60-64.

particulier, ou s'il s'agit d'une construction idiosyncratique de la part d'un critique ou d'un publicitaire, par exemple<sup>3</sup> ».

La présente recherche s'inscrit précisément dans le cadre envisagé par le chercheur québécois, en offrant une cartographie de la circulation et de la socialisation progressive du terme « caméra ». Les résultats présentés ici sont issus d'une recherche menée dans le cadre d'une thèse de doctorat, soutenue en 2017 à l'Université de Lausanne et réalisée sous la direction du Professeur Alain Boillat. Cette synthèse fait retour sur des éléments de l'étude réalisée *in extenso* dans le cadre de cette thèse, publiée ensuite sous la forme d'un livre, dans une version augmentée et illustrée. Il s'agira ici de présenter les grandes lignes du cadre méthodologique et conceptuel qui a guidé cette étude, pour ensuite revenir sur les principaux résultats issus de cette recherche.

### **Jeu vidéo + cinéma**

Au sein du vaste territoire de l'étude du jeu vidéo, on trouve une parcelle que d'aucuns jugeront féconde et qui dès la fin des années 1990 a donné lieu à une grande quantité de travaux portant sur les relations – esthétiques, économiques et formelles – qu'entretiennent le cinéma et les jeux vidéo. Cet angle spécifique, tantôt comparatiste, tantôt généalogique, dont la prééminence est en partie liée à l'histoire institutionnelle du champ des *game studies* (Krichane et Rochat 2018), aura par ailleurs alimenté un vif débat autour de la productivité des perspectives intermédiaires dans le contexte de l'étude du jeu vidéo.

Sans chercher à offrir un état de l'art exhaustif de l'ensemble de ces travaux, on peut noter qu'en règle générale, l'accent y est porté sur la comparaison formelle entre le cinéma et les jeux vidéo à partir de la « teneur audiovisuelle » (Veale, 2012) partagée par ces deux séries médiatiques. Il s'agit alors de délimiter des éléments formels conjoints (Geoff King et Tanya Krzywinska, 2002 ; Baczkowski, 2005 ; Perron & Therrien, 2009), ou au contraire de percevoir cette proximité comme un leurre qui fait écran aux différences de fonctionnement et d'expérience jugées fondamentales (Aarseth 2001 ; Triclot, 2011). Ces analyses comparatives prennent parfois la forme de sommes (ou de traités), qui dessinent un panorama des relations intermédiaires en question, comme chez Paul Sztulman qui propose d'« explorer le territoire qui mène de la maison cinéma au terrain vague du jeu vidéo »<sup>4</sup>, ou encore avec Bernard Perron

---

<sup>3</sup> Dominic Arsenault, « Pourquoi l'image vidéoludique n'est pas (que) cinématographique : les racines plurielles des technologies graphiques dans l'historiographie des jeux vidéo », à paraître, version « preprint » disponible sur academia.com.

<sup>4</sup> Paul Sztulman, « Les explorateurs des abîmes », in *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, Elsa Boyer et al. (dir.), Montrouge, Bayard Editions, 2012, p. 41.

et Carl Therrien (2009) qui s'efforcent de circonscrire trois « figures d'emprunt » et d'analyser leur évolution au fil des décennies.

Dans d'autres cas ces travaux portent sur un élément formel plus localisé, comme les « cinématiques », qui invitent à questionner la dichotomie joueur/spectateur ainsi que la teneur des seuils de jouabilité au sein de nombreuses productions à partir des années 1990 (Klevjer, 2002 ; Pearce, 2004). L'ombre projetée du cinéma est également présente dans les travaux qui traitent de la question du point de vue, de l'identification, du montage (Boyer, 2012 ; Bogost, 2015) ou qui s'arrêtent sur un genre particulier, à l'instar des « films interactifs » précédemment cités (Perron, 2007).

Loin de constituer un référent stable, le cinéma a davantage représenté un sujet de controverse à la source d'« une tension qui habite les *game studies*, le cinéma étant tantôt envisagé comme un modèle, tantôt comme une figure repoussoir. »<sup>5</sup> Cette position ambivalente découle en partie de l'inscription du « cinéma » dans les débats autour de l'ontologie et de la spécificité du jeu vidéo durant la période d'institutionnalisation de l'étude du jeu vidéo. Il s'agit également d'une réaction différée de la part de la communauté de chercheurs et de chercheuses quant aux discours fréquents émanant de l'industrie et de la presse dès les années 1980 qui, sous le signe du « multimédia » et de la convergence programmée des industries culturelles, ont fréquemment vanté la « cinématographicité » des images vidéoludiques (Arsenault et Perron, 2015).

La comparaison au cinéma est devenue, au fil des décennies, une modalité commune de présentation et de mise en discours des jeux vidéo. Elle apparaît dans les déclarations des créateurs de jeu, dans le discours des journalistes et abonde dans le matériel promotionnel de nombreux genres, à commencer par les jeux d'aventure graphique. Constituant un *lieu commun* au sein des schèmes de perception et d'évaluation des jeux, cette voie d'analyse doit à juste titre être considérée avec caution.

### **Des images aux discours**

En considérant la proximité cinéma / jeu vidéo à partir de leurs images respectives, on risque effectivement de passer sous silence ce qui excède aux modalités de représentation, toute la part de l'activité qui se joue au-delà et en dehors du strict cadre de l'écran – quelle que soit sa

---

<sup>5</sup> Bernard Perron, Hugo Montembeault, Andréane Morin-Simard et Carl Therrien, « The Discourse Community's Cut : Video Games and the Notion of Montage », dans Jeff Thoss et Michael Fuchs (éd.), *Intermedia Games – Games Inter Media*, Bloomsbury, 2018. Les auteurs évoquent « [...] *the tension which inhabits video game studies: that between the reliance on and the movement away from cinema as a point of reference.* »

teneur. C'est prendre le risque d'oublier l'orientation singulière que les usages, les pratiques, et plus largement les dispositifs – matériels, physiques, institutionnels, politiques – donnent aux images lorsqu'elles sont vues, ou *actées* lorsqu'elles constituent le support d'une activité de jeu. C'est aussi risquer de négliger l'ensemble des processus de médiation qui s'inscrivent « entre le jeu et le joueur », tout ce qui relève de l'*habitus*, du social et de la *distance* symptomatique de l'activité de jeu.

