



## **Décadrages. Cinéma, à travers champs**

**39**

Automne 2018  
Parution semestrielle



## Association Décadrages

Section d'histoire et esthétique du cinéma, Université de Lausanne, Bâtiment Anthropole, CH-1015 Lausanne

[www.decadrages.ch](http://www.decadrages.ch)

## Comité de rédaction

Jean-Michel Baconnier  
François Bovier (président)  
Laure Cordonier  
Faye Corthésy  
Adrien Gaillard  
Claus Gunti  
Selim Krichane  
Achilleas Papakonstantis  
Maud Pollien  
Sylvain Portmann (administrateur)  
Ariane Tschopp (graphiste)

## Comité de parrainage

François Albers, professeur honoraire à l'Université de Lausanne  
Alain Boillat, professeur à l'Université de Lausanne  
Hervé Dumont, historien du cinéma  
Frédéric Maire, directeur de la Cinémathèque suisse  
Dominique Païni, commissaire d'expositions et critique indépendant  
Alexandra Schneider, professeure à l'Université Johannes Gutenberg de Mayence  
Margrit Tröhler, professeure à l'Université de Zurich  
Romed Wyder, membre du comité directeur de l'Association suisse des réalisateurs/trices de films

## Remerciements

Joël Lauener  
Jean-Blaise Perrin, Fiduciaire Lémanique

## Avec le soutien de



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

Département fédéral de l'intérieur DFI  
**Office fédéral de la culture OFC**

(Commission pour l'Encouragement de la culture cinématographique)

**UNIL** | Université de Lausanne

(Section d'histoire et esthétique du cinéma, Faculté des lettres)

978-2-9700963-5-1

© Chaque auteur pour sa contribution,  
Association Décadrages pour l'ensemble, 2018

## Sommaire

### Dossier : jeu vidéo et cinéma

- 8 Bernard Perron / Les régimes effrayants de la vision vidéoludique
- 30 Alexis Blanchet et Matthieu Hue / Du *voice-over* au *game over* : le narrateur second dans *Bastion*, *Dear Esther*, *The Stanley Parable* et *The Beginner's Guide*
- 43 Sébastien Genvo / Lorsque l'industrie cinématographique sert de milieu au développement du jeu d'aventure : le cas de *Maniac Mansion*
- 62 Alain Boillat / Les codes du western à l'ère du codage informatique : le jeu vidéo sur la piste du *gunfighter* cinématographique (*Red Dead Redemption*)
- 93 Selim Krichane et Yannick Rochat / Pour une analyse des discours sur le jeu vidéo : l'exemple des « cinématiques »
- 120 **Jeu vidéo en Suisse** – Esteban Giner / La légitimation politique, médiatique et scientifique du jeu vidéo : retour sur le colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique »
- 128 **Jeu vidéo en Suisse** – David Javet / *Floppy Disk* (Joël Lauener, 2017) : l'histoire du jeu vidéo en Suisse dans une disquette

### Rubrique cinéma suisse

- 137 Achilleas Papakonstantis / *Taste of Cement* (Ziad Kalthoum, 2017), ou le goût d'un engagement en demi-teinte
- 153 Laure Cordonier / Echos helvétiques de Locarno
- 157 Konstantinos Tzouflas / Le Nouveau cinéma argentin à la Cinémathèque suisse

## Editorial

SUR LE SITE INTERNET DE *Décadrages*, entre les suppléments en ligne qui prolongent le contenu de plusieurs numéros et la rubrique suisse aussitôt accessible après sa parution, on trouve une description détaillée de la ligne éditoriale de la revue qui souligne l'ouverture de cette dernière sur des objets et des problématiques variés, ayant traité, « de près ou de loin, au cinéma ». C'est précisément cet effort de décentrement qui vaut son nom à la revue, cette dernière s'efforçant de « ‹décadrer› la vision habituelle » de l'objet traité.

Le dossier du présent numéro procède à un tel « décadrage » en prenant comme objet les interactions entre le cinéma et le jeu vidéo. Les échanges entre ces deux industries culturelles ont été particulièrement nombreux depuis la commercialisation des premiers jeux vidéo au début des années 1970. Ils apparaissent notamment sur un plan technique, puisque le cinéma et le jeu vidéo partagent fréquemment certaines composantes de leur « machinerie » respective, à l'instar de l'écran TV qui occupe une place importante dans l'histoire des jeux vidéo, ou des nombreux outils infographiques qui sont utilisés dans la création d'images de synthèse dès les années 1980.

Les interactions entre ces deux médias se déploient également dans le domaine économique. On pense, par exemple, à l'ensemble des synergies industrielles qui se sont constituées dans le sillage de l'achat d'Atari par Warner Communications en 1976, ou encore aux logiques de franchises qui déterminent la circulation de contenu au-delà des « frontières » médiatiques établies. Ces contaminations sont également culturelles, puisque le cinéma, dès les premiers temps du jeu vidéo, s'est érigé en « médiateur des imaginaires », selon l'expression d'Alexis Blanchet, et a longtemps orienté les schèmes de perception et d'évaluation des productions vidéoludiques. Finalement, ces échanges sont esthétiques et affectent dès lors les représentations du cinéma et des jeux vidéo, à travers la circulation de codes et de conventions qui marquent la production hollywoodienne dominante autant que les jeux vidéo de grande consommation.

La thématique abordée dans le dossier « Jeu vidéo et cinéma » a fait l'objet de nombreux travaux de recherche depuis l'institutionnalisation des *game studies* (ou études du jeu vidéo) à la fin des années 1990. Les

articles regroupés dans ce numéro proposent d'aborder cette question à partir de méthodes d'analyse spécifiques, empruntées à la fois aux domaines des études cinématographiques et vidéoludiques. Il s'agit donc de mesurer le rôle modélisateur qu'a endossé le cinéma par rapport à l'industrie du jeu vidéo, tout en s'efforçant d'accommoder des outils et des concepts développés pour le cinéma à un autre objet, en tenant compte des spécificités du jeu vidéo.

A ce titre, Bernard Perron propose dans son article de confronter les typologies du point de vue établies dans le domaine du cinéma aux modalités de visualisation des jeux vidéo d'horreur afin de mesurer le rôle de la vision dans les stratégies d'épouvante mises en place par ces derniers. Alexis Blanchet et Matthieu Hue proposent quant à eux d'adapter des outils développés dans le champ de la narratologie à l'étude de la voix *off* dans un corpus de jeux vidéo dits « indépendants ». Les auteurs distinguent de la sorte les fonctions narratives et ludiques de la voix *off* à partir d'un ensemble de jeux qui illustre la diversité des productions vidéoludiques (souvent cantonnées, dans le discours de presse, aux seuls jeux à succès du moment). Si les enjeux historiographiques constituent rarement la principale préoccupation des travaux qui traitent des relations entre le cinéma et les jeux vidéo au sein des *game studies*, les articles de ce dossier s'efforcent au contraire de fonder leur analyse sur des corpus clairement délimités. Sébastien Genvo analyse ainsi les jeux d'aventure réalisés par la compagnie Lucasfilm Games durant les années 1980, à partir de l'exemple prototypique de *Maniac Mansion* (1987), afin de délimiter les conditions de possibilité qui ont accompagné les bouleversements narratifs du genre ainsi que son tournant « cinématographique ». Dans son article, Alain Boillat se concentre sur un jeu vidéo à succès des années 2000 – *Red Dead Redemption* (2010) – afin de cartographier le réseau de références génériques sur lequel il repose, en considérant le western comme un véritable lieu de convergence médiatique. Cette traversée du « paysage » du western l'amène à retracer les références au genre dans les jeux d'arcade des années 1970, mais également à baliser le réseau de ressemblances qui lie la figure du *gamer* à celle du *gunfighter*. Afin d'offrir une alternative à l'étude des relations entre le cinéma et les jeux vidéo fondée sur l'analyse de caractéristiques formelles ou « esthétiques », Selim Krichane et Yannick Rochat proposent d'envisager ces échanges à partir des discours sur le jeu vidéo. Dans leur contribution, les auteurs

présentent un protocole d'analyse de données textuelles développé pour l'étude du paratexte vidéoludique. Cette méthode « quantitative » est employée pour retracer la naturalisation du terme de « cinématique » dans le discours de presse à partir de la seconde moitié des années 1980.

Le présent numéro contient en outre une « rubrique intermédiaire » disposée entre le dossier thématique et la rubrique suisse. Cette section contient deux articles qui offrent un éclairage sur la place du jeu vidéo en Suisse. La contribution d'Esteban Giner se présente sous la forme d'un compte-rendu du colloque international « Penser (avec) la culture vidéoludique » qui s'est tenu en octobre 2017 à l'Université de Lausanne, alors que l'article de David Javet revient sur le travail du *game designer* Joël Lauener en l'inscrivant dans le domaine – en expansion – de la création vidéoludique en Suisse.

LE PREMIER ARTICLE DE LA RUBRIQUE « cinéma suisse » nous permet de revenir sur le film qui a remporté en 2017 le Sesterce d'Or des Visions du réel, à savoir *Taste of Cement*. Le deuxième long métrage de Ziad Kalthoum a connu un grand succès dans le circuit international des festivals avant de bénéficier d'une sortie commerciale en France et en Suisse romande au début de l'année 2018. Alors que les discussions au sein de la presse francophone se sont inévitablement concentrées sur la guerre qui ravage depuis quelques années la Syrie, Achilleas Papakonstantis revient sur la structure narrative et l'organisation formelle de ce film afin de mieux éclairer et évaluer son discours politique. Laure Cordonier rend compte pour sa part de l'édition 2018 du Festival International du Film de Locarno en passant en revue trois (co)productions helvétiques présentées à cette occasion : *Le Vent tourne* de Bettina Oberli, *Un ennemi qui te veut du bien* de Denis Rabaglia et *Closing Time* de Nicole Vögele. Enfin, à l'occasion d'une rétrospective organisée par la Cinémathèque suisse en 2018, Konstantinos Tzouflas se penche sur le « Nouveau cinéma argentin » des années 1990-2000 afin de retracer son récent développement historique. Son article situe cette « nouvelle vague » dans le contexte socio-économique de ce pays d'Amérique du Sud avant d'examiner de plus près les stratégies de production et de diffusion auxquelles ont recours les jeunes cinéastes argentins.

Ce numéro de *Décadrages* sera verni le 28 novembre, dès 18h30, à la salle de l'Aula du Palais de Rumine (Lausanne). A cette occasion, le UNIL Gamelab organise, en collaboration avec Interface science-société, un cours public sur le thème « Cinéma et jeux vidéo ».

sk, ap



## **Dossier : jeu vidéo et cinéma**

dirigé par Selim Krichane

Bernard Perron

\* Cet article est une version abrégée du chapitre sept de mon ouvrage *The World of Scary Video Game: A Study in Videoludic Horror*, New York, Bloomsbury, 2018. Toutes les citations en anglais sont librement traduites par l'auteur.

## Les régimes effrayants de la vision vidéoludique \*

LES FICTIONS D'HORREUR ONT TOUJOURS POUSSÉ – et la plupart du temps forcé – des personnages à voir l'invisible, à regarder l'insupportable, à découvrir des menaces imminentes pour leur santé physique et mentale ainsi qu'à affronter des entités monstrueuses et des dangers effroyables pour l'humanité. C'est ce qui définit selon Peter Hutchings ce genre cinématographique :

« A bien des égards, l'œil est le principal organe humain du cinéma d'horreur. Les réalisateurs utilisent fréquemment des gros plans des yeux des victimes, grands ouverts et sans défense, et ceux des monstres, rétrécis et agressifs, pour accentuer les sensations sado-masochistes du genre. »<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Peter Hutchings, *Historical Dictionary of Horror Cinema*, Lanham, Scarecrow Press, 2008, p. 112.

En se référant à l'œil tranché par un rasoir dans *Un chien andalou* de Luis Bunuel (1928), Hutchings souligne également que les yeux ont été l'objet des moments les plus violents du genre de l'horreur. Si des images de globes oculaires effrayants et d'expressions de frayeur peuvent être trouvées sur la couverture de boîtes de jeux vidéo d'épouvante<sup>2</sup>, ceux-ci – à la différence du cinéma d'horreur – ne se concentrent pas sur l'œil, mais plutôt sur le point de vue, au sens figuré et littéral. Bien que la peur soit toujours médiatisée suivant des codes culturels, elle reste une affaire personnelle, une question de *point de vue*. Puisque les mondes de jeu peuvent être montrés à partir de différentes perspectives, cet article analyse les tactiques de l'épouvante basées sur le point de vue, qui compliquent l'action et la vision du joueur afin de susciter la peur.

<sup>2</sup> Par exemple, des yeux effrayés sont au centre de la jaquette du jeu *Haunted House* pour l'Atari 2600 (1981), tandis que ce motif est accompagné de chaînes et de mains sur la bouche sur celles de *Condemned: Criminal Origins* (Monolith Productions, 2005) et *Rise of Nightmares* (Sega, 2011). Le « T » dans le titre de *The Evil Within* (Tango Gameworks, 2014) forme une pointe dirigée vers l'œil du visage d'un homme enveloppé de barbelés. L'extrême gros plan d'un œil infecté constitue l'image de couverture de *Resident Evil: Revelation 2* (Capcom, 2014).

### Point de vue et point de (ré)action

Dans *Understanding Video Games: the Essential Introduction*, Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith et Susana Pajares Tosca différencient les deux points de vue majoritairement proposés dans le jeu vidéo qui sont au cœur de la présente étude :

« Dans la perspective à la première personne, nous voyons l'action du point de vue du protagoniste – comme si le joueur lui-même vivait



l'action. Dans la perspective à la troisième personne, le joueur regarde tout ce qu'il contrôle, ce qui peut correspondre à un objet à l'écran (un personnage, un véhicule), à un certain nombre d'objets (une armée de soldats, un groupe de villageois) ou à différents paramètres (tels que les taux d'imposition ou le zonage de la ville).»<sup>3</sup>

Il est certes contraire à l'usage commun de se référer à la perspective à la troisième personne pour décrire une vue sur les unités dans un jeu de stratégie en temps réel comme *Starcraft* (Blizzard Entertainment, 1998) ou les différents niveaux influençant la zone urbaine peuplée de *SimCity* (Maxis Software, 1989) – c'est l'exemple donné dans *Understanding Video Games*<sup>4</sup>. Il s'agit plutôt de perspectives isométriques et aériennes. De plus, Egenfeldt-Nielsen *et al.* utilisent le travail du concepteur Will Wright pour illustrer le fait que « nous pouvons profiter de l'interaction avec un système sans avoir besoin de nous identifier à des personnages concrets (processus au centre du film narratif, par exemple) »<sup>5</sup>. Dans le cadre d'une réflexion sur le jeu vidéo d'épouvante, une telle affirmation souligne en retour que la peur vidéoludique est très difficile à susciter dans un système de jeu plus abstrait – à moins que le système ne soit lui-même vu comme diabolique et malveillant. Un joueur peut être stressé par une série d'événements qui stoppent la croissance de sa ville ou être énervé par des catastrophes qui détruisent ses méga-tours, mais il n'a pas peur pour autant. Une situation dans un jeu sera considérée comme effrayante si elle est jugée dangereuse pour quelqu'un, que ce soit un personnage non-joueur (ou plusieurs s'ils ont une individualité) ou un personnage-joueur (visible ou non à l'écran).

Britta Neitzel propose une distinction très pertinente pour mieux analyser le jeu vidéo :

« On peut définir les jeux informatiques comme un processus d'auto-observation avec une rétroaction continue. Dans ce processus, la position du joueur est double. En plus de sa position d'agent dans le jeu, on lui attribue également la position d'un observateur, qui à son tour détermine sa position en tant qu'agent dans l'espace visuel. [...] Pour éviter une prolifération de la terminologie, j'utiliserai le terme *point d'action* pour la position active et celui de *point de vue* pour la position d'observation. »<sup>6</sup>

Neitzel adapte le concept narratologique de la focalisation (qui voit?) afin de renvoyer à un point de vue subjectif pour la perspective à la première personne. La perspective à la troisième personne est quant à elle

<sup>3</sup> Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith et Susana Pajares Tosca, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, New York, Routledge, 2008, p. 107.

<sup>4</sup> Et si, comme beaucoup de commentateurs l'ont suggéré, *SimCity* fait en sorte que le joueur se considère comme un dieu face à la ville ou comme le maire, nous aurions alors droit à une perspective à la première (et non à la troisième) personne.

<sup>5</sup> Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith et Susana Pajares Tosca, *op. cit.*, p. 107.

<sup>6</sup> Britta Neitzel, « Narrativity in Computer Games », dans Joost Raessens et Jeffrey Goldstein (éd.), *Handbook of Computer Games Studies*, Cambridge, MIT Press, 2005, pp. 230-231.

divisée entre un point de vue semi-subjectif lorsque la caméra suit un personnage, comme dans *Tomb Raider* (Core Design, 1996), et un point de vue objectif lorsque l'univers est présenté de l'extérieur. Le point d'action est décrit en posant les questions suivantes : Est-il situé à l'intérieur ou à l'extérieur du monde du jeu (intra ou extra-diégétique) ? Est-il situé ou non au centre de l'écran (concentrique ou excentrique) ? Est-ce que cela conduit à des résultats instantanés ou non (directs ou indirects) ? J'y reviendrai, mais je noterai pour l'instant ce que Nietzel ne souligne pas : à savoir que le point de vue et le point d'action se chevauchent dans la perspective à la première personne, et qu'ils restent distincts à la troisième personne. A la lumière de ce modèle, *SimCity* fournit des points d'action qui sont extra-diégétiques (si l'on dit que l'on interagit avec un système), à la fois directs et indirects (les résultats des actions ne sont pas toujours immédiats), ainsi que multiples et excentriques (partout sur la carte). Au contraire, par l'intermédiaire du personnage-joueur, un jeu d'épouvante comme *Resident Evil* (Capcom, 1996) possède un point d'action qui est complètement identifié et localisé. C'est un point de (ré)action direct, intra-diégétique et centré – le joueur réagit aux menaces tandis que ces dernières se déroulent autour de lui<sup>7</sup>.

7 Puisque les jeux vidéo ont été programmés et que les concepteurs tentent souvent de prédire les réactions des joueurs en développant des jeux qui réagissent aux réponses de ces derniers (en partie par l'entremise de la programmation d'intelligence artificielle), Arsenault et moi-même avons souligné que le jeu vidéo serait finalement peut-être mieux compris en termes d'*inter(ré)activité* plus que d'*interactivité* : « [N]ous ferons valoir qu'un jeu vidéo est plutôt une chaîne de réactions. Le joueur n'agit pas autant qu'il réagit à ce que le jeu lui présente, et de même, le jeu réagit à son tour à sa réponse ». Dominic Arsenault et Bernard Perron, « In the Frame of the Magic Cycle: the Circle(s) of Gameplay », dans Bernard Perron et Mark J.P. Wolf (éd.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, 2009, pp. 119-120.

8 Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Boston, Addison-Wesley, 1991, p. 117.

9 Janet H. Murray, *Hamlet on the Holo-deck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, Free Press, 1997, p. 126.

La notion de point d'action est fort instructive pour définir les principes de l'horreur vidéoludique. A la suite de Brenda Laurel<sup>8</sup>, Janet Murray a placé l'agentivité (*agency*) – à savoir « le pouvoir satisfaisant de prendre des mesures significatives et de voir les résultats de nos décisions et de nos choix »<sup>9</sup> – au cœur des plaisirs caractérisant les environnements numériques. Un joueur peut ressentir ce plaisir autant en construisant et en gérant sa ville dans *SimCity* qu'en déplaçant Jill Valentine dans les corridors du manoir de *Resident Evil*. Cependant, l'agentivité ne suffit pas à instiller un sentiment d'effroi. Conformément aux conclusions de King et Krzywinska, il est nécessaire de tenir compte de la sensation de présence :

« Les distinctions entre les degrés de présence sont étroitement corrélées avec les différences dans la perspective visuelle fournies sur le monde du jeu. Les jeux les plus distanciés ont tendance à être ceux qui utilisent des perspectives aériennes semblables à Dieu. La plus grande sensation de présence, ou d'immersion sensorielle dans le paysage de jeu, est généralement fournie par des jeux qui offrent la perspective à la première personne d'une figure située dans le monde fictif du jeu. Entre

les deux, il y a les jeux qui offrent une variété de vues à la troisième personne, situées à l'intérieur du monde du jeu, mais pas directement à travers les yeux du personnage-joueur.»<sup>10</sup>

Le sentiment d'«être là» est certes un état ressenti à la première personne, mais moins en termes visuels que psychologiques. Les auteurs de *Tomb Raiders & Space Invaders* illustrent cette participation par une référence à l'horreur:

«Le spectateur impliqué psychologiquement dans un film d'horreur <n' imagine pas qu'il a peur; il imagine avoir peur, et il l'imagine de l'intérieur.»<sup>11</sup>

Un joueur sera d'autant plus effrayé si le point de (ré)action est centré et intra-diégetique; peu importe en revanche comment il est incarné. Pour cette raison, King et Krzywinska soulignent une corrélation fondamentale:

«La perspective à la première personne (présentée) ou à la troisième personne (représentée) est, dans cette considération [de la fantaisie], accessoire au degré d'implication vécu dans un scénario donné: <Nous entrons dans la structure fantasmatique et nous nous identifions comme si c'était la nôtre.»<sup>12</sup>

L'opposition entre les points de vue à la première et à la troisième personne n'est pas impérative pour faire l'expérience de la présence à l'intérieur du monde d'un jeu. Un joueur se préoccupe de lui-même, peu importe s'il contrôle le point de vue subjectif d'un protagoniste ou d'un personnage-joueur visible à l'écran. La spécificité de l'expérience repose néanmoins sur le point de vue à travers lequel le monde du jeu est vu et sur le point d'action à partir duquel un joueur interagit au sein de ce dernier.

Pour éviter de parler du seul aspect visuel du monde du jeu, j'emprunte à Steven Shaviro la notion de régime affectif de vision<sup>13</sup>. Puisque l'approche de Shaviro est ancrée dans le corps et dans les manières dont l'image assaille et agite un spectateur, elle reste en accord avec une étude des effets de l'horreur et de la peur vidéoludiques. Elle apparaît encore plus pertinente quand l'on sait qu'elle repose sur une analyse de *Strange Days* de Kathryn Bigelow (1995). Cette œuvre de science-fiction tourne autour du SQUID, un dispositif d'interférence quantique supraconductrice (*Superconducting Quantum Interference Device*) qui enregistre des informations provenant du cortex central et permet aux utilisateurs de

<sup>10</sup> Geoff King et Tanya Krzywinska, *Tomb Raiders & Space Invaders. Videogames Forms and Contexts*, Londres, I.B. Tauris, 2006, p. 97.

<sup>11</sup> *Id.*, p. 121. Les auteurs citent un passage de Kendall Walton, *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*, Cambridge, Harvard University Press, 1990.

<sup>12</sup> *Id.*, p. 122. Ici, les auteurs citent un passage de Elizabeth Cowie, *Representing the Woman: Cinema and Psychoanalysis*, Londres, Macmillan Press, 1997.

<sup>13</sup> Steven Shaviro, «Regimes of Vision: Kathryn Bigelow, *Strange Days*», *Polygraph*, n° 13, 2001, pp. 59-68. En fait, je suis venu à Shaviro par l'entremise d'Alexander Galloway. Dans sa recherche des «origines du jeu de tir à la première personne», ce dernier se réfère succinctement au «régime affectif de vision» de Shaviro pour montrer comment la prise de vue subjective du film est devenue une vision centrale de l'espace vidéoludique. Voir Alexander R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, pp. 62-69.

vivre un événement à partir de la vision et des sensations de la personne qui les a enregistrées. Cela est présenté d'emblée au début du film par le point de vue subjectif et instable d'un homme qui braque un restaurant avec deux complices. La police arrivant rapidement sur les lieux, les deux hommes vont sur le toit. Alors que son ami réussit à sauter sur l'autre bâtiment, l'homme qui porte l'appareil n'atteint que le bord et tombe au moment où son partenaire le lâche pour éviter les tirs des policiers. La scène se termine lorsque l'homme touche le sol. Shaviro décrit cette séquence d'ouverture et l'explique en ces termes :

« Bigelow présente les enregistrements de SQUID comme des plans continus à la première personne. Les événements se déroulent en temps réel, en une seule prise, et d'un seul point de vue. Ces séquences sont tactiles, ou haptiques, plutôt que visuelles. La caméra subjective ne regarde pas seulement une scène. Elle se déplace activement à travers l'espace. Ça se bouscule, ça s'arrête et ça recommence, ça tourne et s'incline, ça se penche en avant et en arrière. Ça suit les rythmes du corps entier, pas seulement celui des yeux. C'est un régime de vision présjectif, affectif et non cognitif. »<sup>14</sup>

<sup>14</sup> Steven Shaviro, « Regimes of Vision: Kathryn Bigelow, *Strange Days* », *op. cit.*, p. 62.

On comprend que les scènes de SQUID ressemblent à des jeux à la première personne, et notamment à un jeu de tir (*First-Person Shooter*) durant les premières minutes du film. Mais *Strange Days* n'étant pas seulement filmé avec le SQUID, Shaviro parle aussi de la manière dont la « vision est brisée et déshumanisée » dans les autres parties du film.

« Le deuxième régime de vision [...] n'identifie pas étroitement le spectateur avec un protagoniste, ni ne présente le genre d'objectivité à la troisième personne auquel le style bazinien des plans-séquences nous fait généralement penser. Au lieu de cela, la caméra semble créer un nouveau point de vue, ni précisément objectif ni conventionnellement subjectif, mais transpersonnel et social. »<sup>15</sup>

<sup>15</sup> *Id.*, p. 67.

Bien que le parallèle soit moins explicite et qu'il doive être adapté à la configuration des jeux d'action-aventure généralement centrés sur un seul personnage, il s'applique tout de même au travail de la caméra des jeux à la troisième personne. Je reviendrai sur ces observations pour examiner les deux régimes de vision des jeux vidéo d'épouvante. Mais je vais d'abord proposer une analyse du régime à la troisième personne afin d'introduire une notion qui concerne les deux modalités de vision qui m'intéressent dans le cadre de la présente étude.

### Le régime effrayant de la vision à la troisième personne

Le cinéma ne manque pas d'être mentionné lorsque l'on parle de jeux vidéo d'épouvante. Au-delà de l'adaptation vidéoludique de *Jaws* de Steven Spielberg en 1975 (*Shark Jaws*, Horror Games et Atari, 1975), d'un slasher comme *Halloween* (1978) de John Carpenter (même titre par Wizard Video Games, 1983) et des films *Alien* dans les années 1980, Paul Norman, le concepteur de *Forbidden Forest* (Cosmi, 1983), avait déjà voulu faire de son jeu un film<sup>16</sup>. C'est ce que les créateurs de *Projet Firestart* (Dynamix) ont revendiqué et annoncé ouvertement en 1988 – on lit sur la jaquette arrière: «Plus qu'un jeu... un film d'horreur dans l'espace». Ensuite, par le biais de la perspective à la troisième personne et des angles de caméra prédéterminés, la cristallisation du *survival horror* a été actualisée par rapport au cinéma. Rappelons l'intention originale de Shinji Mikami, concepteur du premier opus de la franchise de Capcom:

«Je veux que *Resident Evil* donne au joueur le sentiment qu'il est le personnage principal d'un film d'horreur.»<sup>17</sup>

Effectivement, les concepteurs de jeux se sont approprié le langage cinématographique et ont utilisé avec grand succès les trucs du cinéma d'horreur. Cela dit, si dans un film le cadrage travaille la surface de l'image, détermine la manière dont les éléments seront vus, induit le mouvement des personnages suivant la profondeur du champ et implique un espace à l'extérieur de ses limites, dans un jeu il doit répondre avant tout aux besoins de la jouabilité, aux «contraintes ludiques». Les 170 plans de caméra d'*Alone in the Dark* conçu par Frédéric Raynal (I-Motion Inc. et Infogrames, 1992) sont variés, mais restent jouables. Ce qui est articulé, c'est la surface de jeu, l'espace au sein duquel le joueur doit pouvoir agir. Et cette agentivité va modifier les aboutissants de la vision<sup>18</sup>.

Comme le notait André Bazin dans un essai très célèbre sur le théâtre et le cinéma:

«L'écran n'est pas un cadre comme celui du tableau, mais un cache qui ne laisse percevoir qu'une partie de l'événement. [...] L'écran n'a pas de coulisses [...]. A l'opposé de celui de la scène, l'espace à l'écran est centrifuge.»<sup>19</sup>

L'horreur exploite à tous les égards ce que Pascal Bonitzer a si justement appelé le champ aveugle:

<sup>16</sup> Dans le «Making of» de *Forbidden Forest* du magazine *Retro Gamer*, on peut lire: «Les gars dans la compagnie voulaient simplement un jeu de cibles avec un arc et des flèches», se souvient Paul. «Je ne m'intéressais pas à ça – je suis cinéphile, pas un joueur, et il n'y a pas de film dans cette idée.» Par conséquent, Paul a tout fait pour que le jeu s'apparente à un film – d'où la forêt, les monstres, la musique et l'éclairage». Voir Craig Grannell, «The Making of *Forbidden Forest*», *Retro Gamer*, n° 25, mai 2006, p. 71.

<sup>17</sup> The Feature Creature, «Creating *Evil Incarnate: The Making of Resident Evil*», *GamePro*, n° 91, avril 1996, p. 33.

<sup>18</sup> La réflexion résumée et modifiée ici est plus détaillée dans Bernard Perron, «Effrayantes aventures dans le champ aveugle du jeu vidéo et du cinéma d'horreur», dans Alexis Blanchet (éd.), *Cinéma et jeux vidéo*, Paris, Questions Théoriques, 2017, pp. 5-15.

<sup>19</sup> André Bazin, «Théâtre et cinéma» (1951), *Qu'est-ce que le cinéma?*, Paris, Editions du Cerf, coll. 7<sup>e</sup> art, 1985, p. 160.

20 Pascal Bonitzer, « Le champ aveugle », *Le Champ aveugle. Essais sur le cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma et Gallimard, 1982, p. 96.

21 *Id.*, p. 97.

22 Pascal Bonitzer, « La vision partielle » [1979], *La Vision partielle. Écrits sur le cinéma*, Paris, Capricci, 2016, p. 204.

« Le champ visuel, au cinéma, se dédouble... d'un champ aveugle. L'écran est un cache et la vision partielle. Le cinéma en l'occurrence raffine ou renchérit sur un effet qui ne lui est pas absolument spécifique [...]. L'ennemi est virtuellement partout si la vision est partielle. »<sup>20</sup>

Qui plus est, « le cinéma veut [...] que ce qui a lieu dans la contiguïté du hors-champ ait autant d'importance, du point de vue dramatique – et même parfois davantage – que ce qui a lieu à l'intérieur du cadre. C'est tout le champ visuel qui est dramatisé [...] »<sup>21</sup>. Dans un autre essai, Bonitzer affirme avec perspicacité :

« L'espace <off>, le champ aveugle, c'est tout ce qui grouille au-dehors ou sous la surface des choses, comme le requin des *Dents de la mer*. Si nous <marchons> à de tels films, c'est parce que nous sommes pris, plus ou moins fortement, dans les tenailles de ces deux champs, *in et off*. Si le requin était tout le temps sur l'écran, ce serait très vite un animal domestique ; ce qui fait peur, c'est qu'il ne soit pas là. »<sup>22</sup>

Cela dit, si le requin de *Shark Jaws* était toujours à l'écran du jeu d'arcade, il ne serait pas plus domestique parce qu'il poursuivrait sans relâche le plongeur sous l'eau à la recherche de poissons (plus de poissons pêchés équivalant à plus de points) pour le « manger » (à savoir, jeu d'arcade oblige, pour lui faire perdre du temps de jeu).

Mais dès l'instant où le joueur a pu se déplacer à gauche ou à droite dans un monde qui n'est pas refermé sur lui-même et contenu dans un seul écran comme *Pac-Man* (Namco, 1980) où tous les fantômes sont visibles immédiatement, les concepteurs ont tiré le meilleur parti des six zones du champ aveugle : l'espace au-delà de chacun des quatre bords du cadre, l'espace derrière le décor, et l'espace derrière la caméra virtuelle. Ils ont utilisé les espaces à l'écran et au-delà de l'écran pour créer une tension autour de menaces mortelles. Car l'écran du jeu vidéo n'a pas plus de coulisses que celui du cinéma. Le champ aveugle vidéoludique est très loin d'être une zone morte. Au contraire, il constitue la plupart du temps cet espace où le joueur avance vers la mort ou d'où vient le danger. Les araignées géantes viennent attaquer de chaque côté de l'archer dans *Forbidden Forest*, et les dragons volants depuis l'arrière-plan. Dans une vue aérienne, les énormes insectes dans *Ant Attack* (Sandy White, 1983) peuvent apparaître de tous les côtés puisque le personnage-joueur peut aussi se mouvoir vers le haut et vers le bas du cadre mobile. Avec des monstres volants comme les Reptiles qui attaquent des airs dans

*Silent Hill* (Konami, 1999), et les araignées tombant du plafond dans certaines chambres de *Alone in the Dark: The New Nightmare* (Darkworks, 2001), cette partie du champ aveugle a sans aucun doute un caractère inquiétant.

Dans les jeux effrayants à la troisième personne<sup>23</sup>, il y a un écart entre le point de vue et le point d'action. Il y a un certain espace tampon autour du protagoniste dans le cadre qui donne généralement au joueur un peu de temps pour voir l'attaque d'un monstre venant de derrière la caméra. En contrepartie, les monstres ont l'avantage de repérer et de se précipiter vers un personnage-joueur avant qu'ils n'apparaissent dans le champ de vision du joueur. L'écran du jeu vidéo est donc encore plus centripète que l'écran du film. Il suscite une peur ludique basée sur la jouabilité, car il montre constamment un espace qui se prolonge dans un univers cauchemardesque et dans lequel un joueur doit s'immerger. En conséquence, l'ennemi est en effet «pratiquement» partout et tout le champ audiovisuel est dramatisé. Dans une étude sur la réaction des joueurs, Joel Windels a montré qu'«une tension accrue peut être créée par une atmosphère oppressante. Cela va maintenir le joueur engagé et, en définitive, lui faire craindre le pire. Les jeux qui maintiennent les joueurs engagés même lorsque les événements ne se produisent pas (en présentant une atmosphère stimulante) sont plus susceptibles d'effrayer les joueurs lorsque ces événements se produisent»<sup>24</sup>. En outre, la présence virtuelle implique également que l'ennemi peut finalement ne pas être là, ou qu'un endroit qui était auparavant libre de menaces soit ensuite habité par des créatures létales.

En guise d'exemple de ces stratégies, les effets de surprise créés par les surgissements successifs à travers les fenêtres volant en éclats au début de *Resident Evil* sont efficaces parce que ces fenêtres situées sur le côté du cadre devraient constituer un bouclier contre une telle entrée soudaine. A partir de ce moment, le joueur sait que la menace est omniprésente dans le manoir de Spencer. Au niveau sonore, le gémissement des morts-vivants à l'extérieur du cadre rappelle souvent que l'espace hors champ n'est pas sécurisé. Les mouvements prédéterminés de la caméra virtuelle dans *Resident Evil: Code Veronica* (Capcom, 2000) changent constamment la relation entre ce qui est sur et hors de l'écran. Et il vaut la peine de citer une critique de *Silent Hill*, jeu qui

<sup>23</sup> Nous pouvons tout autant formuler cette remarque face à une vue aérienne ou latérale montrant un personnage dans le cadre.

<sup>24</sup> Joel Windels, «Scary Game Findings: A Study Of Horror Games And Their Players», *Gamasutra.com*, 7 septembre 2011, en ligne: [www.gamasutra.com/view/feature/134848/scary\\_game\\_findings\\_a\\_study\\_of\\_.php?page=5](http://www.gamasutra.com/view/feature/134848/scary_game_findings_a_study_of_.php?page=5).

inclut des cadrages et des mouvements de caméra inhabituels pour continuellement donner au joueur un sentiment d'inquiétude :

« Dans quelques endroits, la caméra oscille d'un côté à l'autre pendant que vous courez. C'est vertigineux, désorientant et, lorsque cela est combiné à un accompagnement sonore stressant, c'est carrément alarmant. Dans d'autres lieux, la caméra peut soudainement coller à une vue fixe. Quand cela se produit, vous pensez souvent : « Que se passe-t-il maintenant ? » et « Où est le monstre ? ». »<sup>25</sup>

<sup>25</sup> James Price, « Silent Hill », *Official UK Playstation Magazine*, n° 48, août 1999, p. 88.

En outre, le travail de la caméra de *Silent Hill* offre un moyen de distinguer une variation à partir de cette tactique d'épouvante.

D'abord, ce que je viens d'exposer représente une tactique qui repose sur un champ aveugle discursif, à savoir sur des éléments extradiégétiques comme le cadrage et les angles de prise de vue. Tel que l'a souligné Krzywinska à propos de l'imposition des différents angles de caméra dans *Resident Evil 3: Nemesis* (Capcom, 1999), il s'agit de « dissimuler des informations visuelles et de créer un effet prononcé d'enfermement »<sup>26</sup>. Cependant, le champ aveugle peut aussi être diégétique, notamment lorsque le champ de vision d'un joueur est partiellement (ou complètement) brouillé, ou encore bloqué par des « barrières » visuelles associées au monde du jeu. Pour se référer à une belle variation sur l'effet

<sup>26</sup> Tanya Krzywinska, « Hands-On Horror », dans Geoff King et Tanya Krzywinska (éd.), *ScreenPlay. Cinema/Videogames/Interfaces*, Londres, Wallflower, 2002, p. 209.

Des zombies surgissent par les fenêtres dans *Resident Evil 3: Nemesis* (Capcom, 1999)



1



2



de surprise vu au début du premier opus, dans *Resident Evil 3*, Jill passe deux fois à travers une pièce avec un piano dans la «tour de l'horloge». Il y a en arrière-plan deux grandes fenêtres qui commencent au niveau du sol. S'il n'arrive rien la première fois, les zombies surgissent par lesdites fenêtres lors du second passage du personnage-joueur (fig. 1-2).

Lorsque les fenêtres sont très opaques, elles constituent pour les monstres de bonnes cachettes. Et selon le type de créature, les portes peuvent également servir de couverture<sup>27</sup>. En conséquence, cette possible irruption peut s'appliquer à n'importe quelle structure verticale, à l'image des murs de *Project Zero* (Tecmo, 2001) qui sont traversés par des fantômes. De même, avant de devenir volumétrique, le brouillard de *Silent Hill* n'était en fait qu'un mur gris, jamais atteint, mais devant lequel un chien pouvait être plus difficile à percevoir. Avec l'incertitude liée à la position des ennemis, la notion militaire de «brouillard de guerre» (*fog of war*) couramment utilisée dans les jeux de stratégie en temps réel s'applique parfaitement ici.

Toutefois, le fait demeure que le champ aveugle diégétique le plus important dans l'horreur est sans aucun doute l'obscurité. Cela a été souligné plus d'une fois: c'est d'emblée effrayant d'être seul dans le noir. Dès *Haunted House* pour l'Atari 2600 (1981), le joueur a dû explorer des endroits plongés dans l'obscurité totale. Sans les allumettes et le cercle autour des yeux du personnage-joueur, il était impossible de voir les pièces de l'urne qu'il devait chercher. Le jeu rétro à défilement latéral *Home* par Benjamin River (2011) s'inspire du même cadre circulaire incandescent durant l'exploration sans menace des lieux. Mais c'est une autre histoire quand un personnage-joueur doit s'appuyer sur une lampe de poche pour avancer dans un monde peuplé de nombreux monstres meurtriers qui se cachent dans le noir. *Silent Hill* a démontré à quel point il était effrayant de ne voir que ce qui est illuminé par un faisceau lumineux diffus alors que les monstres rôdent à l'extérieur de ce halo. Cette tactique de l'épouvante a été adoptée dans d'autres jeux comme *The Ring: Terror's Realm* (Asmik Ace Entertainment, 2000), *Project Zero*, *Alone in the Dark: The New Nightmare* et *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010). Par exemple, lorsque Carnby pénètre dans le grenier ouest du manoir d'*Alone in the Dark: The New Nightmare*, alors qu'un Photosaurus - une créature reptilienne effrayée par la lumière - surgit du côté droit du cadre, un autre

<sup>27</sup> Cela se produit dans le bloc d'appartements des Tours Cassini dans le chapitre trois de *Dead Space 2* (Visceral Games, 2011). Quand Isaac s'approche d'une caisse devant une porte, un Necromorphe défonce soudainement cette dernière pour l'attaquer.



3



4



5

Des Photosaurus surgissent derrière des meubles en arrière-plan et du côté droit du cadre dans *Alone in the Dark: The New Nightmare* (Darkworks, 2001)

apparaît derrière des meubles dans la partie arrière plus sombre de la pièce (fig. 3-5).

Le champ aveugle discursif créé par le cadre est de la sorte couplé à un champ aveugle diégétique. J'ai déjà décrit ce processus à propos de la lampe de poche dans *Silent Hill*:

«Le halo de lumière crée un masque à l'intérieur du masque de l'écran de jeu. Cadre maîtrisable à l'intérieur du cadre de cet écran, son faisceau lumineux double l'effet de ce que l'on ne voit pas et ce qui se trouve hors champ. Il crée littéralement un jeu entre le visible et l'invisible, entre la lumière et l'obscurité (surtout avec un faible niveau de luminosité).»<sup>28</sup>

Les angles de caméra prédéterminés peuvent bien montrer le personnage-joueur dans un plan plus large, avec une certaine zone visible au-dessus et au-dessous de ce dernier, la vision du joueur n'est pas moins limitée à ce que la lampe de poche illumine.

Le régime effrayant de la vision à la troisième personne correspond à la description de Shaviro. S'il est réducteur d'associer l'expérience d'un jeu centrée sur un protagoniste à une approche transpersonnelle de l'existence humaine qui intègre des dimensions spirituelle, transcendante, sociale et communautaire, cette vision reste sans aucun doute «ni précisément objective ni conventionnellement subjective». Les angles de caméra et les mouvements prédéterminés du *survival horror* ont été choisis par le concepteur (tout comme au cinéma); cela dit, le joueur a toujours le loisir de se déplacer dans l'espace, de changer et de choisir par/pour lui-même la façon dont l'action sera cadrée dans ces limites imposées. Par ailleurs, pour revenir à la catégorisation de Nietzel, le point de vue devient semi-subjectif lorsque la caméra suit un personnage comme dans *Blue Stinger* (Climax Graphics, 1999) et *Resident Evil 4* (Capcom, 2005). Ces exemples ne correspondent pas tout à fait au point de vue (subjectif) du personnage-joueur, car un joueur voit (objectivement) le personnage dans le cadre, mais la vision est centrée sur et autour de ce point de (ré)action. Alors que la caméra est constamment dirigée vers un protagoniste et se trouve derrière lui pour présenter une vue «derrière l'épaule» [*above-the-shoulder view*], le joueur a la possibilité avec le balai droit de sa manette de changer le cadrage. La caméra peut par exemple tourner pour regarder derrière un personnage ou être ajustée pour avoir un meilleur angle pendant un combat. Certains jeux comme *Silent Hill 2* (Konami, 2001) et le remake de *Resident Evil* pour la Nintendo GameCube (Capcom, 2002) ont une option de virage rapide à 180 degrés afin de changer la direction du point de vue et du point de (ré)action. Les différentes vues de la caméra peuvent également traduire la vision subjective d'un personnage. Dans *Cold Fear* (Darkworks, 2005), le plan au-dessus de l'épaule de Tom Hansen (un garde-côte qui explore un bateau

<sup>28</sup> Bernard Perron, *Silent Hill: le moteur de la terreur*, Paris, Questions Théoriques, 2016 [2006], p. 129.

russe en pleine tempête) concentre le regard du joueur sur le monstre lorsqu'il vise, tout comme l'est le personnage dans le monde du jeu.

Les sensations somatiques de ce régime de vision sont liées au corps à l'écran, au corps spéculaire d'un personnage-joueur. Un joueur contrôle ce dernier, mais il regarde toujours un protagoniste à l'écran. La subjectivité de ses actions et l'objectivité des mouvements du personnage restent difficiles à déterminer. Il n'en demeure pas moins que le joueur est très certainement plus frappé par l'horreur quand il voit son personnage être tué à l'écran. La visualisation des personnages permet d'introduire un ensemble d'effets « gore ». *Forbidden Forest* peut être défini dès 1983 comme un « *video game nasty* » (une référence aux films violents distribués sur cassette vidéo dans les années 1980 en Angleterre) et provoquer des réactions puissantes parce que l'archer meurt de manière horrible. Le sang gicle aussi avec quelques pixels dans l'adaptation d'*Halloween* la même année et à grands jets lorsque Jill et Chris sont mordus par un zombie dans *Resident Evil*.

### **Le régime effrayant de la vision à la première personne**

Conformément à l'analyse comparative des modes à la troisième personne de *Resident Evil 3: Nemesis* et à la première personne de *Clive Barker's Undying* (DreamWorks Interactive, 2001) effectuée par Krzywinska, ce dernier mode confère au joueur une vision à 360 degrés lui permettant de regarder où il le souhaite et l'encourageant à étudier l'environnement en détail puisqu'il peut dès lors le balayer librement. Krzywinska note surtout que « [l]a liberté de regarder et d'explorer dans *Undying* marque une rupture avec la façon dont les films d'horreur utilisent le montage et le cadrage pour créer de la tension et de la claustrophobie »<sup>29</sup>. Ainsi, d'une part, le concepteur de jeu ne peut pas utiliser directement de telles techniques cinématographiques pour créer des effets de suspense ou de choc. D'autre part, le joueur n'est plus soumis à des angles ou à des mouvements de caméra prédéterminés; de plus, il n'est pas non plus limité par la distance imposée par la caméra, qu'elle soit arrimée derrière le personnage ou qu'elle tourne autour ce celui-ci. Mais il y a un inconvénient – ou inversement un avantage, selon la façon dont nous voyons les choses – à cette option.

Dans une description du point de vue à la première personne en lien avec la question de l'identification et de l'immersion, Frans Mäyrä affirme :

<sup>29</sup> Tanya Krzywinska, « Hands-On Horror », *op. cit.*, p. 209.

« Le joueur a la forte sensation d'être là, aucun personnage médiateur n'étant porté au centre de l'attention. Quand il est nécessaire d'inspecter un lieu où des monstres sont potentiellement embusqués, le joueur doit faire le mouvement lui-même – il n'y a pas d'autre position de caméra qui laisserait une marge de manœuvre. Le joueur peut seulement voir ce que le protagoniste du jeu peut voir. »<sup>30</sup>

Le joueur est rapproché *de* l'environnement, sinon plongé *dans* l'environnement, comme c'est le cas pour la réalité virtuelle (j'aborderai l'expérience de la réalité virtuelle dans la dernière section de cet article). Cette proximité n'est pas seulement une question d'espace, comme le souligne Krzywinska :

« Dans *Undying*, la forme particulière de restriction fournie par le mode à la première personne renforce l'illusion que c'est le joueur, assis devant l'écran, qui est attaqué, plutôt qu'un moi virtuel abstrait. Quand un monstre frappe directement l'avatar, par exemple, le cadre tremble et le viseur du joueur devient instable – le champ visuel du joueur et sa capacité à agir sont directement affectés par les coups. »<sup>31</sup>

L'observation de Krzywinska résonne avec le commentaire de Shaviro sur les séquences de SQUID dans *Strange Days* :

« Notre identification à la caméra, ou à la scène, est entièrement séparée de toute identification avec le personnage. Nous sommes attirés puissamment dans l'action, mais pas dans l'esprit de la personne qui a réalisé l'action. »<sup>32</sup>

Peu importe le personnage-joueur, qu'il soit identifié ou non, que son corps soit montré ou non dans une cinématique, c'est le joueur qui est « puissamment » plongé dans l'action d'un jeu d'épouvante à la première personne.

Dans ce régime effrayant de la vision, et cela est fondamental, le point de vue et le point d'action se chevauchent, rendant le personnage-joueur invisible à l'écran. C'est ce qui renforce l'illusion suivant laquelle la personne qui joue est aussi celle qui agit. Le regard étant en mouvement, il peut aisément être lié, comme chez Shaviro, à la notion de vision tactile. Mobilisant le rythme des actions du joueur réalisées à l'aide d'une manette ou de périphériques de contrôle, et les mouvements diégétiques au sein du monde du jeu, le jeu vidéo joue d'autant plus sur « les facultés <haptiques> de l'œil, en sus de la dimension <optique> plus commune »<sup>33</sup>. Le point de vue peut se rapprocher volontairement pour « toucher avec

<sup>30</sup> Frans Mäyrä, *Introduction to Games Studies. Games in Culture*, Londres, Sage Publications, 2008, p. 107.

<sup>31</sup> Tanya Krzywinska, « Hands-On Horror », *op. cit.*, pp. 214-215. Alors que les actes de violence peuvent être dirigés contre le corps d'un personnage, c'est en effet le regard du joueur qui est assailli, l'écran clignotant habituellement en rouge à chaque coup.

<sup>32</sup> Steven Shaviro, « Regimes of Vision: Kathryn Bigelow, *Strange Days* », *op. cit.*, p. 63.

<sup>33</sup> Thomas Elsaesser et Malte Hagener, *Film Theory. An Introduction Through the Senses*, New York, Routledge, 2010, p. 10.

<sup>34</sup> Pensons à la façon dont on perçoit la texture des murs ou des objets dans un jeu vidéo quand on s'en approche très près.

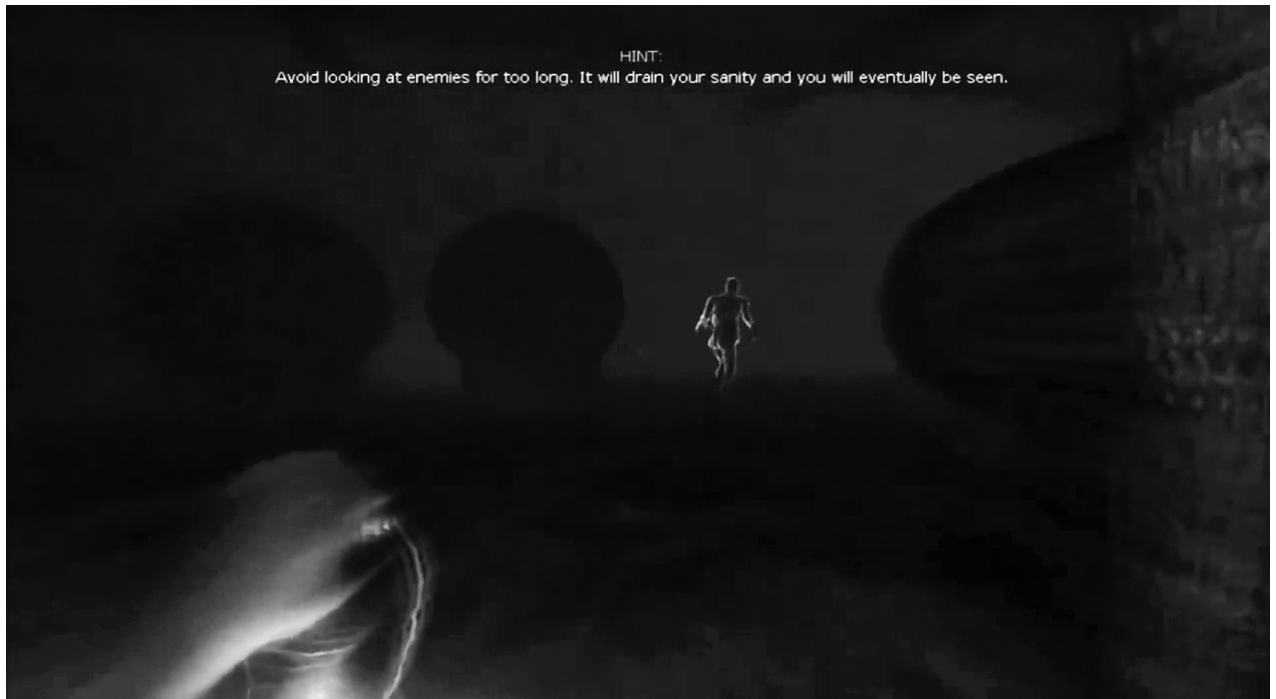
<sup>35</sup> Comme elle l'écrit, «les films d'horreur s'intéressent de manière obsessionnelle à l'idée selon laquelle le simple fait de regarder peut terrifier, mutiler ou tuer son objet – qu'un regard dur et un pénis dur (scie à chaîne, couteau à perceuse) équivalent à une seule et même chose» (Carol J. Clover, *Men, Women and Chain Saws: Gender in Modern Horror Film*, Princeton, Princeton University Press, 1992, p. 182). Par conséquent, «regarder par l'entremise d'une caméra à la première personne fait partie de l'apanage de l'horreur» (*id.*, p. 183).

<sup>36</sup> Kathrin Fahlenbrach, «Affective Spaces and Audiovisual: Metaphors in Video Games», dans Bernard Perron et Felix Schröter (éd.), *Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotion*, Jefferson, McFarland, 2016, p. 144.

les yeux»<sup>34</sup>. En retour, il donne aussi le sentiment d'être touché quand, en tant que point de (ré)action, il est signifié – entre autres par l'entremise d'un scintillement rouge – que le personnage est atteint pas un projectile ou frappé par une arme blanche. D'ailleurs, comparativement au cinéma d'horreur, où, comme le note Carol J. Clover à partir des *slashers* des années 1980, le regard est «assaillant»<sup>35</sup> et demeure celui du monstre, le jeu vidéo représente principalement la perspective à la première personne de personnages humains. Et il met en scène un scénario commun que nous pouvons appeler, en suivant Kathrin Fahlenbrach, le schéma «chasseur-proie» :

«Les joueurs sont mis dans des situations paradigmatiques de combat, de meurtre, de destruction – ou de fuite, de camouflage et d'évitement d'un antagoniste. Le joueur active la connaissance paradigmatique des émotions, pour évaluer et réagir par réflexe à une situation donnée en développant des stratégies d'adaptation adéquates. En conséquence, l'évaluation réflexive par valences affectives guide de manière pertinente le comportement et les mouvements des joueurs.»<sup>36</sup>

Contrairement aux jeux de tir à la première personne qui donnent à un joueur toute la puissance de feu nécessaire afin d'aborder les différentes situations conflictuelles en tant que chasseur, ciblant l'ennemi et explorant le monde du jeu avec un regard assaillant, les jeux vidéo d'épouvante placent la personne qui joue en position de proie, balayant l'espace avec un regard précautionneux et anxieux. C'est exactement ce que visait Malcolm Evans lorsqu'il a conçu *3D Monster Maze* (1981) en plongeant le joueur dans un labyrinthe : le T. Rex est le chasseur et le joueur la proie. Aussi avec des dinosaures, la jaquette arrière de *Dino Crisis* (Capcom, 1999) annonçait que l'équation n'avait pas changé quinze ans plus tard : «Intelligence artificielle prédatrice avancée... Etes-vous le chasseur ou la proie?». Des jeux tels que *Penumbra: Black Plague* (Frictional Games, 2008), *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010) ou *Slender: The Eight Pages* (Mark J. Hadley, 2012) qui ne fournissent aucun moyen de défense (une autre tactique importante de l'épouvante) exacerbent une situation déjà problématique, ne laissant d'autre choix que de fuir. Loin d'être prédateur, le regard peut même devenir précaire. Dans *Slender: The Eight Pages*, un joueur ne peut pas scruter le champ aveugle puisqu'observer le grand homme mince l'amènera à se rapprocher plus rapidement et à venir mettre fin à la partie. L'un des conseils donnés dans



6/ Un important conseil dans *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010)

*Amnesia: The Dark Descent* est d'«éviter de regarder les ennemis trop longtemps. Cela affectera votre santé mentale et vous serez finalement vu» (fig. 6). Quand, caché dans l'obscurité, Daniel regarde un monstre trop longtemps, l'image devient brumeuse et ce dernier finit par s'évanouir pendant un instant.

Parce que les armes de mêlée sont fragiles, les armes à feu rares et les munitions limitées, *Condemned: Criminal Origins* met en avant le fait qu'il s'agit de se défendre et de rester en vie avec les moyens disponibles plutôt que de tirer sur tout ce qui bouge. Et, s'il y a des moments où un joueur peut devenir chasseur quand il sait qu'un ennemi se cache, son activité de poursuite et de mise à mort est le plus souvent conditionnée à une précaution pour enquêter sans danger dans une zone et empêcher une future escarmouche.

<sup>37</sup> Tanya Krzywinska, « Hands-On Horror », *op. cit.*, p. 213.

<sup>38</sup> La série est connue en Amérique du Nord sous le titre de *Fatal Frame*.

Comme le souligne Mäyrä, un joueur n'a accès qu'à ce que le protagoniste peut voir dans la perspective à la première personne. Cependant, la vision diégétique n'est pas nécessairement égale au large champ visuel dont on dispose dans la vie réelle. Krzywinska a à juste titre souligné que « les jeux peuvent bien donner au joueur la liberté de regarder, le cadrage à la première personne durant le jeu est, néanmoins, en termes cinématographiques, « restreint » »<sup>37</sup>. Que ce soit à travers une caméra virtuelle ou les yeux du personnage (qui pourraient encore être envisagés comme un objectif de caméra), l'écran est toujours, selon les termes de Bazin, un masque ne permettant de voir qu'une partie de l'action.

Dans la mesure où elle permet au joueur de passer à volonté entre un point de vue à la troisième et à la première personne, la série *Project Zero* (Tecmo, 2001-2015)<sup>38</sup> expose très bien la différence entre les deux perspectives. En fait, passer du mode *terrain* (troisième personne) au mode *viseur* de la *camera obscura* (première personne) – cet appareil photo est en fait l'arme utilisée pour se défendre contre les fantômes – revient à passer d'un plan large à un plan rapproché ou à un gros plan, soit à entrer (cadre diégétique) et à sortir (cadre discursif) du monde du jeu (*fig. 7-8*).

Du mode *terrain* (troisième personne) au mode *viseur* de la *camera obscura* (première personne) dans *Project Zero II: Crimson Butterfly* (Tecmo, 2003)



7



8



Il n'y a pas d'espace tampon entre le point de vue et le point de (ré)action dans le dernier mode et en tant que tel, ce type de point de vue est plus contraignant. De plus, comme la perspective à la première personne de *Project Zero* affiche le viseur de la *camera obscura* diégétique, elle révèle l'impact des dimensions du cadre, de la « fenêtre sur le monde », comme dirait Bazin. Si un joueur a un champ visuel plus large pour repérer un fantôme hostile venant attraper l'une des jeunes filles alors qu'il balaie avec la lampe de poche une pièce vue à partir d'un angle en plongée, il doit rapidement se déplacer pour voir le fantôme avec le vieil appareil photo. En mode *viseur*, il y a un cercle de capture. Pour pouvoir charger à son maximum le pouvoir spirituel utilisé pour se battre, un fantôme doit être dans le cercle. Quand l'un d'eux se précipite vers le joueur, ce dernier doit donc attendre que le cercle devienne rouge et clignote. Suivant le manuel d'instruction :

« Cela signale un moment d'opportunité spécial appelé le cadre fatal. Si vous prenez une photo à cet instant, votre adversaire sera immédiatement repoussé, subissant des dégâts considérables, et vous gagnerez un grand nombre de points. »

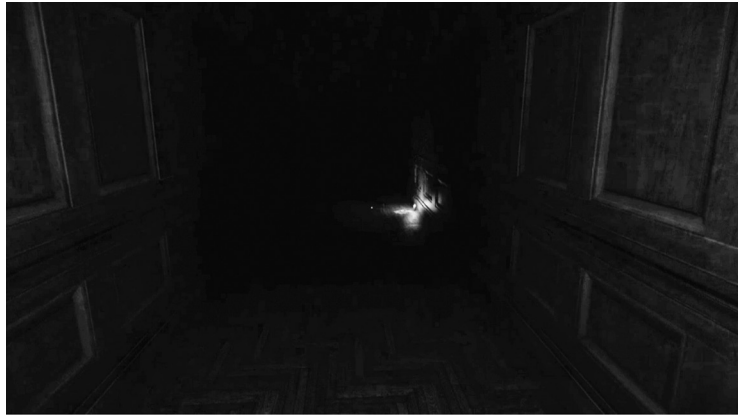
L'inconvénient de ce « cadre fatal » (d'où le titre alternatif : *Fatal Frame*), c'est qu'il ne peut se produire que lorsque le fantôme est très proche de la *camera obscura* : autrement dit, le joueur doit avoir des nerfs d'acier et attendre le plus longtemps possible avant de prendre une photo. En d'autres termes, il doit littéralement faire face à la crainte de voir un fantôme se rapprocher de lui.

Lorsque le champ aveugle est diégétique, les monstres peuvent se trouver tout juste au-dessus du protagoniste, ramper sous son nez (et celui du joueur), ou se trouver directement derrière lui. Dans le monde du jeu, tout peut facilement bloquer ou réduire la vue. En outre, la mécanique de jeu qui permet de se cacher n'aboutit à rien d'autre qu'à un point de vue très restreint et un point d'action immobile. Se déplacer à l'intérieur d'un casier dans *Outlast* (Red Barrels, 2013) ou *Alien: Isolation* (Creative Assembly, 2014), c'est limiter l'espace visible aux petites ouvertures d'aération du casier. De même, la distance très courte à laquelle peut se trouver un monstre explique en grande partie l'efficacité des sursauts de peur du régime effrayant de la vision à la première personne<sup>39</sup>. L'obscurité reste un lieu de surprises. Par exemple, lors de l'exploration à la première personne de la maison de *Layers of Fear* (Bloober Team, 2016),

<sup>39</sup> D'un point de vue visuel, il n'est pas plus aisé de se protéger contre le surgissement rapide d'un objet au sein du cadre dans une perspective à la troisième personne. Cette réaction de sursaut est une tendance humaine innée. De surcroît, l'apparition envahit la plupart du temps tout le cadre. Un monstre se déplaçant à la vitesse de l'éclair vers un protagoniste équivaut souvent à l'écran à une coupe rapide vers un gros plan. C'est notamment la stratégie de *Five Nights at Freddy's* (Scott Cawthon, 2014).



9



10



Un effet de surprise dans *Layers of Fear*  
(Bloober Team, 2016)

11

le personnage-joueur voit le fantôme d'une femme devant une porte au bout d'un couloir et entend un enfant pleurer. L'ampoule au-dessus de sa tête se brise, laissant l'arrière-plan noir. Quand le peintre s'avance et entre dans l'obscurité, un visage grisâtre surgit sur le côté inférieur gauche de l'image avec un fort bruit et le fantôme l'attrape (*fig. 9-11*)<sup>40</sup>. On le comprend à nouveau : tout peut surgir de chaque côté du cadre.

### Point d'interaction

Il est difficile d'ignorer la réalité virtuelle lorsqu'il s'agit de définir le régime effrayant de la vision à la première personne. Commercialisée pour le grand public, celle-ci est en ce moment promue comme la nouvelle forme de divertissement au moyen de visiocasques (HDM) et de contrôleurs de mouvement. En outre, *Resident Evil VII: biohazard* (Capcom) a été au début de l'année 2017 le premier jeu complet effrayant «triple-A» vendu pour la PlayStation VR. Suivant l'un des éléments centraux de l'essence de la réalité virtuelle, elle se voudrait plus immersive, car «le HDM coupe les sensations visuelles et sonores du monde environnant et les remplace par des sensations générées par ordinateur»<sup>41</sup>. Une autre façon d'exprimer ces sensations est de renvoyer de nouveau à la notion de présence :

«L'important est que la réalité virtuelle vous donne l'impression d'être dans un lieu autre que celui où vous êtes vraiment [...]. Elle le fait en suivant vos mouvements corporels, vos mouvements de tête en particulier. Nos cerveaux semblent traiter le monde virtuel comme s'il était réel et notre corps réagit comme s'il l'était.»<sup>42</sup>

A partir des concepts développés par Neitzel, je soutiendrai que dans la réalité virtuelle, c'est le point d'interaction qui vient chevaucher le point de vue et le point d'action afin de casser le quatrième mur et brouiller la ligne entre le monde du jeu et l'espace extra-diégétique. Un joueur ne regarde pas un écran et ne se tient pas à distance de celui-ci. Dans la mesure où l'image épouse la représentation sphérique à 360 degrés, la personne qui joue est conduite à percevoir qu'elle interagit directement avec ledit monde du jeu. Le champ visuel tente alors d'être aussi proche que dans la vie réelle, répondant en effet aux mouvements de la tête<sup>43</sup>. La sensation d'être au niveau du sol vient du fait que, lorsqu'il regarde vers le bas, un joueur voit le terrain virtuel et le corps virtuel du protagoniste (s'il est modélisé) et non pas son propre corps ni le plancher de son

<sup>40</sup> Il y a un épisode similaire dans *P.T.* (Kojima Productions, 2014). Au moment où le joueur tourne son regard diégétique vers l'entrée de la porte, le visage du fantôme Lisa est juste derrière lui. Elle l'empoigne, le secoue et le fait tomber par terre.

<sup>41</sup> Michael Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York, Oxford University Press, 1993, p. 112.

<sup>42</sup> Dan Staines, «Virtually Harmless?», *Hyper*, n° 264, 2016, p. 31. Il cite en fait le Dr Michael Madary de l'Université de Gutenberg.

<sup>43</sup> L'une des premières publicités de la PlayStation VR met en scène un jeune homme avec la tête tournée vers la droite pour regarder avec effroi un dinosaure.



12



13

En réalité virtuelle, l'eau monte jusqu'à la poitrine du (personnage-)joueur, le plafond est au-dessus de sa tête et un cadavre flotte près de son visage dans *Resident Evil VII: biohazard* (Capcom, 2017)

salon. Cependant, en utilisant une manette, la PlayStation VR n'est pas si différente de la vue classique à la première personne. Tout est encore traduit à travers une vision tactile. Ce qui est alors plus frappant – et *Resident Evil VII: biohazard* en a pleinement profité – c'est qu'un joueur peut regarder vers le haut et voir l'espace au-dessus de lui ainsi que la hauteur des murs et des architectures<sup>44</sup>. Cela rend l'espace restreint encore plus susceptible de générer une peur intense et un sentiment désagréable

<sup>44</sup> Il faut entre autres lever la tête pour voir le pont d'un immense navire dans *Resident Evil 7: biohazard*.

d'être confiné dans des endroits étroits ou pris au piège dans une arène confinée. Par exemple, Ethan (le personnage-joueur de *Resident Evil VII*) doit parfois s'accroupir et marcher sous la maison des Barker; le plafond est alors près de la tête du joueur. Se mettre dans l'eau jusqu'à la poitrine fait aussi flotter un cadavre près du visage ce celui-ci (*fig. 6*). Quand un personnage non-joueur ou un monstre s'approche, la proximité se fait ressentir visuellement, donnant l'illusion qu'il se tient juste à côté du joueur. Sachant qu'une situation vidéoludique sera effrayante si elle est jugée dangereuse en elle-même, il est facile de comprendre que le haut degré de présence et l'implication émotionnelle accrue de la réalité virtuelle sont vraiment appropriés pour créer une expérience à glacer le sang, que Chloi Rad a définie comme «intense et personnelle» [*up close and personal*]<sup>45</sup>.

### **Voir, ce n'est pas tout**

L'objectif de cet article consistait à comprendre les différences et les similitudes entre le jeu vidéo et le cinéma afin de définir les deux principaux régimes effrayants de la vision dans les jeux vidéo d'épouvante. D'une part, la distance entre le point de vue et le point de (ré)action – et le point d'interaction dans la réalité virtuelle – modifie la façon dont l'aire de jeu est visualisée et explorée. D'autre part, qu'il s'agisse d'un point de vue à la première ou à la troisième personne, les deux perspectives reposent sur une forte sensation de présence et exploitent le champ aveugle discursif et/ou diégétique pour renforcer le sentiment suivant lequel le joueur n'est jamais en sécurité et continuellement traqué par des monstres. De plus, les effets de ces perspectives tiennent à une composante vitale: le son. Bien que j'aie parlé de vision et que l'on discute généralement de jeux vidéo sur le plan visuel, il ne faut pas oublier la dimension sonore. En référence aux travaux de Michel Chion, il serait plus juste de se référer aux jeux en tant que formes contemporaines d'*audio-vision*<sup>46</sup>. Jouer à des jeux d'épouvante, c'est faire une expérience auditive tout autant qu'une expérience visuelle. Il n'y a point de vision sans un point d'écoute. Et on le sait, entendre un bruit anormal sans connaître sa source, c'est toujours alarmant, surtout quand on est seul plongé dans le noir.

<sup>45</sup> Chloi Rad, «Resident Evil 7: Biohazard Review», *IGN.com*, janvier 2017, <http://ca.ign.com/articles/2017/01/23/resident-evil-7-biohazard-review>.

<sup>46</sup> Michel Chion, *L'Audio-vision*, Paris, Nathan, 1990.

## Du *voice-over* au *game over* : le narrateur second dans *Bastion*, *Dear Esther*, *The Stanley Parable* et *The Beginner's Guide*

« Les gens pensent que le temps est tel un fleuve suivant toujours le même cours. Mais je l'ai vu face à face, et je vous assure qu'ils se trompent. Le temps est un océan dans une tempête. Vous vous demandez sûrement ce qui me fait dire ça. Asseyez-vous, et laissez-moi vous conter l'histoire qui est la mienne... »

<sup>1</sup> Que les Anglo-Saxons nomment le *voice-over*.

Tirés de l'introduction du jeu vidéo *Prince of Persia: Les Sables du Temps* (Ubisoft, 2003), ces mots prononcés par un narrateur en voix *off*<sup>1</sup> accompagnent une séquence cinématique montrant les images du Prince courir dans une jungle et d'une femme se réveiller brusquement dans son lit. Le Prince prévient son narrataire qu'il va lui raconter son histoire et l'incite à s'asseoir pour l'écouter, à s'installer confortablement pour plonger dans son récit. Un récit second est annoncé par ce procédé. Si celui-ci est courant à l'écrit, notamment dans la tradition romanesque des XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles, emblématique au cinéma, il reste relativement inusité dans le domaine vidéoludique. La voix du narrateur résonnera encore tout au long du jeu, à chaque échec du joueur, lorsque son avatar chutera dans un précipice ou s'empalera sur des pieux acérés; elle démentira alors l'issue tragique du récit avec véhémence: « Non, cela ne s'est pas passé comme cela! » Cette rencontre entre le jeu vidéo, dont le monde semble s'écrire en simultanéité phénoménologique avec les actions du joueur<sup>2</sup>, et la voix *off* narrative qui renvoie l'expérience vidéoludique à une forme d'antériorité, a de quoi surprendre le joueur qui voit là se confronter des temporalités asynchrones, des niveaux séparés de récit et des modalités différentes de narration.

<sup>2</sup> Nous empruntons cette expression de simultanéité phénoménologique à André Gaudreault et François Jost qui écrivent à propos du dispositif théâtral: « Au théâtre, l'acteur fait sa prestation en *simultanéité* phénoménologique avec l'activité de réception du spectateur (ici et maintenant): ainsi partagent-ils, tous deux, le temps présent. » Voir André Gaudreault et François Jost, *Le Récit cinématographique*, Paris, Nathan, 1990.

### Les emplois de la voix *off* dans les jeux vidéo

Avec le développement, dès le début des années 1980, des supports optiques (Laserdisc, puis CD-ROM, CDi, DVD-ROM...) qui offrent des ca-

pacités de stockage augmentées, l'usage de l'enregistrement sonore s'est largement développé dans la production de jeux vidéo<sup>3</sup> : bande son pré-enregistrée, dialogues entre personnages, voix intra ou extradiégétiques ou encore usage de voix *off* sur les séquences cinématiques. Ainsi, les cinématiques d'une large partie des jeux vidéo *mainstream* font désormais appel à des séquences dialoguées – on pensera à *Assassin's Creed* ou *Tomb Raider* – dans lesquelles l'*acting* vocal est devenu central. L'usage spécifique de la voix *off* est repérable dans toute une série de jeux des années 2000, au sein des *cut scenes* comme dans les séquences *in-game*. Par exemple, la voix *off* du personnage de Gaïa dans le jeu *God of War II* (Santa Monica Studio, 2007) raconte au joueur, lors des cinématiques, le funeste destin de Kratos, en nous dévoilant des aspects de l'intériorité du personnage, en décrivant l'action ou en annonçant les événements à venir. La voix *off* intervient également au cœur des séquences de jeu : Max, le protagoniste de *Max Payne 3* (Rockstar Vancouver, 2012), ironise souvent en voix *off* sur les péripéties de jeu dans une reprise du comique pince-sans-rire propre à l'*actionner* des années 1980 à l'image du John McClane de *Die Hard* (John McTiernan, 1988) jamais avare d'un bon mot au cœur des situations les plus périlleuses. En revanche, dans les jeux *Halo* (Bungie, 2001), *Portal* (Valve, 2007) ou *BioShock* (Irrational Games, 2007), la voix *off* s'inscrit dans un dialogue avec le joueur, comme une parole externe interpellant le protagoniste pour lui donner des instructions ou des indications, commentant parfois ses échecs ou ses réussites. Qu'il s'agisse de Cortana, GLaDOS ou Atlas, ces voix s'adressent au joueur en tant que personnages pleinement intradiégétiques ; elles n'incarnent pas des instances narratrices du récit vidéoludique en cours.

Dans les années 2010, plusieurs productions vidéoludiques dites indépendantes se sont successivement intéressées à la voix *off*, ce procédé narratif couramment utilisé, depuis l'avènement du cinéma parlant, dans la production audiovisuelle. La voix *off* dans des œuvres comme *Bastion* (Supergiant Games, 2011), *Dear Esther* (The Chinese Room, 2012), *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) ou *The Beginner's Guide* (Cakebread, 2015) est intéressant à plusieurs titres : elle constitue au cœur du jeu une instance originale qui relève du narrateur second<sup>4</sup>, elle s'inscrit pleinement dans des séquences jouées, s'adresse directement au joueur, et témoigne finalement d'une démarche réflexive de la part des créateurs de ces jeux.

<sup>3</sup> Voir Alexis Blanchet, « Cut scene », dans Mark J.P. Wolf (éd.), *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Santa Barbara (Californie), ABC Clío/Greenwood Press, 2012.

<sup>4</sup> André Gaudreault et François Jost, *Le Récit cinématographique*, op. cit., p. 49. Le narrateur second désigne dans un récit une instance de narration autre que celle primaire, cette dernière étant attribuée à l'auteur même de l'œuvre.

<sup>5</sup> Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, Liège, Bebooks, coll. Culture contemporaine, 2014, p. 20.

<sup>6</sup> Voir Claire Siegel et Patrice Cervelin, «Jeu d'auteurs. *The Beginner's Guide* de Davey Wreden», *Interfaces numériques*, vol. 6, n° 1, 2017.

La modalité de la voix *off* dans le jeu vidéo qui sera retenue ici se différencie donc des usages précédemment exposés en ce qu'elle assure une fonction énonciatrice orale du récit vidéoludique que produit le joueur par ces interactions, sous la forme d'un narrateur second. Nous emprunterons ici à Fanny Barnabé la distinction proposée par Dominic Arsenault entre les notions de récit vidéoludique et de récit enchâssé : le récit vidéoludique étant «le résultat de la suite d'actions réalisées par le joueur lors d'une partie, de ses choix de parcours», alors que le récit enchâssé est ce qui «est déjà écrit par les concepteurs et qui ne peut être influencé par le joueur qu'indirectement»<sup>5</sup>. En ce qu'elle appartient au récit enchâssé et énonce, commente ou, parfois, contredit le récit vidéoludique, la voix *off* participe d'une dimension réflexive et discursive et constitue ce «jeu de paroles» narratif en élément primordial de l'expérience ludique. Aussi, les quatre jeux retenus pour cette réflexion s'inscrivent dans le cadre d'une production indépendante, et ont pu être désignés comme des jeux d'auteur<sup>6</sup> appartenant, pour une part, au genre du *walking simulator*, dont l'appellation est originellement sarcastique et péjorative, tournant en dérision les prétentions artistiques et critiques de ces productions en vue à la première personne, c'est-à-dire le mode de représentation dominant de la production de consommation courante (*Call of Duty*, *Battlefield*, *Halo...*). En proposant des histoires, ces quatre jeux cherchent à démontrer les potentialités narratives du médium tout en interrogeant la dimension déterministe des récits vidéoludiques : quels effets produit l'énonciation orale et «en temps réel» d'un narrateur second par rapport à ce que le joueur produit simultanément à l'écran par ses interactions ? Comment ces jeux interrogent-ils la liberté du joueur si l'expression de celle-ci est narrativisée en simultanéité phénoménologique par la voix *off* intégrée au programme ? Après avoir fait état des usages de la voix *off* et des particularités de son utilisation dans le corpus de jeux vidéo proposé à l'analyse, nous présenterons trois fonctions de la voix *off* – fluidification, enrichissement et transgression métalectique – telles qu'exploitées par la création vidéoludique indépendante à travers les jeux étudiés.

### Un narrateur second à la position ambiguë

«La situation narrative d'un récit de fiction ne se ramène jamais à sa situation d'écriture», écrit Gérard Genette dans *Figures III*<sup>7</sup>, soulignant

<sup>7</sup> Gérard Genette, *Figures III*, Seuil, Paris, 1972, p. 226.



que le narrateur n'est jamais à confondre avec l'auteur et représente déjà une figure fictive au sein du récit. Les voix *off* des jeux vidéo étudiés ici relèvent toutes d'un narrateur intradiégétique<sup>8</sup>, c'est-à-dire d'un narrateur qui participe à la diégèse en tant que personnage de l'histoire qu'il raconte. Les voix *off* de *Bastion*, *The Stanley Parable* et *The Beginner's Guide* peuvent apparaître au premier abord comme celles de narrateurs extradiégétiques: elles se situeraient alors au niveau premier de l'énonciation. Or, enchâssées dans le récit vidéoludique, ces voix *off* ne peuvent prétendre au statut de ce que Gaudreault et Jost nomment *méganarrateur*<sup>9</sup>. Le méganarrateur, instance «fondamentale» de la narration<sup>10</sup>, détermine le seuil premier du récit. Ces voix *off* se situent de fait à un seuil narratif second au sein de l'œuvre vidéoludique: le narrateur second est par définition intradiégétique. Le trouble ressenti par le joueur dans une partie de *Bastion* ou de *The Stanley Parable* provient donc de l'incertitude créée par les concepteurs concernant l'origine de cette voix *off* et son champ d'action.