Ces préoccupations, centrales aujourd'hui dans de nombreux travaux de recherche du champ, nous ont amené à envisager une alternative à l'analyse des images, ou plutôt à considérer un nouveau *point de départ*, un trajet alternatif pour penser et cartographier les modes de visualisation du jeu vidéo, et ce qu'ils partagent, le cas échéant, avec d'autres champs de pratiques, d'autres formes médiatiques. Nous proposons ainsi de partir *des discours sur le jeu vidéo* pour envisager les relations formelles et historiques en question. Cette stratégie vise en premier lieu à se défaire de l'idée suivant laquelle il y aurait un « cinéma » et un « jeu vidéo » dans la nature, dont on pourrait se saisir comme deux objets définitivement circonscrits, pour les comparer. C'est refuser, en somme, le jeu de l'ontologie des médias, des traits inhérents aux objets, au profit d'une étude plus localisée, nécessairement historique, certainement moins englobante, mais néanmoins soutenue par l'analyse d'un corpus de sources.

### ***Jeu vidéo et analyse de discours***

L'analyse du « paratexte » (Genette 1982, 1987) du jeu vidéo connaît depuis quelques années un essor considérable dans le domaine des *game studies*<sup>6</sup>. L'année 2012 marque l'apparition de nombreux travaux qui tirent profit de l'analyse des discours des communautés de joueurs, des éditeurs, des critiques et des annonceurs. Les ouvrages de Christopher Paul et Astrid Ensslin, tous deux parus en 2012, proposent d'appliquer des outils et des méthodes issus de la linguistique aux processus de production de sens dans le contexte des jeux vidéo. L'approche d'Ensslin, qui s'inscrit dans le renouveau des études en linguistique multimodale, s'attelle à l'analyse du « langage du gaming », envisagé à partir des processus sémiotiques qui découlent du design d'interface et des actes de communication qui accompagnent le jeu (Ensslin, 2012 : 8). Paul, quant à lui, propose d'appliquer les outils contemporains de la rhétorique à l'analyse

---

<sup>6</sup> Pour une analyse détaillée et systématique de la notion de « paratexte » chez Genette, qui mène à une proposition d'application dans le domaine de l'étude des nouveaux médias et des jeux vidéo, voir Annika Rockenberger, « Video Game Framings », in Nadine Desrochers & Daniel Apollon (dir.), *Examining Paratextual Theory and its Applications in Digital Culture*, Hershey, IGI Global, 2015, pp. 252-286. Notons que notre emploi du terme s'inscrit dans les usages « vaguement rattachés » à la définition de Genette, lorsque cette dernière est considérée strictement.

du jeu vidéo, aussi bien aux niveaux « des mots, du design et de l'activité de jeu en elle-même [play] » (Paul, 2012 : pp. 11-12).

D'autres travaux proposent quant à eux de déplacer la notion de paratexte pour envisager d'autres types de seuils, ou d'autres relations de subordination au « texte » plus spécifique aux pratiques du jeu vidéo. C'est ainsi que Mia Consalvo propose de renverser la distinction texte/paratexte en fonction des « artefacts médiatiques » envisagés, comme elle le montre à partir du *mod* « Game of Thrones » de *Crusader Kingdom 2* qui relaye le jeu d'origine au rang de « paratexte » pour constituer une expérience ludique et narrative originale (Consalvo, 2017 : pp. 178-180). Marcus Carter s'intéresse quant à lui aux représentations et aux discours produits par les communautés de joueurs en ligne de *EVE Online* au sein du jeu et propose de qualifier d'« émitexte » ces productions discursives qui émanent directement de l'activité de jeu (Carter, 2015).

C'est aussi – et surtout – à travers l'analyse de la presse spécialisée, du discours des éditeurs et des notices d'emploi que l'analyse de cet *à-côté* des pratiques vidéoludiques s'est répandue au sein du champ. L'analyse de la presse a ainsi donné lieu dernièrement à de précieuses études sur la constitution des cultures du jeu vidéo (Kirkpatrick 2015 ; Suominen 2015), l'évolution des pratiques journalistiques (Dozo & Krywicki 2018) ou l'apparition et l'évolution de termes clés du champ (Therrien 2015, Perron *et al.*, 2018). De telles approches soulignent le rôle fondamental de la presse comme espace de médiation entre les communautés de pratiques et les créateurs/éditeurs de contenu (Noyer 2001), ainsi que son rôle dans la constitution des schèmes de perception et d'évaluation qui guident la circulation et la réception des jeux, et en définitive, les pratiques concrètes des joueurs. Comme le note Kirkpatrick :

Les magazines spécialisés constituent une archive inestimable à partir de laquelle nous pouvons cartographier l'émergence d'une culture, et d'une manière de parler des ordinateurs et des logiciels qui réserve une place importante aux jeux. Les magazines sont par ailleurs des agents de ce processus. Ils ont diffusé des conceptions des ordinateurs et de l'informatique, allant d'informations au sujet d'innovations techniques à des interviews de constructeurs, en passant par la présentation d'applications [*projects*] destinées aux utilisateurs disposant d'une nouvelle machine<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> Graeme Kirkpatrick, *The Formation of Gaming Culture*, pp. 31-32. Ma traduction.

Loin de constituer un champ subordonné aux pratiques du jeu vidéo, la production de discours par et pour les communautés d'utilisateurs constitue un cadre qui guide – et qui détermine en partie – la conduite de ces pratiques. Les discours représentent à la fois *le produit et le vecteur* d'un cadre d'intelligibilité partagé. Si l'on peut envisager l'analyse des langages du jeu vidéo dans une perspective large, en considérant l'ensemble des processus de production de sens impliqués dans les interactions entre la grande variété d'acteurs sociaux qui prennent part – plus ou moins directement – au jeu (Ensslin 2019), il importe également de s'arrêter sur l'histoire des usages du langage « verbal » au sein de ces interactions. Comme l'indique James Paul Gee, les études contemporaines sur les discours du jeu vidéo indiquent « l'importance de l'étude du langage dans la constitution du jeu comme activité humaine spécifique, et en retour, de l'impact de cette activité sur le langage » (Gee 2019 : p. 306)<sup>8</sup>.