La voix *off* qui accompagne les premières minutes du jeu *Bastion* décrit ainsi au joueur la partie qu'il est en train de jouer, les actions qu'il fait réaliser à son avatar et commente l'univers et les mécaniques du jeu: lorsque le joueur actionne la manette dans les premières secondes du jeu pour permettre à son avatar, endormi dans un lit, de se lever – séquence séminale du RPG japonais – le narrateur prononce en quasi-simultanéité: «Il se lève» [«*He gets up*»]. Puis, dans la suite du jeu, l'avatar rencontre Rucks, un personnage non joueur à qui appartient cette voix *off* qui accompagne la partie du joueur. D'abord envisagé comme hétérodiégétique<sup>11</sup> – il ne semble pas présent dans l'histoire qu'il raconte –, ce narrateur devient subitement homodiégétique<sup>12</sup> en ce qu'il appartient à la diégèse du récit qu'il énonce (*fig. 1-2*). La relation du narrateur à la diégèse, homo ou hétérodiégétique, peut ainsi évoluer au sein du récit vidéoludique. Si *The Stanley Parable* et *The Beginner's Guide* imitent les formes d'une narration extradiégétique, ils peuvent être ramenés à une expression intra et homodiégétique de la narration: les relations du narrateur second à la diégèse sont très changeantes selon les parties et les moments de *The Stanley Parable* et le narrateur y apparaît par moment comme un personnage de son propre récit. Le statut théorique pré-supposé au début de ces jeux, celui d'une voix immatérielle qui accompagne le joueur, est alors remis en question et la place du joueur vient

8 *Id.*, p. 233.

9 André Gaudreault et François Jost, *Le Récit cinématographique, op. cit.*, p. 56.

10 André Gaudreault, *Du littéraire au filmique: système du récit*, Paris, Armand Colin, 1988, p. 153.

11 *Id.*, p. 252.

12 *Ibid.*

*Bastion*, Supergiant Games, 2011



1/ Dans les premières secondes de jeu, le narrateur anticipe le déplacement du joueur en l'incitant à rejoindre le bastion.



2/ Après une dizaine de minutes de jeu, le joueur rencontre finalement un personnage non joueur qui s'avère être l'émetteur de la voix *off*. Le narrateur second, qui raconte les déplacements du joueur en simultané avec ses actions, se voit dès lors attribué un statut homodiégétique.



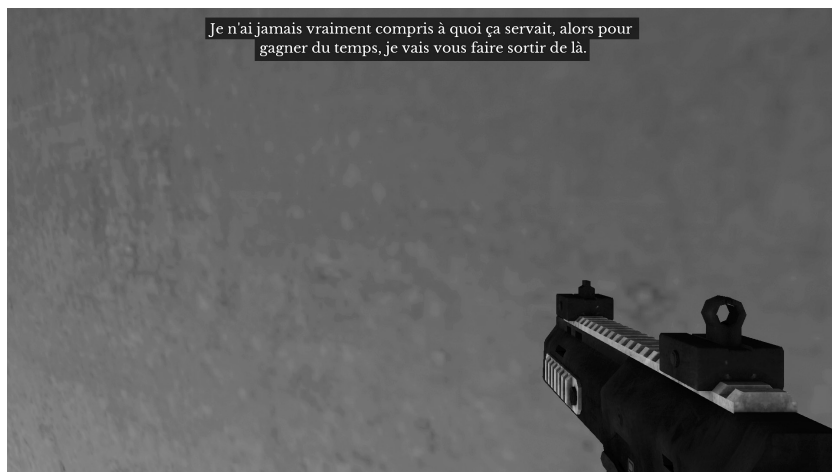
*The Beginner's Guide*,  
Everything Unlimited Ltd., 2015

3/ Au tout début du jeu, durant quelques secondes, une voix *off* qui se présente comme celle de Davey Wreden, créateur du jeu, nous explique, sur un écran blanc, ses intentions créatives.

s'enrichir d'une nouvelle forme d'immersion. Si le narrateur devient un véritable personnage du récit, le joueur au contrôle de l'avatar à qui l'on raconte ce qu'il joue, prend lui aussi un peu plus part à cette histoire qu'il voit se dérouler devant ses yeux. Le trouble et la mise en abyme sont poussés plus loin encore dans *The Beginner's Guide* où le narrateur second porte le nom même du concepteur du jeu (qui est également celui de *The Stanley Parable*), Davey Wreden (fig. 3). Dans ce jeu aux accents autobiographiques marqués, cette homonymie provoque une confusion délibérée entre narrateur et auteur, d'autant plus que Wreden lui-même assure le doublage de la voix *off*. Cependant, comme établi précédemment, narrateur et auteur n'appartiennent pas au même monde : le narrateur comme figure fictive appartient au récit, le concepteur lui relève évidemment du monde de la création du jeu. L'ambiguïté de *The Beginner's Guide* produit au final un narrateur ni intra ni extradiégétique, que l'on pourrait qualifier, en suivant la proposition de Christian Metz, de «péri-diégétique»<sup>13</sup>, qui s'adresse à l'usager autant comme joueur que narrataire (fig. 4). *Dear Esther*, enfin, propose également une voix *off* relevant d'un narrateur homodiégétique : au fil des événements, elle est

<sup>13</sup> Christian Metz, *L'Énonciation impersonnelle, ou le site du film*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1991, p. 55.

*The Beginner's Guide*,  
Everything Unlimited Ltd., 2015



4/ La capture utilisée ici démontre le pouvoir de ce narrateur second qui intervient au sein même de l'interaction du joueur avec le système, pour lui reprendre le contrôle et éviter qu'un joueur perdu ne reste trop longtemps dans le labyrinthe.

interprétée comme celle d'un homme ayant vécu – peut-être même vit-il encore? – sur l'île qu'arpente l'avatar du joueur. Au point de pouvoir la considérer comme autodiégétique<sup>14</sup>, c'est-à-dire comme étant celle du personnage principal, ni plus ni moins que l'avatar que l'on incarne.

<sup>14</sup> Gérard Genette, *Figures III*, *op. cit.*, p. 253.

### **Les trois fonctions de la voix *off*: fluidification, enrichissement et transgression métalectique**

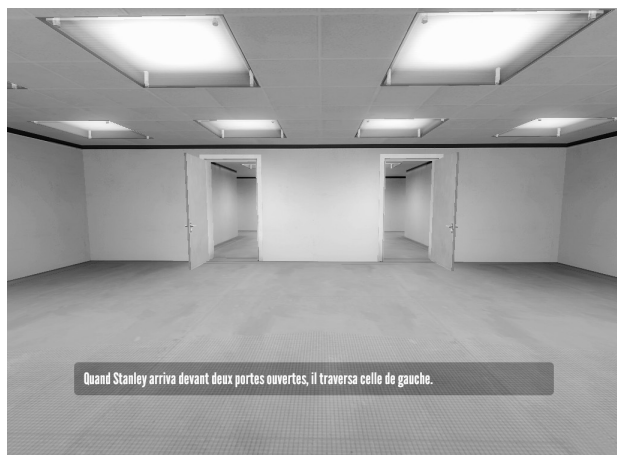
Chacun des jeux étudiés ici fait un usage de la voix *off* en ouverture de partie, voix qui bénéficie de ce que Michel Chion nomme le vococentrisme, c'est-à-dire « le processus par lequel, dans un ensemble sonore, la voix attire et centre notre attention de la même façon que pour l'œil, dans un plan de cinéma, le visage humain »<sup>15</sup>. L'attention du joueur est donc fixée par cette voix qui s'adresse à lui, l'interpelle comme pour lui signifier la dimension interactive et communicationnelle des jeux vidéo. La voix *off* du narrateur second occupe différentes fonctions dans ces récits vidéoludiques. La première est de fluidifier la narration en évitant un recours possiblement abusif aux séquences cinématiques comme le souligne Graeme Kirkpatrick dans son *Aesthetic Theory and*

<sup>15</sup> Michel Chion, *La Voix au cinéma*, Paris, éditions de l'Etoile, 1982, p. 19.

*the Video Game* en relevant que «les cinématiques [...] peuvent être enrichissantes et intéressantes mais ont une tendance à devenir intrusives et perturbatrices»<sup>16</sup>. Le recours à la narration verbale d'un narrateur second rend la narration moins prégnante; celle-ci ne vient plus interrompre le cours du jeu, mais accompagne le joueur. Cette fonction de fluidification de la narration répond par ailleurs à des contraintes techniques – la taille réduite des fichiers téléchargeables – et à des contraintes économiques – le gain en temps et en argent non consacré à la programmation et à la mise en scène des cinématiques. Les voix des narrateurs de *Bastion* et *The Stanley Parable* sont respectivement celles de Logan Cunningham et Kevan Brighting. Cunningham, d'origine américaine, déclare s'être inspiré pour sa prestation de deux acteurs britanniques du théâtre classique, Ian McKellen et Ian McShane; Brighting est britannique. Ces jeux américains empruntent donc, par le travail sur la voix de leur narrateur, à un imaginaire britannique du conte oral (*Jack et le haricot magique* ou *Boucles d'Or*) ou du conte moral (*A Christmas Carol* de Charles Dickens) dans leurs nombreuses adaptations au cinéma ou au format discographique, plaçant le joueur dans une disposition particulièrement favorable à l'écoute et à l'immersion fictionnelle.

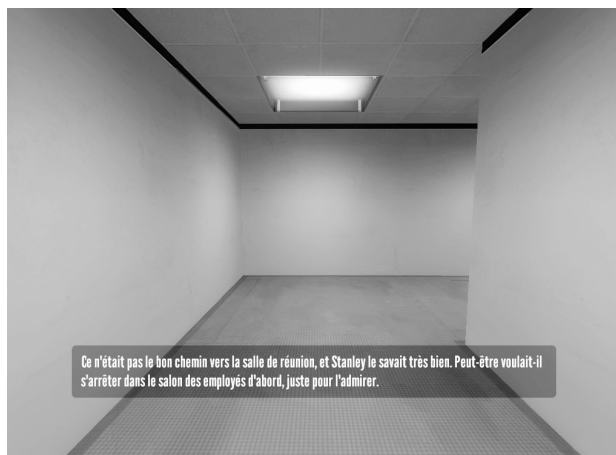
La deuxième fonction de la narration seconde par la voix *off* participe d'un enrichissement de la narration et d'une sophistication du récit par la densification de son écriture ou par la multiplication des niveaux de lecture du récit. Cet aspect est d'autant plus appréciable ici que trois des quatre jeux étudiés sont en vue à la première personne; le protagoniste y est muet, effaçant tout indice sonore ou visuel de ses réactions. L'avatar de *Bastion* est également muet et ne manifeste aucune émotion notable que traduirait une réaction corporelle ou faciale. Le rôle du narrateur est dès lors de densifier l'intériorité des personnages; dans *The Stanley Parable*, il expose une part de la psychologie de Stanley, son état d'esprit, ses sentiments: «Stanley was happy», déclare-t-il ainsi à l'issue d'une fin permettant à Stanley de quitter le bâtiment. Cet enrichissement de la narration peut également s'inscrire dans une forme de dissonance entre le contenu visuel du jeu, le produit des interactions entre le joueur et le programme qui s'affiche à l'écran, et l'énoncé oral de la voix *off*. Le cinéma a su faire de la contradiction entre ce qui est montré à l'image et ce qui est dit en voix *off* un ressort humoristique puissant. Il suffit de penser à *Singin' in the Rain* (Stanley Donen, 1952) où Don (Gene Kelly),

<sup>16</sup> Graeme Kirkpatrick, *Aesthetic Theory and the Video Game*, Manchester, Manchester University Press, 2011, p. 160.



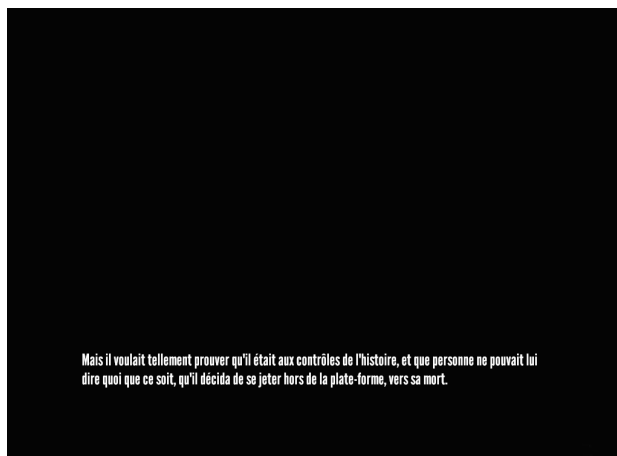
Quand Stanley arriva devant deux portes ouvertes, il traversa celle de gauche.

5/ L'un des nombreux moments où l'environnement propose un embranchement et où le narrateur incite le joueur à choisir une direction spécifique, qu'il peut ne pas suivre.



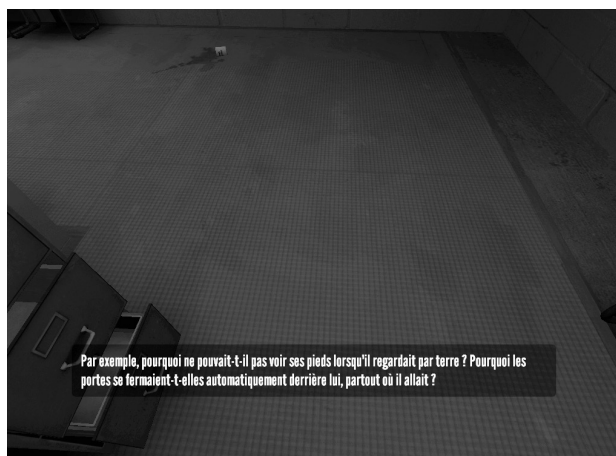
Ce n'était pas le bon chemin vers la salle de réunion, et Stanley le savait très bien. Peut-être voulait-il s'arrêter dans le salon des employés d'abord, juste pour l'admirer.

6/ Contredit par le choix du joueur qui a emprunté la porte de droite alors qu'il anticipait le contraire, le narrateur second juge négativement l'action de Stanley (« Ce n'était pas le bon chemin... »), tente de provoquer un sentiment de remord chez le joueur (« Stanley le savait très bien ») mais provoque surtout l'amusement par le ton faussement déagagé de ses remarques révélant sa contrariété presque infantile.



Mais il voulait tellement prouver qu'il était aux contrôles de l'histoire, et que personne ne pouvait lui dire quoi que ce soit, qu'il décida de se jeter hors de la plate-forme, vers sa mort.

7/ Lorsqu'il « s'entête » à aller à l'encontre des indications du narrateur second, le joueur doit subir ses sarcasmes, puis constater qu'il ne peut échapper de la boucle narrative développée par le jeu (la partie reprend à nouveau dans le bureau de Stanley après cette « fin »).



Par exemple, pourquoi ne pouvait-t-il pas voir ses pieds lorsqu'il regardait par terre ? Pourquoi les portes se fermaient-elles automatiquement derrière lui, partout où il allait ?

8/ Les commentaires du narrateur second invitent le joueur à interroger les incohérences du moteur graphique, les routines stéréotypées du programme et les incohérences fictionnelles révélant la nature vidéoludique de l'expérience.

le personnage principal, nous raconte en voix *off* à travers une succession de flashbacks une version fantasmée de son enfance et de ses origines sociales que viennent contredire chaque plan de la séquence. Une dissonance aux effets humoristiques peut ainsi surgir au détour d'une apostrophe du narrateur au joueur de *The Stanley Parable*: par exemple lorsque le narrateur anticipe le déplacement du joueur au premier embranchement du parcours en annonçant que Stanley emprunte la porte de gauche, et que le joueur réalise le choix inverse en empruntant la porte de droite; désavouée, la voix *off* affirme alors avec autorité qu'elle savait que le joueur ferait ce choix, dénotant une mauvaise foi désarmante aux effets comiques évidents (fig. 5-8). En revanche, dans *Dear Esther*, la voix *off* tient un discours qui semble *a priori* très éloigné des enjeux de la partie,

*Dear Esther*, The Chinese Room, 2011



9/ Le narrateur second évoque des événements du passé qui n'ont que peu de rapport avec ce que le joueur est en train de vivre (il vient de tomber dans une caverne).

fonctionnant indépendamment de ce qui s'affiche à l'écran : le lien entre ce qui est énoncé oralement – la lecture d'une lettre – et ce qui est joué – l'exploration d'une île – semble très ténu et demande au joueur un effort particulier afin d'établir un lien entre les images et la voix (*fig. 9*). C'est ici moins un effet humoristique qui est visé par ce procédé qu'une impression poétique et onirique.

L'utilisation d'un narrateur second qui se manifeste dans le jeu vidéo par la voix *off* est donc un motif singulier propice aux expérimentations narratives : au-delà de la réappropriation d'un procédé narratif issu du cinéma parlant, les jeux vidéo étudiés ici utilisent la voix *off* du narrateur second afin d'impliquer leur joueur dans l'expérience proposée, de souscrire à des impératifs ludiques d'organisation de la partie mais aussi d'offrir une forme réflexive sur le médium lui-même. On remarquera que ces quatre jeux déjouent les codes traditionnels du jeu vidéo : ils se caractérisent par une absence du *game over* (*The Beginner's Guide*) ou par son intégration au déroulé du « récit vidéoludique » (*Bastion* et *The Stanley Parable*), ou encore par un *game over* qui n'entraîne pas de conséquences réelles dans la partie (*Dear Esther*). *The Beginner's Guide* s'éloigne le plus des formes attendues du jeu vidéo pour se présenter presque comme un *making of* de jeu vidéo ou une phase de test, invitant le joueur à réaliser une exploration commentée des prototypes de jeux d'un ami développeur de Davey Wreden. Le développeur affirme ainsi la dimension réflexive de son œuvre en interrogeant les processus de création vidéoludique à travers une série de situations de jeu parcellaires et inachevées présentées comme autant de modules enchâssés dans le jeu.

Mais cette forme réflexive présente dans chacun des jeux se cristallise surtout par la constitution du narrateur second comme figure métalectique, au sens de Genette<sup>17</sup>, c'est-à-dire une forme de « feintise » par laquelle il prend le contrôle du récit qu'il narre, ou tout du moins s'y signale *via* une intervention extradiégétique. L'œuvre produit alors chez son récepteur l'effet d'être consciente d'elle-même, par l'entremise d'un personnage qui ironise sur sa situation ou sort clairement de l'univers fictionnel dans lequel il est plongé en s'adressant directement à l'instance réceptrice de l'œuvre. Au cinéma, le regard caméra matérialise souvent ce franchissement dans une adresse directe au spectateur. Avec ses commentaires sarcastiques, son art du contre-pied ou sa capacité à « se remémorer » les parties antérieures du joueur, le narrateur second de

17 Gérard Genette, *Métalepse: de la figure à la fiction*, Paris, Seuil, 2004, p. 23.



*The Stanley Parable* l'amène à s'interroger sur la nature de l'expérience à laquelle il participe, sur les dimensions déterministes de l'écriture vidéoludique et la question du choix et de l'expression du libre-arbitre dans le jeu. Chacun de ces jeux, à sa manière, conscientise la présence du joueur dans le dispositif fictionnel, s'adresse à lui plus ou moins directement – les narrateurs seconds de *Bastion* et *The Stanley Parable* s'adressent parfois à l'avatar pour, de fait, parler au joueur.

Face à ces perturbations du dispositif fictionnel, qui surgissent de manière inattendue, la première réaction du joueur est sans doute l'amusement; en littérature comme au cinéma ou dans les jeux vidéo, la métalepse, en bousculant la fiction, fonctionne comme un ressort satirique. Mais ici la métalepse provoque surtout une rupture du pacte de lecture implicite entre le «récit vidéoludique» et son récepteur, car comme le rappelle Gérard Genette:

«Dévoiler fut-ce en passant le caractère tout imaginaire et modifiable *ad libitum* de l'histoire racontée, égratigne donc au passage le contrat fictionnel de la fiction. De ce contrat, nul n'est dupe, sauf peut-être les lecteurs les plus jeunes ou les plus naïfs, mais le déchirer n'en constitue pas moins une transgression qui ne peut que mettre à mal la fameuse «suspension volontaire de l'incrédulité.»<sup>18</sup>

18 *Ibid.*

La métalepse comme acte de transgression produit par ces narrateurs seconds vient ainsi affecter le rapport habituel du joueur au jeu. Si la nature ontologique même du jeu vidéo repose toute entière sur l'intervention du joueur dans l'œuvre, la métalepse a pour effet de redistribuer les valeurs fonctionnelles entre joueur, narrateur second et méganarrateur. Elle amène à une reconsidération de la position du joueur, très souvent réduit au simple impératif d'action qui incite le joueur à agir pour permettre au récit d'advenir<sup>19</sup>, pour souligner son importance dans la réception même du récit. L'emploi de la métalepse nous dit enfin quelque chose de l'évolution du public des joueurs et des joueuses dans leurs attentes et leur connaissance approfondie des codes du jeu vidéo: une part importante d'entre eux est désormais dépositaire d'une certaine culture du jeu vidéo; ils ne font pas partie des «plus jeunes» et moins encore des «plus naïfs». En bons omnivores culturels, ils mêlent à leur culture vidéoludique de la culture littéraire, cinématographique ou télévisuelle qui leur permet d'appréhender des procédés narratifs divers, leur reprise par ces jeux et d'apprécier pleinement, dans le cas de la métalepse, la rupture

19 Voir Sébastien Genvo, «Jeux vidéo», *Communications*, n° 88, 2011, pp. 93-101.

implicite du pacte de lecture. Plaisir distingué qui dit toute la conscience que les joueurs et les joueuses ont aujourd'hui du fonctionnement des programmes informatiques, leur usage des scripts, leurs potentialités comme leurs limites.

### **Le jeu vidéo « indépendant »**

A travers l'exploration de quatre jeux analysés dans ce texte, nous constatons un goût marqué de la production indépendante pour la transgression, la mise à mal des codes et des attendus de l'industrie du jeu vidéo et la mise en abyme tant du jeu dans le jeu, que du récit dans le récit. Le jeu vidéo dit « indépendant » est probablement le terrain le plus favorable à ce genre d'expérimentations : les contraintes de production fortes – petites équipes parfois réduites à un seul développeur disposant d'un budget limité – obligent à des innovations déroutantes dans la grammaire expressive de ces jeux, dans un contexte international marqué par une forte concurrence sur les plateformes de distribution dématérialisée. La constitution d'un narrateur second par l'usage de la voix *off* offre ainsi à ces expériences une portée métaleptique qui rappelle au joueur sa fonction de narrataire, toute aussi primordiale que celle d'interacteur, en l'inscrivant dans une pratique davantage cultivée du jeu vidéo. Donner à l'œuvre une conscience d'elle-même, briser le quatrième mur et perturber la « suspension volontaire de l'incrédulité » provoque certainement chez le joueur un voluptueux trouble de la perception des cadres du récit, une forme de vertige sophistiqué qui en revient à une catégorie essentielle de ce qui constitue le plaisir du jeu selon Roger Caillois, l'*ilinx*<sup>20</sup>.

<sup>20</sup> Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1992, pp. 69-72.

Sébastien Genvo

## Lorsque l'industrie cinématographique sert de milieu au développement du jeu d'aventure : le cas de *Maniac Mansion*

DANS UN ARTICLE ABORDANT les principales évolutions formelles des jeux d'aventure des années 1970 jusqu'à la fin des années 1990, Jonathan Lessard souligne que les transformations de ce genre, alors très populaire sur ordinateur personnel, se firent à partir de plusieurs référents culturels qui guidèrent les expérimentations et explorations des concepteurs de l'époque<sup>1</sup>. Si, à la naissance du genre, la métaphore majeure qui inspire ses premières mises en forme est celle du livre interactif (une grande partie de ces jeux étant alors uniquement en mode texte), un « tournant » narratif s'opère dans les années 1980 en suivant notamment une autre forme de métaphore, celle du film interactif. Pour étayer son analyse, Jonathan Lessard insiste notamment sur les changements de contextes technologiques qui ont guidé ces évolutions :

« La métaphore du livre interactif pour le jeu d'aventure apparaît dans le contexte des macroordinateurs industriels et de la première génération de microordinateurs. La majorité de ces machines sont conçues pour l'affichage de texte – exception faite de l'Apple II dont la diffusion est initialement limitée par son coût prohibitif –, ce qui facilite les parallèles avec l'imprimé. Ce contexte change au cours de la première moitié des années 1980. Désormais, les machines les plus répandues (Apple II, Commodore 64 et Atari 400/800) sont précisément conçues pour l'affichage graphique. »<sup>2</sup>

Cette analyse du rôle que joue le contexte technologique mais aussi culturel dans les évolutions des formes de jeu rejoint nos propres réflexions sur une approche deleuzienne des phénomènes ludiques<sup>3</sup>. Selon nous, l'acte de jouer à un jeu procède d'un agencement entre un système de règles, des éléments fictionnels et un contexte pragmatique, où chaque agencement emprunte différents « fragments décodés » à son milieu (déterritorialisation) pour les « recoder » en territoire de jeu (reterritorialisation) :

<sup>1</sup> Jonathan Lessard, « Livre, film ou monde interactif? Les métaphores de la construction formelle du jeu d'aventure », *Mémoires du livre*, vol. 5, n° 2, printemps 2014. Disponible en ligne: [www.erudit.org/fr/revues/memoires/2014-v5-n2-memoires01373/1024781ar/](http://www.erudit.org/fr/revues/memoires/2014-v5-n2-memoires01373/1024781ar/).

<sup>2</sup> *Id.*, sans pagination.

<sup>3</sup> Sébastien Genvo, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, Mémoire d'habilitation à diriger des recherches, Université de Lorraine, 2013. Disponible en ligne: [www.ludologie.com](http://www.ludologie.com).

4 Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie, Tome 2: Mille plateaux*, Paris, Editions de Minuit, 1980, p. 629.

5 Gilles Deleuze, Claire Parnet, *Dialogues*, Paris, Flammarion, 1977, p. 84.

«Le territoire est fait de fragments décodés de toutes sortes, empruntés aux milieux, mais qui acquièrent alors une valeur de propriétés.»<sup>4</sup>

Pour Deleuze, les vecteurs de mutation, de variation, sont une des composantes de tout agencement, qui l'orientent vers un devenir.

«Pas d'agencement sans territoire, territorialité, et re-territorialisation qui comprend toutes sortes d'artifices. Mais pas d'agencement non plus sans pointe de déterritorialisation, sans ligne de fuite, qui l'entraîne à de nouvelles créations, ou bien vers la mort?»<sup>5</sup>

Cette approche vise donc à souligner la nécessité de penser les jeux comme des phénomènes en perpétuelle transformation qui sont modélés par leur contexte environnant afin d'acquérir un sens ludique; en retour, chaque agencement de jeu a la capacité de générer de nouvelles pratiques et formes, dessinant de la sorte de nouvelles lignes de déterritorialisation. Dans notre perspective, un jeu vidéo ne peut s'instituer en un genre déterminé qu'à partir d'une homogénéisation de rapports de force: certains agencements vont, dans un contexte donné, paraître plus typiques que d'autres de ce qu'on pense être un jeu de genre (cette perception pouvant évoluer). Il peut y avoir des périodes de stabilisation (où il y aura parfois simplement du neuf dans un genre donné) et des périodes de variations, voire de ruptures (des innovations donnant naissance à de nouveaux genres).

*Maniac Mansion* (Lucasfilm Games, 1987) va servir de parangon dans l'histoire du jeu d'aventure pour stabiliser pendant un temps les contenus relevant de ce genre, cette homogénéisation s'effectuant à partir de «fragments» empruntés à un milieu spécifique, celui de l'industrie cinématographique. Cela participera notamment, comme l'a souligné Jonathan Lessard, à faire du film interactif l'une des principales métaphores guidant les évolutions formelles du genre au cours des années 1990. Pour présenter la façon dont cette œuvre vidéoludique a servi de socle à cette transformation, nous reviendrons tout d'abord sur la naissance du jeu d'aventure sur ordinateur individuel puis sur le «milieu» de développement du jeu offert par Lucasfilm Games. Nous analyserons ensuite ce qui, sur le plan du contenu, fait de *Maniac Mansion* une œuvre qui recode en territoire de jeu des fragments issus de son contexte cinématographique d'origine.

### Brève histoire de la naissance du jeu d'aventure

A partir de l'étude d'un agencement de jeu initial, qui prend place dans un territoire donné, nous allons suivre certaines lignes de déterritorialisation et de re-territorialisation, ou vecteurs de mutations, qui l'ont traversé. Il ne s'agit donc pas de construire un lien artificiel de cause à effet entre une série d'événements, ces chaînes causales n'existant pas nécessairement au moment des faits. En effet, supposer la mise en œuvre d'une séquence orientée d'événements constitue une illusion rhétorique, cette orientation n'apparaissant pas nécessairement pour les acteurs de l'époque et ne tenant pas compte de la contingence, de l'aléa qui peut parfois participer à la formation des agencements. Plutôt que de voir des continuités, il faut donc être attentif aux ruptures qui s'effectuent entre plusieurs agencements, celles-ci participant à la création d'une identité propre. En somme, l'enjeu n'est pas de prêter au genre étudié certaines caractéristiques pour recenser rétrospectivement les jeux qui répondraient à ces critères, puisque ceux-ci ne sont jamais complètement fixés et stables, mais de comprendre comment à travers différents processus de déterritorialisation et de reterritorialisation des agencements de jeu ont été transformés par leurs milieux, entraînant des périodes de variation mais aussi de stabilisation. Ainsi, à propos d'*Adventure* (1976) de William Crowther, qui est souvent considéré comme le premier jeu d'aventure de l'histoire, Jonathan Lessard peut-il écrire :

«*Adventure* est souvent appréhendé en termes d'événements subséquents, positionnés à l'origine d'une chaîne téléologique qui mène à des objets et sujets d'aujourd'hui. Bien sûr, ni William Crowther ni Don Woods n'ont jamais entendu parler de jeux d'aventure, sans parler d'action-aventure ou de MMORPGs [*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*]. En d'autres termes, considérer *Adventure* comme un jeu d'aventure est quelque peu anachronique. Le simple concept de «jeux vidéo», tout comme la catégorie culturelle que nous connaissons aujourd'hui, était inconnu de ces programmeurs.»<sup>6</sup>

Le contexte de conception d'*Adventure* joue un rôle essentiel dans la jouabilité et la thématique qui donnent forme à ce jeu. Il présente au moment de son développement un agencement original de mécanismes de jeux qui servit de socle commun à nombre d'autres jeux qui lui furent par la suite apparentés : l'exploration d'un monde fictionnel, la présence d'un récit d'événements dont l'actualisation dépend de la progression du

<sup>6</sup> Jonathan Lessard, «Adventure Before Adventure Games. A New Look at Crowther and Woods's Seminal Program», *Games and Culture*, vol. 8, n°8, février 2013, sans pagination. En ligne: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412012473364> [traduction de l'auteur].

joueur, la présence d'énigmes dont la résolution conditionne l'avancée. Comme on peut le constater, une logique d'exploration spatiale unit ces trois mécanismes. Dans *Adventure*, celle-ci se fait à travers des textes de description adressés aux joueurs (le jeu est uniquement en mode textuel), le joueur pouvant entrer des instructions simples de deux mots (verbe + complément) pour interagir avec l'environnement («*go west*», «*take lamp*»). Le contexte de développement permet de comprendre en grande partie ce qui guida l'adoption de ces choix de conception. *Adventure* a été initialement développé à partir de 1975 par William Crowther qui est membre d'une équipe de programmation dans une entreprise technologique de recherche et développement et participa entre autres au développement du réseau ARPANET (précurseur d'internet). Mais Crowther avait aussi plusieurs hobbies qui expliquent les thématiques au centre du jeu. Il était en effet un spéléologue expérimenté et un amateur du jeu de rôles *Donjons & Dragons*. Le logiciel que Crowther commence à développer en 1975 sur un macroordinateur de son entreprise propose d'explorer un système de grottes qui reproduit la topographie de cavernes dans le Kentucky que Crowther avait réellement explorées et cartographiées. Il y ajoute des trésors qu'il faut trouver et quelques éléments de *fantasy*. De même, l'adresse qui est faite au joueur par l'ordinateur en attente d'instructions fait penser au rôle du maître de jeu dans les jeux de rôles, qui lance fréquemment l'invective suivante aux participants : «*que faites-vous?*». Les premiers utilisateurs de cette version d'*Adventure* furent les filles de Crowther et quelques collègues.

<sup>7</sup> Thomas Malaby, «*Beyond Play. A New Approach to Games*», *Games and Culture*, vol. 2, n° 2, avril 2007, pp. 95-113.

Comme l'indique l'anthropologue Thomas Malaby<sup>7</sup>, un jeu n'est pas à considérer comme une forme stable et immuable mais plutôt comme un processus toujours susceptible d'être modifié par ses pratiques. Ceci est particulièrement vrai d'*Adventure*. En 1976, Don Wood, un jeune *hacker*, étudiant à l'université de Stanford, met la main sur une copie du jeu et écrit à Crowther pour lui demander la permission d'étoffer son programme. Il renforça notamment les références faites à la *fantasy*, le genre littéraire de l'*heroic fantasy* étant particulièrement prisé par la communauté *hacker*. Cette version connaîtra une très grande fortune dans de nombreux campus américains en étant mise à disposition sur l'ARPANET. Cet agencement singulier de mécanismes ludiques fait particulièrement sens auprès de son public, essentiellement les chercheurs et étudiants appartenant à la communauté des *hackers*. Ces étudiants

ingénieurs appréciaient particulièrement explorer les possibilités d'un système informatique, les détourner par la programmation dans un esprit ludique. *Adventure* était un jeu qui répondait tout à fait aux attentes des *hackers* concernant l'exploration d'un système et se prêtait très bien à leurs expérimentations. Selon Nick Montfort<sup>8</sup>, l'exploration du réseau de cavernes par l'utilisation d'un langage naturel générait un plaisir proche de la programmation: les programmeurs se battent avec un système qui ne fait ce que l'on veut que si l'on trouve la bonne façon de l'exprimer. La résolution des énigmes du jeu, qui permettaient de continuer l'exploration, se faisait en trouvant les bonnes instructions, en trouvant le mot juste et les combinaisons de mots adéquates. On le voit, les fragments issus du milieu de conception du logiciel recodés en territoire de jeu sont notamment la programmation informatique, la spéléologie et les jeux de rôles.

*Adventure* eut un rôle déterminant dans la naissance d'une compagnie qui tiendra une place centrale dans la mise en forme du jeu d'aventure et dans sa diffusion à plus grande échelle: Sierra On-Line, fondée par Roberta et Ken Williams. En 1979, Roberta découvre sur un ordinateur

<sup>8</sup> Nick Montfort, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, Cambridge, MIT Press, 2003.



de son mari, Ken, une version d'*Adventure*. Le jeu la passionne et très vite elle veut en trouver d'autres semblables, mais à l'époque l'offre est plutôt mince. Elle décide donc de créer son propre jeu en persuadant son mari de l'aider à relever ce défi. C'est ainsi que *Mystery House* voit le jour en 1980 sur Apple II (fig. 1).

L'activité d'exploration spatiale et de résolution d'énigmes par commande textuelle de deux mots est toujours au cœur du jeu. *Mystery House* se détache cependant de son modèle par son cadre fictionnel. Le joueur entre dans une maison victorienne pour trouver un trésor caché (comme dans *Adventure*), mais il découvre très vite que les occupants de la maison sont tués au fur et à mesure de l'exploration. Le joueur doit affronter le meurtrier pour trouver le trésor et sortir de la demeure. En somme, la fiction s'écarte des romans de Tolkien, et se rapproche selon Ken Williams<sup>9</sup> du film *House on Haunted Hill* (*La Nuit de tous les mystères*, William Castle, E.-U., 1959). L'espace domestique, qui est en train d'être investi comme lieu de jeu numérique à cette époque (par les consoles de salon et les premiers microordinateurs), est exploité à son tour comme sujet d'exploration ludique à travers le médium informatique. A ce titre, Roberta Williams transforme en jeu son espace de vie quotidien, qui devient dans *Mystery House* un lieu dangereux dont il faut s'échapper. Roberta Williams travaille sur le scénario de ses premiers jeux dans sa cuisine<sup>10</sup>, celle-ci constituant dans *Mystery House* une pièce essentielle où un mur friable peut être détruit pour mener au fameux trésor (des bijoux).

Mais l'originalité du logiciel tient surtout dans l'ajout, en plus des indications textuelles, d'une représentation graphique sommaire (quasi monochrome et sans animation) pour chaque lieu, présenté comme si la scène était perçue en ocularisation interne (à travers une vue « subjective »). Cette représentation n'est pas qu'une illustration mais comporte des éléments qui peuvent aider le joueur dans sa progression, tous les indices utiles ne figurant pas uniquement dans la description textuelle. Le joueur doit trouver la dénomination correcte de l'objet représenté pour l'utiliser, bien que son identification soit parfois ardue au vu de la faible résolution (et qualité) des graphismes. Un carré dessiné sur un mur est par exemple un bouton sur lequel il faut appuyer pour ouvrir un passage secret.

Le succès fut immédiat et croissant, puisque le jeu se vendit à 10 000 exemplaires, ce qui était très conséquent à une époque où le mar-

<sup>9</sup> J. Franck, « The Essential 100: No 78, *Mystery House* », *1UP.com*, 2012, en ligne: [www.1up.com/features/essential-78-mystery-house](http://www.1up.com/features/essential-78-mystery-house).

<sup>10</sup> Un catalogue de Sierra On-Line de 1988 qui revient sur l'histoire de l'entreprise insiste à ce titre sur le lieu de travail initial de Roberta, en titrant *Un miracle issu de la cuisine* (« A miracle from the kitchen »). En ligne: <http://mocagh.org/sierra/sierra-88catalog2.pdf>.



2/ *King's Quest*, Sierra On-Line, 1984

ché des jeux sur ordinateurs personnels était encore embryonnaire. Cela encouragea les Williams à donner davantage d'ampleur à leur entreprise en développant d'autres jeux du « genre ». Ils désignent ainsi leurs jeux sous le qualificatif d'« aventure haute résolution », faisant par là même référence à leur modèle initial. A partir de ce moment, toute une série de jeux reprenant l'agencement de mécanismes au centre d'*Adventure* vont employer l'illustration graphique pour décrire l'environnement fictionnel. Le texte reste cependant central pour interagir mais aussi pour transmettre le récit.

Un tournant dans les productions de Sierra s'effectuera en 1984 avec *King's Quest* (fig. 2) qui est un jeu devant initialement démontrer les capacités techniques supérieures de la nouvelle machine d'IBM, le PC Jr.

Il est cette fois possible de diriger directement un personnage à l'écran, on peut agir dans l'image, introduisant par là même l'animation au sein des jeux d'aventure Sierra (les jeux précédents de l'éditeur reposant sur des images fixes). La partie graphique n'a plus pour rôle d'accompagner ou compléter le texte mais devient support d'exploration. Les modalités d'interaction sont néanmoins identiques aux productions précédentes de Sierra, puisqu'un analyseur syntaxique répond à des instructions en anglais faites de deux mots clés. Ce système d'interaction par commandes textuelles donne potentiellement une grande liberté

d'interaction avec l'environnement fictionnel. L'une des difficultés posées par ce type de jouabilité est de trouver les mots reconnus par la machine, d'autant que dans *King's Quest* aucune description textuelle n'est donnée pour les éléments graphiques; le joueur doit donc deviner la dénomination exacte de certains éléments du décor : voit-on par exemple un « buisson » ou une « fougère » ? Se tromper de mot empêchera toute action. Ce mode d'interaction, mêlant reconnaissance syntaxique et personnage animé dans un décor, sera employé dans l'ensemble des séries à succès de Sierra des années 1980. Des propositions et expérimentations différentes de jouabilité apparaissent néanmoins tout au long de cette décennie dans les jeux d'aventure. Un autre système d'interaction, fondé davantage sur l'action que sur l'image, va cependant peu à peu remplacer la commande textuelle à partir de la fin des années 1980, celui du pointer et cliquer (ou *point & click* en anglais). Ce sera notamment *Maniac Mansion* qui va imposer ce nouveau standard dans le cadre du jeu d'aventure, l'orientant définitivement vers l'exploration d'une image animée, à l'inverse de son modèle initial qui était davantage comparé à la littérature interactive.

### **L'entrée de Lucasfilm Games dans l'industrie vidéoludique**

Pour comprendre quelle sorte de milieu Lucasfilm Games offrait au développement de jeux vidéo, il faut revenir sur l'historique de sa maison mère, Lucasfilm, et sur les liens qu'entretenaient l'industrie du cinéma et celle des jeux vidéo au début des années 1980. Comme le rappelle Alexis Blanchet<sup>11</sup>, le secteur des jeux vidéo se constitue au début des années 1970 à une époque où le cinéma hollywoodien connaît la fin d'une longue période de déclin et une phase de mutation. Cette crise était notamment causée par la concurrence de la télévision depuis les années 1950 et par l'émergence de la contre-culture à la fin des années 1960, dont est notamment issu le phénomène *hacker*. C'est alors l'émergence du « *New Hollywood* » qui marque une réorganisation de la production cinématographique. Elle se traduit notamment par une prise de contrôle des firmes hollywoodiennes par de puissants groupes industriels qui vont former des conglomérats de médias, ce qui ouvre la voie à de nouveaux marchés et à d'autres formes d'expérimentation. Le nouvel Hollywood impose alors une nouvelle conception du film en salle, qui sert comme produit d'appel pour une valorisation marchande qui s'effectue sur

<sup>11</sup> Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood*, Houdan, Pix'n Love Editions, 2010.

d'autres supports. Il s'agit de considérer la sortie au cinéma comme événement qui crée le produit culturel, dont l'impact peut être réactivé à tout moment sur un nombre infini de médias.

Même si Lucasfilm ne faisait pas partie de ces conglomérats et pouvait être considéré comme une firme indépendante de ces « *majors* », il est indéniable que la stratégie commerciale adoptée par Georges Lucas épousait pleinement ces logiques de diversification. Elle allait même les développer et les intensifier :

« C'est un peu en marge des conglomérats et à partir d'une production cinématographique, *Star Wars* (1977), que le réalisateur/producteur Georges Lucas engage une démarche industrielle, économique et esthétique, à proprement parler intermédiatique, en exploitant sous de nombreuses formes un même univers de fiction. [...] *Star Wars* pose à lui seul les jalons d'un rapport renouvelé de Hollywood au cinéma de divertissement et à ses possibilités multimédiatiques et financières. »<sup>12</sup>

En effet, comme le disent les fans, *Star Wars* c'est bien plus qu'un film<sup>13</sup>. Depuis sa naissance, c'est un univers fictionnel en expansion constante<sup>14</sup> sur de nombreux supports et objets dérivés. Et pour mettre en œuvre la domination de cet empire, Lucas investit dans de nombreux secteurs, ce qui lui permet à la fois de maîtriser l'ensemble du processus de production et de diversifier ses activités. C'est ainsi qu'il fonde en 1975 Industrial Light & Magic pour développer les effets visuels de *Star Wars*. Guidé par un désir d'innovation technique, Lucas décide d'étendre encore le champ de compétence de sa firme. Comme il le note lui-même, « mes rêves étaient de déplacer la réalisation de films au-delà de sa technologie inhérente au XIX<sup>e</sup> siècle pour la faire entrer dans l'ère de l'informatique »<sup>15</sup>. Il met alors en place dès 1979 une division informatique qui va à la fois mener des activités de recherche et développement et rapporter de l'argent, lorsqu'il s'agit par exemple de développer l'« Effet Genesis » (produit à partir d'une technologie fractale) de *Star Trek II: The Wrath of Khan* (Nicholas Meyer, E.-U., 1982).

Un petit groupe consacré au développement de jeux fut rapidement recruté au sein de la division informatique, en étant libre d'émettre des idées de jeu. Lucas, toujours dans une optique d'innovation, souhaitait que ces projets présentent une certaine originalité et indépendance par rapport aux films produits par la compagnie, et il n'était donc pas question à ce moment de développer en interne une déclinaison de *Star Wars*

<sup>12</sup> *Id.*, p. 115.

<sup>13</sup> Voir Laurent Jullier, *Star Wars. Anatomie d'une saga*, Paris, Armand Colin, 2005.

<sup>14</sup> Alain Boillat, *Star Wars, un monde en expansion*, Chambéry, Editions ActuSF, 2014.

<sup>15</sup> George Lucas, « Foreword », dans Rob Smith, *Rogue Leaders: The Story of LucasArts*, San Francisco, Chronicle Books, 2008, p. 7 [trad. de l'auteur].

(c'est Atari qui s'en chargera, en sortant en 1983 le premier jeu d'arcade dédié au film).

Néanmoins le contexte cinématographique offert par la maison mère allait indéniablement jouer sur la mise en forme des premières idées, comme le prouve une note rédigée par David Fox en 1982, qui est l'une des premières recrues de ce nouveau groupe. Il énumère plusieurs réflexions sur le développement de jeux et fait immédiatement le lien avec les films de Lucas :

« Comme notre programme de jeu sera un produit Lucasfilm, il semble approprié de porter un regard sur ce pour quoi Lucasfilm est célèbre : ses films. »<sup>16</sup>

16 *Id.*, p. 14.

Fox liste alors plusieurs éléments forts des épisodes de *Star Wars* (par exemple la présence d'une histoire qui est captivante « comme un livre que l'on ne peut poser »). Il s'interroge aussi sur la possibilité d'utiliser certains éléments qui rappellent ces productions cinématographiques. Dans sa note, il signale aussi plusieurs limitations des jeux informatiques qu'il faut dépasser. David Fox souligne notamment que davantage d'humour est nécessaire ou encore qu'un jeu comportant des animations graphiques exécutées de façon experte peut le transformer en succès.

Le milieu de production offrait de la sorte un cadre favorable à l'émergence de jeux à dimension narrative (qui étaient alors essentiellement représentés par les jeux d'aventure) et une identité visuelle développée avec des références intermédiatiques marquées. En 1984, Peter Langston, qui fut le premier membre recruté par Lucas pour développer cette division, souligne d'ailleurs l'ambition de Lucasfilm Games :

« Nous aimerions fournir des outils pour rendre la production de jeux plus facile. Ce serait comme faire des films, où quelqu'un qui est un bon narrateur pourrait trouver quelqu'un qui connaît vraiment le code 6502 [langage de programmation de l'époque]. Georges Lucas est un grand narrateur - nous aimerions être capables de le mettre dans un environnement où il pourrait transformer ses visions en jeux vidéo. »<sup>17</sup>

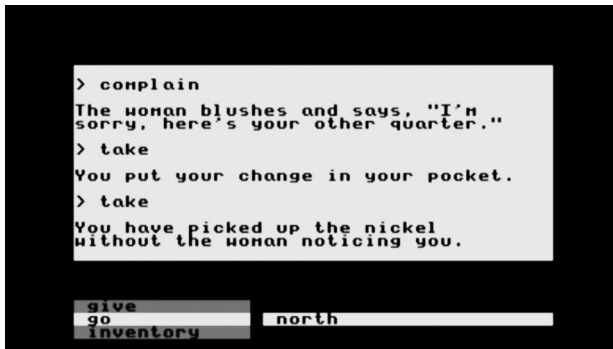
17 Peter Langston cité dans *NewsWeek*, « Lucas looks beyond film », 1984, p. 12, en ligne : [www.langston.com/LFGames/NewsweekAccess1984article.html](http://www.langston.com/LFGames/NewsweekAccess1984article.html) [trad. de l'auteur].

Le premier jeu d'aventure de Lucasfilm Games se fera en 1986 avec l'adaptation d'un film dont Lucas est producteur, *Labyrinth*, réalisé par Jim Henson (le film repose en grande partie sur l'utilisation de marionnettes, avec la présence de David Bowie en « méchant » de l'histoire). L'introduction du jeu reprend l'interface usuelle d'un jeu d'aventure uniquement en mode texte, sans interface graphique. Une série de descriptions

textuelles indique au joueur qu'il se trouve devant un cinéma pour aller voir le film *Labyrinth*. L'interface de commande est cependant différente et ne repose plus sur le fait de trouver le mot juste pour interagir. Les actions disponibles sont en effet listées dans un menu déroulant en bas de l'écran et une fois choisies elles peuvent être employées sur une liste de mots qui dépend de l'inventaire du personnage et de sa position dans l'espace diégétique (par exemple, s'il est proche du stand de popcorn, il peut donner un dollar) (fig. 3).

Une fois le personnage installé dans la salle, l'interface textuelle laisse place à un carton dessiné sur le modèle de ceux du cinéma muet (fig. 4), indiquant que le film commence, puis à une image animée de

*Labyrinth*, Lucasfilm Games, 1986



3/ L'interface textuelle de début de jeu



4/ Un carton indique que le film commence...



5/ Le personnage incarné par David Bowie (le roi des trolls) apparaît et s'adresse directement au joueur en brisant le quatrième mur



6/ Le personnage avance dans un décor qui défile selon ses déplacements

David Bowie dans un écran de cinéma (*fig. 5*), qui s'adresse directement au personnage incarné par le joueur (tout comme dans *La Rose pourpre du Caire* de Woody Allen, 1985). Il lui indique qu'il va être emprisonné dans le «labyrinthe» et ne pourra en sortir que lorsqu'il trouvera et vaincra son propriétaire.

Le joueur dirige ensuite un personnage dans un décor graphique, tout comme dans *King's Quest*, si ce n'est que l'écran défile lorsqu'il se déplace à droite ou à gauche (pour reprendre le terme technique consacré, un *scrolling* suit les déplacements du héros, voir *fig. 6*). Des portes lui permettent de changer d'écran. L'interface de commande reste toutefois la même que celle mise en place durant la séquence en mode texte (sur le mode du menu de mots défilant).

En somme, à travers la mise en scène de l'introduction du jeu en mode texte, *Labyrinth* affiche l'ambition de Lucasfilm Games : faire évoluer la jouabilité du jeu d'aventure en la détachant de son modèle initial (le jeu d'aventure textuel) pour l'ancrer dans celui de l'image animée, avec un cadre de référence fictionnel issu du cinéma. A ce titre, Lucasfilm Games permet une reterritorialisation du jeu d'aventure dans un milieu qui offrira de nouveaux fragments aux agencements ludiques qui vont en émerger (sans qu'il n'y ait cependant tout à fait rupture, ce qui permet de garder une continuité générique). Ce n'est cependant pas *Labyrinth* qui servira de modèle pour l'uniformisation et la stabilisation du genre pendant plusieurs années, mais son successeur, *Maniac Mansion*.

### **Le jeu d'aventure comme image actée**

*Maniac Mansion*, paru initialement sur Commodore 64 en 1987, naît de la rencontre de deux employés de Lucasfilm Games : Ron Gilbert et Gary Winnick. Ron Gilbert a été recruté en 1985 à 21 ans dans la firme de Georges Lucas, en tant que programmeur pour Commodore 64, où il effectue au départ l'adaptation des premiers jeux de la firme pour différents ordinateurs. A son adolescence, Ron Gilbert a d'ailleurs été fortement marqué par *Star Wars*, au point de réaliser en Super-8 avec des amis quelques films inspirés de cet univers. Etudiant, il découvre les jeux d'aventure textuels, dont *Adventure*. Lorsque Gilbert est recruté en 1985, Gary Winnick travaille sur *Labyrinth*. Il est le premier graphiste à avoir été recruté par Lucasfilm Games. Auparavant, il a entre autres travaillé chez Continuity Associates, un studio d'art et d'illustrations formé

par les *cartoonists* Neal Adams et Dick Giordano (il s'agit d'un studio de sous-traitance qui a notamment travaillé pour Marvel Comics). C'est à la fois la culture des *comics* américains mais aussi des films pour adolescents du début des années 1980 qui vont servir de sources d'inspiration, à l'instar d'un film d'horreur comme *Creepshow* (George A. Romero, E.-U., 1982), qui est lui-même un hommage aux *comics* d'horreur des années 1950 pour adolescents, comme *Tales from the Crypt* (série de *comics* créée par William Gaines et Al Feldstein et publiée entre 1950 et 1955). L'ambition des deux collègues est alors de créer des situations loufoques ou incongrues se déroulant dans des situations inspirées de ces références fictionnelles.

*Maniac Mansion* commence par la chute d'une météorite près de la maison d'un scientifique, le Docteur Ed, qui va alors devenir fou et capturer des adolescents pour les enfermer dans une machine destinée à aspirer leur cerveau, ceci sous le contrôle du météore, qui est une entité vivante. La petite amie du héros (Dave) est kidnappée et celui-ci décide



71 *Maniac Mansion*, Lucasfilm Games, 1987: l'écran de sélection des personnages

de partir avec deux autres amis à l'exploration de la demeure du savant fou pour la libérer. Tout comme dans *Mystery House*, le jeu commence à l'extérieur d'une demeure dans laquelle le joueur doit pénétrer pour en révéler les secrets (et tout comme dans le premier jeu de Sierra, la clé de l'aventure se trouvera dans le sous-sol). Au début du jeu, le joueur peut choisir deux personnages supplémentaires au sein de six adolescents qui sont tous des stéréotypes d'adolescents des années 1980 (fig. 7). Il y a par exemple Bernard, qui est le type même du «geek» à lunettes féru d'informatique, Jeff le surfeur blond, Razor la punkette, ou encore Wendy qui veut devenir une romancière reconnue. Durant son aventure, le joueur pourra diriger les trois personnages. Les énigmes, de même que la façon de finir le jeu et les multiples fins possibles de l'histoire, seront différentes selon la combinaison choisie. Une veille radio peut par exemple être réparée, mais cela n'est possible que si le joueur a choisi Bernard dans son équipe. Chaque personnage représente ainsi une compétence singulière.



8/ *Maniac Mansion*, Lucasfilm Games, 1987:  
l'interface *point & click* liste l'ensemble  
des verbes activables



Tout comme dans *King's Quest*, le joueur déplace ses personnages au sein d'un environnement graphique (fig. 8). Le principe de combinaisons d'objets trouvés avec des éléments du décor reste toujours valable mais l'interface emploie à présent le principe du « pointer/cliquer » : une interface en bas de l'écran liste un ensemble de verbes utiles (ouvrir/prendre/donner/...); le joueur clique alors sur le verbe et un élément du décor pour interagir; il n'y a plus dès lors de commande textuelle à entrer ou de termes justes à trouver pour interagir.

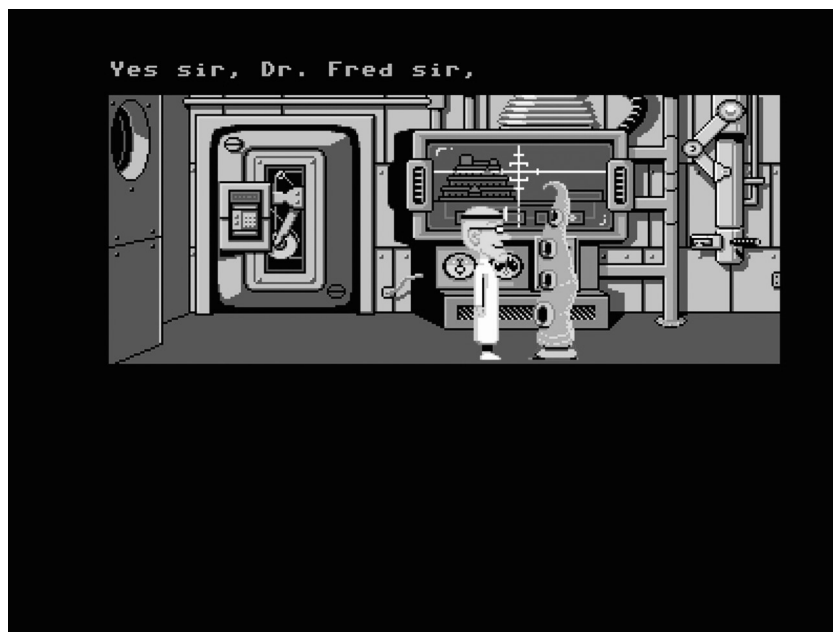
Pour Ron Gilbert, il s'agissait de s'écarter de l'interface textuelle présente dans *King's Quest*, qui impliquait de deviner les mots justes pour interagir avec les éléments du décor. Il n'est donc plus nécessaire de trouver la terminologie exacte pour pouvoir agir. Cela permet au joueur de se dispenser de clavier (il est possible de pointer et cliquer à l'aide d'un *joystick* ou d'une souris), ce qui permettra par ailleurs une adaptation du jeu dans de nombreux autres contextes, à travers notamment une version sur la console de Nintendo, la NES. Le contenu textuel étant également moins conséquent et moins central dans les modalités d'interaction par rapport aux autres jeux d'aventure, la traduction en d'autres langues est cette fois facilement envisageable.

En se détachant de la reconnaissance textuelle au profit de la logique du « *point & click* », *Maniac Mansion* minimise le mécanisme initial des jeux textuels qui rapprochait l'activité du joueur de celui de la programmation. Bien sûr, il faut toujours trouver une combinaison de mots et un ordre d'instruction correct pour progresser (la phrase constituée par l'ordre verbe + objet est toujours écrite à l'écran), mais le nombre d'instructions possibles est plus limité, du fait que l'ensemble des verbes envisageables est listé (pour rappel, on active les verbes en cliquant dessus puis en pointant l'élément graphique du décor sur lequel on souhaite agir). En revanche, l'activité de découverte spatiale se trouve renforcée, en se doublant d'une activité d'exploration visuelle. Si à la naissance du jeu d'aventure graphique, avec *Mystery House*, l'image était un vecteur de description et le moteur principal de l'action restait le texte, avec *Maniac Mansion*, l'image devient pleinement le support de l'action, cette transition ayant été initiée par *King's Quest*. Dans *Maniac Mansion*, pour pouvoir agir, le joueur doit explorer l'image avec son curseur et repérer dans la représentation graphique les éléments qui peuvent servir à l'action. De même, à la différence des jeux d'aventure graphique développés

jusqu'alors où chaque changement de lieu impliquait un changement d'écran (à l'exception de *Labyrinth* qui servait en quelque sorte de prototype sur ce point), *Maniac Mansion* met également en place un système de défilement, ou « *scrolling* » qui suit le déplacement du personnage, ce qui incite au déplacement dans l'image: on n'est jamais sûr que toutes les données utiles sont visuellement présentes. Explorer une image pour découvrir une histoire rapproche sur le plan formel le jeu d'aventure des *comics*, ce qui était une autre source d'inspiration pour Ron Gilbert et Gary Winnick.

Il n'y a quasiment plus de textes de description, seuls les personnages parlent entre eux ou s'adressent au joueur lorsqu'une action n'est pas possible ou lorsqu'un commentaire sur la situation est requis. A ce titre, *Maniac Mansion* introduit dans le jeu vidéo une convention narrative qui sera amenée à se répandre par la suite pour présenter des éléments de récit non jouables, celle de la « *cut-scene* » (ou scène de coupe), terminologie empruntée au cinéma<sup>18</sup>. Ce terme apparaît tel quel en tant que

<sup>18</sup> Ron Gilbert ne savait pas comment appeler ce genre de séquence qui lui rappelait les écrans entre les niveaux dans *Ms. Pacman* (Midway, 1981). Il demanda alors à Steve Arnold, président de Lucasfilm Games, quel était le nom pour ce genre de scènes détachées de l'histoire principale dans les films, ce à quoi celui-ci lui répondit « *cut-scenes* ».



9/ *Maniac Mansion*, Lucasfilm Games, 1987: une « *cut-scene* », la liste des verbes disparaissant de l'interface

fonction dans le script de programmation de Ron Gilbert<sup>19</sup> et désigne un moment du jeu où le joueur ne peut plus agir et passe à l'état de spectateur face à une série d'événements préétablis (la liste des verbes cliquables disparaît d'ailleurs à ce moment pour signifier au joueur qu'il ne peut plus agir, voir *fig. 9*). Dans le cas de *Maniac Mansion*, les *cut-scenes* ont essentiellement pour rôle de délivrer au joueur certaines informations permettant de faire avancer la narration en parallèle de ses actions et/ou de lui donner des indices sur les énigmes à résoudre. Plusieurs *cut-scenes* reviennent notamment sur les agissements des résidents de la demeure et leurs occupations quotidiennes.

Comme on l'a vu, le principe de présenter une narration par l'intermédiaire d'écrans sur lequel le joueur ne pouvait agir n'était pas nouveau (il y avait par exemple des « cartons » textuels dans *Labyrinth*), mais le plus souvent l'apparition de ces écrans dépendait de la fin d'une séquence de jeu (fin de niveau, début et fin de jeu, changement de lieu, etc.). Dans *Maniac Mansion*, le déclenchement des *cut-scenes* est tout à fait indépendant de la fin ou du début d'une séquence et des agissements du joueur. Il peut ainsi arriver à tout moment, peu importe l'avancée du joueur dans sa découverte des lieux et dans sa résolution de l'énigme principale. Cela génère en quelque sorte une histoire parallèle à celle déclenchée par les actions du joueur (« l'histoire principale »), ce qui donne le sentiment que la maison vit à son propre rythme alors que le joueur s'introduit dans la propriété du Docteur Ed.

Les références cinématographiques qui nourrissent l'univers diégétique de *Maniac Mansion* ont à ce titre fortement orienté la réception du jeu. Le magazine *ZZAP!64* (spécialisé dans les tests de jeux sur ordinateurs Commodore) de décembre 1987 insiste sur l'« atmosphère filmique » du jeu en le comparant à *The Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, Angleterre/États-Unis, 1975) et à *Scooby-Doo* (Hanna-Barbera Productions, 1969-1994). Pour *Commodore User*<sup>20</sup>, le jeu rassemble des éléments de *Psychose* de Hitchcock (États-Unis, 1960), de *Vendredi 13* (Sean S. Cunningham, États-Unis, 1980), de la *Famille Addams* et du *Rocky Horror Picture Show*. La référence récurrente à *Rocky Horror Picture Show* traduit aussi la perception des sous-entendus obscènes présents dans le jeu, qui mêle, tout comme dans le film de Jim Sharman (mais de façon moins prononcée), le sexe (à travers le personnage de la femme du docteur Ed qui est une infirmière lubrique), l'humour et

<sup>19</sup> Voir sa conférence à la Game Developers Conference 2011, où Ron Gilbert dévoile certains passages du script d'origine du jeu : [www.gdcvault.com/play/1014732/Classic-Game-Postmortem-MANIAC](http://www.gdcvault.com/play/1014732/Classic-Game-Postmortem-MANIAC).

<sup>20</sup> Bill Scolding, « Maniac Mansion », *Commodore User*, n° 51, 1987, p. 41.

21 «Maniac Mansion», *Zzap64!*, 1987, p. 32.

22 Mat Broomfield, «Maniac Mansion», *Amiga Computing*, n° 21, 1990, p. 34 [trad. de l'auteur].

23 Shay Addams, «Animated adventuring in Maniac Mansion», *Commodore Magazine*, n° 12, 1987, p. 48 [trad. de l'auteur].

l'horreur. Il est intéressant de constater que la référence aux films d'horreur et de série B se justifie à la fois à travers l'histoire et la diégèse véhiculées par le jeu, mais aussi à travers la jouabilité, notamment par la possibilité de diriger séparément trois protagonistes : « Cette méthode de contrôle individuelle permet au groupe de se séparer dans la tradition des films de série B, pour explorer la demeure »<sup>21</sup>. Lucasfilm Games met donc bien en forme à travers ses jeux d'aventure des éléments différents que ceux qui ont permis l'avènement des premières aventures informatiques.

Si les références faites aux films (notamment d'horreur) et l'impression de jouer une histoire sont mises en avant par les critiques, les choix de *game design* et le positionnement adopté par l'équipe de Ron Gilbert par rapport aux jeux d'aventure textuels font aussi l'objet de louanges. Ainsi peut-on lire dans le numéro de février 1990 d'*Amiga Computing*, « bien que ce soit essentiellement une aventure, Lucasfilm a réussi à nous dispenser de toute cette écriture textuelle fastidieuse, et a réussi à créer un jeu animé qui est *fun* à jouer et plaisant à regarder »<sup>22</sup>. En ce sens, *Commodore Magazine* ne manque pas de voir dans *Maniac Mansion* une évolution par rapport à la première incursion de Lucasfilm dans le jeu d'aventure, tout en faisant un parallèle avec la franchise phare de Sierra On-Line :

« L'année dernière *Labyrinth* a introduit des graphismes animés, en 3D, dans les aventures pour le [Commodore] 64, ce qui est habituellement réservé aux détenteurs d'Amiga qui peuvent jouer à des jeux Sierra comme la série des *King's Quest*. Dans l'ensemble de ses aspects, à l'exception de l'interface textuelle qui ressemblait à une roue, le jeu était de grande qualité. La seconde aventure de Lucasfilm Games, *Maniac Mansion*, est encore meilleure, offrant une interface très pratique et quelques innovations inattendues. »<sup>23</sup>

Outre l'interface, c'est aussi la gestion des animations et des personnages qui retient l'attention du testeur, qui voit dans le jeu des améliorations par rapport à la franchise phare des époux Williams (ce qui marque le début d'une longue concurrence entre les deux entreprises sur le terrain du jeu d'aventure). L'ensemble des jeux d'aventure de Lucasfilm Games dans les années 1980 et au début des années 1990 allait alors reprendre la jouabilité mise en œuvre par *Maniac Mansion*. Face à cette concurrence, Sierra On-Line abandonnera l'interface de commande

textuelle de ses jeux, l'épisode 5 de *King's Quest* paru en 1990 étant le premier de cette série à adopter une interface semblable à celle des jeux Lucasfilm Games.

### Vers la stabilisation d'un modèle

Que ce soit par la forme ou le fond, les choix de conception effectués dans *Maniac Mansion* rapprochent le jeu d'aventure du cinéma et l'éloignent de la littérature. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle de nombreux magazines de l'époque insistent sur la dimension visuelle, animée et agie du jeu. Dans les années 1990, avec l'avènement des capacités de stockage plus importantes du cédérom, de nombreux jeux d'aventure auront d'ailleurs recours à l'incrustation d'acteurs digitalisés et de « séquences cinématiques » (dont la notion de *cut-scene* de Ron Gilbert était annonciatrice) tout en conservant le principe du *point & click* imposé par *Maniac Mansion*. Sierra multipliera notamment ces jeux mettant en scène des acteurs réels avec la série *Phantasmagoria* (1995, 1996) ou le second opus de sa série *Gabriel Knight* (1995).

En somme, ce que nous montre *Maniac Mansion* quant à son impact culturel dans le paysage vidéoludique, c'est qu'il a participé à changer le rapport au jeu d'aventure informatique en consacrant l'avènement d'une image actée<sup>24</sup> au détriment d'une fiction interagie par l'écrit : l'image devient une entité visuelle malléable ouverte à une potentialité évolutive, où la narration repose sur « l'action faite par soi-même et pour soi-même sur la base de configurations narratives prééglées »<sup>25</sup>. Dans *Maniac Mansion*, la narration se fait interactive par l'exploration d'un espace visuel, cette sensation étant d'ailleurs renforcée par l'introduction du *scrolling*. Comme le dit un fan, « vous ne savez jamais ce qui vous attend au tournant, et n'importe quoi peut, et va arriver »<sup>26</sup>. Le terme « aventure » renvoyant également à ce qui doit advenir (*adventura*), ce joueur nous montre que *Maniac Mansion* nous fait bien vivre ici une aventure au sens quasi étymologique du terme.

<sup>24</sup> Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg (éd.), *L'Image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire*, Paris, L'Harmattan, 2006.

<sup>25</sup> Voir Etienne Armand Amato, « Interactivité d'accomplissement et de réception dans un jeu tridimensionnel : de l'image actée à l'image interagie », dans Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg (éd.), *L'Image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire, op. cit.*, p. 159.

<sup>26</sup> [www.maniacmansionfan.50webs.com/waystolose.html](http://www.maniacmansionfan.50webs.com/waystolose.html).

Alain Boillat

## Les codes du western à l'ère du codage informatique : le jeu vidéo sur la piste du *gunfighter* cinématographique (*Red Dead Redemption*)

1 Voir Kristen Whissel, «Placing the Spectator on the Scene of History: the Battle Re-enactment at the Turn of the Century, from Buffalo Bill's Wild West to the Early Cinema», *Historical Journal of Film, Radio and Television*, vol. 22, n° 3, 2002, pp. 225-243; Paul Bleton, *Western, France. La place de l'Ouest dans l'imaginaire français*, Paris, Editions Belles Lettres, 2002.

2 Voir Jean-Louis Leutrat, *L'Alliance brisée*, Lyon, PUL, 1986.

3 Jean-Louis Rieupeyrou, *Le Western ou le cinéma américain par excellence*, Paris, Edition du Cerf, 1953. La préface d'André Bazin a été reprise dans les éditions des écrits de ce dernier, sous le même titre (*Qu'est-ce que le cinéma?* Vol. 3, *Cinéma et sociologie*, Paris, Cerf, 1961, pp. 135-145).

4 Outre les séries au long court telles que *Lucky Luke* (dès 1947), *Tex* (dès 1948), *Jerry Spring* (1955-1990), *Blueberry* (dès 1963), *Buddy Longway* (1974-2006), *Comanche* (1972-1983), *Mac Coy* (1974-1999) ou *Durango* (dès 1981, clairement inspirée des westerns italiens), on peut mentionner les séries plus récentes telles que *Bouncer* (dès 2001), *W.E.S.T.* (dès 2003) et *Undertaker* (dès 2015). Notons par ailleurs que le western a également été revisité récemment dans le domaine de la bande dessinée d'auteur (la série *Gus* de Christophe Blain, *Calamity* de Sylvie

HÉRITIER DES *dime novels* et des *Wild West Shows*<sup>1</sup> – pratiques populaires de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle qui exacerbent autant la *narration* à travers des récits feuilletonesques palpitants que l'*attraction* grâce à des mises en scène spectaculaires –, le western cinématographique s'institutionnalise au cours des années 1910-1920<sup>2</sup> et s'impose comme un genre majeur de l'industrie hollywoodienne à partir de la toute fin des années 1930. Au milieu des années 1950, le western a pu ainsi être considéré en France comme «le cinéma américain par excellence»<sup>3</sup>, la mythologie de l'Ouest et l'époque des pionniers faisant office d'ancrage à la fois géographique, historique, culturel et symbolique.

Durant la seconde moitié des années 1960, l'anachronisme de l'idéologie dominante du western dans un contexte de revendications sociales (défense des minorités, émancipation des femmes, mouvement d'opposition à la guerre du Vietnam) semble avoir contribué, en sus de la réorganisation qui affecte par ailleurs l'ensemble du système de production, à la disparition progressive du genre, désormais détrôné par la science-fiction qui substitue à la conquête de l'Ouest sauvage la découverte des confins de l'espace intersidéral. Le western fait alors l'objet d'une réappropriation européenne, dans le sillage du succès international des films de Sergio Leone. Alors que le genre s'est maintenu avec une grande constance en Italie et en France dans des séries de bandes dessinées<sup>4</sup>, sans doute parce que ce secteur éditorial est fortement structuré en fonction de genres populaires et se prête à une mise en scène haute en couleur de stéréotypes, on observe inversement qu'au cinéma, les «cowboys» ont

Fontaine, *Texas Cowboys* de Bonhomme et Trondheim, *Marta Jane Cannary* de Christian Perrissin et Mathieu Blanchin,

*L'Odeur des garçons affamés* dessiné par Frederik Peeters, etc.).

presque totalement déserté le grand écran depuis la fin des années 1970<sup>5</sup>, au moment où, précisément, le médium du jeu vidéo sur lequel portera la présente étude devient accessible au grand public grâce au marché des consoles domestiques.

Parallèlement à quelques productions cinématographiques ponctuelles qui ont garanti une persistance du western dans les salles au début du XXI<sup>e</sup> siècle<sup>6</sup>, on notera une résurgence du genre dans le domaine télévisuel, en particulier avec les trois saisons de la série *Deadwood* diffusée entre 2004 et 2006 par HBO<sup>7</sup> et la série *Westworld* (dès 2016), qui, reprenant le motif du parc à thème peuplé d'automates à apparence humaine du film de science-fiction homonyme de 1973<sup>8</sup>, met en scène la restauration factice, sous la houlette d'une figure démiurgique de créateur de monde(s), à la fois du passé mythique des Etats-Unis et du genre cinématographique. Or, dans cette série récente, la répétition des actions programmées s'émancipe largement d'un climat fantastique tel qu'on le trouve dans le roman d'Adolfo Bioy Casares, *L'Invention de Morel* (1950), pour imposer des références explicites à l'expérience du consommateur de jeux vidéo de type RPG (*Role Playing Game*)<sup>9</sup>, par exemple lorsque l'un des protagonistes principaux éconduit à plusieurs reprises un individu qui se comporte en « personnage non-joueur » en appelant avec insistance une interaction susceptible d'embrayer sur une quête secondaire. L'enjeu principal de la première saison de la série, dans laquelle la frontière entre l'humain et son simulacre s'estompe progressivement, réside d'ailleurs dans la suspension du *reboot* perpétuel d'activités inlassablement reconduites par les « avatars » à travers des déclinaisons paradigmatiques : il s'agit, pour les androïdes de la série, de s'extraire des boucles itératives régies à la fois par les codes du genre western et par ceux du jeu vidéo. Par conséquent, le régime d'expérience de type ludique (simulant un genre cinématographique) se voit infléchi vers la logique du récit filmique, qui implique quant à elle une chronologie et une construction évolutive de la psychologie des personnages. Si *Westworld* peut ainsi entrelacer, autour de la problématique réflexive de la création d'un « environnement », les références au cinéma et au jeu vidéo sous l'égide du western, c'est sans doute parce que ce genre, dont l'industrie vidéoludique

fois pas dans une tendance de l'industrie cinématographique : tout spectateur reconnaît les propriétés du genre, mais aucun ensemble conséquent de films sortis en salles n'en relève plus spécifiquement.

<sup>6</sup> On pense notamment à *The Proposition* (John Hillcoat, Australie/Royaume-Uni, 2005), aux remakes *3:10 to Yuma* (James Mangold, Etats-Unis, 2007) et *True Grit* (Ethan et Joel Cohen, E.-U., 2010), ou encore à *Blackthorn* (Mateo Gil, Espagne/F./Bolivie/Grande-Bretagne, 2011), *The Salvation* (Kristian Levring, Danemark/R.-U./Afrique du Sud/Suède/Belgique, 2014), *The Hateful Eight* (Quentin Tarantino, E.-U., 2015) et *Hostiles* (Scott Cooper, E.-U., 2018).

<sup>7</sup> *Deadwood* a reçu un excellent accueil public et critique, signe de l'efficacité d'une stratégie des chaînes câblées américaines visant à ériger la réinvention transgressive d'un genre en critère d'une nouvelle télévision de qualité, ainsi que le montre Achilleas Papakonstantis, « *How the West Was Won Again* ». Les genres aux croisements du cinéma et des séries télé : l'exemple de *Deadwood* », *Décadrages*, n° 32-33, 2016, pp. 73-90.

<sup>8</sup> *Westworld* (Michael Crichton, E.-U., 1973), qui a connu une suite (*Futureworld*, E.-U., 1976) et s'est prolongé en une première série télévisée (*Beyond Westworld*, MGM Television/CBS, 1980).

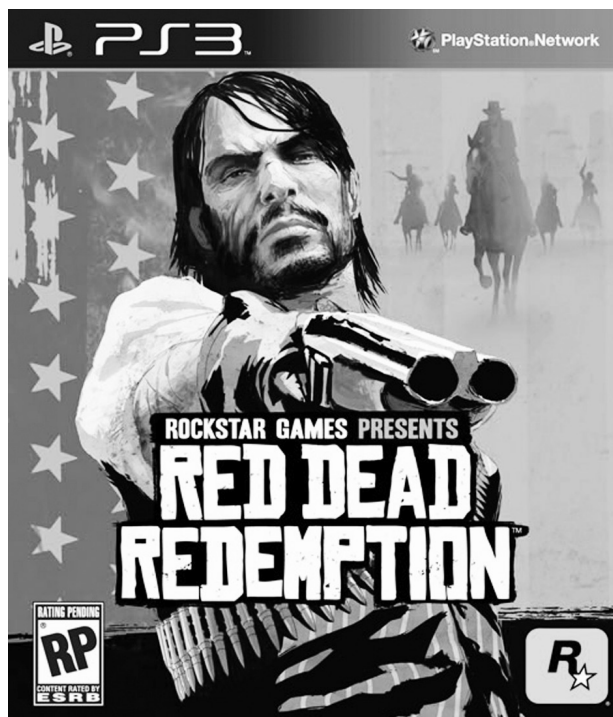
<sup>9</sup> Pour un exemple science-fictionnel encore plus explicitement redevable du modèle vidéoludique de la représentation d'une immersion dans un environnement de western, voir le tome 3 de la série BD *Les Aventures de Karen Springwell* (« Les joueurs de Convoi™ », 1993), de Thierry Smolderen et Philippe Gauckler.

<sup>5</sup> Exception faite des films de Clint Eastwood et Kevin Costner, réalisateurs/acteurs/producteurs. Leur obstination à reconduire le genre ne s'inscrit toute-

s'empara déjà dès les années 1970 avec les bornes d'arcade, s'est constitué en un véritable lieu de convergence médiatique grâce au jeu *Red Dead Redemption* (2010).