Des études similaires ont été menées dans le contexte des études cinématographiques, notamment autour de la notion de « caméra » (Branigan 1984, 2006). Les études de Branigan montrent que cette notion, dans le contexte du cinéma, peut connaître différents cadrages et ainsi graviter autour de divers pôles sémantiques en fonction de son contexte d'usage et des objectifs – rhétoriques, professionnels, pratiques – des acteurs sociaux qui l'emploient. La « caméra » peut désigner un objet technique, servir à désigner les processus d'identification et de projection du spectateur, ou encore permettre à un critique de désigner la « vision » du réalisateur. Une telle approche permet de relativiser l'importance des « qualités intrinsèques » de l'objet pour considérer « sa situation au sein de diverses chaînes causales ainsi que sa relation à d'autres entités » (Branigan, 2006 : p. 65).

Une telle considération apparaît également dans les travaux de Maria Tortajada et François Albera portant sur l'histoire des dispositifs de vision et d'audition. En mobilisant le pouvoir opératoire de la notion de « dispositif » telle qu'elle fut employée par Michel Foucault, les auteurs lausannois proposent de renouveler l'étude des dispositifs (pré)cinématographiques, en portant une attention particulière aux contextes et aux modalités d'utilisation, tout en reconstituant les schèmes épistémiques qui fondent les usages des notions clés qui ont été employées pour qualifier ces dispositifs. Une telle méthode nous invite à rester attentif au fait que « la notion-type a une histoire, qui est celle de sa “fabrication” : il faut donc historiciser et dénaturer son emploi » (Albera & Tortajada 2011 : 28).

---

<sup>8</sup> Dans la postface de l'ouvrage *Approaches to Videogame Discourse*, Gee indique ainsi que les études du volume commencent à investir « *the deeply important study of how language helps form and, in turn, is changed by gaming as a distinctive human activity.* » Ma traduction.

## Méthodologie

Afin de retracer l'émergence et la généralisation de la notion de « caméra » dans le paratexte du jeu vidéo, nous avons procédé à la constitution d'un corpus de magazines issus de la presse spécialisée. Notre corpus principal est constitué du magazine français *Génération 4* (n° 1-117) et du magazine britannique *Computer and Video Games* (n°75 à 205) qui ont tous deux été dépouillés sur une période d'environ dix ans (1988-1998). Ce lot de 240 magazines issus de la presse spécialisée a constitué la base de notre corpus.

Nous avons cherché à réaliser une lecture minutieuse d'un corpus *continu* de magazines ; la disponibilité des revues sur la période envisagée a donc constitué un critère important, au même titre que l'étendue de leur diffusion (nous avons privilégié des magazines largement diffusés), leur indépendance – relative – vis-à-vis de l'industrie (contrairement aux revues propriétaires de grands éditeurs/fabricants, comme *ColecoVision Experience* ou *64 Magazine*), et leur profil éditorial en termes de couverture des plateformes, machines et genres de jeux traités dans leurs pages<sup>9</sup>. Ce corpus a ensuite été augmenté au cours de nos trouvailles : les emplois récurrents du terme « caméra » au sujet d'un jeu donné (ou d'un genre) ont donné lieu à des revues de presse plus localisées, à partir de l'ensemble des magazines disponibles en ligne issus des espaces géographiques anglophones et francophones<sup>10</sup>. Pour pouvoir retracer plus précisément la *provenance* du terme, les notices d'emploi des jeux étaient également consultées, dans la mesure de leur disponibilité.

La lecture de l'ensemble des articles de réception critique, des publicités et du contenu éditorial nous a permis de repérer au fil des années les modalités d'usage de la notion de « caméra » ainsi que l'ensemble des notions associées et plus largement les *jeux de langage* dans lequel le terme s'est inscrit. Cet exercice nous a permis de repérer l'évolution du cadrage sémantique de la notion au fil des années, pour cartographier les modalités concrètes de sa naturalisation et de sa généralisation au sein du lexique vidéoludique.

## La caméra diégétique

Le retour aux premières apparitions du terme dans la seconde moitié des années 1980 aura donné lieu à une trouvaille inattendue. Effectivement, la notion de « caméra », qui apparaît principalement dans les discours sur les simulateurs de vol disponibles sur les micro-

---

<sup>9</sup> Pour une présentation plus développée des critères de sélection du corpus, voir Selim Krichane, *La Caméra imaginaire*, pp. 115-119.

<sup>10</sup> Plusieurs bases de données, issues des efforts collectifs et spontanés des communautés de pratiques – parfois organisées en associations –, offrent des ressources inestimables pour l'analyse de la presse spécialisées, à l'instar de [www.archive.org](http://www.archive.org) ou de [www.abandonware-magazines.org](http://www.abandonware-magazines.org).

ordinateurs de l'époque, ne désigne pas la conduite du point de vue, mais sert plus particulièrement à qualifier des options de visualisation plus localisées, dans lesquelles une « caméra » se matérialise au sein de l'univers fictionnel du jeu.

Ce premier cadrage sémantique de la notion, qui repose comme nous le verrons sur un emploi fréquent de notions associées renvoyant au lexique cinématographique ou télévisuelle (montage, réalisation, filmer, etc.), constitue la première manifestation discursive du terme que nous qualifions de « caméra diégétique », dans la mesure où la présence d'une caméra au sein de l'univers fictionnel du jeu constitue une condition de possibilité de l'apparition du terme.

Les premières occurrences du terme au sein du corpus portent sur le jeu *Starglider* (1986), une simulation de combat spatial en 3D filaire développée par le studio britannique Argonaut Software. Si le manuel du jeu ne fait pas usage de la notion de « caméra » pour désigner le point de vue sur l'espace interne au jeu, le terme apparaît cependant pour qualifier une mécanique de jeu secondaire, permettant au joueur de larguer une « caméra » dans l'espace afin de l'explorer sans exposer son vaisseau aux attaques des adversaires. Ce système, baptisé « *VidiMon remote-controlled television guided camera*<sup>11</sup> », vient alors supplanter la représentation de l'espace dans la fenêtre du cockpit (**fig. 1**). L'usage du terme « caméra » au sein du discours de production, ensuite repris par la presse<sup>12</sup>, est associé à la présence concrète d'une caméra au sein de l'univers diégétique.