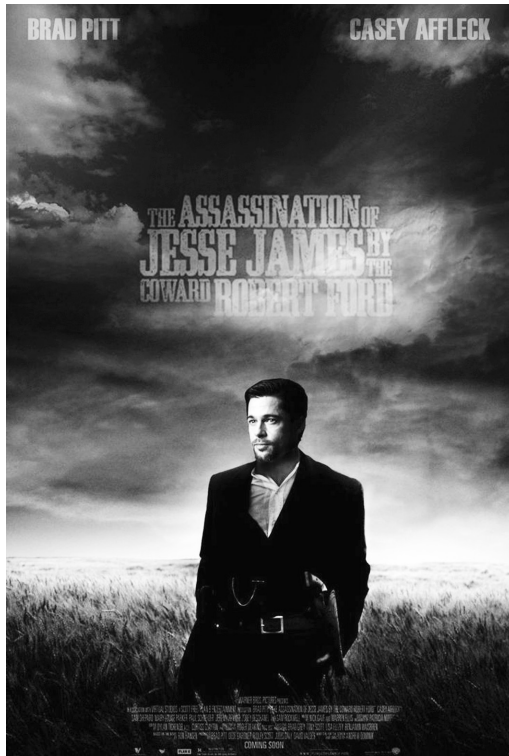
***Red Dead Redemption* : un jeu de référence(s)**

Edité par Rockstar Games en 2010, *Red Dead Redemption* s'inscrit explicitement dans le genre westernien dont il reprend, condense et exhibe certains codes narratifs, esthétiques et « mondains ». Le dessin qui figure sur la pochette du jeu représente le héros braquant son arme en direction de l'observateur (*fig. 1*). Cette image, qui ne correspond à aucun moment du jeu dans la mesure où celui-ci repose sur une vue à la troisième personne, évoque l'un des « plans » d'un métrage des premiers temps, *The Great Train Robbery* (Edwin S. Porter, E.-U., 1903), souvent considéré (à tort, dans la mesure où le terme de « western » n'existait pas



1/ Jaquette de la boîte du jeu *Red Dead Redemption* (2010) dans sa version pour Playstation 3





2/ Affiche promotionnelle pour le film *The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford* (2007) mettant en valeur la star Brad Pitt dans le rôle du hors-la-loi charismatique, « centré » dans un environnement naturel rendu dans une image à la facture proche du cinéma de Terrence Malick, où les nuances de luminosité d'un ciel orageux renvoient à la « complexité » psychologique du protagoniste



3/ La convergence médiatique comme partie intégrante de la culture *fan* actuelle : affiche fictive pour une adaptation cinématographique de *Red Dead Redemption* avec Brad Pitt

encore) comme l'acte de naissance du genre cinématographique. La communauté des fans de *Red Dead Redemption* en a d'ailleurs espéré une adaptation au cinéma qui aurait compté dans sa distribution l'acteur Brad Pitt dans un rôle parent de celui tenu par la star dans *The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford* (Andrew Dominik, E.-U./Canada/R.-U., 2007), un film qui suscita un regain d'intérêt pour le genre (fig. 2-3)<sup>10</sup>.

<sup>10</sup> Voir par exemple le blog SlashFilm du 26 août 2010 ([www.slashfilm.com/gigantic-rumor-brad-pitt-for-red-dead-redemption](http://www.slashfilm.com/gigantic-rumor-brad-pitt-for-red-dead-redemption)) ou, dans le domaine du *fan-dom*, la création d'une affiche fictive (fig. 3) pour le film tiré du jeu : [www.dorkly.com/post/44903/the-best-of-videogame-movie-posters](http://www.dorkly.com/post/44903/the-best-of-videogame-movie-posters). Consultés le 8 juillet 2018.

<sup>11</sup> Cette hybridation est également à l'œuvre dans plusieurs productions cinématographiques, des films de George A. Romero ou John Carpenter à *Resident Evil: Extinction* (2007) en passant par la série *Walking Dead* (AMC, dès 2010) ou certains épisodes récents (2014 ; 2017) de la franchise *Planet of the Apes*. Quelques films à petit budget destinés aux amateurs de « films de genre » inscrivent quant à eux au sein même du western des éléments gore (*I Quattro de l'Apocalisse*, Lucio Fulci, It., 1975 ; *The Burrowers*, J.T. Petty, E.-U., 2008). La série de *comic books* de Jonathan Hickman et Nick Dragotta, *East of West*, débuté en 2013, présente une hybridité analogue, tout en fusionnant par ailleurs western et science-fiction à partir d'un postulat narratif basé sur une uchronie.

<sup>12</sup> Les références internes à la diégèse de ces deux jeux portent d'ailleurs également sur la période de la naissance des studios dans les années 1910. On peut à cet égard citer le décor de *Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages* (D.W. Griffith, E.-U., 1916) dans *L.A. Noire* et, dans *Red Dead Redemption*, la mission secondaire intitulée « *Lights, Camera, Action* », où le joueur peut décider d'aider un personnage qui ambitionne de créer un studio de cinéma ; Marston doit alors retrouver un acteur qui s'est reconverti en *gunfighter* et le dissuader de poursuivre dans cette voie, ce qui permet au jeu de thématiser la supériorité de la performance de l'avant sur celle d'un « tireur de cinéma ».

*Red Dead Redemption* se présente comme un jeu d'action-aventure se jouant sur consoles PlayStation 3 ou Xbox 360, et proposant une figuration de l'espace en 3D polygonale. Il a rencontré un énorme succès – sa suite, annoncée pour octobre 2018, est très attendue –, au point de représenter peut-être à ce jour la production westernienne du XXI<sup>e</sup> siècle la plus connue du grand public, et la plus unanimement valorisée dans l'espace de réception. Nous l'examinerons ici strictement dans son mode « histoire » (joueur unique contre la machine), en faisant l'impasse sur le mode « multijoueur » et sur l'extension intitulée *Undead Nightmare*, qui, hybridant le western et l'horreur, invite l'utilisateur à revisiter, grâce à un procédé métalectique – un récit enchâssé lu à un enfant y « contamine » le récit-cadre –, les mêmes lieux désormais désertés et hostiles, la population s'étant transformée en zombies <sup>11</sup>.

Rockstar Games adopte avec *Red Dead Redemption* une stratégie visant à inscrire un monde vidéoludique dans une référence à un genre cinématographique. Cette démarche sera reconduite l'année suivante avec la sortie de *L.A. Noire* (2011), qui renvoie dès son titre au genre du film noir et plus spécifiquement à des enquêtes à la James Ellroy menées par des détectives dans l'envers obscur du décor clinquant d'Hollywood. Dans les deux cas, une représentation audiovisuelle créée par des développeurs et générée par une machine informatique capitalise sur l'attrait cinéphilique des consommateurs à l'égard de la période classique d'Hollywood <sup>12</sup>, tout en éveillant l'intérêt des *gamers* d'aujourd'hui pour cette production des années 1940-1950. Toutefois, l'inévitable réflexivité induite par une transposition médiatique si tardive s'accompagne de l'intégration de pastiches ultérieurs qui ont contribué à déplacer certaines normes : *L.A. Noire* réinterprète un genre de l'après-guerre à travers la loupe déformante du « néo-noir », tandis que *Red Dead Redemption* représente l'Ouest américain du début du XX<sup>e</sup> siècle à l'aune de l'imagerie exubérante du « western spaghetti ». Outre les emprunts évidents aux films des trois « Sergio » (Leone, Corbucci et Sollima) au niveau du bruitage, des situations narratives, des décors (en particulier dans les espaces « mexicains » du jeu) et de la représentation d'actions violentes, *Red Dead Redemption* imite en effet ostensiblement, et cela dès que résonne un harmonica accompagné d'une mélodie sifflotée sur l'écran du menu, les thèmes musicaux composés par Ennio Morricone pour la « trilogie du dollar » de Sergio Leone. Clint

Eastwood y incarnait un personnage sorti de nulle part, habituellement désigné dans les discours parafilmmiques par la formule énigmatique de «l'homme sans nom»<sup>13</sup>. Cette sorte de «présence-absence» dépourvue de toute consistance psychologique (et *a priori* de sens moral)<sup>14</sup> se prête idéalement à une transposition en un avatar vidéoludique dont les propriétés sont, *mutatis mutandis*, similaires à celle du protagoniste filmique, dans la mesure où tous deux se définissent à travers leurs seules actions.

### Le «cowboy» de pixels, un héros doublement anachronique

Le héros de *Red Dead Redemption*, quant à lui, a un nom : John Marston. En écho à la notion de «rédemption» présente dans le titre pour des raisons qui excèdent semble-t-il le seul intérêt phonétique de l'allitération, le personnage du jeu est muni d'un arrière-plan psychologique défini (en l'occurrence par la culpabilité et la nécessité de se racheter) – plutôt selon le schéma narratif «christique» qui caractérise les westerns réalisés par Corbucci puis par Eastwood. En effet, dans la version «histoire» du jeu, John Marston est un ancien hors-la-loi contraint par les agents fédéraux qui ont pris son épouse et son fils en otage à poursuivre et à éliminer ses anciens comparses (ou «camarades de jeu») au nom de l'édification de la civilisation. À l'instar de Pat Garrett dans le film de Sam Peckinpah (*Pat Garrett and Billy the Kid*, E.-U., 1973), dont l'intrigue semble avoir été l'une des sources d'inspiration pour les scénaristes de la production Rockstar, Marston est une relique d'un monde «sauvage» en voie d'extinction agissant au nom de valeurs qui supposent sa propre perte.

D'ailleurs, comme dans *The Ballad of Cable Hogue* (Sam Peckinpah, E.-U., 1970), la diégèse du jeu prend place après la conquête de l'Ouest (le récit est situé entre 1911 et 1914), soit à une époque où cette dernière fait déjà figure de mythe. Les signes de la «modernité», évidents dans la ville de Blackwater, sont présents dès le tout début du jeu. En effet, dans la cinématique inaugurale<sup>15</sup>, alors que John Marston débarque d'un bateau à roues à aubes dans un port marchand où l'attendent deux agents qui l'escortent jusqu'à la gare ferroviaire, un insert permet au «spectateur» – car l'utilisateur n'a pas encore véritablement «joué», si ce n'est en lançant le jeu – de se focaliser sur un élément d'abord montré de manière subreptice à l'arrière-plan : il s'agit d'une grue pivotant pour débarquer

<sup>13</sup> Dans la version originale italienne, le héros se prénomme Joe, mais la version anglaise optait pour l'absence de dénomination du protagoniste; de même, pour la version anglophone de *Per qualche dollaro in più* (It./Esp./R.F.A., 1965), «le Manchot» fut rebaptisé «l'homme sans nom» (voir Christopher Frayling, *Il était une fois en Italie. Les westerns de Sergio Leone*, Paris, La Martinière, 2005, p. 43 et p. 47). À propos de la version française du premier opus, *Pour une poignée de dollars*, voir notre commentaire dans «Le doublage au sens large: de l'usage des voix déliées», *Décadrages*, n° 23-24, 2013, pp. 53-55.

<sup>14</sup> Au cinéma, le héros témoigne toutefois en général (et en dépit des apparences) d'un code moral propre, inspiré des films de samouraïs ou de gangsters. Dans *Red Dead Redemption*, le réglage idéologique motive l'une des nombreuses limites auxquelles est assignée la manipulation de l'avatar. Ainsi, par exemple, le joueur peut difficilement se comporter en hors-la-loi sanguinaire, car si la cote d'honneur qui constitue l'une des jauges de l'interface dégringole, l'avatar a tôt fait d'être encerclé par les forces de l'ordre et abattu; de même, s'il est harangué par une prostituée, l'avatar répond mécaniquement, sans permettre au joueur d'interagir, qu'il n'est pas intéressé par la proposition.

<sup>15</sup> Concernant la notion de «cinématique», voir l'article de Selim Krichane et Yannick Rochat dans le présent dossier.

Images extraites de la cinématique inaugurale de *Red Dead Redemption*, dans laquelle apparaissent les icônes de l'ère industrielle et d'une « vision mobile » symptomatique de la modernité : le train et l'automobile



4



5

<sup>16</sup> Notons que John Marston est amené lors d'une mission secondaire (« *Deadalus and Son* ») à aider un inventeur à réparer son planeur. Comme le souligne le jeu de mot du titre (« *Deadalus* »), la tentative de vol sera fatale à l'infortuné pionnier. Les composantes narratives du jeu fonctionnent donc à la défaveur de l'implantation de la technologie, comme s'il s'agissait de maintenir encore la temporalité du mythe. Ainsi, dans un autre passage du jeu, on apprend que la ligne téléphonique nouvellement installée dans le bureau du shérif et qui fait la fierté de ce dernier ne fonctionne pas, ce qui motivera le déplacement à cheval de l'avatar.

d'un navire une Ford T (fig. 4), automobile qui représente le produit paradigmatique du taylorisme. Le recours à un montage apparent dans un régime de visualité où prime l'effet de continuité renforce le contraste entre la dégaine typique du « cowboy » et le siècle de la machine. Durant le générique qui reproduit la pratique cinématographique d'une succession de mentions écrites sur fond noir, nous voyons John se rendre dans la ville (fictive) d'Armادillo en prenant le train, autre moyen de locomotion emblématique de l'ère industrielle <sup>16</sup> (fig. 5). On peut dire que cette

ouverture suggère un rapport de simultanéité entre l'arrivée du héros et celle de la modernité, le premier ayant pour mission d'asseoir la seconde encore fragile, fût-ce à son corps défendant. Au vu de cette thématization de la technique (au sein d'une représentation convoquée par un médium hautement technologique), on ne s'étonnera pas que *Red Dead Redemption* offre au joueur la possibilité d'assister à une séance de cinéma.

John Marston, personnage d'un autre temps, est, on l'a dit, voué à disparaître après avoir servi une cause qu'il méprise: une fois sa tâche accomplie – en l'occurrence une série de «missions» proposées par le jeu comme autant de boucles actionnelles multipliées à l'envi au sein d'un arc narratif plus vaste –, les représentants de l'Etat fédéral se retourneront contre lui. Le joueur se trouve alors dans une situation d'impuissance *a priori* incompatible avec l'immersion vidéoludique ainsi qu'avec la gratification de l'habileté qui est en général offerte *ad libitum* par les jeux vidéo de type action-aventure, où le «game over» ne constitue qu'un état de pause provisoire, à l'instar des «morts» que le personnage de Marston a pu subir jusque-là à l'occasion d'interruptions marquées par une ponctuation musicale et une mention lapidaire («Mort»), avant que John ne «renaisse» à l'emplacement de la dernière sauvegarde (ou à l'entame de l'action en cours). C'est la distance imposée



6/ La mort du père, ou le joueur rattrapé par le *fatum* du récit: d'un avatar à l'autre s'opère inéluctablement un transfert qui obéit aux normes patriarcales du western

17 «La contrepartie [du] plaisir confortable de l’immersion réside dans la prise de conscience diffuse d’une certaine impuissance du spectateur dans son rapport au monde. [...] [O]n peut remarquer une tendance régulière à l’expression d’une inquiétude concernant la difficulté pour les personnages qu’ils [jeux vidéo ou films récents] mettent en scène à avoir prise sur le monde. [...] [R]élevons par exemple cette mise en scène du choix dans des jeux tels que *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) ou les jeux à monde ouvert développés par la société Rockstar (*GTA IV* et *V*, *L.A. Noire*, *Red Dead Redemption*,...)» (Raphaël Koster, «En quête de réalités : l’expérience immersive comme mode d’engagement du spectateur», dans Alexis Blanchet (éd.), *Jeux vidéo/cinéma. Perspectives théoriques*, Paris, Editions Questions théoriques, 2017, p. 111).

18 L’image du héros faisant face à une pierre tombale qui emblématise un revers du destin est récurrente dans les films de John Ford par exemple (*Young Mr. Lincoln*, E.-U., 1939; *My Darling Clementine*, E.-U., 1946; *She Wore a Yellow Ribbon*, E.-U., 1949).

19 En effet, Jack ne se lance dans l’aventure qu’après le décès de sa mère. La tombe ponctue ainsi le récit et précise son ancrage historique, puisque l’építaphe de la pierre tombale comporte l’indication «1873-1911».

20 Jesper Juul, *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*, Cambridge etc., MIT Press, 2013. Notons que Juul mentionne l’exemple de *Red Dead Redemption*, qu’il conçoit comme «une réponse au problème logique résultant de la combinaison du jeu avec la narration» (p. 105).

au joueur par le finale de la première partie qui fait tout le sel, sinon la «cinématographicité», de *Red Dead Redemption*, à l’instar d’autres jeux qui court-circuitent ainsi momentanément le potentiel d’action sur le monde que promet un médium défini par son interactivité<sup>17</sup>. Ce renversement survient lorsqu’une escouade d’agents dissimulés dans la grange attenante à la ferme de Marston le surprend, ouvrant le feu lors d’un imparable assaut qui rappelle la séquence finale de *Butch Cassidy and the Sundance Kid* (E.-U., 1969). Mais alors que le film de George Roy Hill s’achevait sur une fin ouverte en l’espèce d’un arrêt sur image dans l’ultime plan, John Marston, une fois garantie la fuite des siens, périt sous les balles. Une cinématique s’enclenche alors qui cantonne le joueur au rôle de simple spectateur d’un pivot narratif culminant dans l’image de la mère et du fils recueillis devant la tombe du père (fig. 6)<sup>18</sup>.

Au moment du décès de John, son patronyme fait office de relais, puisque le nouvel avatar que le joueur est amené à actionner n’est autre que son fils, John «Jack» Marston Jr., pour la survie duquel John s’est sacrifié et qui n’aura de cesse, si l’usager «joue le jeu», de venger son père dans un monde en mutation – après une ellipse<sup>19</sup>, les villes traversées auparavant se seront désormais considérablement urbanisées, la segmentation du jeu en deux parties identifiées comme telles par des mentions écrites (même si la seconde est considérablement plus brève en termes de progression) renforçant la linéarité du récit et conférant au joueur le sentiment d’une historicité du monde représenté. Partant d’une discussion de l’ouvrage *The Art of Failure* de Jesper Juul<sup>20</sup>, qui souligne combien les jeux vidéo reposent sur une expérience de l’échec qui, paradoxalement, n’enraie pas le plaisir ludique, le théoricien québécois Simon Dior observe que la mort «définitive» du héros de *Red Dead Redemption*, irrémédiablement singulative dans un médium dont la représentation se caractérise par la répétition, «va *contra*rio de la jouabilité elle-même» en imposant l’inévitabilité de la tragédie: «L’échec, ici, n’est pas réel (car le joueur a bel et bien terminé le jeu), mais uniquement fictionnel»<sup>21</sup>.

21 Simon Dior, «*Red Dead Redemption*, l’échec fictionnel et la tragédie», en ligne: [www.simondor.com/blog/2014/04/red-dead-redemption-echec-fictionnel.html](http://www.simondor.com/blog/2014/04/red-dead-redemption-echec-fictionnel.html).

La dissociation entre la temporalité de la diégèse vidéoludique et l'expérience du joueur vécue dans l'immédiateté de l'interaction se creuse dans l'ellipse, et s'affiche *via* le passage d'une focalisation interne sur John à un nouvel ancrage sur Jack. Ce changement de repère occasionne une forme d'équivalence vidéoludique de la temporalité filmique, ainsi qu'une réappropriation d'un topos éculé de la critique qui consiste à qualifier certains westerns de « crépusculaires » – dans ces films tardifs (à partir des années 1960)<sup>22</sup>, on y lit aussi le crépuscule du genre lui-même –, le sombre défaitisme y signant la fin d'une ère. Pour reprendre une terminologie appliquée à la technologie informatique qui précisément ici s'efface devant un monde du passé dans lequel le personnage lui-même devient anachronique, on pourrait dire que le récit fait peser sur le héros la menace d'une « obsolescence programmée ». Le paradoxe d'une représentation numérique d'une époque antérieure à l'informatique est en quelque sorte thématisé dans *Red Dead Redemption* à travers un motif caractéristique du genre.

#### **RDR : au début était le revolver**

*Red Dead Redemption* s'inscrit dans le prolongement d'une précédente production de Rockstar Games destinée à la console PlayStation 2, *Red Dead Revolver*, sortie en 2004 et qui a fait l'objet dix ans plus tard, sans doute en raison du succès considérable du produit parent qui lui a succédé, d'une ressortie sur PS4 dans une version remasterisée. L'horizon référentiel de l'univers du jeu était déjà le « western spaghetti », ainsi que le signifie très explicitement la reprise de compositions musicales réalisées pour des films italiens, telles que le thème principal de *Lo Chiamavano King* (Giancarlo Romitelli, It., 1971), ou des images en format large montrant l'arrivée du héros dans un village, à l'instar de celle de l'énigmatique solitaire incarné par Eastwood dans *Pale Rider* (Clint Eastwood, E.-U., 1985), et surtout dans le film qui est à l'origine d'un nouveau type de personnage, *Per un pugno di dollari* (Sergio Leone, It./Esp./R.F.A., 1964). D'ailleurs, le poncho mexicain devenu célèbre du personnage interprété par Eastwood dans le premier western de Leone (*fig. 7*) peut être acheté en tant qu'item dans *Red Dead Revolver* (avec une fenêtre d'opportunité limitée au cours de la mission intitulée « Chasseur de primes »), et constituera de manière plus marquante l'une des tenues à choix proposées

<sup>22</sup> Aussi le dernier chapitre de l'ouvrage de Georges-Albert Astre et Albert-Patrick Hoarau, *Univers du western* (Paris, Seghers, 1973, pp. 332-390), est-il intitulé « westerns crépusculaires ».



7/ Affiche promotionnelle pour la sortie de la version anglophone de *Per Qualche dollaro in più* (1965)



8/ Quand John Marston se prend pour Clint Eastwood: les attributs vestimentaires de l'avatar

dans *Red Dead Redemption*, où tant John que Jack peuvent la revêtir (fig. 8).

Le culte cinéphilique pour certains détails « profilmiques » trouve dans une telle transposition vidéoludique une satisfaction particulière



qui tient à l'importance conférée dans le jeu à des objets dont le joueur peut faire l'acquisition pour en pourvoir son avatar, selon un processus basé sur l'accomplissement de missions successives corrélé à l'acquisition progressive de nouvelles ressources. Si le poncho participe à la construction de la désinvolture du personnage, il n'a pas d'incidences sur l'action, contrairement à l'arsenal que porte sur lui John Marston, et dont la composition obéit à une logique évolutive qui est celle de la progression dans le jeu. La « trilogie du dollar » de Leone témoigne d'une passion évidente pour les armes à feu et le « professionnalisme » avec lequel en usent les chasseurs de primes, capables de tirs chirurgicaux. Dans la première séquence de *Per qualche dollaro in più* (It./Esp./R.F.A., 1965), le personnage interprété par Lee van Cleef choisit soigneusement parmi ses « instruments de

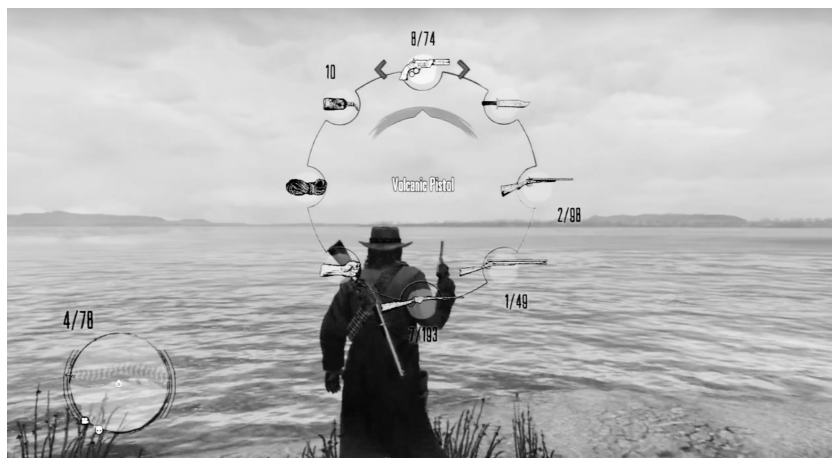


9



10

L'arsenal du colonel Mortimer dans  
*Per Qualche dollaro in più* (1965)



11



12

Le choix des armes à portée de manette  
(*Red Dead Redemption*)

travail» disposés dans la sacoche fixée à la selle de son cheval le fusil qui lui permet d'abattre sa proie en fuite à l'autre extrémité de la rue centrale (fig. 9-10). Dans *Red Dead Redemption*, le joueur peut aussi, à tout moment, faire apparaître les armes qui sont à sa disposition et opter pour celle qui convient le mieux à la situation en fonction de caractéristiques techniques spécifiées à l'écran (fig. 11-12). L'équipement se renforce au cours

du jeu : l'avatar peut en effet faire l'acquisition d'armes en magasin, le joueur utilisant ainsi l'argent des primes reçues pour avoir notamment capturé ou tué des hors-la-loi, dans des séquences qui ressemblent à des campagnes promotionnelles pour la NRA (fig. 13-14).

Dans une perspective d'analyse des contenus politiques, Olivier Mauco, qui définit le *game design* comme « l'art d'écrire des dispositifs



13



14

Les emplettes du « cowboy » dans *Red Dead Redemption*



15



16

La cible dans la mire de l'avatar:  
*Red Dead Revolver / Redemption*

23 Olivier Mauco, *GTA IV. L'Envers du rêve américain. Jeux vidéo et critique sociale*, Paris, Questions théoriques, 2013, p. 53.

de pouvoir par la modélisation de systèmes (le *game*) et de rapport aux systèmes (le *play* rationalisé en *gameplay*)», fait observer que «le jeu vidéo met en scène le pouvoir dans la capacité de l'avatar à évoluer dans le monde ludo-fictionnel.»<sup>23</sup> Or dans les deux *Red Dead*, cette capacité de l'avatar à s'imposer dans son environnement est alimentée par une mécanique de jeu permettant de tirer plusieurs salves successives en direction de points d'impact présélectionnés grâce à des mires qui apparaissent à l'écran pendant que les mouvements de la cible sont figés

ou ralenti (fig. 15-16). Durant cette phase de courte durée, le temps est suspendu, sauf pour l'avatar-tireur, dont la rapidité des réflexes, représentée comme au cinéma par un ralenti paradoxal (qui exprime l'extrême rapidité par la lenteur), équivaut à celle du « cowboy » légendaire qui, comme l'écrivait parodiquement Morris à propos de Lucky Luke, « tire plus vite que son ombre ». Cette possibilité offerte par le *gameplay*, nommée « *Dead Eye Targeting* », est emblématique d'une (con)fusion presque complète dans les *Red Dead* entre regarder et tirer, le médium vidéoludique reconduisant le constat de Paul Virilio à propos de l'entrelacement des généalogies respectives de l'armement et des appareils de prise de vues, dans la mesure où, « pour l'homme de guerre, la fonction de l'arme c'est la fonction de l'œil »<sup>24</sup>. Comme l'illustrent « d'entrée de jeu » le tout premier plan de *The Last Wagon* (Delmer Daves, E.-U., 1956) ou l'image de pré-générique dans *Per qualche dollari in più* (1965), le paysage se donne le plus souvent à voir dans les westerns comme le lieu d'apparition d'une cible potentielle<sup>25</sup>. L'usage de fusils à lunette dans *Red Dead Redemption* exacerbe l'alignement du regard et de la cible (fig. 17) qui, au cinéma, s'accompagne en général d'un décentrement<sup>26</sup> permettant de conserver l'acteur dans le champ (fût-ce dans une image qui ne le montre qu'en amorce, comme dans *Winchester '73*, Anthony

<sup>24</sup> Paul Virilio, *Guerre et cinéma I. Logistique de la perception*, Paris, Cahiers du cinéma / Editions de l'Etoile, 1984, p. 26.

<sup>25</sup> Dans ces deux incipit filmiques qui montrent un cavalier au loin se déplacer calmement dans un vaste environnement naturel puis soudain se faire abattre, le spectateur est d'abord amené à penser qu'il s'agit simplement de poser le décor, puis comprend que le protagoniste anonyme qui y déambule est pris pour cible.

<sup>26</sup> En effet, les vues subjectives ne sont que très ponctuelles dans les westerns, le spectateur étant plutôt invité à regarder un personnage dégainer et tirer (surtout si ce dernier constitue le pôle identificatoire du film). On trouve par exemple des plans en caméra subjective (associés au regard d'un protagoniste secondaire) dans *Hombre* (Martin Ritt, E.-U., 1967, à 1h45'19" et 1h47'24"), *Gli Specialisti* (Sergio Corbucci, It./E./R.F.A., 1969, à 1h25'04") ou *The Quick and the Dead* (Mort ou vif, Sam Raimi, E.-U., à 1'55").



17/ Voir l'histoire américaine par le petit bout de la lorgnette (*Red Dead Redemption*)



18/ Le regard ancré dans un tireur en amorce:  
*Winchester '73* (1950)

<sup>27</sup> Nous renvoyons sur ce point à notre article « L'inquiétante étrangeté du *found footage* horrifique », *Décadrages*, n° 21-22, 2012, pp. 146-165. En ligne: <https://journals.openedition.org/decadrages/687>.

<sup>28</sup> A propos des implications immersives de ce procédé popularisé par le jeu *Gears of War* (Epic Games, Microsoft Game Studios, dès 2006) qui consiste à maculer la surface de « l'objectif » (virtuel), voir Selim Krichane, « La Caméra imaginaire. Histoire et théorie des modes de visualisation vidéoludique », thèse de doctorat soutenue à l'Université de Lausanne en mai 2017, pp. 389-390, à paraître chez Georg sous le titre *La Caméra imaginaire. Jeux vidéo et modes de visualisation*.

Mann, E.-U., 1950, où le personnage interprété par James Stewart est visualisé sur un mode parent des avatars de jeux à la troisième personne (fig. 18).

Le deuxième *Red Dead* offre par ailleurs une surenchère en termes d'hémoglobine (la promesse du « rouge » figurant dans le titre est tenue), des éclaboussures venant parfois se projeter sur « l'objectif » (il en va de même des gouttes de pluie, comme dans le jeu *Heavy Rain*, 2010), comme si l'image résultait d'une captation par une caméra située au cœur de l'action. On retrouve là un « effet documentaristant » dont usent également les fictions cinématographiques, notamment horrifiques<sup>27</sup>, et qui peut paraître plus absurde encore dans une représentation entièrement générée en temps réel par une machine si le jeu n'obéissait pas, via l'imitation de séquences de films, à une esthétique « photoréaliste » au service d'une visée immersive<sup>28</sup>. De tels modes de représentation soulignent combien l'accès à la représentation vidéoludique est « filtrée » par des pratiques dominantes qui se sont imposées dans d'autres médias. En effet, ainsi que le montre Carl Therrien dans le cadre d'une étude historiographique de l'usage du label « *First Person Shooter* » (dont il souligne l'association récurrente, dès le début des années 1990, avec l'exploration libre d'un espace 3D) dans les textes promotionnels et journalistiques, ce

filtre s'observe également au niveau des discours qui conçoivent la « première personne » dans le cadre de la seule configuration visuelle (plutôt que dans un lien plus large à l'expérience vidéoludique), les jeux vidéo demeurant « appréhendés et formatés par le langage selon une conception picturale/cinématographique »<sup>29</sup>. Il en va de même, dans *Red Dead Redemption*, des variations de vitesse (on pense aux ralentis dans les films de Sam Peckinpah), des écrans couverts de rouge, des zooms permettant de mieux identifier la zone à viser ou des fondus au noir. Lors de fusillades s'opère par conséquent un décolllement de la temporalité diégétique par rapport à celle de l'expérience du joueur que l'on peut considérer comme similaire à celui postulé par l'accès, en tout instant du jeu, à diverses fonctionnalités (cartes, armes, argent, habillement, etc.), à la différence près que nous ne quittons pas l'espace diégétique dans le cas de ce temps suspendu conjugué à la possibilité d'une variation de l'angle de « prise de vue » et d'un déplacement du tireur. La coprésence de deux vitesses actionnelles et cette forme de panoptisme jubilatoire définissent un mode de représentation communément qualifié de « *Bullet Time* » depuis son utilisation remarquée dans le film *Matrix* (frères Wachowski, E.-U., 1999). Désormais commune au cinéma et aux jeux vidéo, l'imagerie numérique favorise de tels transferts esthétiques d'un médium à l'autre<sup>30</sup>: le récit de *Matrix* justifiait le retrait du tireur hors l'espace traversé par la balle, dans la bulle d'une temporalité autonome, par le fait qu'il se sait évoluer dans un univers virtuel dont il acquiert progressivement la maîtrise (à cet égard, dans le monde enchâssé, sa position est identique à celle du joueur face au monde du jeu); inversement, les jeux *Max Payne* 1 et 2 (Remedy Entertainment, 2001 et 2003), portés sur PS2 et Xbox par Rockstar Games plusieurs années avant *Red Dead Redemption*, naturalisent dans un univers vidéoludique inspiré du genre néo-noir<sup>31</sup> la vélocité surhumaine du personnage éponyme en intégrant cet effet à leur *gameplay*. Cette capacité, qui doit nécessairement être limitée dans sa durée d'utilisation – sans quoi l'avatar évoluerait sans résistance aucune dans son environnement, au détriment du pôle de « l'agôn » de l'activité ludique<sup>32</sup> –, porte spécifiquement sur des actions violentes caractérisées par l'usage d'armes à feu.

29 Carl Therrien, « Inspecting Video Game Historiography Through Critical

Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre », *Game Studies*, vol. 15, n° 2, décembre 2015. URL: <http://gamestudies.org/1502/articles/therrien>.

30 Voir Martin Picard, *Pour une esthétique du cinéma transludique: Figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels du tournant du XXI<sup>e</sup> siècle*, thèse de doctorat sous la direction de Livia Monnet et Bernard Perron, Université de Montréal, 2009 (non publiée). Disponible en ligne: [www.ludov.ca](http://www.ludov.ca).

31 Il est révélateur que le jeu ait fait l'objet d'une adaptation homonyme au cinéma (*Max Payne*, John Moore, Canada/E.-U., 2008), puis, en 2012, d'un *comic book* numérique coédité par Rockstar Games et Marvel Comics.

32 Dans la classification de Roger Caillois (*Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967 [1958], pp. 47-48), « l'agôn » correspond au pôle de la compétition, qui réside ici dans l'interaction entre joueurs (mode multi-joueurs en ligne) ou entre le joueur et la machine (mode histoire). Comme l'a souligné Mathieu Tricot (*op. cit.*, pp. 44-45), les secteurs délimités par Caillois sont à envisager comme des pôles, mobilisés concurremment et à des degrés variables; ainsi le « *Bullet Time* » des *Red Dead* relève-t-il aussi de la *mimicry* (par l'avatar, on y incarne un « cowboy ») et de l'*ilinx* (en raison du vertige produit par l'extension des possibilités perceptives). La durée limitée de l'effet peut se lire également à l'aune d'une polarité d'un niveau supérieur qui traverse selon Caillois tous les types: *Red Dead Redemption* se donne des airs de *paidia* (improvisation libre sous la forme d'une déambulation) tout en relevant intrinsèquement du *ludus* (système de règles).

### Jouer au duel : du saloon à la salle d'arcade

*Red Dead Redemption* s'inscrit dans la tradition des jeux de tir qui, comme l'illustre avec ironie la séquence inaugurale du film *Ride the High Country* (Sam Peckinpah, E.-U., 1962), remonte à l'attraction foraine. Ce type de jeu d'adresse, rappelons-le, pouvait fonctionner grâce à un système électromécanique, l'usager interagissant avec une forme d'automate. À l'ère de l'informatique, cette pratique ludique se poursuit avec les bornes d'arcade, dont les applications, qui donnent fréquemment lieu à la représentation d'une situation de tir, ont pour la plupart fait l'objet de « portages » sur des consoles de salon. Examinant un vaste corpus de jeux produits entre la fin des années 1970 et 1983 par des fabricants tels qu'Atari, Activision ou Mattel, Alexis Blanchet note le rôle prépondérant qu'endossait l'habillage des bornes, dont les motifs dessinés ou photographiques permettaient d'associer une représentation écranique souvent très sommaire (en termes de degré d'iconicité) à un imaginaire (audio)visuel préexistant :

« Les premiers jeux vidéo s'inspirent ainsi des genres cinématographiques ancrés dans l'imaginaire des joueurs et y activent le souvenir d'univers et de conventions, les mécanismes d'un récit rudimentaire, la reconnaissance de répertoires d'action pour l'adoption d'une posture ludique : duel de cowboys, bataille spatiale, fusillade, course-poursuite, etc. »<sup>33</sup>

Faisant fond sur une certaine familiarité avec le genre du western cinématographique à propos duquel il a acquis des connaissances qui font partie de son « encyclopédie »<sup>34</sup>, le joueur peut ainsi interpréter les représentations schématiques de pixels et se projeter dans une situation vécue par un « cowboy ». Blanchet mentionne plusieurs titres de jeux pour le western<sup>35</sup>, et consacre une étude de cas à la cabine du jeu *Gun Fight* (Midway, 1975), dont le système de commande conjugue un *joystick* pour déplacer l'image du « cowboy » et une crosse de pistolet pour viser et tirer ; quant au « péritexte » présent sur la machine, il connote bien sûr l'Ouest américain en s'inspirant, selon Blanchet, à la fois de la série télévisuelle *The Wild Wild West* (CBS, 1965-1969) et du western spaghetti. L'auteur des *Pixels à Hollywood* précise à propos de cet horizon référentiel :

« Ce recyclage des codes génériques populaires a pour but d'aider le joueur à adopter une posture ludique grâce à la reconnaissance de réper-

<sup>33</sup> Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo. Une histoire économique et culturelle*, Houdan, Pix'n Love, 2010, p. 99.

<sup>34</sup> Au sens où l'entendait Umberto Eco, *Lector in fabula*, Paris, Grasset, 1985 [1979], p. 17.