Le simulateur de vol en hélicoptère *Gunship* (MicroProse, 1986-1989), dont la teneur ludique s'inscrit dans la stratégie de MicroProse visant à reproduire de manière détaillée les métriques et les contraintes de l'expérience de vol des engins simulés, atteste un usage similaire de la notion. Encore une fois, si les principales options de visualisation sont qualifiées de « vues » dans la notice d'emploi, suivant la norme en vigueur dans les années 1980, le joueur dispose néanmoins d'une « caméra TV munie d'un zoom »<sup>13</sup> parmi ses multiples instruments de bord, lui permettant de visualiser les adversaires qu'il devra combattre durant sa mission.

Le terme « caméra » n'apparaît donc pas nécessairement, ni automatiquement, dans les jeux qui mobilisent des graphismes en 3D « temps réel », suivant l'expression de l'époque. Cette observation tend à mettre à mal la lecture habituelle qui consiste à voir dans la « caméra » le

---

<sup>11</sup> Notice d'emploi de *Starglider*, version Amiga, 1987, p. 9. Présentation de la « *VidiMon remote-controlled television guided camera* ».

<sup>12</sup> « Lorsqu'un missile est tiré », écrit un journaliste de *Crash*, « la vue est remplacée par une caméra à distance arrimée au missile ». Il s'agit ici de l'une des premières occurrences du terme « caméra » au sein de notre corpus de sources. Le terme apparaît à la fois dans la notice d'emploi du jeu en question et dans les discours de réception critique. *Crash*, n°36, décembre 1986 / janvier 1987, p. 23. Consulté en ligne.

<sup>13</sup> Boîte de *Gunship*, version DOS, 1986, Grande-Bretagne : « *See what lurks ahead using the unique zoom TV camera capabilities of your CRT display.* »

vocabulaire incontournable qui accompagnerait la propagation des graphismes en 3D polygonale, connaissant une forte recrudescence dans la seconde moitié des années 1980, principalement dans le domaine des micro-ordinateurs<sup>14</sup>. Pas de mention de caméra pour *The Sentinel* (Firebird, 1986), *Driller* (Incentive Software, 1987), *Alpha Waves* (Infogrames, 1990), ni pour la vaste majorité des « jeux 3D » édités entre 1986 et 1990, alors que la modélisation et le rendu 3D sont au cœur de leurs modes de visualisation. L'utilisation du terme « caméra » nécessite, durant les années de son émergence, qu'il soit corrélé à la thématique concrète d'une caméra dans l'univers fictionnel du jeu.

### *Option « Replay »*

La présence effective de caméras dans de nombreux simulateurs de vol à la fin des années 1980 conduit à un processus de remédiatisation des logiques de visionnement télévisuelles, principalement à travers la constitution de l'option « replay » permettant au joueur de revoir une séquence de jeu après sa complétion. Cette mécanique de jeu apparaît par exemple dans *Battelhawks 1942* (Lucasfilm Games, DOS, 1988 ; Amiga/Atari ST, 1989), premier jeu réalisé par la compagnie Lucasfilm Games pour les micro-ordinateurs 16-bits. Sans être l'un des jeux d'aventure qui fit la renommée de la branche vidéoludique du studio de George Lucas, ce simulateur de vol historique ne cache cependant pas ses ambitions « cinématographiques », qui seront au cœur du discours promotionnel qui l'accompagne. Un journaliste de *Génération 4* opérera d'ailleurs une lecture du jeu fidèle à « l'envie cinématographique » des concepteurs en proclamant au sujet du « photoréalisme » de ses représentations : « *Battelhawks 1942* est un véritable film, ce n'est plus un jeu, tant tout y est réaliste ! »<sup>15</sup>.

Une fois aux commandes de son avion de chasse, le joueur a la possibilité d'activer « une caméra de retransmission », dont la marche est indiquée par l'activation d'un voyant lumineux qui apparaît sur le cockpit (**fig. 2**). En appuyant sur la touche « C » de son clavier – pour « caméra » – le joueur active alors l'enregistrement de l'ensemble des états successifs de sa partie, pour pouvoir ensuite les revoir sous l'angle de son choix. Cette option est amplement présentée dans le manuel du jeu en question :

---

<sup>14</sup> Cette « tendance » qui marquera ensuite la production vidéoludique sur les consoles de salon durant les années 1990, donne lieu à la constitution de palmarès des « jeux 3D » par la critique, comme par exemple dans le numéro 6 de la revue *Génération 4*. Le rédacteur en chef, Stéphane Lavoisard, indique dans son éditorial que « les softs qui ont le mieux marché en 88 sont les adaptations de jeux d'arcade, les jeux en 3D et les jeux d'aventure interactifs » (p. 5).

<sup>15</sup> *Génération 4*, n°9, février 1989, p. 128.

Utilisez cette option pour enregistrer et revoir les événements qui se déroulent autour de vous. Lorsque vous regardez votre « replay », vous pouvez vous servir de votre périphérique de contrôle pour déplacer le point de vue partout dans le ciel. La caméra « replay » est un outil parfait pour apprendre des manœuvres de vol, et vous permet également de profiter du jeu d'un point de vue cinématographique [*from a movie-like perspective*].<sup>16</sup>

Le manuel du jeu met l'accent sur la dimension didactique du dispositif (revoir pour apprendre à jouer), mais aussi sur son caractère attractionnel (Dubois, 1998) et cinématographique. L'option « replay » permettrait alors de faire retour sur sa session de jeu, d'y porter – littéralement – un nouveau regard qui constitue le nouveau site de l'activité ludique. C'est en déplaçant le « point de vue » qu'on explore sa partie, qu'on la redécouvre ou qu'on en comprend le déroulement sur nouveaux frais. C'est alors moins la facture visuelle des images du jeu qui justifie ici l'emploi du terme « caméra » (le manuel parle d'ailleurs de « vue » ou de « point de vue »), que la diégétisation singulière d'une mécanique de jeu fondée sur la vision et une renégociation de la temporalité de jeu. Faire retour, pour « voir à nouveau ».

Le lien culturel et industriel fort qui lie l'entreprise Lucasfilm Games à l'industrie cinématographique explique certainement certain choix de design – photoréalisme, reconduction d'une perspective linéaire, motifs thématiques et génériques « empruntés » au cinéma, etc. –, cependant la logique du *replay* s'inscrit davantage dans la lignée télévisuelle. D'abord parce qu'elle rejoue un procédé de *retour* qui est alors courant dans le domaine de la retransmission télévisuelle d'activités sportives, et ensuite parce qu'elle reconfigure une pratique qui provient d'un autre *appendice* à la télévision, à savoir le magnétoscope. Ce lien est souvent explicitement thématisé par les jeux, notamment dans le cas de *Red Baron* dont l'interface de *replay* mime celle d'un magnétoscope domestique<sup>17</sup>.

### *Les simulations sportives*

L'émergence de la « caméra » dans les discours sur le jeu vidéo est donc liée à la généralisation de nouvelles pratiques de visualisation, parmi lesquelles figurent la multiplication des points de vue sur l'espace de jeu ainsi que la possibilité d'enregistrement des parties. La présence

---

<sup>16</sup> Manuel du jeu *Battlehawks 1942*, 1988, version PC, pp. 61-62. Ma traduction.

<sup>17</sup> Le manuel du jeu indique ainsi que « les options de lecture correspondent à celle d'un magnétoscope domestique. Vous disposez des options Avance-rapide [*Fast-forward*], Rembobiner, Arrêt et Lecture [*Play*] ». Cette remédiation va jusqu'à la simulation d'un « time-code » lié à l'enregistrement, « fonctionnant exactement comme le timer [*counter*] d'un magnétoscope ». Manuel de *Red Baron*, PC, p. C-48.

d'une ou plusieurs « caméra » dans l'univers fictionnel du jeu constitue une condition de possibilité du terme dans la seconde moitié des années 1980. Ces logiques visuelles – et discursives – vont gagner en popularité à la fin de la décennie pour ensuite essaimer à d'autres genres, comme les simulations sportives. Ici, la remédiation des normes de représentation télévisuelles gagnera en force face à des sujets qui connaissent déjà un « mode de représentation audiovisuel » (Guido, 2010) institutionnalisé, et fortement codifié.

Il s'agit ici de l'un des principaux points d'ancrage de la notion de « caméra » dans le domaine des jeux vidéo : de nombreuses simulations sportives ou automobiles intégreront des « caméra TV » parmi la paradigmatique des prises de vue proposées au joueur. C'est par exemple le cas de *Indianapolis 500 : The Simulation* (Papyrus Design Group, 1989), qui compte un « mode TV » parmi les différents « angles de prises de vue [*camera angles*] » disponibles.

La série TV Sports de Cinemaware est emblématique de ces tentatives de remédiation des modes de représentation télévisuels au début des années 1990. La position de la caméra dans *4D Tennis*, par exemple, correspond au « principal emplacement de la caméra » (Guido, 2010) des retransmissions télévisuelles de matches de tennis, telles qu'elles se sont instituées entre les années 1970 et 2000 (**fig. 3**). Si cet emplacement constitue le positionnement par défaut de ce que le manuel appelle alors « la caméra » du « mode TV », le joueur dispose néanmoins d'une prise sur sa position, en pouvant modifier l'axe et l'angle du point de vue. Le jeu permet par ailleurs le choix d'une vue « à la première personne », auquel cas le terme « caméra » disparaît, indiquant en creux le caractère diégétique de la notion : c'est dans la mesure où il y a un appareil de captation-restitution photo-cinématographique dans la diégèse que l'emploi du terme est possible.

Le deuxième jeu de la série *4D Sports* ira encore plus loin dans la transposition des logiques de captation télévisuelle. Le jeu paru en 1990 donne accès à 9 angles de vue de caméra ainsi qu'à un ensemble varié d'options de paramétrage. Didier Latil rédige une critique très positive du jeu en 1990 en se concentrant sur le « système de caméras » qui représente à ses yeux « l'élément le plus intéressant du jeu », puis de préciser : « [e]n effet vous avez le choix entre neuf angles de prise de vues différents. Il y a une vue fixe sur le ring, la vue du dessus, la vue sur le côté, la vue fixée sur un des deux opposants..., tout ceci rappelant à la perfection les retransmissions télévisées<sup>18</sup>. »

Le manuel du jeu – qui compte soixante-et-onze mentions du terme « caméra » – prévoit par ailleurs que dans le cadre d'une partie à trois joueurs, l'un d'eux endosse le rôle du « camera

---

<sup>18</sup> *Génération 4*, n°26, octobre 1990, pp. 56-57.

man », manipule la caméra et assure le montage des différents angles de prise de vue.<sup>19</sup> La notice d'emploi construit très explicitement le joueur en « réalisateur TV », faisant des opérations de filmage une composante clé de l'activité ludique.

Si nous nous sommes exclusivement arrêté sur des exemples issus de la série *TV Sports*, il est important de noter que l'écrasante majorité des occurrences du terme « caméra » repérées dans notre corpus jusqu'en 1993-1994 se rapportait à des simulations sportives et témoignait d'un usage étendu du cadre d'intelligibilité cinématographique, faisant appel à un ensemble de notions associés comme « montage », « enregistrement », « réalisateur », etc. Bien avant le jeu d'action-aventure en 3D polygonale, ou les succès des jeux de plateforme « avec caméra », c'est donc au sein des simulateurs de vol et des simulations sportives que le terme se socialise, charriant avec lui un ensemble de concepts et de codes qui sont directement tributaires de son contexte d'origine<sup>20</sup>. La caméra du jeu vidéo est donc d'abord « diégétique », inscrite dans l'univers fictionnel du jeu et associé à son équivalent cinématographique.

Dans le courant des années 1990, le terme va progressivement s'autonomiser au sein des discours, et le cadrage cinématographique qui le déterminait à l'origine va tendre à disparaître. Cette transition marque le passage de la *caméra diégétique* à la *caméra virtuelle*, cette dernière inaugurant la conception encore en vigueur dans les discours portant sur le jeu vidéo, à l'heure actuelle.