<sup>35</sup> En l'occurrence *Outlaw* (Atari, 1976), *Showdown in 2100 A.D. (Duel)*, Magnavox, 1979) et *Stampede* (Activision, 1981). Notons que le titre original du deuxième jeu, destiné à la console Magnavox Odyssey 2 et sorti cinq ans après le film *Westworld* (1973), suppose une collusion entre la science-fiction (le « XXI<sup>e</sup> siècle » du jeu vidéo) et le monde du western, auquel réfère plus exclusivement la traduction pour d'autres pays (*Western* pour l'Italie, *Pistolero* pour les pays hispanophones, *Gunfighter* en Grande-Bretagne) (voir [www.mobygames.com](http://www.mobygames.com)). La description qui en est donnée par Jean-Baptiste Clais est la suivante : « Les personnages sont figurés par de simples blocs de pixels monochromes. Le jeu est en revanche très fluide et ses animations sont conçues de manière à évoquer clairement les gestes et postures de cow-boys. Le jeu joue donc plus sur l'imaginaire des westerns que les joueurs peuvent avoir que sur ses propres graphismes très rudimentaires. » (*Game Story. Une histoire des jeux vidéo*, Paris, Editions de la Rmn-Grand Palais, 2011, p. 123).



toires d'action simples et accessibles : se tirer dessus dans un *gunfight* appartient tout autant au western qu'aux jeux de récréation des petits garçons eux-mêmes calqués sur cet imaginaire cinématographique.»<sup>36</sup>

Le jeu d'adresse s'insère ainsi dans un univers proprement fictionnel, et ses règles propres, parfois dictées par des contraintes techniques, sont naturalisées par la référence à des conventions génériques sur lesquelles repose la vraisemblance des récits (notamment filmiques)<sup>37</sup>. Elles sont implicitement transposées par le spectateur lorsqu'il s'adonne par ailleurs à une activité ludique. Il en va de même dans *Red Dead Redemption*, dont certains fonctionnements peuvent être jugés problématiques sur le plan de la vraisemblance en ce qu'ils mettent à mal la stabilité mondaine, les développeurs se devant de trouver un équilibre entre d'une part la richesse perceptive et la densité mondaine, d'autre part le confort de jouabilité induit par le taux de rafraîchissement de l'image qui, s'il est élevé, met plus à contribution la machine de calculs. En outre, on constate dans le jeu de Rockstar Games d'inévitables « incohérences » du point de vue diégétique qui résultent de la nécessaire conciliation entre les règles du jeu et le monde fictionnel qu'il propose<sup>38</sup>. Les codifications génériques mettent en quelque sorte de l'huile dans les rouages de cette cohabitation paradoxale en prédéfinissant un horizon d'actions possibles, tout en occultant, inversement, ce que le jeu ne permet pas d'effectuer.

C'est pourquoi l'utilisateur d'une borne comme *Gun Fight* n'a pas besoin d'être un cinéphile averti ou un lecteur de récits de la conquête de l'Ouest, tant les codes du genre, ainsi que l'indique Blanchet, sont précocement intégrés à cette manifestation d'une « prédisposition anthropologique à l'imitation » que sont les « jeux fictionnels de l'enfance »<sup>39</sup> ; or, nous dit Sébastien Kapp, « l'enfant quand il joue utilise des représentations de représentations : son monde imaginaire met fréquemment en scène le monde des adultes, quotidien (jouer au papa et à la maman) ou fictionnel (jouer aux cow-boys et aux indiens) »<sup>40</sup>. Daniel Agacinski observe d'ailleurs dans les westerns que le regard porté sur la figure du *gunfighter* (sur laquelle nous reviendrons) est systématiquement médié par le regard d'un très jeune protagoniste admiratif<sup>41</sup>. On voit à quel point le « cowboy » fait office, dans la culture populaire, de figure qui excède largement toute référence générique (même s'il en vient souvent à représenter par synecdoque le western) et dont les caractéristiques sont

36 Alexis Blanchet, *op. cit.*, p. 108.

37 Voir la conception genettienne de la vraisemblance, dans un passage où l'exemple donné relève précisément du western : Gérard Genette, « Vraisemblance et motivation » [1968], dans *Figures II*, Paris, Seuil, 1969, pp. 76-77.

38 Voir à ce propos le chapitre 5 de Jesper Juul, *Half-real*, *op. cit.*, pp. 163-196, ainsi que la section III.4 de la thèse de Selim Krichane, qui peut ainsi conclure : « Un jeu vidéo peut certes déployer un ensemble de stratégies textuelles et énonciatives afin de « créer un monde », il peut s'efforcer d'offrir une justification diégétique à l'ensemble des actions entreprises par l'avatar, le « circuit fermé » du calcul informatique n'en restera pas moins présent et apparaîtra nécessairement au joueur » (Selim Krichane, *op. cit.*, p. 365).

39 Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p. 237.

40 Sébastien Kapp, « Jeux de rôles pour enfants : une nouvelle forme de fiction ludique », *Strenae*, 2001, vol. 2, n. p. En ligne : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00741153/document>.

41 Daniel Agacinski, « Politique du western : ce que le cinéma fait au mythe », dans Astrid De Munter, Natacha Pfeiffer et Laurent Van Eynde (éd.), *Philosophie du western : image, culture, création*, Bruxelles, Faculté universitaire Saint-Louis, 2012, p. 27.

<sup>42</sup> Dans *The Duel* (Kieran Darcy-Smith, E.-U., 2016), le personnage interprété par Woody Harrelson fait du profit dans une petite ville située à la frontière mexicaine placée sous sa domination en organisant des « visites guidées » pour des touristes qui s'essaient à abattre (réellement) des Mexicains retenus captifs et contraints à servir de cibles dans ce « jeu ».

<sup>43</sup> Jean-Sébastien Dubé, « New country et nineties' westerns. Parcours parallèles de deux genres en crise d'identité », dans Paul Bleton (éd.), *Les Hauts et les bas de l'imaginaire western*, Montréal, Tryp-tique, 1997, p. 59.

<sup>44</sup> Dubé cite d'ailleurs un article de Janice Rushing qui mentionne également l'activité enfantine : « La rhétorique urbaine du cow-boy est [...] le *fun*. Il s'agit d'une rhétorique participative – le « public » ne peut être distingué de la source ou du message dans un tel phénomène. Les enfants savent depuis longtemps dissoudre les uns dans les autres ces éléments du processus communicationnel en jouant l'histoire de l'Ouest ; aujourd'hui, les adultes semblent avoir accroché à l'idée que jouer cette histoire américaine constitue un excellent moyen de prendre du bon temps » (Janice Hocker Rushing, « The Rhetoric of the American Western Myth », *Communication Monographs*, n° 50, mars 1983, p. 31, citée dans Jean-Sébastien Dubé, *op. cit.*).

<sup>45</sup> Dans un entretien livré en supplément d'une récente édition de *Gl'i Spezialisti/Le Spécialiste* (« Autour du spécialiste », TFi Studio, 2018), Jean-François Rauger souligne cette dimension ludique des westerns de Sergio Corbucci en se référant notamment à la

suffisamment vagues pour s'autonomiser de toute réalité historique ou de tout emprunt à une œuvre spécifique. Cette conception, en phase avec une posture « post-moderne », tend d'ailleurs à se généraliser dans les actualisations récentes d'un genre comme le western, en quelque sorte trop connoté idéologiquement pour être encore pris pleinement au sérieux, d'où la généralisation d'une posture cynique<sup>42</sup>. Ainsi Jean-Sébastien Dubé propose-t-il, en se référant à l'ouvrage *Les Jeux et les hommes* de Roger Caillois qui a été beaucoup utilisé depuis dans le champ des études vidéoludiques, de « considérer que le country et le western de la dernière vague [c'est-à-dire des années 1990] ne prétendent pas tant à maintenir une tradition et un mythe américain, mais bien à « jouer » ce mythe, cette tradition »<sup>43</sup>. Les adultes aussi, donc, feraient aujourd'hui l'expérience du western<sup>44</sup> sur le mode d'une « représentation de représentations » ; on peut d'ailleurs prétendre qu'il en allait de même à l'époque de la réalisation des westerns italiens, dont la bouffonnerie des situations dépeintes avec désinvolture érigeait le caractère « ludique » en composante stylistique<sup>45</sup>. On peut dire à cet égard que *Red Dead Redemption* pousse à son paroxysme la dissolution de la frontière entre création fictionnelle et activité ludique.

### **Gunfighter / gamer : même combat**

Même si les jeux vidéo, lorsqu'ils ne sont pas présentés comme des adaptations, ne se réfèrent pas explicitement à des productions cinématographiques précises, le type de personnages qu'ils convoquent – ou la « place » à laquelle le joueur est convié à travers les actions à effectuer dans son interaction avec la machine – correspond en général à une période donnée de l'histoire du western cinématographique que l'on peut faire débiter avec un film au titre emblématique, *The Gunfighter* (Henry King, E.-U., 1950), qui se caractérise par un rapport réflexif au genre. Dans un article de 1955 consacré à « l'évolution » du western, le critique André Bazin avait en effet perçu cette inflexion dans les productions hollywoodiennes, qualifiant le film *Shane* (Georges Stevens, E.-U., 1953)

séquence finale de *I Ragazzi dei Parioli* (It., 1959) dans laquelle des adultes font mine de tirer sur leurs adversaires avec des pistolets invisibles ; pour Rauger,

cette scène d'un drame réaliste présagerait le rapport futur du cinéaste au western.

de «surwestern»<sup>46</sup>. Il n'est donc pas surprenant si c'est précisément de *Shane* dont se réclamera Sergio Leone au moment de *Per un pugno di dollari* (1964)<sup>47</sup>, car la tendance repérée en 1955 par Bazin se renforcera au cours de la décennie suivante avec les productions italiennes, pour la plupart teintées d'une grandiloquence parodique. Or tous ces films prennent pour centre de gravité la figure éponyme du film de Henry King: ce sont des *gunfighters*. Si nous avons jusqu'ici mis entre guillemets le terme «cowboy», c'est qu'il est, dans une perspective historique du moins, impropre à désigner les chasseurs de prime ou hors-la-loi dont les colts crépitent dans tant de westerns, et à propos desquels on peut noter qu'ils ne s'apparentent guère à des vachers utilisant leur pistolet à la seule fin de discipliner un bétail récalcitrant.

Dans l'éclairant chapitre intitulé «*Killer Elite*» de son ouvrage *Gunfighter Nation*<sup>48</sup>, Richard Slotkin examine la figure du *gunfighter* dans des westerns d'après-guerre marqués par un fétichisme de l'arme à feu profondément ancré dans la culture états-unienne, et dont parfois le titre même se résume à la désignation de cet «accessoire» placé au centre de l'intrigue (*Colt. 45*, Edwin L. Marin, E.-U., 1950; *Winchester '73*, Anthony Mann, E.-U., 1950; *Springfield Rifle*, André de Toth, E.-U., 1952; *The Gun That Won the West*, William Castel, E.-U., 1955). Selon Slotkin, le *gunfighter* constitue une *invention* du cinéma modelée sur les milieux contemporains du sport et des vedettes de l'écran qui véhicule des stéréotypes de genre associant violence et virilité<sup>49</sup> – ce n'est pas un hasard si Blanchet, dans le passage cité ci-dessus, mentionne les «petits garçons» à propos de la fiction enfantine. Pour ce faire, Slotkin analyse la démarche d'André de Toth qui avait été mandaté par le producteur Darryl F. Zanuck pour écrire une première mouture du scénario de *The Gunfighter*, et qui prit pour référence un ouvrage composé de biographies d'aventuriers, *Triggernometry. A Gallery of Gunfighters* d'Eugene Cunningham (1934), soit une source qui adoptait un point de vue très spécifique sur ces figures historiques en soulignant exclusivement,

<sup>46</sup> «[...] *Shane* constitue [...] le fin de la "sur-westernisation". En effet Georges Stevens s'y propose de justifier le western par... le western. Les autres s'ingéniaient à faire surgir, des mythes

implicites, des thèses fort explicites, mais la thèse de *Shane*... c'est le mythe. [...] Si le genre western était en voie de disparition, le surwestern exprimerait effectivement sa décadence et son éclatement.

Mais le western est décidément fait d'une autre étoffe que la comédie américaine ou le film policier. Ses avatars n'affectent pas profondément l'existence du genre» («Evolution du western», *Les Cahiers du Cinéma*, décembre 1955, repris dans *Qu'est-ce que le cinéma?*, Paris, Cerf, 1994, p. 233). On peut en dire autant de «l'avatar» (de) *Red Dead Redemption*.

<sup>47</sup> Christopher Frayling, *op. cit.*, p. 27. Pour une comparaison entre le premier western de Leone et *Shane*, voir Austin Fisher, «Sergio Leone et le western transnational», dans Mary-Dailey Desmarais et Thomas Brent Smith (éd.), *Il était une fois le western. Une mythologie entre art et cinéma*, Milan, Musée des Beaux-Arts de Montréal/Éditions 5 Continents, 2017, pp. 192-195.

<sup>48</sup> Richard Slotkin, *Gunfighter Nation. The Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*, Norman, University of Oklahoma Press, 1998. Notons que le terme «*Killer Elite*» a donné son titre à un film de Peckinpah (qui n'est quant à lui pas un western).

<sup>49</sup> Ce que nous exposons ici à propos du *gunfighter* du western est également valable, *mutatis mutandis*, pour des figures de soldats. Le film de guerre (ou d'action) constitue en effet une source inépuisable de sujets de jeux vidéo, ces derniers ayant, comme le rappelle Triclot, «dans leur ADN une propension incontrôlable à la «masculinité militarisée», pour reprendre l'expression de *Digital Play*» (Mathieu Triclot, *op. cit.*, p. 111). Voir Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greg DePeuter, *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture and Marketing*, Montréal, McGill University Press, 2003, p. 246.

<sup>50</sup> Richard Slotkin, *op. cit.*, p. 385 [notre traduction; nous soulignons].

<sup>51</sup> Il va de soi que le terme connaît au cinéma des usages préalables. Ainsi un film réalisé par William S. Hart en 1917 s'intitule-t-il déjà *The Gunfighter* (significativement traduit en français *Le Justicier*).

<sup>52</sup> Dans *The Gunfighter* (1950), le personnage éponyme interprété par Gregory Peck est présenté par un carton inaugural qui comporte le texte suivant : « En 1880, dans le Sud-Ouest, la mort et la gloire allaient souvent de pair [was often but a fraction of a second]. La rapidité de leurs réflexes avait fait des héros de Wyatt Earp et Billy the Kid. Mais le tireur le plus rapide était Ringo, un grand gaillard du Texas » (texte du sous-titrage du film, intitulé en français *La Cible humaine*).

<sup>53</sup> Voir le site de The Strong - National Museum of Play : [www.museumofplay.org/online-collections/22/67/112.2922](http://www.museumofplay.org/online-collections/22/67/112.2922). Dans la séquence liminaire du film *Cowboys & Aliens* (Jon Favreau, E.-U., 2011), dans lequel des éléments science-fictionnels font irruption dans un univers de western, le héros interprété par Daniel Craig se réveille amnésique dans un paysage de l'Ouest américain (aussi « vide » qu'un avatar en début de partie), et découvre qu'il porte un bracelet *high tech* qui lui permet de repérer l'arrivée d'extraterrestres et de projeter un rayon laser destructeur; l'arme qui fait corps avec lui est à cet égard parente du périphérique de contrôle (d'autant plus à notre époque d'innovation en termes de dispositifs de réalité augmentée) d'un joueur « immergé » dans un environnement de western.

parmi la diversité des traits habituellement relevés à leur propos, leur habileté dans le maniement des armes :

« Le livre de Cunningham suggérait que le *gunfighting* était un métier au même titre que le sport de combat professionnel moderne, un *jeu hautement technique*, un art noble *possédant ses propres règles*; il était donc possible d'acquérir une *réputation* en battant un opposant *mieux classé*. Par conséquent, être un champion devient alors la marque d'un *défi permanent* [...] »<sup>50</sup>

D'après la définition de Cunningham<sup>51</sup>, dont plusieurs composantes trouvent un écho évident dans des jeux vidéo tels que les *Red Dead*, le « *gunfighter* » possède une propriété *unique*, au sens d'une rareté qui légitime sa position dominante et lui permet d'appartenir à une élite (on parle bien de « tireur d'élite »), mais aussi d'une réduction à une seule compétence que l'on pourrait juger maigre comparativement à la complexité des paramètres intervenant dans la réussite sociale ou la célébrité : la capacité à se distinguer par son habileté au tir<sup>52</sup>. Il importe de relever l'étroite corrélation entre les facultés attribuées de manière stéréotypée à ce type de personnage de fiction et les principes de la jouabilité. Le consommateur de produits vidéoludiques, lui aussi, excelle dans la manipulation d'un artefact prothétique qui prolonge sa main (un périphérique de contrôle), qu'il s'agisse d'un clavier, d'une manette, d'un joystick, ou parfois même, dans le cas de bornes d'arcades, de la crosse d'une arme (*Gun Fight*), voire d'un pistolet qu'il s'agit de pointer en direction d'un écran<sup>53</sup>. Un *duel* s'instaure inévitablement entre le joueur et la machine, et la quête du *high score* peut conduire à une popularité au sein d'une communauté, en particulier dans le cas de jeux en ligne. En schématisant la diversité des pratiques et discours à travers deux pôles d'un continuum de niveaux hiérarchiques, on peut dire en effet qu'il y a l'élite des « *true gamers* » - ceux par exemple dont les noms apparaissent parmi les premiers dans les tableaux de score des salles d'arcade, ou de nos jours qui se distinguent comme des pros du e-sport soutenus par des fans qui suivent assidûment leurs exploits sur les plateformes YouTube ou Twitch -, et les autres, c'est-à-dire les joueurs occasionnels. Quel que soit l'univers référentiel d'un jeu vidéo d'adresse, le joueur averti se doit d'être une « fine gâchette ». Les jeux vidéo de western transposent mimétiquement cette activité dans la diégèse vidéoludique, naturalisant de la sorte l'adoption des mécaniques de jeu. Il en va de même, il est vrai,

des jeux dérivés de simulateurs de vol<sup>54</sup>, et, surtout, des très nombreux jeux conférant à l'avatar du joueur l'apparence d'un soldat<sup>55</sup>, c'est-à-dire d'une figure qui, dans l'imaginaire nord-américain, s'inscrit dans la filiation du *gunfighter*<sup>56</sup>. Ce n'est pas un hasard, en effet, si la mise en place dudit stéréotype s'effectue précisément dans le Hollywood d'après-guerre, et si sa généralisation est contemporaine de la guerre du Vietnam. Cette quasi-isomorphie entre *gamer* et *gunfighter* nous paraît centrale pour l'examen du statut du western – et plus généralement de tous les genres qui mobilisent la figure d'un tireur – dans les productions vidéoludiques.

### Les « grands espaces » d'un monde ouvert

Dans *Les Jeux et les hommes*, Roger Caillois considérait déjà la délimitation spatiale comme un élément définitoire de l'occupation ludique<sup>57</sup>. Il y a certes, à un premier niveau, le lieu dans lequel prend place le dispositif (par exemple la pièce dans laquelle se trouvent console et écran), mais aussi, au niveau de la représentation écranique, les espaces traversés par l'avatar<sup>58</sup>. Comme nous l'avons montré ailleurs<sup>59</sup>, la configuration spatiale du monde fictionnel, c'est-à-dire la nature des éléments du monde représenté (portes, murs, ponts, précipices, etc.) – et en particulier leur caractère (in)franchissable –, a des implications décisives sur la jouabilité et sur le type d'immersion proposé au joueur. Jesper Juul souligne que « l'espace dans les jeux peut fonctionner comme une combinaison de règles et de fiction »<sup>60</sup>. Cette adéquation entre système de contraintes et possibles narratifs s'opère dans *Red Dead Redemption* grâce à la coïncidence (tout à fait délibérée) entre les vastes étendues de l'Ouest américain et les caractéristiques d'un « monde ouvert », qui incite le joueur à se

<sup>56</sup> Voir Richard Slotkin, *op. cit.*, chapitre 14 (« *Gunfighters and Green Berets* »), pp. 441-473. Rappelons que de nombreux westerns, à commencer par la célèbre « trilogie de la cavalerie » de John Ford (1948-1950) jusqu'à *Hostiles* (Scott Cooper, 2017), ont pour héros un soldat. Il est à ce titre significatif qu'un acteur comme John Wayne qui fut si fortement associé à des rôles de « cowboy » joue parallèlement dans des films de guerre étasuniens réalisés par des cinéastes par ailleurs spécialisés dans le western (*They Were Expendable*, John Ford, 1945; *Sands of Iwo Jima*, Allan Dwan, 1949; *Operation Pacific*, George Waggner, 1951).

<sup>57</sup> « Le jeu est essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu. Il y a un espace du jeu : suivant les cas, la marelle, l'échiquier, le damier, le stade, la piste, la lice, le ring, la scène, l'arène, etc. ; mais aussi l'espace représenté » (Roger Caillois, *op. cit.*, p. 37).

<sup>58</sup> Espen Aarseth postule que les jeux vidéo sont « essentiellement concernés par des représentations et négociations spatiales » (Espen Aarseth, « Allegories of Space », dans Andreas Dieckmann et Peter Russell (éd.), *Sauerbraten: The World is a Cube*, Bâle, Birkhäuser, 2007, p. 154).

<sup>59</sup> Alain Boillat et Selim Krichane, « Les arpenteurs des mondes filmiques et vidéoludiques : pour une théorisation des seuils et des parcours », dans Marc Atallah, Christian Indermühle, Matthieu Pellet et Nicolas Nova (éd.), *Pouvoirs des jeux vidéo : des pratiques aux discours*, Gollion, Infolio, 2014, pp. 55-77.

<sup>60</sup> Jesper Juul, *Half-real*, *op. cit.*, p. 163.

<sup>54</sup> D'ailleurs, des films comme *The Last Starfighter* (Nick Castle, E.-U., 1984) ou *Ender's Game* (Gavin Hood, E.-U., 2013) exploitent sur un plan narratif, et ce jusqu'à la confusion, la similitude entre l'habileté du joueur et les capacités exercées par un combattant dans le monde réel (de la fiction).

<sup>55</sup> Mathieu Triclot observe que ce type de jeu est précisément celui qui ambi-

tionne de supplanter le cinéma sur le terrain du discours visuel ; il mentionne en particulier la reprise « plan à plan », dans le jeu *Medal of Honor* (Dreamworks, 1999), de la scène du débarquement de *Saving Private Ryan* (*Il faut sauver le soldat Ryan*, Steven Spielberg, E.-U., 1998) sorti l'année précédente sur les écrans et produit par la même firme (M. Triclot, *op. cit.*, pp. 79-80).

61 *Id.*, pp. 67-83. Pour reprendre la bipartition proposée par Juul, on dira que *Red Dead Redemption* se situe dans une position médiane entre *progression* (étapes du récit, missions à accomplir) et *émergence* (surgissement d'éléments non inscrits dans une chaîne causale). Il arrive fréquemment qu'une mission secondaire se présente de manière impromptue au héros (par exemple l'appel à l'aide d'un personnage croisé en chemin, auquel le joueur peut décider de donner suite ou non). Notons que dans *Red Dead Redemption*, les éléments sonores jouent un rôle clé dans l'identification (voire dans l'anticipation) d'une action émergente, qu'il s'agisse d'une interpellation vocale par un personnage hors-champ, de coups de feu retentissant dans le lointain ou de la musique extradiégétique qui amorce la dramatisation d'une action à venir.

62 Voir Olivier Mauco, *op. cit.*

63 Mathieu Triclot, *op. cit.*, p. 62.

64 Selim Krichane, *op. cit.*, pp. 104-105.

65 *Id.*, p. 371.

66 Georges-Albert Astre et Albert-Patrick Hoarau, *op. cit.*, p. 88.

déplacer, grâce à divers moyens de locomotion (cheval, train, charrette, diligence, etc.), à travers des paysages qui empruntent au large éventail de la typologie topologique du genre, des plaines désertiques à la Monte Hellmann aux sommets enneigés de *Jeremiah Johnson* (Sydney Pollack, E.-U., 1972), et ainsi à se confronter à des zones qui se présentent comme autant de structures émergentes (au sens de Jesper Juul), de champs d'imprévisibilité<sup>61</sup>. Comme l'exprime Triclot à propos de ce type de jeux, dont *Grand Theft Auto* (2008), édité par la même firme Rockstar, est un exemple paradigmatique<sup>62</sup>, il s'agit de « donner le sentiment d'un infini à travers le fini, de faire oublier le monde clos du code »<sup>63</sup>. Certes, la « transparence » du monde n'est jamais totale, ainsi que le souligne Selim Krichane en exemplifiant précisément son propos avec *Red Dead Redemption*:

« Si la remédiation d'une perspective monoculaire [...] favorise un rapport <im-média(t)> à l'espace représenté, la figuration en bordure d'écran d'éléments ludiques comme l'arme utilisée, les munitions, ou encore la carte de l'espace de jeu rappellent constamment au joueur qu'il incarne John Marston tout en étant utilisateur du dispositif vidéoludique. »<sup>64</sup>

Il n'en demeure pas moins, comme Krichane l'exprime plus loin, que « la manipulation de la caméra dans *Red Dead Redemption* (translation 3D) participe pleinement du dévoilement continu et progressif de l'espace diégétique qui alimente le plaisir déambulatoire éprouvé par le joueur »<sup>65</sup>. Ce plaisir prend un sens tout particulier dans la tradition du western, un genre qui permet, comme l'ont exprimé Astre et Hoarau dans un ouvrage paru l'année de la sortie de *Westworld*, « de revenir à cette *musique du paysage*, à cette relation entre l'homme et l'univers, qui à tout prendre nous donne à croire [...] que toute <proportionnalité> n'est pas détruite entre notre propre *personne* et un monde qui devient de jour en jour moins commensurable! »<sup>66</sup>. Cette incommensurabilité, que l'on peut rapporter aujourd'hui à la multitude quasi infinie des pages susceptibles d'être traversées par la navigation en ligne, se voit domestiquée par la configuration spatiale de *Red Dead Redemption*, qui circonscrit une représentation visuelle intégralement numérique dans les trois zones d'un espace de jeu schématisé sous une forme cartographique. Daniel Agacinski note que la répétitivité des décors d'un western à l'autre due au fonctionnement des studios participe à l'unifica-

tion de l'image symbolique de la Frontière<sup>67</sup>; les éléments programmés, traversés à de nombreuses reprises par l'avatar, jouent un rôle similaire dans *Red Dead Redemption*. Bien que le monde du jeu soit beaucoup moins meublé et peuplé que celui de séries urbaines telles que *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, dès 1997) ou *Assassin's Creed* (Ubisoft, dès 2007), et que le temps nécessaire pour rejoindre à cheval le point d'intérêt suivant soit calculé de telle sorte que le jeu puisse concilier impression de vastitude et maintien de l'intérêt du joueur<sup>68</sup>, l'espace vidéoludique est ainsi inscrit dans une mythologie des «grands espaces». Celle-ci est devenue à la fois une imagerie d'Épinal américaine depuis les photographies de grand format réalisées par Carleton E. Watkins ou Timothy O'Sullivan dans le cadre des campagnes d'exploration financées par le gouvernement fédéral dans les années 1870<sup>69</sup>, et l'expression métaphorique du cyberspace dans l'imaginaire du cyberpunk<sup>70</sup>. Le sociologue Dominique Cardon décrit ainsi l'idéal des «pionniers» des autoroutes de l'information:

«Internet s'est ainsi donné, comme mythe fondateur, une promesse d'exil et de dépaysement radical. En réanimant l'imaginaire de la Frontière, celui des forêts et des plaines de l'Ouest, le web est apparu à ses fondateurs comme un territoire vierge à conquérir, une contrée indépendante ayant coupé les ponts avec le monde «réel».»<sup>71</sup>

*Red Dead Redemption* superpose l'imaginaire des pionniers de l'Ouest à celui de l'ère informatique. Le type de jeux auquel il appartient est souvent qualifié, en raison du primat de l'espace et de la liberté laissée au joueur, de «bac à sable» (*sandbox*): quoi de mieux, en effet, que les étendues désertiques du western pour afficher le travail des designers et la puissance des moteurs graphiques? Il pourrait sembler a priori paradoxal de représenter une nature sauvage, dans de nombreux détails de sa flore et de sa faune, grâce à une imagerie entièrement numérique, mais c'est précisément là que réside le défi (identique à celui qui a animé la réalisation de *Jurassic Park*, un film pensé comme vitrine du potentiel de

ciements à Jérôme Jacquin pour cette référence. L'analyse proposée par Snaken montre que le temps pré-calculé qui participe à la définition de la topographie de l'espace interne au jeu est strictement identique dans d'autres productions vidéoludiques à monde ouvert, de sorte qu'il s'agit là d'une sorte de standard. Il va de soi toutefois que cette caractéristique quantitative est établie à partir d'un déplacement effectué à vitesse maximale, tandis que le joueur peut tout à fait décider d'être moins «efficient» et plus contemplatif en prenant le temps d'exploiter la malléabilité de son environnement.

<sup>69</sup> Voir François Brunet et Bronwyn Griffith (éd.), *Visions de l'Ouest. Photographies de l'exploration américaine, 1860-1870*, Chicago/Paris, Terra Foundation for American Art/RMN, 2007.

<sup>70</sup> Rappelons à cet égard que le romancier William Gibson qualifiait de «cow-boy» son héros, un hacker hors-la-loi: «Case avait vingt-quatre ans. A vingt-deux, il était un cow-boy, un braqueur, l'un des tout bons de Zone. Sa formation, il la tenait des meilleurs, les McCoy Pauley et autres Bobby Quine, des légendes dans le métier. Il avait pratiqué un trip d'adrénaline pratiquement permanent, un sous-produit de la jeunesse et de la compétence, branché sur une platine de cyberspace maison qui projetait sa conscience désincarnée au sein de l'hallucination consensuelle qu'était la matrice» (William Gibson, *Neuromancier*, Paris, J'ai Lu, 2010 [*Neuromancer*, 1984], p. 8).

<sup>71</sup> Dominique Cardon, *La Démocratie Internet. Promesses et limites*, Paris, Seuil, 2010, p. 25.

<sup>67</sup> Daniel Agacinski, *op. cit.*, p. 24.

<sup>68</sup> En l'occurrence, le temps de trajet continu (hors les «téléportations» elliptiques motivées diégétiquement par un trajet en diligence) correspond systé-

matiquement à une durée jouée de 45 secondes, comme l'a relevé Snaken sur le blog *I See What You Did There*, n° 8. URL: [www.gamekult.com/emissions/i-see-what-you-did-there-8.html](http://www.gamekult.com/emissions/i-see-what-you-did-there-8.html). Nos remer-

<sup>72</sup> Geoff King et Tanya Krzywinska, *Tomb Raiders & Space Invaders. Video-game Forms & Contexts*, Londres/New York, Tauris, 2006, pp. 76-123.

<sup>73</sup> Geoff King et Tanya Krzywinska, *op. cit.*, p. 98.

<sup>74</sup> Le joueur dispose non seulement d'un indicateur de géolocalisation, mais aussi d'une carte lui permettant de se repérer et d'effectuer des déplacements rapides d'un point à un autre : s'il décide d'installer un campement en un lieu donné, il peut ensuite poser un repère sur la carte, et ainsi bénéficier d'une élision de la représentation du déplacement. L'espace peut être également balisé par le joueur grâce à des repères particuliers qui, dans la diégèse, correspondent à des habitations louées ou achetées.

<sup>75</sup> Parmi les exemples de « limites mal-élablées » [*soft boundaries*] mentionnées par King et Krzywinska (où la limitation correspond souvent à son incarnation spatiale dans une « frontière »), le pont constitue un motif récurrent. Voir leur commentaire à propos des jeux *Grand Theft Auto III* (Rockstar Games, 2001) et *The Getaway* (Team Soho, 2002). Geoff King et Tanya Krzywinska, *op. cit.*, p. 95.

<sup>76</sup> Les conventions sociales consistent par exemple en l'interdiction de camper à proximité d'une ville, ou en la fermeture des magasins la nuit. En ce qui concerne la justification de l'inaccessibilité de certains espaces, on peut s'étonner, du point de vue de la vraisemblance (c'est-à-dire de la motivation diégétique des règles du jeu), de l'inaptitude complète de John Marston à la nage, tout contact avec une zone aquatique provoquant une mort immédiate.



19/ Silhouettes rocheuses baignées dans la lumière de l'aube : image tirée de *Red Dead Redemption*

l'infographie). L'image au format panorama du menu de *Red Dead Redemption*, qui rappelle les films en Scope, annonce la couleur. Le temps diégétique étant régi par un cycle jour/nuit progressif, les variations de luminosité au cours de la « journée » sont rendues avec une qualité qui exacerbe la « picturalité » de la représentation – voir par exemple la référence au parc national des Arches (*fig. 19*).

Dans leur chapitre intitulé « *Gamescapes* », Geoff King et Tanya Krzywinska<sup>72</sup> établissent pour l'ensemble de la production vidéoludique des critères d'analyse de l'espace. Si nous les appliquons à *Red Dead Redemption*, on observe une maximisation de l'ensemble des paramètres mentionnés, que cela soit au plan du *degré de présence*, renforcé selon les auteurs dans les « jeux pleinement tridimensionnels à la troisième personne »<sup>73</sup> tels que *Red Dead Redemption*, ou au plan du *degré de liberté* laissé au joueur dans sa découverte du monde. En effet, le *gameplay* du jeu encourage l'exploration<sup>74</sup>, et cela d'autant plus après l'ouverture de l'espace de jeu qui se concrétise, à partir d'un certain degré de progression, par la reconstruction d'un pont donnant accès au Mexique<sup>75</sup>. Quant aux contraintes ludiques, elles sont en général naturalisées par la référence à des habitus sociaux, ou par la nature du terrain<sup>76</sup>.



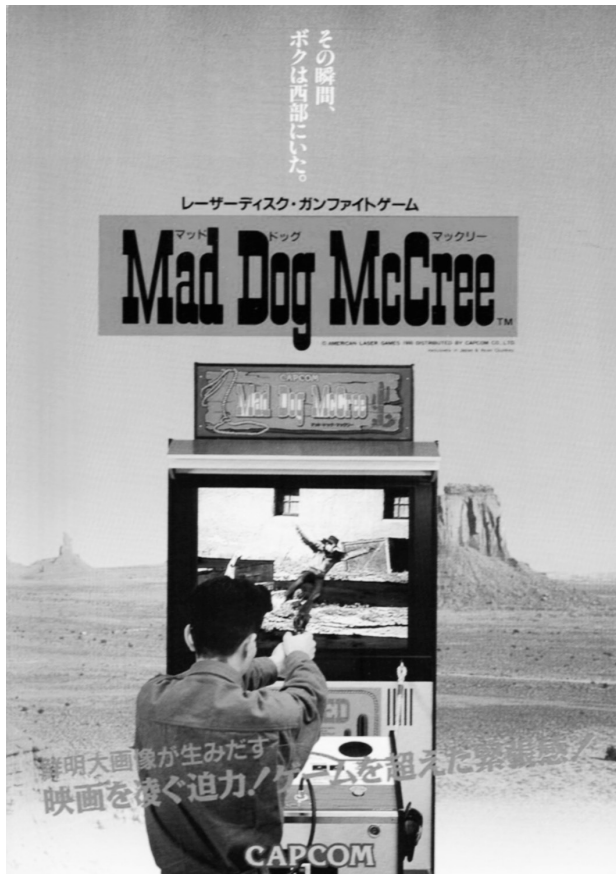
### La possibilité d'un paysage

Une affiche figurant parmi le matériel d'exploitation du diffuseur japonais Capcom pour le jeu *Mad Dog McCree* (1990)<sup>77</sup> développé par American Laser Games (fig. 20) met l'accent sur l'environnement présenté dans l'image photographique de Monument Valley à l'arrière-plan, c'est-à-dire un espace à l'imagerie préconstruite<sup>78</sup>, un *parc national*<sup>79</sup> navajo nettement délimité dont l'entrée est payante et qui comprend un repère à l'endroit d'où John Ford filma ses plus célèbres plans («*John Ford Point*»); or ce panorama est en partie dissimulé par l'écran du jeu qui, en

<sup>77</sup> Les réclames et modes d'emploi sont disponibles sur le site GameTronik ([www.gametronik.com/site/fiche/daphne/Mad%20Dog%20McCree/](http://www.gametronik.com/site/fiche/daphne/Mad%20Dog%20McCree/)). Les images animées sont intégrées dans un dispositif interactif et ludique, puisque le jeu propose une image filmée en prise de vues réelles stockée sur un lecteur de disques laser Sony (avec un second disque pour le son). C'est ce qui explique le choix de Janet Murray d'exemplifier avec ce jeu une généalogie postulée entre cinéma et jeux vidéo, ainsi que les «objectifs» du médium en termes de narration et d'immersion (Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MIT Press, 1998 [1997], pp. 54-55; pour une étude du discours de Murray à propos de ce jeu, voir Selim Krichane, *op. cit.*, pp. 88-91).

<sup>78</sup> Il ne s'agit donc pas, dans le cas de *Red Dead Redemption*, d'opposer un réel à une représentation produite par une machine informatique, dans la mesure où les paysages de l'Ouest relèvent eux-mêmes d'une imagerie à la facticité intrinsèque.

<sup>79</sup> La notion de «parc national» constitue l'un des modèles de l'espace diégétique de *Red Dead Redemption*. A propos de l'aménagement en 1876 du premier parc américain, Yosemite, voir François Brunet et Bronwyn Griffith (éd.), *op. cit.*; les auteurs le qualifient significativement de «sanctuaire naturel [...] envisagé comme une arène des plaisirs visuels» (p. 15).



20/ Publicité pour *Mad Dog McCree* (1990):  
enchâssement du film dans le jeu, et du jeu  
dans le décor

21/ Le héros interprété par James Stewart dans *Bend of the River* (*Les Affameurs*, Anthony Mann, E.-U., 1952) regarde s'éloigner la caravane, non le paysage qui pourtant s'impose à l'arrière-plan



<sup>80</sup> Nos remerciements à David Javet pour sa traduction du japonais.

<sup>81</sup> Geoff King et Tanya Krzywinska, *op. cit.*, p. 76.

<sup>82</sup> Il est à cet égard intéressant de mentionner l'étude dans laquelle Martha Sandweiss montre que les éditeurs ont préféré des gravures aux daguerréotypes pour illustrer les ouvrages d'exploration, car les premières permettaient mieux d'adapter la représentation au récit épique; les images numériques de *Red Dead Redemption* constituent le paroxysme d'une telle emprise sur l'image. Martha A. Sandweiss, *Print the Legend. Photography and the American West*, New Haven/Londres, Yale University Press, 2002, p. 97.

quelque sorte, se substitue à lui. Le texte qui apparaît à la verticale dans la partie supérieure de la publicité pose une affirmation à destination du public japonais qui fait office de promesse de dépaysement et de récits: «A cet instant, j'étais dans l'Ouest»<sup>80</sup>. Grâce au monde ouvert qu'il propose, *Red Dead Redemption* amplifie considérablement ce sentiment de présence, d'inscription dans un espace, se distinguant ainsi grandement des *shoot'em up* centrés sur la seule action. King et Krzywinska mentionnent la possibilité pour certains jeux vidéo «d'inclure l'objectif de se déplacer librement à l'intérieur et au travers d'une diversité de paysages qui apparaissent dans le champ, un plaisir qui peut susciter un attrait pour lui-même»<sup>81</sup>. L'autonomisation potentielle de paysages en des images de cartes postales<sup>82</sup> livrées à la contemplation du joueur constitue une caractéristique essentielle du jeu, qui prend une signification toute particulière en regard des attentes génériques. Certes, comme l'a affirmé Triclot, «une image de jeu vidéo est destinée à être scannée à la recherche d'éléments actionnables, non à être regardée dans sa globalité

comme une photographie»<sup>83</sup>. Toutefois, à ce titre, *Red Dead Redemption* fait selon nous figure d'exception en s'inscrivant dans un genre cinématographique qui est constamment discuté pour l'importance conférée aux paysages (que ce genre a précisément contribué à établir dans sa valeur esthétique)<sup>84</sup> tout en n'offrant que très rarement des instants de contemplation échappant à toute visée actionnelle – si les personnages des films scrutent leur environnement, c'est parce qu'ils sont constamment sur le qui-vive, aux aguets, instaurant un rapport utilitariste à un espace que le récit les oblige à maîtriser. Alors que l'avatar de *Red Dead Redemption* peut rester inactif et contempler le paysage – les sollicitations de la machine à coup de raccords imposés sur une partie spécifique du paysage prévue en tant que zone d'émergence cessent après quelques minutes –, c'est en fait, dans le western cinématographique, le spectateur qui profite du paysage dans lequel s'inscrit le personnage, mais au détriment (ou comme à l'insu) de celui-ci (*fig. 21*). D'ailleurs, Maureen Turim a noté à propos de la «vision du paysage, grandiose et texturé, emblématique des grands espaces qui s'offrent au spectateur» que «ce type de plan est plus rare dans le western qu'on ne le pense généralement»<sup>85</sup>. Peut-être même, d'ailleurs, n'existe-t-il pas à proprement parler, si ce n'est dans un jeu à monde ouvert tel que *Red Dead Redemption*, qui offre entre autres la possibilité d'actualiser pleinement un fantasme... de cinéma.