### **La caméra virtuelle**

En 1991, dans une critique de *Chuck Yeager's Air Combat*, un journaliste de *Génération 4* comptabilisait la présence de dix-neuf « caméras » distinctes, dont les caméras dites « cyclique » et « télévision ». Dans sa description de cette dernière, il indique qu'« une caméra fixe, se maintenant par magie dans les airs, filme votre passage : c'est sans doute une des vues les plus impressionnantes. »<sup>21</sup>. Si la lévitation de la caméra surprend l'auteur, c'est bien que la virtualité de cette dernière n'est pas pleinement accusée. Si le critique évoque une caméra qui « filme », c'est bien que cette composante du jeu, au début des années 1990, est avant tout perçue à partir du modèle cinématographique.

---

<sup>19</sup> Manuel de *4D Sports Boxing*, consulté sur [lemonamig.com](http://lemonamig.com), sans pagination.

<sup>20</sup> La simulation de voltige aérienne *Stunt Island*, parue en 1992, est un autre exemple de la conception « diégétique » de la caméra vidéoludique. Dans ce jeu édité par Disney, le joueur doit d'une part réaliser des cascades aériennes, mais il doit par ailleurs les filmer, les monter puis les présenter à une audience test afin de mesurer leur « qualité » cinématographique. Voir Selim Krichane, *La Caméra imaginaire*, op. cit., p. 176-186.

<sup>21</sup> *Génération 4*, n°34, juin 1991, p. 46-49.

La distinction diégétique/virtuelle que nous proposons vise à décrire le processus de naturalisation de la notion de « caméra » dans le contexte des jeux vidéo, en désignant les deux pôles sémantiques qui marquent la transition constitutive de la notion. Effectivement, le processus de naturalisation du terme aura en grande partie reposé sur une disparition progressive du cadre d'intelligibilité cinématographique qui l'accompagnait initialement. Pour le dire autrement, le terme est d'abord un emprunt externe au champ du jeu vidéo et à ses logiques propres. Concepteurs comme journalistes l'envisagent à partir de codes et de schèmes de perception qui proviennent du cinéma : une caméra « filme », elle « enregistre », celui qui la manipule est un « opérateur » ou un « réalisateur », il est possible de « revoir » une session enregistrée, etc. En 1986-1987, la caméra *comme objet technique* permet de mettre en discours les nouveaux modes de visualisation du jeu vidéo qui se généraliseront durant la décennie suivante.

Dès le début des années 1990, l'ensemble de ces notions associées va tendre à disparaître. La caméra virtuelle désigne alors la conception de la caméra du jeu vidéo libérée de ce réseau notionnel cinématographique. La caméra va alors désigner la conduite du point de vue et les notions qu'on lui associera dans les discours, dès 1995-1996, seront celles de « mobilité », de « contrôle », ou de « maniabilité » (fig. 4). Le processus de naturalisation du terme – que nous associons à la transition d'une conception « diégétique » à une conception « virtuelle » – dépend d'un réseau pluriel de déterminations, à la fois culturelles, économiques et discursives qui concourent à l'implémentation durable de la notion<sup>22</sup>.

En sus d'une intensification des logiques de convergence entre les industries du jeu vidéo et du cinéma, c'est certainement à la généralisation progressive de la modélisation 3D dite « temps réel » que la notion de « caméra » doit sa postérité dans le champ vidéoludique. Si ces techniques de modélisation apparaissent initialement dans le domaine des jeux de micro-ordinateur dès la seconde moitié des années 1980, puis dans les jeux d'arcade – à l'instar des jeux du studio AM2 de Sega, dirigé par Yu Suzuki, comme la série *After Burner* (1987-1991), ou *Virtua Racing* (1992) –, l'arrivée des consoles « 32-bit », commercialisées au Japon à la fin de l'année 1994 par Sega et Sony, scellera définitivement leur implémentation, aujourd'hui encore en vigueur au sein de la production dominante.

A partir de 1995, on repère ainsi dans les discours de réception et de production une nette augmentation de l'utilisation du terme de « caméra » qui tend à se généraliser bien au-delà des quelques genres qui ont initialement conduit à son utilisation. Qu'il s'agisse de jeux de combat

---

<sup>22</sup> Voir Selim Krichane, *La Caméra imaginaire*, *op. cit.*, p. 191-213.

(*Virtua Fighter*, 1993 ; *Tekken*, 1994 ; *Toh Shin Den*, 1995), de jeux de plateforme (*Super Mario 64*, 1996 ; *Pandemonium*, 1996 ; *Enter the Gecko*, 1998), de jeux d'aventure ou d'action (*Tomb Raider : Lara Croft*, 1996 ; *Crash Bandicoot*, 1996), ou encore de jeux d'horreur (*Alone in the Dark*, 1992 ; *Resident Evil*, 1996), le terme de « caméra » se répand progressivement pour qualifier la conduite du point de vue au sein de la production dominante, sans qu'aucune référence directe à l'imaginaire cinématographique, ou à ses dispositifs techniques, ne soit requise. C'est ici la particularité de la conception « virtuelle » de la caméra : alors que la notion s'autonomise, s'enracine dans le lexique vidéoludique, la relation de dépendance qu'elle entretenait initialement avec le cinéma (comme dans le cas de *Starglider*, précédemment discuté) tend à disparaître, au profit d'une conception du terme qui renvoie principalement aux problématiques effectives de l'activité ludique.

Lorsqu'il traite du jeu de box *Boxer's Road* (New Corporation, 1995) en novembre 1995, un journaliste de CVG indique que « les polygones et les angles de caméra forment à présent un couple quasi inséparable dans les jeux vidéo »<sup>23</sup>. Dans le numéro de juillet 1996 du même magazine, le terme « caméra virtuelle » est utilisé à de nombreuses reprises pour qualifier le jeu de combat *FX Fighter* (Argonaut Software, 1995), la simulation de conduite *Fatal Racing* (Gremlin Interactive, 1996) ainsi que le jeu de football *Actua Soccer* (Gremlin Interactive, 1995)<sup>24</sup>. Si la conception « virtuelle » de la caméra, que nous reconstruisons a posteriori, ne dépend pas de l'usage même de l'expression « caméra virtuelle » dans les discours d'époque, il est cependant frappant de constater que cette expression apparaît et se généralise tardivement, autour de 1995-1996, au moment précis où nous repérons une transition d'une conception de la notion à l'autre.

Dans *Actua Soccer*, dont la sortie sera amplement couverte par la presse spécialisée, la conduite du point de vue est réglée par « neuf angles de caméra virtuelle »<sup>25</sup>, dans le positionnement est en partie réglé par le logiciel. Contrairement aux simulations sportives du début des années 1990, le jeu de Gremlin Interactive ne cherche pas à reproduire le mode de représentation télévisuel du football. Le mode de visualisation activé par défaut – qualifié de *Wire Camera* par la notice d'emploi – consiste à « [suivre] la balle de près »<sup>26</sup> tout au long de la partie. La virtualité de la caméra d'*Actua Soccer* est ici liée à son *impossibilité topographique* : une telle caméra flottante, virevoltante, ne pourrait exister physiquement dans un stade. Le discours de

---

<sup>23</sup> CVG, n°168, novembre 1995, p. 29.

<sup>24</sup> CVG, n° 164, juillet 1995, p. 44.

<sup>25</sup> CVG, n° 164, juillet 1995, p. 42.

<sup>26</sup> Notice d'emploi d'*Actua Soccer*, version PC, p. 13.

réception critique thématise par ailleurs les difficultés de lisibilité et de prise en main induites par les caméras mobiles du jeu, et saluera, une année plus tard, l'adoption d'angles de caméra fixes, à l'occasion de la sortie du deuxième opus de la série.

Au-delà de ces exemples ponctuels, le terme de « caméra » va se généraliser dans les discours durant la seconde moitié des années 1990 pour désigner la conduite du point de vue dans l'ensemble des jeux modélisés en trois dimensions. La naturalisation du terme est également liée à un facteur purement quantitatif. Si les apparitions du terme sont rares au début de la décennie, à partir de 1995-1996, chaque numéro de magazine étudié compte entre quinze et vingt occurrences. La lexicalisation de la notion tient alors dans son usage répété : le terme s'installe dans les usages, se banalise. La manipulation de la caméra par le joueur, ou, au contraire, l'automatisation de sa conduite, deviendront dès lors des critères d'évaluation clé dans les discours de réception. La « caméra » devient le site discursif d'évaluations diverses quant à la conduite du point de vue, sa maniabilité, la lisibilité des référents ludiques, etc.<sup>27</sup>

Dès lors, si la « caméra » constitue aujourd'hui une notion clé du champ des jeux vidéo, cela tient moins à son origine cinématographique qu'au procédé d'autonomisation qu'elle a connu durant ces vingt dernières années au sein du paratexte vidéoludique – processus qui se joue parallèlement à l'autonomisation de l'industrie du jeu vidéo, notamment en regard des conglomerats médiatiques associés au cinéma (Blanchet, 2010 : p. 340).

Dans le contexte du jeu vidéo, la caméra constitue un module de visualisation de l'espace interne au jeu, répondant à ce titre aux impératifs de lisibilité des référents ludiques et fonctionnant en tant que support à l'activité kinesthésique du joueur. L'acception « virtuelle » du terme, qui s'est progressivement implantée dans le courant des années 1990, signale la spécificité de cette notion une fois inscrite dans le contexte des pratiques vidéoludiques.

---

<sup>27</sup> La réception critique – par ailleurs fort élogieuse – de *Super Mario 64* répond d'ailleurs pleinement à ces logiques. Le critique Tom Guise indiquera par exemple au sujet du jeu de Nintendo que « les angles de caméra sont mal pensés et, parfois, nuisent considérablement à la jouabilité » (*CVG*, n° 178, septembre 1996, p. 25.). Pour plus d'informations sur le cas de *Super Mario 64* et son usage tardif d'une conception « diégétique » de la caméra, voir Selim Krichane, *La Caméra imaginaire*, *op. cit.*, p. 271-273.

## Légendes images:

Fig. 1: La camera diégétique dans *Starglider* (1986-1988)

Fig. 2: L'option *replay* dans *Battlwhawks 1942* (1988)

Fig. 3 : Les options de caméra dans *4D Tennis* (1990)

Fig. 4: Naturalisation de la caméra vidéoludique

## Bibliographie

AARSETH Espen, « Computer Game Studies, Year One », *Game Studies*, vol. 1, n° 1, 2001. Disponible en ligne sur [www. gamestudies.org](http://www.gamestudies.org)

ALBERA, François, TORTAJADA, Maria (dir.), *Ciné-dispositifs : spectacles, cinéma, télévision, littérature*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2011.

ARSENAULT, Dominic, « Pourquoi l'image vidéoludique n'est pas (que) cinématographique : les racines plurielles des technologies graphiques dans l'historiographie des jeux vidéo », à paraître, version « preprint » disponible sur [academia.com](http://academia.com)

ARSENAULT, Dominic, PERRON, Bernard, « De-framing Video Games from the Light of Cinema », in Federico Giordano, Ivan Girina et Riccardo Fassone (dir.), *Game: The Italian Journal of Game Studies*, n° 4, dossier « Re-framing video games in the light of cinema », 2015.

ARSENAULT, Dominic, PERRON, Bernard, « De-framing Video Games from the Light of Cinema », in Federico Giordano, Ivan Girina et Riccardo Fassone (dir.), *Game: The Italian Journal of Game Studies*, n° 4, dossier « Re-framing video games in the light of cinema », 2015.

BACZKOWSKI Sandy, *La Contamination du cinéma américain contemporain par les jeux vidéo : convergences et divergences*, Thèse de doctorat, Université de Toulouse II-Le Mirail, 2005.

BOGOST, Ian, *How to talk about videogames*, Minnesota, University of Minnesota Press, 2015.

BOYER, Elsa, « Cut-scenes : l'image entrecoupée », in Elsa Boyer et al. (dir.), *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, Montrouge, Bayard, 2012, p. 93-115.

BRANIGAN, Edward, « What Is a Camera ? », in Patricia Mellencamp et Philip Rosen (dir.), *Cinema Histories, Cinema Practices*, Maryland, University Publications of America, 1984, p. 87-100.