Parmi les nombreuses activités ou missions qui s'offrent à John Marston, on trouve la visite d'une salle de cinéma où l'avatar peut assister à la projection d'un film. Cette «action» emblématise la fusion du «cowboy» et du spectateur de manière littérale. Si le film auquel «nous» (c'est-à-dire la «trinité» joueur/avatar/personnage) assistons est un court-métrage d'animation en noir et blanc, c'est que les concepteurs de *Red Dead Redemption* biaisent la comparaison avec le médium cinématographique en l'identifiant à un mode de représentation beaucoup moins «photoréaliste» que celui proposé par le jeu – même si le dessin s'inscrit plus spécifiquement dans la généalogie de l'image générée informatiquement<sup>86</sup>. Lors de la séance de cinéma interne à la diégèse vidéoludique, les capacités de la «caméra» du jeu à la troisième personne sont d'ailleurs désactivées au profit de la possibilité réduite d'un raccord dans l'axe (*fig. 22-23*), figure de montage qui est elle-même caractéristique du cinéma des premiers temps. De là à induire, à l'instar des discours promotionnels

<sup>83</sup> Mathieu Triclot, *op. cit.*, p. 95.

<sup>84</sup> Voir l'exemple de la Monument Valley chez John Ford, discuté par Suzanne Liandrat-Guigues et Jean-Louis Leutrat, *Splendeur du western*, Pertuis, Rouge Profond, 2007, pp. 77-83.

<sup>85</sup> Maureen Turim, «L'encadrement de paysage», dans Gilles Menegaldo et Lauric Guillard (éd.), *Le Western et les mythes de l'Ouest. Littérature et arts de l'image*, Rennes, PUR, 2005, p. 395.

<sup>86</sup> Voir André Gaudreault et Philippe Marion, *La Fin du cinéma?*, Paris, Armand Colin, 2013, chapitre 7 («L'animation» et la nouvelle culture visuelle), pp. 211-248.



22



23

Activant un « zoom », le joueur de *Red Dead Redemption* devient spectateur : présence explicite du cinéma sous la forme schématisée d'un dessin animé humoristique de western projeté à proximité du drapeau américain

87 Ainsi, le texte figurant dans la partie inférieure de la promotion japonaise pour *Mad Dog McCree* (fig. 20) est la suivante : « Une grande image nette est créée. Un impact qui éclipse le cinéma ! Une tension qui a surpassé le jeu ! » [trad. David Javet].

usuels de l'industrie du jeu vidéo<sup>87</sup>, que c'est le cinéma lui-même, grand pourvoyeur d'imageries westerniennes, qui, sur le terrain de la contemplation des paysages de l'Ouest, est devenu anachronique avec le succès de *Red Dead Redemption*, il n'y a qu'un pas...

Selim Krichane et Yannick Rochat

## Pour une analyse des discours sur le jeu vidéo : l'exemple des « cinématiques »

LE JEU VIDÉO *God of War* (Santa Monica Studio), paru le 20 avril 2018, a été qualifié à l'unanimité de jeu en « plan-séquence » par la presse spécialisée, nous rappelant ainsi la prégnance du lexique cinématographique au sein des schèmes de perception et d'évaluation des productions vidéoludiques. L'absence de « saute » dans le flux visuel du jeu amène un journaliste de *Libération* à le qualifier de « plan-séquence de 30 heures »<sup>1</sup>, avant de se fendre d'une référence à *La Corde* (Alfred Hitchcock, 1948, E-U), puis d'ajouter : « Pas un temps de chargement, pas un plan de coupe, pas un fondu au noir ne vient interrompre la progression d'une forêt enneigée à la cime d'une montagne. Les cinématiques n'ont pas disparu mais la transition reste quasi invisible. »<sup>2</sup>

Cet exemple illustre la place de choix qu'occupe le cinéma en qualité de « médiateur des imaginaires »<sup>3</sup> dans le contexte de l'industrie du jeu vidéo, marquée par des logiques généralisées d'hybridation et de convergence médiatiques et par une histoire culturelle riche en synergies industrielles et économiques. Il témoigne également du fait que parallèlement aux termes empruntés au cinéma, le lexique vidéoludique a aussi créé ses propres notions, parfois au contact d'autres médias, comme en atteste le vocable « cinématique »<sup>4</sup> (ou « *cut-scene* » en anglais, suivant la terminologie majoritairement employée).

Dans le cadre de cet article, nous proposons de retracer l'histoire de la notion de « cinématique » à partir d'un corpus de magazines spécialisés publiés entre 1982 et 1998. Afin de conduire une « lecture distante » de ce corpus textuel composé de 70 000 pages environ, nous avons développé une méthodologie d'analyse des données utilisant des outils informatiques inédits dans le domaine des *game studies*. L'objectif de cette recherche consiste à proposer une alternative à l'étude des relations entre le cinéma et les jeux vidéo (fondée sur l'analyse d'éléments formels) au profit de l'analyse des discours dans une perspective résolument

1 Marius Chapuis, « *God of War*: hache de raison », *Libération*, 27 avril 2018, version en ligne: [http://next.liberation.fr/images/2018/04/27/god-of-war-hache-de-raison\\_1646376](http://next.liberation.fr/images/2018/04/27/god-of-war-hache-de-raison_1646376).

2 *Id.*

3 Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Houdan, Pix'n Love, 2010, p. 234.

4 Notons que dans le domaine du cinéma, le terme de « cinématique » (« *cinematic* » en anglais) constitue une notion théorique qui apparaît dans les travaux d'Eisenstein et qui permet à l'auteur de reconstituer une généalogie des dispositifs cinématographiques à travers d'autres champs comme la poésie, la littérature ou encore la peinture. Voir à ce titre Sergueï Mikhaïlovitch Eisenstein, *Cinématisme – Peinture et cinéma*, Dijon, Les Presses du réel, 2009 [1980]. Le terme a récemment été repris par certains théoriciens du cinéma élargi, comme Pavle Levi (*Cinema by Other Means*, New York/Oxford, Oxford University Press, 2012).

historique. Cette recherche vise à élucider l'émergence et la naturalisation d'une notion clé au sein des discours sur le jeu vidéo, en retraçant les mécanismes qui régissent l'évolution des termes employés pour qualifier le jeu vidéo.

### Cinéma et jeu vidéo

Le domaine des *game studies*, qui s'est institutionnalisé à partir de la fin des années 1990, regroupe un faisceau pluriel de recherches s'inscrivant dans des disciplines et des méthodologies variées, réunissant ainsi, autour d'un objet commun, des approches redevables aux sciences humaines et sociales, aux sciences de l'ingénieur, autant qu'aux réflexions théoriques issues du domaine du *game design* ou encore des études numériques. En considérant la part des travaux qui provient des sciences humaines, on remarque que la référence au « cinéma » a joué un rôle déterminant dans l'élaboration d'un cadre théorique dès la fin des années 1990. À ce titre, on peut noter à la suite de Bernard Perron et de ses collègues de l'Université de Montréal que le cinéma a souvent constitué un objet de controverse dans le contexte des *game studies*, pouvant être considéré par certains comme un bon objet de *comparaison* – notamment dans le cadre des recherches en intermédialité – ou, au contraire, désigné en tant que figure repoussoir<sup>5</sup>, dont la proximité en termes de représentations serait trompeuse et masquerait, en définitive, les spécificités du jeu vidéo<sup>6</sup>.

La place de choix occupée par le cinéma – alors même que les études cinématographiques, en tant que modèle théorique et méthodologique, sont relativement peu mobilisées – peut s'expliquer par trois facteurs distincts.

En premier lieu, cette comparaison médiatique aura été renforcée par un fait propre à l'histoire institutionnelle des *game studies* et à leur consolidation : celle-ci s'est faite en partie sous l'égide de chercheurs provenant initialement de l'étude des médias et dont le capital de recherche s'était constitué ailleurs, à partir d'autres objets d'études.

En deuxième lieu, on peut noter que l'émergence des *game studies* aura été marquée par un vif débat théorique (autour de la pertinence des approches narratologiques appliquées au jeu vidéo) qui a joué une fonction primordiale dans la constitution du « champ » (au sens institutionnel et sociologique). De nombreux chercheurs, à l'instar d'Espen Aarseth<sup>7</sup>, Markku Eskelinen<sup>8</sup> ou Gonzalo Frasca<sup>9</sup>, ont alors défini leur approche

5 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*, Bournemouth, à paraître en 2018.

6 Cette appréhension, plus méfiante, apparaît notamment chez Mathieu Tricot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011.

7 Espen Aarseth, *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997, pp. 2-13; 59-60.

8 Markku Eskelinen, « The Gaming Situation », *Game Studies*, vol. 1, n° 1, 2001, p. 2.

9 Gonzalo Frasca, « Ludology Meets Narratology: Similarities and Differences between (Video) Games and Narratives ». Disponible en ligne : [www.ludology.org/articles/ludology.html](http://www.ludology.org/articles/ludology.html).

en opposition aux études littéraires et cinématographiques dans un effort de définition des spécificités de ce nouveau média, et par peur de voir son étude phagocytée par des disciplines lui étant «étrangères». D'autres chercheurs ont au contraire perçu le cinéma comme une ressource potentielle pour l'étude du jeu vidéo. C'est par exemple le cas de Janet Murray qui proposait à la fin des années 1990 de mesurer les qualités narratives et immersives du jeu vidéo à l'aune du cinéma<sup>10</sup>.

En troisième lieu, le foisonnement d'études comparatives – auquel participe ce numéro de *Décadrages!* – aura certainement été favorisé par la dimension éminemment audiovisuelle du jeu vidéo, qui s'inscrit dans la généalogie des médias d'audiovision et dont les conditions de possibilités historiques recoupent bien souvent d'autres séries médiatiques, comme le cinéma, ou encore la télévision<sup>11</sup>. Afin d'accommoder une place à la dimension audiovisuelle dans l'étude du jeu vidéo, sans pour autant négliger son caractère ludique et simulationnel, Frans Mäyrä parle de «double structure du jeu vidéo». Le chercheur finlandais indique alors qu'«en tant que simulations ludiques combinées à un médium audiovisuel et numérique, les jeux numériques [*digital games*] offrent aux joueurs à la fois l'accès à une «enveloppe» [*shell*] (couches représentationnelles) mais également à un «noyau» [*core*] (le *gameplay*)»<sup>12</sup>.

Une tendance importante des travaux qui s'attèlent à penser le jeu vidéo à l'aune du cinéma (et réciproquement) consiste à chercher des points de jonction formels, à partir d'un corpus restreint de jeux et de films, afin de cartographier les «similitudes» entre ces deux séries médiatiques. Les logiques d'identification du joueur à son avatar, les dimensions narratives et fictionnelles du jeu vidéo, les processus de remédiation ou encore les synergies industrielles entre ces deux industries culturelles ont ainsi fait l'objet d'une littérature secondaire abondante durant ces vingt dernières années<sup>13</sup>.

<sup>10</sup> Voir Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, Cambridge, 1998 [1997], p. 2. Pour Murray, à l'orée du XXI<sup>e</sup> siècle, «l'ordinateur ressemble de plus en plus à la caméra cinématogra-

phique des années 1890: une invention révolutionnaire que les humains sont sur le point d'utiliser en guise de conteur envoûtant».

<sup>11</sup> Les consoles de salon, qui apparaissent au début des années 1970 et qui

constituent encore aujourd'hui un mode de consommation majeur du jeu vidéo, dépendent très directement d'une infrastructure télévisuelle pour fonctionner. Dans son étude du dispositif technique de *Pong* (Atari, 1972), Henry Lowood a ainsi montré très judicieusement que la console constituait davantage un aménagement de la machinerie télévisuelle qu'une quelconque forme de machine informatique. Comme le note Lowood, «le jeu originel n'exécutait pas une seule ligne de code informatique. Il n'utilisait pas de microprocesseur, ni de circuit intégré personnalisé». Il en va de même pour le créateur de la première console de salon commercialisée en 1972, Ralph E. Baer, ingénieur électrique travaillant dans le domaine de la télévision (à l'image d'Al Alcorn, ingénieur en chef dans la création de *Pong*) dont l'effort de création d'une console de «jeu TV» s'inscrit dans la lignée des dispositifs télévisuels et non pas informatiques. Henry Lowood, «Videogames in Computer Space: The Complex History of Pong», *IEEE Annals of the History of Computing*, IEEE Computer Society, 2009, p. 12.

<sup>12</sup> Frans Mäyrä, «Getting into the Game: Doing Multidisciplinary Game Studies», dans Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (éd.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, 2009, p. 317. Voir également Frans Mäyrä, *Introduction to Game Studies: Games in Culture*, Londres/New York, Sage Publications, 2008, pp. 17-18.

<sup>13</sup> Ce recensement apparaît notamment dans l'introduction à l'ouvrage collectif dirigé par Geoff King et Tanya Krzywinska, *ScreenPlay: cinema/video-games/interfaces*, Londres/New York, Wallflower Press, pp. 1-32.

<sup>14</sup> La classification de Sandy Baczkowski est particulièrement étendue et englobe notamment le « temps », l'« espace », le « montage » ou encore le « cadrage » dans sa liste des éléments partagés. Sandy Baczkowski, *La Contamination du cinéma américain contemporain par les jeux vidéo : convergences et divergences*, thèse de doctorat, Université de Toulouse II - Le Mirail, p. 48, 2005. Martin Picard tire profit du travail de Baczkowski dans sa propre thèse et lui emprunte notamment ses catégories de « remédiatisation » [*remediation*]. Martin Picard, *Pour une esthétique du cinéma transludique : Figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels du tournant du XXI<sup>e</sup> siècle*, thèse de doctorat sous la direction de Livia Monnet et Bernard Perron, Université de Montréal, 2009 (non publiée). Disponible en ligne : [www.ludov.ca](http://www.ludov.ca).

<sup>15</sup> Federico Giordano, Ivan Girina et Riccardo Fassone (éd.), *Game: The Italian Journal of Game Studies*, n° 4, dossier « Re-framing video games in the light of cinema », 2015, Disponible en ligne : [www.gamejournal.it/intro\\_5/](http://www.gamejournal.it/intro_5/).

<sup>16</sup> Mark J. P. Wolf, « Inventing Space. Towards a Taxinomy of On- and Off-Screen Space in Video Games », *Film Quarterly*, n° 51, 1997, pp. 11-23. L'article a été réédité dans Mark J. P. Wolf, *The Medium of the Video Game*, Austin, University of Texas Press, 2001, pp. 77-89.

<sup>17</sup> Elsa Boyer et al. (éd.), *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, Montrouge, Bayard Editions, 2012, p. 7.

<sup>18</sup> Bernard Perron et Carl Therrien, « Da *Spacewar!* a *Gears of War*, o come l'immagine videoludica è devintata più cinematografica », *bianco e nero*, n° 564, mai-août 2009. Disponible en français en ligne : [www.ludov.ca](http://www.ludov.ca).

Il en va ainsi du travail de Sandy Baczkowski qui tente d'établir un répertoire des « points communs » entre cinéma et jeu vidéo afin de repérer l'ensemble des procédés de « remédiatisation » qui affectent, dans le contexte contemporain, les images du jeu vidéo et celles du cinéma<sup>14</sup>. On peut également citer le travail plus récent des chercheurs italiens Federico Giordano, Ivan Girina et Riccardo Fassone qui proposaient en 2015 d'« envisager le jeu vidéo à la lumière du cinéma » afin de faire retour sur les « relations complexes entre le cinéma et les jeux vidéo »<sup>15</sup>, tout en indiquant que celles-ci ont fait l'objet de nombreuses controverses. Les auteurs italiens nous rappellent que ces relations ont été thématiques très tôt, notamment par Mark J. P. Wolf dans sa typologie des espaces du jeu vidéo, qui, dès 1997, puisait dans les ressources offertes par l'analyse des espaces cinématographiques (principalement à travers la typologie du hors-champ établie par Noël Burch)<sup>16</sup>.

Parmi les travaux qui proposent d'« interroger le jeu vidéo depuis ses images »<sup>17</sup>, on peut également retenir l'article de Bernard Perron et Carl Therrien qui isole trois « éléments formels » afin d'expliquer la « cinématographicité » croissante des images du jeu vidéo. Aux côtés de l'utilisation d'une « caméra virtuelle » et de la « qualité mimétique de l'image vidéoludique », les auteurs retiennent l'utilisation croissante de séquences non interactives à partir des années 1990<sup>18</sup> – séquences qui sont, à partir de cette décennie, qualifiées de « cinématiques ».

### Les « cinématiques » : facteur de convergence

Les « cinématiques » sont très souvent désignées comme un facteur décisif d'intermédialité au sein des travaux tentant d'« explorer le territoire qui mène de la maison cinéma au terrain vague du jeu vidéo »<sup>19</sup>. Alexis Blanchet propose de définir la cinématique comme « un segment visuel de l'œuvre vidéoludique qui privilégie momentanément la posture de spectateur à celle de joueur », avant d'en proposer une typologie détaillée. Celle-ci mettrait en pause l'activité kinesthésique du joueur au profit d'une position de spectateur, la cinématique ayant souvent été traitée en regard de la question de l'interactivité du médium vidéo-

<sup>19</sup> Paul Sztulman, « Les explorateurs des abîmes », dans Elsa Boyer et al. (éd.), *Voir les jeux vidéo, op. cit.*, p. 41.



ludique. Aussi James Newman peut-il esquisser un cadre d'analyse graduel de l'interactivité vidéoludique à partir de ces « séquences filmiques non interactives »<sup>20</sup>. Alors qu'il prenait la « défense » des cinématiques en 2002, Rune Klevjer s'opposait à l'idée selon laquelle leur non-interactivité les excluait du jeu, en suggérant que les cinématiques colorent nécessairement l'activité de jeu qu'elles encadrent, tout en offrant une ressource narrative considérable au médium<sup>21</sup>. Interactivité et narration auront ainsi constitué des thématiques centrales dans les textes académiques consacrés aux cinématiques – en sus de la question de l'intermédialité lorsqu'elle est posée frontalement –, nous rappelant que les recherches s'y affairant privilégient souvent les questions théoriques à l'étude historique de cette « figure » emblématique du jeu vidéo de grande consommation<sup>22</sup>.

Parmi les travaux qui proposent d'offrir un cadre historique à l'étude des « cinématiques », plusieurs chercheurs remarquent que la généralisation de cette figure, qui attire aussi bien l'attention des joueurs, des critiques et des chercheurs dès les années 1990, s'inscrit par ailleurs dans une histoire plus longue des séquences non interactives du jeu vidéo. Les exemples canoniques des années 1990, à l'image des cinématiques de *Final Fantasy VII* (Square, 1997, fig. 1) ou de *Metal Gear Solid II* (Konami, 2001, fig. 2), sont alors inscrites dans une généalogie qui regroupe l'écran

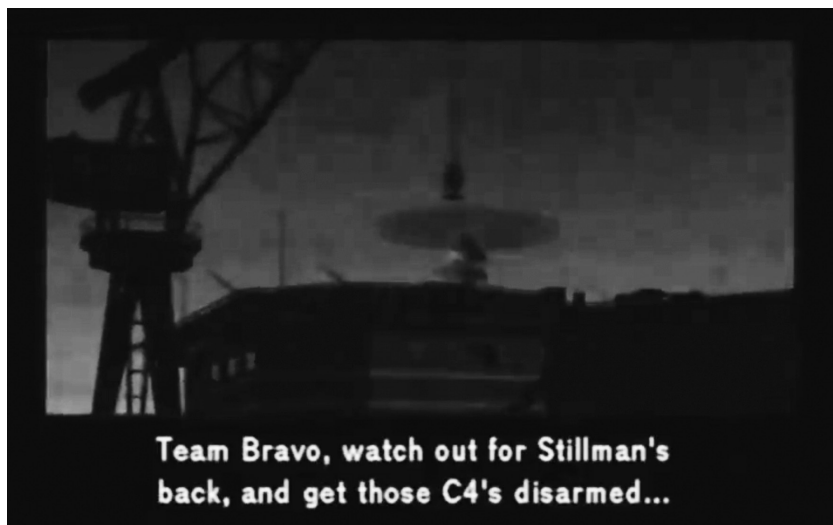


1/ *Final Fantasy VII* (Square, 1997)

<sup>20</sup> James Newman, *Videogames*, Londres/New York, Routledge, 2004, pp. 72-76. La « cinématique » constitue un exemple de « réponse » informatique particulièrement longue, comparative-ment à l'animation d'un personnage déclenchée par une action basique comme le saut, le tir ou la course.

<sup>21</sup> Rune Klevjer, « In defence of cutscenes », dans Frans Mäyrä (éd.), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Tampere, Tampere University Press, 2002.

<sup>22</sup> La recrudescence de travaux portant sur les « cinématiques » durant les années 2000 tient au fait que ces séquences constituaient alors un « sujet de controverse » au sein des communautés de joueurs, mais aussi au sein de la communauté de recherche, dans la mesure où elles cristallisent un ensemble d'enjeux relatifs à la narration vidéoludique et au caractère représentationnel du médium – questions qui figurent parmi les principales lignes de démarcation du champ lors de sa phase initiale de constitution (1997-2006). Au sujet du caractère controversé des cinématiques, voir Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith et Susana Pajares Tosca (éd.), *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, New York, Routledge, 2008, p. 176 ; James Newman, *Videogames*, op. cit., p. 93.

2/ *Metal Gear Solid II* (Konami, 2001)

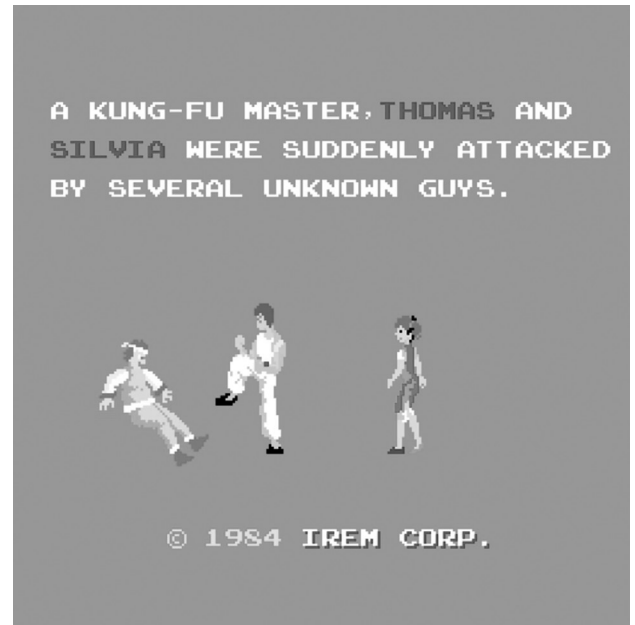
d'ouverture de *Pac-Man* (Namco, 1980, *fig. 3*), la séquence introductive de *Kung-Fu Master* (Irem Corp., 1984, *fig. 4*), ou encore l'écran d'accueil de *Balloon Kid* (Nintendo, 1990, *fig. 5*).

Pour Newman, Perron et Arsenault, ou encore Blanchet, c'est la facture visuelle des « cinématiques » qui permet de les distinguer des séquences non interactives qui les précèdent historiquement. C'est ainsi par leur emploi « de procédés cinématographiques et télévisuels » que l'auteur *Des Pixels à Hollywood* peut différencier les cinématiques des séquences non interactives présentes dans les jeux vidéo des années 1980. Blanchet propose par ailleurs de qualifier ces séquences de « proto-cinématiques », tout en précisant que leurs caractéristiques formelles (uniponctualité, immobilité du « cadre », etc.) les rapprochent du cinéma des premiers temps.

Si les approches formelles permettent de mettre à jour les fonctions – aussi bien ludiques que narratives – des séquences non interactives du jeu vidéo, tout en constituant un modèle pertinent pour aborder certaines questions centrales de l'étude du jeu vidéo (à l'instar des processus de rétroaction, ou de la variabilité des postures du joueur face au jeu), elles ont cependant tendance à négliger le caractère proprement textuel



3/ Pac-Man (Namco, 1980)



4/ Kung-Fu Master (Irem Corp., 1984)



5/ Balloon Kid (Nintendo, 1990)

des notions qu'elles engagent. A ce titre, de telles approches ont tendance à concevoir la « cinématique » comme une figure qu'on peut localiser *dans les jeux vidéo*, avant de la considérer comme un fait de discours, dont l'apparition et la naturalisation se sont jouées *dans les textes*.

Nous proposons ici de considérer la cinématique – au même titre que l'ensemble des termes employés dans le paratexte vidéoludique pour qualifier les séquences non interactives – comme *un fait de discours* ayant connu un processus de naturalisation au sein des « communautés discursives »<sup>23</sup> du jeu vidéo. Penser la « cinématique » comme une entité *avant tout discursive* nous amène alors à une étude des discours de production et de réception, afin de saisir l'évolution des cadres d'intelligibilité qui accompagnent la création, la consommation et la diffusion des jeux vidéo.

Dans ce contexte, nous suspendons les questions d'intermédialité et de remédiation, qui ont été maintes fois traitées par la recherche en *game studies*, au profit d'une analyse textuelle qui vise à retracer l'évolution de la place du cinéma dans le « cadrage » collectif du jeu vidéo. Cette approche est redevable du cadre méthodologique établi par Maria Tortajada et François Albera autour de la notion de « dispositif » et de son réaménagement dans le contexte de l'histoire du cinéma et de l'audiovision<sup>24</sup>. En effet, nous proposons de considérer la notion de « cinématique » comme une notion clé du lexique vidéoludique. Comme le note les auteurs lausannois, « la notion-type a une histoire, qui est celle de sa « fabrication » : il faut donc historiciser et dénaturer son emploi »<sup>25</sup>. C'est précisément l'histoire de la « fabrication » de la notion de « cinématique » que nous proposons de retracer à travers une analyse quantitative des discours de réception critique du jeu vidéo du début des années 1980 à la fin des années 1990. Il s'agira dès lors de saisir l'évolution des termes employés pour qualifier les séquences non interactives du jeu vidéo, mais aussi de repérer les « termes associés » à ces notions clés (« cinématique », « *cutscene* »<sup>26</sup>, « *intermission* ») afin de mieux cerner l'histoire des cadres d'intelligibilité qui accompagnent la diffusion du jeu vidéo.

### Méthodologie

Si l'analyse du discours a longtemps occupé une position marginalisée dans le domaine de l'étude du jeu vidéo, elle connaît un regain d'intérêt considérable depuis quelques années. Ainsi, de nombreux travaux récents ont tiré profit des vastes répertoires en ligne de magazines spé-

<sup>23</sup> L'expression, empruntée à la sociolinguistique, est employée dans le domaine du jeu vidéo par Bernard Peron, Hugo Montembeault, Andréane Morin-Simard et Carl Therrien, « The Discourse Community's Cut: Video Games and the Notion of Montage », *op. cit.*, à paraître en 2018.

<sup>24</sup> François Albera et Maria Tortajada, « Le dispositif n'existe pas! », dans François Albera et Maria Tortajada (éd.), *Ciné-dispositifs: spectacles, cinéma, télévision, littérature*, Lausanne, L'Age d'Homme, 2011, p. 27.

<sup>25</sup> *Id.*, p. 29.

<sup>26</sup> Le terme est parfois orthographié « *cut-scene* ».

cialisés, de manuels de jeux, ou encore de manuels techniques à l'attention des exploitants de bornes d'arcade, afin d'offrir de nouvelles sources à l'étude du jeu vidéo. Ces projets de recherches dépendent bien souvent des initiatives d'archivage qui sont menées par des communautés de passionnés ayant à cœur de créer des bases de données exhaustives de jeux vidéo et de matériel paratextuel.

Un projet mené par le laboratoire d'études vidéoludiques de l'Université de Montréal a ainsi permis de renouveler notre connaissance de l'histoire des genres vidéoludiques en les interrogeant à travers les discours<sup>27</sup>, alors qu'une étude de Graeme Kirkpatrick conduite à partir d'échantillons de la presse spécialisée britannique des années 1980 retrace la constitution d'une culture vidéoludique à travers l'émergence d'un lexique partagé témoignant de la consolidation d'une communauté de goûts et de pratiques<sup>28</sup>. Chez Jaakko Suominen, ce sont les logiques générationnelles de nostalgie et de mémoire, au cœur de la culture vidéoludique, qui sont interrogées à travers les discours de presse<sup>29</sup>. Autant de perspectives de recherche qui témoignent de la richesse de l'analyse de discours dans un contexte où la presse spécialisée contribue à forger et à diffuser les notions qui régissent les catégories de perception partagées, en jouant un double rôle « d'arbitre et de médiateur »<sup>30</sup>.

Les travaux de recherche cités *supra* procèdent majoritairement au dépouillement « à la pièce » des sources sélectionnées, parfois en extrayant des « échantillons » des magazines afin de réduire la quantité d'information à traiter. Les méthodes de reconnaissance optique de caractères (abrégé « OCR » pour « *Optical Character Recognition* ») sont relativement peu employées du fait de la fragilité des résultats obtenus<sup>31</sup>. Effectivement, les maquettes complexes et souvent bariolées des magazines spécialisés tendent à réduire drastiquement l'efficacité des outils d'OCR. Si une partie considérable des ressources disponibles aujourd'hui en ligne ont été passées au crible d'outils d'OCR – c'est le cas de l'impressionnante collection de magazines conservée sur archive.org par l'Internet Archive –, les résultats sont malheureusement inutilisables du fait de leur faible précision.

Dans le cadre de cette recherche, nous avons utilisé un outil récent de reconnaissance de caractères, *Vision API*<sup>32</sup> de Google, qui constitue

*Studies*, vol. 15, n° 2, décembre 2015. Disponible en ligne: <http://gamestudies.org/1502/articles/therrien>.

<sup>28</sup> Graeme Kirkpatrick, *The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981-1995*, *op. cit.*, p. 22.

<sup>29</sup> Jaakko Suominen, « Return in Play: The Emergence of Retrogaming in Finnish Computer Hobbyist and Game Magazines from the 1980s to the 2000s », *Kinephanos, Cultural History of Video Games Special Issue*, 2015. Disponible en ligne: [www.kinephanos.ca/2015/emergence-of-retrogaming/](http://www.kinephanos.ca/2015/emergence-of-retrogaming/). Voir également la thèse de Selim Krichane qui propose de cartographier l'émergence de la notion de « caméra » dans le paratexte vidéoludique à partir d'un corpus de magazines spécialisés et de notices d'emploi. Selim Krichane, *La Caméra imaginaire. Histoire et théorie des modes de visualisation vidéoludique*, thèse de doctorat soutenue à l'Université de Lausanne en mai 2017.

<sup>30</sup> Graeme Kirkpatrick, *The Formation of Gaming Culture*, *op. cit.*, p. 53.

<sup>31</sup> Carl Therrien, « Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre », *op. cit.*, sans pagination.

<sup>32</sup> Cette interface de programmation pour la reconnaissance d'images, qui appartient à la suite d'outils en ligne « Google Cloud », a été lancée en 2017. La plateforme « Google Cloud » permet depuis 2011 d'exécuter à distance, sur les serveurs de Google, diverses applications proposées par cette entreprise, allant du stockage de données à la traduction de textes. Pour plus d'informations, voir le site de *Vision API* (<https://cloud.google.com/vision/>) et le site de « Google Cloud » (<https://cloud.google.com/>).

<sup>27</sup> Voir par exemple Carl Therrien, « Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre », *Game*

une alternative aux logiciels employés traditionnellement (principalement *Adobe Acrobat Pro* et *ABBYY FineReader*). *Vision API* a l'avantage de bénéficier des corpus colossaux amassés au fil du temps par Google afin d'«entraîner», suivant le terme en vigueur, ses algorithmes de reconnaissance d'image. En amont de la tâche même de lecture des caractères, l'application opère une série de transformations permettant ensuite de repérer avec une plus grande efficacité les zones de textes et de les décrypter. Après cette extraction des chaînes de caractères, le logiciel utilise des fonctionnalités qui lui permettent d'extrapoler le choix de termes à partir de la distance d'édition entre un terme lu de manière «brut» et les mots du dictionnaire associé à la langue détectée, tout en prenant en compte la probabilité de co-occurrences des mots en question. L'application fournit également une mesure de précision des résultats, utile notamment lorsque la reconnaissance débouche sur un terme absent du lexique correspondant à la langue identifiée – c'est par exemple souvent le cas des noms propres et des termes techniques.

Ce logiciel bénéficie en outre de l'expertise de l'entreprise américaine en termes de détection et d'annotation d'images, ce qui s'avère efficace pour isoler les éléments de textes dans un corpus qui juxtapose (ou, dans certains cas, superpose) images et textes. Sur la base de quelques cas limites que nous avons soumis à plusieurs logiciels, nous avons observé que les variations chromatiques des fonds, la superposition de motifs et de textes, ou encore l'inclinaison variable des paragraphes (*fig. 6*) étaient mieux traitées par ce logiciel.

Du côté des désavantages, outre le fait de travailler avec un logiciel propriétaire – une «boîte noire» – dont la précision est en partie le résultat de l'exploitation du *digital labor*<sup>33</sup> de millions d'utilisateurs d'internet, on peut retenir sa complexité qui nécessite de la part de l'utilisateur une certaine maîtrise de la programmation informatique<sup>34</sup>. Effectivement, *Vision API* ne dispose pas d'une interface graphique. Étant donné que notre corpus comporte plusieurs dizaines de milliers de pages de magazines et que l'algorithme traite chaque page comme un «document» autonome, nous avons dû mettre en place une chaîne d'opérations pour télécharger les magazines numérisés, les envoyer aux serveurs «Google Cloud», récupérer les données produites, reconstruire les textes, et finalement construire une interface pour interroger la base de données ainsi obtenue.

<sup>33</sup> Antonio Casilli, «Digital Labor: travail, technologies et conflictualités. Qu'est-ce que le digital labor?», Editions de l'INA, pp. 10-42, 2015. Disponible en ligne: <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01145718>.

<sup>34</sup> Principalement les langages Bash et Python. Les *scripts* que nous avons rédigés et exécutés sont inspirés des exemples publiés à l'adresse <https://googlecloudplatform.github.io/google-cloud-python/latest/vision/index.html>.

**SPACESHIP WARLOCK**  
C'est un jeu d'aventures intergalactiques où vous devez combattre des robots et des méchants extraterrestres. Graphiquement très beau et doté de superbes animations, SpaceShip Warlock est vendu sous forme de CD-ROM.  
Editeur : Reactor.  
Prix : G.

**ISHIDO**  
Inspiré par l'Extrême-Orient, ce jeu est d'une qualité graphique époustouflante. Le but consiste à disposer des pierres de jade sur un immense damier en tenant compte des couleurs et des dessins dont elles sont croisées. La réflexion et la stratégie sont les atouts de la réussite mais le niveau de difficulté est assez élevé.  
Editeur : Accolade.  
Prix : D.

**MONKEY ISLAND II**  
Encore une fois, c'est un grand classique qui arrive sur Macintosh. Allez affronter le monde de la piraterie dans ce jeu d'aventure intelligent et bien fait. Comme pour *Prince of Persia*, cette version a beaucoup gagné en passant sur Macintosh.  
Editeur : LucasArts.  
Prix : E.

**SHANGAI II**  
C'est un très beau jeu de réflexion dont son origine au mah-jong chinois. L'écran est composé de 144 dominos figurés qu'il faut assembler par paires. En cas de victoire, vous pourrez prendre connaissance des prédictions de l'oracle.  
Editeur : Activision.  
Prix : E.

**FLIGHT SIMULATOR 4**  
L'un des présentoirs le plus connu des logiciels de simulation aérienne qui a fait le tour de toutes les plates-formes de jeu. Très riche et d'utilisation assez complexe, Flight Simulator vous emmènera directement au-dessus des cieux du pays de l'oncle Sam.  
Editeur : Microsoft.  
Prix : D.

**COGITO**  
Lancé par une petite entreprise française de Bordeaux, Cogito est le jeu qui monte. À cheval entre le Rubik's Cube et le Merpion, Cogito comporte 120 niveaux de difficulté. Parvenir jusqu'au bout relève véritablement de l'exploit !  
Editeur : Kalisto.  
Prix : D.

**LEMMINGS**  
Bien connus dans le monde des consoles vidéo et des PC, les Lemmings arrivent sur Macintosh. Le but du jeu est le même : ouvrir la route aux petites bêtes qui n'en font qu'à leur tête.  
Editeur : Psygnosis.  
Prix : D.

**TRANSYVAHIA NO PIETRO NO SECONDO CHIAMA**

**Sherlock Holmes, trouvez les criminels dans le Londres du XIX<sup>e</sup> siècle... et profitez-en pour travailler votre anglais.**

6/ La ligne graphique bariolée et les textes inclinés de nombreux magazines de jeux vidéo compliquent la tâche des logiciels d'OCR (*Tilt*, n° 110, janvier 1993, p. 89)

Dans le cadre de la présente recherche, nous avons construit notre corpus à partir de quatre magazines «de référence» : deux magazines français, *Tilt*<sup>35</sup> et *Joystick*<sup>36</sup>, un magazine américain, *Computer Gaming World* (désormais *CGW*)<sup>37</sup>, et une revue anglaise, *Computer and Video Games* (*CVG*)<sup>38</sup>. Ces quatre publications à parution mensuelle nous offrent un large échantillon des pratiques en vigueur au sein des «communautés discursives» du jeu vidéo dans trois zones géographiques distinctes.

<sup>35</sup> *Tilt* était le premier magazine consacré au jeu vidéo en France. Edité par Editions Mondiales S.A., on dénombre 122 numéros parus entre septembre 1982 et janvier 1994, d'abord à un rythme bimestriel, puis mensuel. Le magazine traitait des jeux vidéo disponibles pour les micro-ordinateurs. Tous les numéros de *Tilt* sont inclus dans notre corpus.

<sup>36</sup> *Joystick* est un magazine mensuel lancé en janvier 1990 qui couvrait les jeux vidéo sortis sur toutes les plateformes du marché (micro-ordinateurs et consoles) avant de se consacrer uniquement aux jeux vidéo disponibles sur des micro-ordinateurs dès mars 1993 (n° 36). Le magazine a d'abord appartenu au Groupe Sipress, puis à Hachette Presse dès juin 1993 (n° 39) et jusqu'en 2003 (le magazine a cessé de paraître en 2012). Les numéros de janvier 1990 (n° 1) à décembre 1998 (n° 99) sont inclus dans notre corpus.