BRANIGAN, Edward, *Narrative Comprehension and Film*, Londres/New York, Routledge, 1992.

BRANIGAN, Edward, *Projecting a Camera. Language-Games in Film Theory*, New York/Londres, Routledge, 2006.

CARTER, Marcus, « Emitexts and Paratexts : Propaganda in EVE Online », *Games and Culture*, 2015, vol. 10, n° 4, p. 311-342.

CONSALVO, Mia « When Paratexts Become Texts : De-centering the Game-as-Text », in *Critical Studies in Media Communication*, vol. 34, n° 2, p. 177-183.

DEWINTER, Jennifer, « Game Camera », in Henry Lowood et Raiford Guins (dir.), *Debugging Game History : A Critical Lexicon*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2016, p. 177-187.

DOZO, Björn-Olav, KRYWICKI, Boris, « La presse vidéoludique », *Manuel d'analyse de la presse magazine*, 2018, p. 209-222.

DUBOIS, Philippe, « La ligne générale (des machines à l'image) », in Frank Beau, Philippe Dubois, Gérard Leblanc (dir.), *Cinéma et dernières technologies*, Paris/Bruxelles, DeBoeck Université, 1998.

ENSSLIN, Astrid, BALTEIRO, Isabel, « Locating Videogames in Medium-specific, Multilingual Discourse Analyses », in Astrid Ensslin, Isabel Balteiro et John Finnegan (dir.), *Approaches to Videogame Discourse Lexis, Interaction, Textuality*, New York/Londres, Bloomsbury Academic, 2019, p. 1-10.

ENSSLIN, Astrid, BALTEIRO, Isabel, et FINNEGAN, John. *Approaches to Videogame Discourse Lexis, Interaction, Textuality*, New York/Londres, Bloomsbury Academic, 2019.

ENSSLIN, Astrid, *The Language of Gaming*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2012

GEE, James Paul, « Afterword », in Astrid Ensslin, Isabel Balteiro et John Finnegan (dir.), *Approaches to Videogame Discourse Lexis, Interaction, Textuality*, New York/Londres, Bloomsbury Academic, 2019, pp. 305-310.

GENETTE, Gérard, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982.

GENETTE, Gérard, *Seuils*, Paris, Seuil, 1987.

GUIDO, Laurent, « From Broadcast Performance to Virtual Show: Television's Tennis Dispositive », in François Albera et Maria Tortajada (dir.), *Cinema Beyond Film. Media Epistemology in the Modern Era*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010, p. 193-214.

KING Geoff, Tanya KRZYWINSKA (dir.), *ScreenPlay. Cinema/Videogames/Interfaces*, London/New York, Wallflower, 2002.

KIRKPATRICK, Graeme, *The Formation of Gaming Culture : UK Gaming Magazines, 1981-1995*, Londres, Palgrave Macmillan, 2015.

KLEVJER, Rune, « In defense of cutscenes », in Frans Mäyrä (dir.), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Tampere, Tampere University Press, 2002.

KRICHANE, Selim, ROCHAT, Yannick, « Pour une analyse des discours sur le jeu vidéo : l'exemple des cinématiques », *Décadrages. Cinéma à travers champs*, n° 39, automne 2018, pp. 93-118.

KRICHANE, Selim, *La Caméra imaginaire. Jeux vidéo et modes de visualisation*, Genève, Georg, 2018.

MANOVICH, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2001.

NOYER, Jacques, « La presse vidéo-ludique : le jeu de la médiation », in *Médiamorphose*, n° 3, Paris, 2001, p. 69-77.

PAUL, Christopher A., *Wordplay and the discourse of video games: Analyzing words, design, and play*, New York, Routledge, 2012.

PEARCE, Celia, « Towards a Game Theory of Game », in Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dir.), *First Person : New Media as Story, Performance, Game*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 143-153.

PERRON Bernard, THERRIEN Carl, « Da Spacewar! a Gears of War, o come l'immagine videoludica è devintata più cinematografica », *bianco e nero*, n° 564, été 2009. Disponible en français en ligne sur [www.ludov.ca](http://www.ludov.ca)

PERRON, Bernard, « Genre Profile : Interactive Movies », in Mark J.P. Wolf (dir.), *The Video Game Explosion: a History from PONG to PlayStation and Beyond*, Westport, Greenwood Press, 2007, p. 127-133.

PERRON, Bernard, MONTEMBEAULT, Hugo, MORIN-SIMARD, Andréane, THERRIEN, Carl, « The Discourse Community's Cut : Video Games and the Notion of Montage », dans Jeff Thoss et Michael Fuchs (éd.), *Intermedia Games – Games Inter Media*, Bloomsbury, 2018.

ROCKENBERGER, Annika, « Video Game Framings », in Nadine Desrochers et Daniel Apollon (dir.), *Examining Paratextual Theory and its Applications in Digital Culture*, Hershey, IGI Global, 2015, pp. 252-286.

SUOMINEN, Jaakko, « Return in Play: The Emergence of Retrogaming in Finnish Computer Hobbyist and Game Magazines from the 1980s to the 2000s », *Kinephanos*, 2015. Disponible en ligne sur [www.kinephanos.ca/](http://www.kinephanos.ca/)

SZTULMAN, Paul, « Les explorateurs des abîmes », in *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, Elsa Boyer et al. (dir.), Montrouge, Bayard Editions, 2012, p. 17-92.

THERRIEN Carl, « Video Games Caught Up in History: Accessibility, Teleological Distorsions and Other Methodological Issues », in Mark J.P. Wolf (dir.), *Before the Crash, Early Video Game History*, Detroit, Wayne State University Press, 2012, p. 9-29.

THOMAS, David et HAUSSMANN, Gary, « Cinematic Camera as Videogame Cliché », in Suzanne de Castell et Jennifer Jenson (dir.), *DiGRA 2005 Conference : Changing Views–Worlds in Play*, Vancouver, DiGRA, 2005, disponible en ligne.

TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011.

VEALE, Kevin, « “Interactive Cinema” Is an Oxymoron, but May Not Always Be », *Game Studies*, vol. 12, n° 1, septembre 2012. Disponible en ligne sur [www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org)