<sup>37</sup> *Computer Gaming World* commence à paraître en novembre 1981 de manière bimestrielle jusqu'en 1985, puis mensuelle dès 1988. Le magazine couvre les jeux vidéo sortis sur des micro-ordinateurs. Il appartient tout d'abord à Golden Empire Publications Inc., puis dès 1993 à la compagnie Ziff Davis. Les numéros allant de novembre 1981 (n° 1.1) à décembre 1998 (n° 173) sont inclus dans notre corpus.

<sup>38</sup> Le magazine anglo-saxon *Computer and Video Games* paraît à un rythme mensuel dès novembre 1981. Ses articles de réception critique sont principalement consacrés aux sorties de jeux vidéo sur micro-ordinateurs. Nous avons inclus les numéros allant de novembre 1981 (n° 1) à juillet 1998 (n° 200) dans notre corpus. Le n° 162 est manquant.

39 [www.abandonware-magazines.org/](http://www.abandonware-magazines.org/).

40 [www.cgwmuseum.org/](http://www.cgwmuseum.org/).

41 <https://archive.org/>.

42 <https://retrocdn.net/>.

43 Un comparatif entre les suites d'utilitaires «*ImageMagick*», «*Ghostscript*» et «*Poppler*» a montré que l'utilitaire *pdfimages* de la suite «*Poppler*» est significativement plus rapide pour cette tâche et propose les résultats les plus appropriés tout en laissant les images intactes.

44 Les tarifs détaillés sont disponibles à l'adresse suivante : <https://cloud.google.com/vision/pricing>.

45 Nous avons « consommé » 68 437 unités (avec quelques ratages) pour un total de 100,67 CHF.

46 L'optimisation de la préparation et de l'envoi des données est également à prendre en compte : l'API se base effectivement sur le poids des images pour fixer une limite aux requêtes (10 Mo). Il est donc possible de réduire les coûts d'un facteur 10 en envoyant les images de manière groupée, mais ceci complique fortement la préparation du *script* utilisé lors de la transmission des données à « Google Cloud ». Nous n'avons pas été en mesure de tester cette solution dans le cadre de la présente recherche.

47 Ces informations peuvent être ensuite superposées au fichier « PDF » d'origine, permettant par exemple de sélectionner du texte et de le copier.

Il existe plusieurs initiatives collaboratives privées visant à préserver les publications anciennes liées au jeu vidéo et à l'informatique. Les numéros de *Tilt* et *Joystick* ont pu être récupérés grâce au travail de la communauté réunie autour du site web « Abandonware Magazines »<sup>39</sup>, les numéros de *Computer Gaming World* grâce au « Computer Gaming World Museum »<sup>40</sup>, et les numéros de *Computer and Video Games* grâce à l'association à but non lucratif « Internet Archive »<sup>41</sup> et à la communauté qui alimente la base de données accessible en ligne « Retro CDN »<sup>42</sup>. La fonctionnalité permettant d'envoyer des fichiers au format « PDF » à *Vision API* était encore en phase de développement au moment de cette étude. Lorsque les sources étaient disponibles en « PDF », nous avons converti les documents au format « JPEG » grâce à l'utilitaire *pdfimages*<sup>43</sup>.

L'envoi des fichiers images aux serveurs « Google Cloud » et leur traitement est l'étape la plus coûteuse – en temps comme en argent – de ce protocole d'extraction et d'analyse de données textuelles. Nous avons observé que *Vision API* était capable de traiter en moyenne une image (c'est-à-dire une page de magazine) par seconde. Cependant, son modèle économique dépend du nombre de requêtes nécessaires : extraire le texte d'une image équivaut à une unité, mille unités coûtent 1,50 \$ (soit 1,50 CHF), et les 1000 premières unités du mois ne sont pas décomptées<sup>44</sup>. Avec un capital de 300 \$ (virtuels) « offerts » une seule fois, au moment de l'inscription, notre utilisation des services « Google Cloud » n'a pas induit de coûts<sup>45</sup>. Cela dit, le traitement d'un corpus plus grand (composé, par exemple, d'une dizaine de magazines) nécessitera un budget conséquent – paramètre à prendre en compte par celles et ceux qui souhaitent effectuer une recherche similaire<sup>46</sup>.

Pour chaque page envoyée, l'application produit un fichier contenant des données au format « JSON », un format de structuration de données communément utilisé aujourd'hui. Ce fichier est composé du texte entier reconstitué, mais aussi des coordonnées dans l'image des mots détectés ainsi que des paragraphes<sup>47</sup>. Chaque élément de texte est accompagné d'un score de confiance calculé par le logiciel en fonction des conditions techniques du repérage (contraste, netteté, alignement du texte, etc.), de la plausibilité de son existence, et de sa probabilité d'apparition à proximité des autres termes détectés.

Les résultats obtenus ont démontré l'efficacité de cet outil en comparaison des solutions habituellement utilisées dans le domaine de la recon-



naissance de caractères destinées à la presse populaire. En effet, la comparaison de plusieurs échantillons atteste la qualité des résultats pour les magazines *Tilt*, *Joystick*<sup>48</sup> et *Computer Gaming World*<sup>49</sup>. Le principal problème rencontré par *Vision API* avec les textes soumis est la reconnaissance de la mise en pages. En effet, un texte sur deux colonnes est fréquemment lu en passant d'une colonne à l'autre de manière continue. En l'occurrence, il ne s'agit pas de reconstruire exactement le texte : l'ordre exact des mots n'importe pas pour évaluer la fréquence d'usage et la répartition des occurrences d'un mot dans le temps (l'analyse détaillée des usages étant ensuite conduite à partir d'une lecture rapprochée). Cela dit, lorsque les colonnes de texte ne sont pas identifiées, les césures ne sont pas corrigées. Par conséquent, certains termes échappent à la détection automatique.

Le traitement des textes et le calcul des distributions d'occurrences de mots se sont faits avec le langage de programmation *R*<sup>50</sup> et le logiciel *Rstudio*<sup>51</sup>, des outils libres et répandus pour l'analyse de données. Nous avons isolé tous les mots présents dans les magazines (y compris ceux comportant des erreurs de reconnaissance de caractères), puis nous les avons comptés et répartis dans le temps en fonction des dates de sortie des magazines. Il est ensuite possible en entrant un mot sous la forme d'une expression régulière<sup>52</sup>, d'afficher la répartition de ses apparitions dans le temps. Les *scripts* développés pour ces tâches ainsi que les

paraison entre ces textes corrigés et les textes que nous avons obtenus après OCR (pour les 100 premiers numéros du magazine) donne d'excellents résultats, avec des valeurs oscillant entre 0,0016 et 0,02 pour des valeurs médiane et moyenne égales à 0,009. Les différences entre les textes s'expliquent en partie par les erreurs d'OCR, mais aussi par l'intégration des textes des publicités et des captures d'écran dans les versions transcrites automatiquement (alors que ces éléments textuels ont été retirés manuellement de la version transcrite par l'expert). Ne disposant pas de transcriptions réalisées à la main pour *CVG*, nous n'avons pas été en mesure d'évaluer la performance de l'OCR pour ce magazine.

<sup>50</sup> Pour plus d'informations sur ce langage de programmation, voir le site de la « R Foundation for Statistical Computing » : [www.r-project.org/](http://www.r-project.org/).

<sup>51</sup> Le logiciel est disponible en ligne à l'adresse suivante : [www.rstudio.com/](http://www.rstudio.com/).

<sup>52</sup> Les expressions régulières permettent de soumettre à l'algorithme un mot ainsi que ses variantes orthographiques. Par exemple, pour chercher l'expression « séquence cinématique », on entrera « s[eé]quence[s]\* cin[eé]matique[s]\* ». Les crochets signifient que l'algorithme ne doit choisir qu'un seul caractère parmi ceux qu'ils contiennent (dans ce cas, soit le « e », soit le « é »). L'étoile signifie que le (ou les) caractère(s) à l'intérieur des crochets sont facultatifs. Dans cet exemple, la requête englobe les occurrences de l'expression « séquence cinématique » au singulier comme au pluriel ainsi que les termes où les signes diacritiques n'ont pas été détectés par le logiciel de reconnaissance optique de caractères – une situation fréquente en pratique.

<sup>48</sup> Le site *Abandonware Magazines* propose quelques articles numérisés et corrigés à la main. Une comparaison sur la base des tests de *Croisière pour un cadavre* (Delphine Software, 1991, disponible dans *Tilt*, n° 93) et d'*Alone in the Dark 2* (Infogrames, 1994, disponible dans *Joystick*, n° 44), montrent que les textes que nous avons obtenus avec *Vision API* et les textes vérifiés sont quasiment identiques. Nous nous référons aux valeurs mesurées avec la similarité cosinus, une mesure de distance entre textes variant entre 0 (lorsqu'ils sont identiques) et 1 (lorsqu'ils n'ont aucun terme en commun). Pour le texte de *Croisière pour un cadavre* – composé de 556 mots –,

elle est égale à 0,003, tandis que pour le texte de *Alone in the Dark 2* – composé de 1143 mots – elle est égale à 0,0081. Ces textes sont consultables en ligne sur [www.abandonware-magazines.org/](http://www.abandonware-magazines.org/). Notons que les logiciels d'OCR se révèlent parfois zélés et extraient fréquemment le texte contenu dans les illustrations. Nous avons retiré ces éléments pour réaliser cette comparaison.

<sup>49</sup> Dans le cas de *CGW*, un expert a corrigé les textes des 100 premiers numéros de ce magazine à la ligne graphique plus proche de celles de *Tilt* et de *Joystick* que de *CVG*. Les textes corrigés « à la main » sont disponibles sur le site du « Computer Gaming World Museum ». Une com-

53 L'ensemble des données récoltées dans le cadre de ce projet sont disponibles à l'adresse suivante : <https://github.com/yrochat/Decadrages>.

54 Dominic Arsenaault et Vincent Mauder, « Au-delà de l'envie cinématographique : le complexe transmédiatique » : le complexe transmédiatique d'Assassin's Creed », *Nouvelles vues, revue sur les pratiques et les théories du cinéma au Québec*, n° 13, hiver-printemps 2012, pp. 3-4 [version en ligne]. Disponible en ligne : [www.nouvellesvues.ulaval.ca/index.php?id=2432](http://www.nouvellesvues.ulaval.ca/index.php?id=2432).

55 « *This scene in particular accomplishes a great deal in suggesting the cinematic flavor that the designers intended and is great fun to watch.* » (CGW, n° 34, janvier 1987, p. 69).

56 CGW, n° 38, juin 1987, p. 6.

57 *Id.*, p. 48.

58 CGW, n° 45, mars 1988, p. 16. Il semblerait que le jeu traité dans cet article prévisionnel ne soit jamais sorti. Il est également possible qu'il soit sorti sous un autre nom.

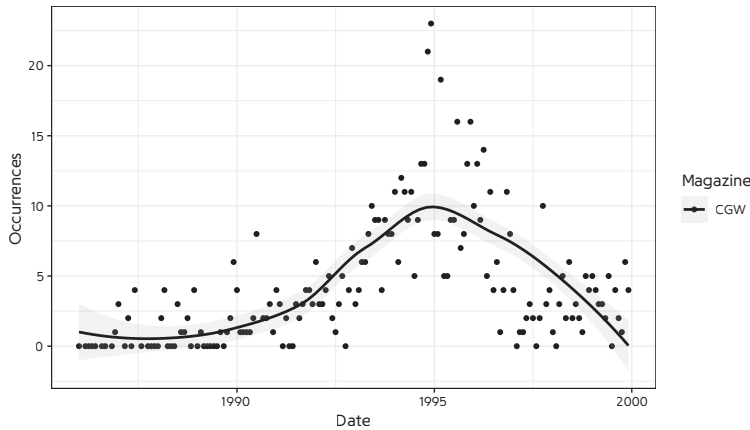
résultats de la reconnaissance optique de caractères – sur les 605 magazines de notre corpus – sont disponibles en ligne<sup>53</sup>. À partir de ces outils et de la méthode d'extraction de données textuelles présentée *supra*, nous avons pu rechercher les termes utilisés pour désigner les séquences non interactives des jeux vidéo dans l'ensemble de notre corpus afin de retracer l'histoire de la notion de « cinématique ».

### **Cinématique/Cinematic : histoire d'une notion**

Si le terme de « cinématique » est parfois perçu comme une exception française, son histoire est très directement liée à l'anglais, où le terme « *cinematic* » – qui signifie « cinématographique » – a été très régulièrement convoqué par la presse spécialisée dès la seconde moitié des années 1980.

Une des premières occurrences du terme apparaît dans le numéro de janvier 1987 du magazine CGW au sujet du jeu *Defender of the Crown* (1986) de la compagnie Cinemaware, qui, comme son nom l'indique, témoigne d'une « envie cinématographique »<sup>54</sup> considérable visant à créer des jeux vidéo qui puisent dans les ressources formelles du cinéma, faisant du studio un des représentants emblématiques du genre des « films interactifs » qu'il contribue à instituer. Lorsque le journaliste commente la séquence de rencontre amoureuse qui succède à une séquence de duel à l'épée – à la condition que le joueur soit victorieux –, il ajoute : « Cette scène joue un rôle important dans l'établissement de la « touche cinématographique » que les développeurs souhaitaient établir et est particulièrement sympathique à regarder »<sup>55</sup>. Le journaliste parlera ensuite à deux reprises de l'« écran cinématographique » du jeu [« *cinematic vehicle* »], reconduisant ainsi le discours promotionnel des jeux Cinemaware qui sont construits et promus comme des « films interactifs » dès la sortie de *Kings of Chicago* en 1986.

Dans CGW, l'utilisation de l'adjectif « *cinematic* » se généralise durant la seconde moitié des années 1980 (fig. 7). Les jeux d'aventure, les jeux de rôle et les simulations de vol suscitent ainsi régulièrement l'emploi de l'adjectif « cinématographique ». En 1987, par exemple, un journaliste évoque l'« introduction cinématographique »<sup>56</sup> [« *cinematic introduction* »] du jeu *SDI* (Sega, 1987), alors que *Borrowed Time* (Interplay, 1985) est qualifié d'« aventure graphique magnifiquement cinématographique »<sup>57</sup> [« *superbly cinematic graphic adventure* »]. En 1988, un critique considère que les graphismes du jeu de rôle *Citadel* (Mindscape) témoignent d'une « influence cinématographique »<sup>58</sup> [« *cinematic influences* »], alors que l'un



7/ Les occurrences du terme «cinematic» dans *Computer Gaming World* (de janvier 1986 à décembre 1999, n°s 25-185)

de ses collègues, de retour du «Winter Consumer Electronics Show», indique qu'une tendance majeure de l'industrie consiste à offrir des «angles de vue cinématographiques» [«*cinematic perspectives*»]<sup>59</sup>.

Dans le numéro de décembre 1989 du magazine américain débute une nouvelle série d'articles rédigés par Charles Ar dai<sup>60</sup> concernant le genre des «films interactifs», alors en vogue au sein de l'industrie dominante. Dans une visée téléologique – et relativement péremptoire –, Ar dai indique en ouverture de son premier article (dédié à *David Wolf: Secret Agent*, Dynamix, 1989), que «dès le départ, les jeux d'ordinateur ont cherché à atteindre un style et un degré de raffinement qu'on peut qualifier de «cinématographique» [«*cinematic*»]<sup>61</sup>, avant d'offrir une critique très acerbe de ce «film interactif» quant à son manque d'interactivité et la faiblesse de son scénario<sup>62</sup>. Sur les 128 occurrences du terme

<sup>60</sup> Ecrivain de science-fiction qui contribue régulièrement à la revue d'Isaac Asimov, *Science Fiction Magazine*, ainsi qu'au *Mystery Magazine* d'Ellery Queen.

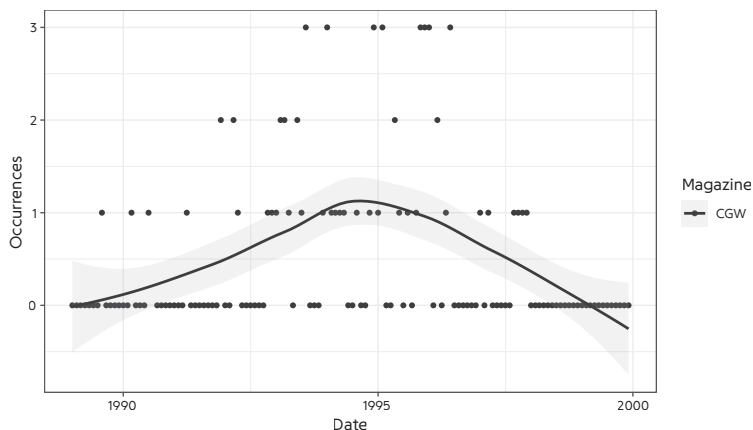
<sup>61</sup> David Ar dai, rubrique «Popcorn not included» [référence au slogan des films interactifs de Cinemaware dès 1986], *CGW*, n° 66, décembre 1989, p. 36: «*From the start, computer games have aspired to a style and a degree of polish best described as «cinematic».*»

<sup>62</sup> Ar dai inscrit, à l'image des chercheurs que nous avons cités plus haut, les «films interactifs» de la fin des années 1980 dans la lignée de jeux antérieurs, comme *Ms. Pac-Man*, qui utilisaient également des «interludes» animées en guise de ponctuation des niveaux de jeu. Ar dai critique la tendance qui voit ces «séquences cinématiques» [«*cinematic-sequence*»] devenir le clou des jeux en question, au détriment de la jouabilité. *Id.*, p. 36.

<sup>59</sup> *CGW*, n° 44, février 1988, p. 36. Voir également l'article dédié à la sortie de *King's Quest IV* (Sierra On-Line, 1988) dans le numéro de *CGW* de décembre 1988, dans lequel on trouve les expressions de «touches cinématographiques», «effets cinématographiques», «approches cinématographiques», «dialogues cinématographiques» (*CGW*,

n° 54, décembre 1988, pp. 19-21). L'article est accompagné d'une interview de Roberta Williams, développeuse du jeu en question. En anglais, les expressions employées sont «*cinematic touches*», «*cinematic effects*», «*cinematic approaches*» (Roberta Williams), «*cinematic dialogues*».

8/ Les occurrences du terme « *cinematic sequence* » dans *Computer Gaming World* (de janvier 1989 à décembre 1999, n<sup>os</sup> 55-185). La substantivation du terme « *cinematic* » conduit à la disparition du syntagme « *cinematic sequence* » en 1998



de « *cinematic* » recensées dans le magazine CGW de 1982 à 1992, on compte uniquement des emplois de la forme adjectivale du terme et on repère par ailleurs l'apparition progressive de l'expression « séquence cinématique » [« *cinematic sequence* »] pour qualifier les segments non interactifs des jeux traités, à partir de 1990 (fig. 8).

En mars 1990, un critique commente par exemple la séquence d'introduction du jeu de rôle *Ultima IV: The Quest for The Avatar* (Origin Systems, 1985) en la qualifiant de « séquence cinématique »<sup>63</sup>. En mars 1992, CGW offre une liste de jeux qui utilisent des « images de films numérisées » [*digitized film footage*] en guise de matériau vidéoludique. Le journaliste indique alors que l'éditeur britannique Palace Software utilise dans son dernier jeu des extraits de films numérisés issus de « différentes séquences cinématographiques [*cinematic sequences*] »<sup>64</sup> à des fins narratives. Plus loin, au sujet du dernier jeu du studio américain Paragon, un critique indique que *Spellbound* (qui sortira sous le nom de *Challenge of the Five Realms*, MicroProse, 1992) contient « de nombreuses séquences cinématographiques [*cinematic sequences*] avec une piste-voix complètement numérisée »<sup>65</sup>. La présence croissante d'images en prise de vues réelle intégrées dans des jeux vidéo au début des années 1990 explique l'usage fréquent de l'expression « *cinematic sequence* », pouvant dès lors qualifier des segments non interactifs de divers jeux.

63 CGW, n° 69, mars 1990, p. 14.

64 « *British publisher Palace Software places digitized film clips of various cinematic sequences in order to advance the plot of their multi-player adventure game* » (CGW, n° 92, mars 1992, p. 26).

65 *Id.*, p. 28. Au sujet de la société Paragon: « *Their new fantasy game, Spellbound, features plenty of cinematic sequences with complete digitized voicetrack* ».

Dans le magazine britannique CVG, l'expression «*cinematic sequence*» apparaît dans le courant de l'année 1992. Dans le numéro de décembre 1992, un critique évoque alors les «séquences cinématographiques d'action»<sup>66</sup> qui ponctuent le simulateur de combat spatial de LucasArts, *X-Wing* (1993), adaptation vidéoludique issue de la franchise *Star Wars*. Une deuxième occurrence apparaît dans la critique du portage de *Another World* (Delphine Software, 1991) pour la Super Nintendo, alors que le critique évoque avec enthousiasme la «séquence cinématographique» [«*cinematic sequence*»]<sup>67</sup>, qui fait office d'introduction au jeu. Les deux jeux en question s'inscrivent par ailleurs dans la catégorie des productions pour lesquelles le cinéma joue un rôle de modèle décisif et guide avec force leur conception ainsi que leur caractérisation auprès de la presse et du public.

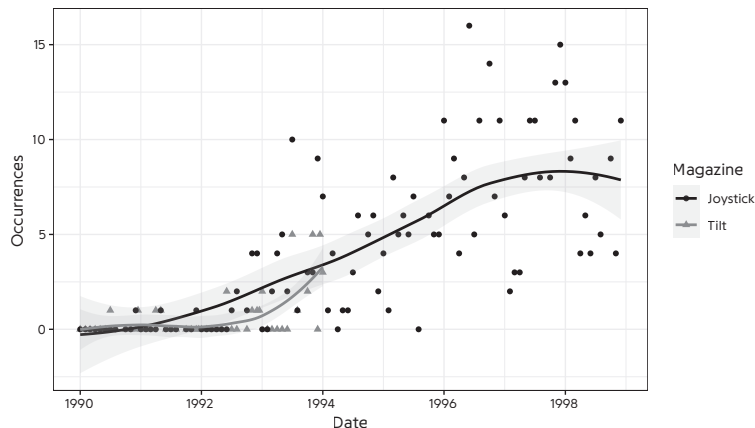
<sup>66</sup> CVG, n° 133, décembre 1992, p. 22. Le journaliste évoque les «*full screen cinematic action sequences*» incluses dans le jeu *X-Wing*.

<sup>67</sup> *Id.*, p. 27.

#### Traduction fautive : « séquence cinématique »

La traduction française de l'expression «*cinematic sequence*» constitue une des voies d'entrée de la notion de «cinématique» dans le paratexte francophone du jeu vidéo. Effectivement, l'adjectif «*cinematic*» sera allègrement transposé en français sous la forme adjectivale «cinématique».

Suivant les résultats que nous avons obtenus, il semblerait que ce choix de traduction provienne initialement de la sphère de production



9/ Les occurrences du terme «cinématique» dans *Tilt* (de janvier 1990 à janvier 1994, n°s 74-122) et *Joystick* (de janvier 1990 à décembre 1998, n°s 1-99)

68 *Joystick*, n° 22, décembre 1991, p. 3.

69 *Joystick*, n° 29, juillet 1992, p. 25.

70 *Joystick*, n° 30, août 1992, p. 18.

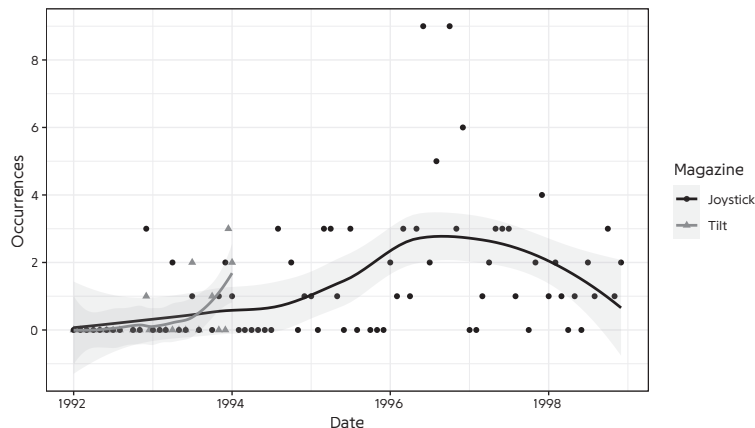
71 *Id.*, pp. 30-31.

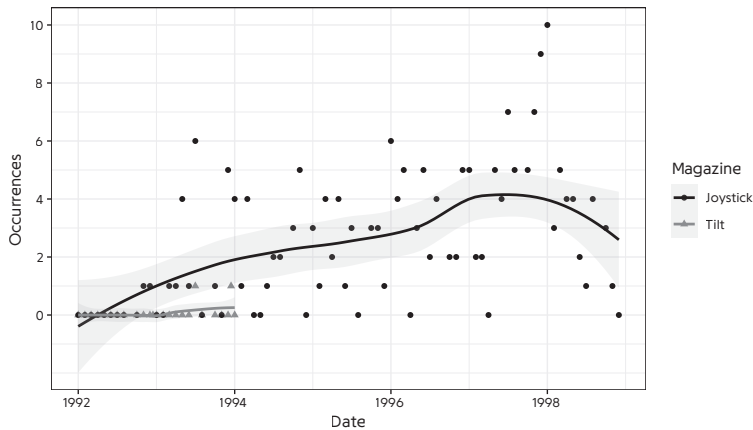
72 *Tilt*, n° 103, juin 1992, p. 10.

73 *Id.*, p. 22.

et du discours publicitaire, pour ensuite être adopté par les critiques et les joueurs. En décembre 1991, une publicité de l'éditeur Accolade dans *Joystick* évoque, par exemple, l'«incroyable effet cinématique»<sup>68</sup> provoqué par l'utilisation d'images numérisées intégrées aux graphismes du jeu d'aventure *Les Manley in: Lost in L.A. (Perdu dans L.A., Accolade, 1991)*, par ailleurs qualifié de «film interactif». On repère en outre un emploi régulier de cet adjectif au sein de la presse spécialisée francophone à partir de la fin de l'année 1992 (fig. 9). Une publicité de l'éditeur Electronic Arts parle alors de «briefings cinématiques»<sup>69</sup> au sujet du simulateur de vol *Chuck Yeager's Air Combat* (Electronic Arts, 1991), alors que, dans le numéro suivant de *Joystick*, un journaliste vante les «écrans cinématiques»<sup>70</sup> du jeu *Challenge of the Five Realms*. Le premier article de *Joystick* dédié au jeu *Mantis* (Paragon Software, 1992) – clone de *Wing Commander* (Origin Systems, 1990) – évoque quant à lui les «séquences cinématiques» qui ponctuent le jeu, également qualifiées de «séquences intermédiaires»<sup>71</sup>. En juin 1992, un journaliste du magazine français *Tilt* parle d'«animations spectaculaires de type <cinématique>»<sup>72</sup> au sujet du jeu d'aventure *Johnny Crash*, alors que dans le même numéro, la démo de *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992) présentée en avant-première au «European Computer Trade Show» (ECTS) à Londres amène un journaliste à qualifier les «effets visuels» du jeu (produit par son «système de caméra») de «très cinématiques»<sup>73</sup>.

10/ Les occurrences du terme « séquence cinématique » dans *Tilt* (de janvier 1992 à janvier 1994, n°s 98-122) et *Joystick* (de janvier 1992 à décembre 1998, n°s 23-99)





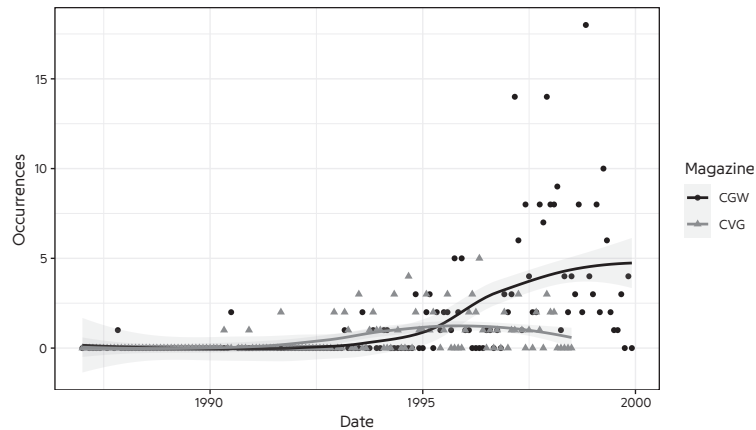
11/ Les occurrences du terme « scène cinématique » dans *Tilt* (de janvier 1992 à janvier 1994, n<sup>os</sup> 98-122) et *Joystick* (de janvier 1992 à décembre 1998, n<sup>os</sup> 23-99)

Dans la presse spécialisée francophone, l'adjectif « cinématique » apparaît alors majoritairement, à partir de la fin de l'année 1992, au sein du syntagme figé « séquence cinématique » (ou, alternativement, « scène cinématique », *fig. 10-11*). Le terme est donc employé dès le début des années 1990 afin de qualifier les séquences non interactives des jeux vidéo. Cela dit, durant cette période, la notion est uniquement utilisée dans sa forme adjectivale, et qualifie majoritairement les termes de « scène » ou « séquence ». Cet usage est d'ailleurs facilité par le discours de production. D'une part, le terme « *cinematic* » est régulièrement employé par les éditeurs et les studios qui s'inscrivent dans cette tendance à la « cinématographicité » visible dans les jeux d'aventure (Sierra On-Line, LucasArts, Delphine), les jeux de rôle (SSI) ou encore les simulations de vol dès la seconde moitié des années 1980. D'autre part, le discours publicitaire, présent dans ces magazines, favorise, comme nous l'avons vu, l'emploi du terme « cinématique ». Ainsi, une publicité pour le jeu de pilotage *Comanche: Maximum Overkill* (NovaLogic, 1992) – qui vante par ailleurs les mérites des « animations cinématiques »<sup>74</sup> du jeu – parue dans le magazine *Tilt* (décembre 1992) mobilise parmi ses citations de presse l'extrait d'un article d'un numéro antérieur du même magazine, illustrant de ce fait la circularité des discours au sein du paratexte vidéoludique ainsi que la récupération du discours de « glorification techno-industrielle »<sup>75</sup> de l'industrie par la presse.

<sup>74</sup> *Tilt*, n<sup>o</sup> 109, décembre 1992, p. 85.

<sup>75</sup> Carl Therrien et Martin Picard, « Techno-industrial celebration, misinformation echo chambers, and the distortion cycle. An Introduction to the History of Games International Conference proceedings », *Kinephanos. Revue d'études des médias et de culture populaire*, numéro spécial, janvier 2014. Disponible en ligne sur : [www.kinephanos.ca](http://www.kinephanos.ca).

12/ Les occurrences du terme « *cutscene* » dans *Computer Gaming World* (de janvier 1987 à décembre 1999, n°s 34-185) et *Computer and Video Games* (de janvier 1987 à juillet 1998, n°s 63-200)



<sup>76</sup> Nous avons également trouvé quelques occurrences des termes « intermède » dans la presse francophone (dès 1984) et d'« *intermission* » dans la presse anglophone (dès 1982), bien que ces expressions soient largement minoritaires en regard des termes établis pour qualifier les séquences non interactives.

<sup>77</sup> La variante orthographique « *cutscene* », sans tiret, a également été considérée dans ce décompte.

Notons par ailleurs que l'expression « séquence cinématique » est alors en concurrence avec le syntagme « séquence intermédiaire »<sup>76</sup> (ou « scène intermédiaire ») qui est majoritairement employé, dans *Tilt* et *Joystick*, pour qualifier les segments non interactifs au début des années 1990. L'expression qui qualifie d'« intermédiaires » certaines « séquences », « scènes » ou encore « écrans » constitue probablement une traduction du vocable « *cut-scene* » qui vise à qualifier les séquences non interactives. Comme le rappelle Sébastien Genvo dans le présent dossier, le terme « *cut-scene* » apparaît d'abord dans le discours de production à l'occasion de la sortie du jeu d'aventure *Maniac Mansion* (1984) de LucasArt Games, alors que son créateur, Ron Gilbert, cherchait un terme pour qualifier les interludes qui ponctuent le jeu. L'analyse quantitative menée ici nous montre cependant qu'au sein des deux magazines anglophones traités, l'expression « *cut-scene* »<sup>77</sup> se généralise plus tardivement, dans la seconde moitié des années 1990 (fig. 12).

### La parenthèse Delphine

Dans le magazine *Joystick*, on repère un premier « pic » d'apparition du terme de « cinématique » en 1990. Ces occurrences sont d'autant plus marquantes qu'elles attestent l'usage de la forme substantive du terme « cinématique » (soit « la » cinématique). Cependant, l'ensemble de ces occurrences découle du choix de l'éditeur français Delphine



qui nomme «Cinématique» la série de jeux d'aventure initiée par le jeu *Les Voyageurs du Temps* en 1989. Les six occurrences du terme de «cinématique» dans le numéro inaugural du magazine français renvoient ainsi à la série éponyme du studio Delphine<sup>78</sup>. Le terme apparaît également dans le numéro de décembre 1990, cette fois-ci à l'occasion d'un article prévisionnel concernant la sortie prochaine du deuxième jeu de la série «Cinématique», *Operation Stealth* (Delphine Software, 1990):

«En ce qui concerne le mode de fonctionnement du jeu, c'est le trip habituel de Mr Delphine Software: la cinématique. Vous indiquez, grâce à la souris ou au clavier, ce que vous voulez que le personnage fasse. En pointant une porte, et en sélectionnant, grâce aux menus déroulants, l'option à actionner, la porte s'ouvrira, par exemple. Ce mode d'utilisation déjà utilisé pour *Les voyageurs du temps* (du même éditeur), a été amélioré ici. Il n'est plus utile d'être près d'un objet pour le sélectionner.»<sup>79</sup>

La cinématique est ainsi pensée comme un «modèle» de *gameplay*, une interface graphique caractéristique des productions Delphine qui se présente comme un aménagement des interfaces «*points & click*» qui se généralisent dans les jeux d'aventure durant la deuxième moitié des années 1980<sup>80</sup>. La presse emprunte donc ici directement le terme au discours de production.

S'il faudra encore attendre de nombreuses années avant que le substantif féminin «cinématique» réapparaisse dans les discours, l'emploi privilégié par la compagnie Delphine aura cependant créé un précédent notable, certainement inspiré par l'emploi fréquent de l'adjectif «*cinematic*» dans le discours promotionnel anglophone dès la seconde moitié des années 1980.

Dans la première moitié des années 1990, il était par ailleurs fréquent que les journalistes recourent au terme «cinématique» pour décrire les jeux Delphine. En décembre 1992, les quatre occurrences du terme «séquence cinématique» dans les pages de *Joystick* renvoient ainsi au jeu d'aventure et de plateforme *Flashback* de Delphine. En novembre de la même année, le magazine *Tilt* consacre deux pages au jeu à venir de Delphine, en indiquant que ce titre «profit[e] du savoir-faire de Delphine en matière de cinématique», avant de préciser entre parenthèses: «mise en scène proche de celle du cinéma, animation très réaliste»<sup>81</sup>. Le

<sup>78</sup> Il en va de même pour les occurrences du terme dans les n° 7 (juillet 1990), n° 9 (octobre 1990), n° 10 (novembre 1990) et n° 11 (décembre 1990).

<sup>79</sup> *Joystick*, n° 11, décembre 1990, p. 226. Le terme apparaît également dans la presse anglophone à l'occasion de la réception des jeux d'aventure de Delphine. Un article de *CGW* évoque ainsi le «*Cinematic System*» à l'occasion de la sortie américaine de *Croisière pour un Cadavre* en le qualifiant d'«interface de jeu» [*playing interface*]. *CGW* n° 101, décembre 1992, p. 72.

<sup>80</sup> Au sujet de la transition «cinématographique» du jeu d'aventure, nous renvoyons le lecteur à l'article de Sébastien Genvo dans ce numéro de *Décadrages*.

<sup>81</sup> *Tilt*, n° 107, novembre 1992, p. 12: «Profitant du savoir-faire de Delphine en matière de cinématique (mise en scène proche de celle du cinéma, animation très réaliste), *Flashback* s'annonce comme un hit en puissance.» Précisons qu'il s'agit ici d'une occurrence, en légende d'une image, qui n'a pas été détectée par notre logiciel d'OCR. Elle a donc été relevée à la main de manière fortuite!

journaliste reconduit ensuite – avec enthousiasme – le discours promotionnel du studio Delphine au sujet de son *platformer* :

«[...] Delphine nous promet une réalisation extraordinaire. Les mouvements, représentés par 24 images/seconde (contre 7 pour le dessin animé moyen), s'inspirent de films avec de vrais acteurs. Le système Rotoscoping (semblable à celui d'*Another World*) livre des personnes et des animations très réalistes. Comme d'habitude, Delphine augmentera le suspens à l'aide de *séquences intermédiaires cinématographiques*, de zooms, close up et perspectives dramatiques. Plus qu'un jump'n'run [jeu de plateforme] raffiné, *Flashback* promet de devenir une aventure à vous couper le souffle. Nous attendons impatiemment la version finale...»<sup>82</sup>

82 *Id.*, p. 13. Nous soulignons.

La volonté de «faire cinéma», caractéristique des productions de Delphine dès la fin des années 1980, transparait très nettement dans le discours du journaliste qui évoque, sous la forme d'un inventaire, les différentes «innovations» propres au jeu en question. Notons que les articles prévisionnels – présentés dans la rubrique «avant-premières» de *Tilt* qui emprunte elle-même au lexique cinématographique – font habituellement suite à une prise de contact entre les éditeurs et l'équipe de rédaction. Les éditeurs (ou les diffuseurs) confient alors aux journalistes le matériel promotionnel du jeu ainsi qu'une version «démon» qui leur permet de couvrir, en exclusivité, un jeu vidéo donné. Ces «articles» sont donc particulièrement susceptibles de reproduire (parfois mot pour mot) le discours promotionnel de l'instance de production. A ce titre, la description des atouts d'un logiciel, présentés sous la forme d'un inventaire, apparaît très fréquemment dans les publicités ou les boîtes des jeux vidéo, offrant un *listing* des attraits et des innovations du jeu au client potentiel.

L'édition européenne de *Flashback* pour Amiga (1992) énumère sur le verso de sa boîte sept «qualités» (présentées comme des «faits»), parmi lesquelles on retrouve le «rafraîchissement de l'écran en 24 images par seconde», la qualité «réaliste» de l'animation ou encore «l'atmosphère cinématographique envoûtante»<sup>83</sup>, témoignant ainsi de la proximité entre le discours promotionnel de la production et le discours de presse.

Outre la modalisation forte du discours et l'emploi de termes empruntés au lexique cinématographique, on remarque que le journaliste

83 La boîte du jeu présente notamment les atouts suivants : «*Stunning 24 frame per second screen updates resulting in superb animation*»; «*The smoothest, most lifelike characters ever seen*»; «*Compelling movie atmosphere*». Matériel consulté sur [www.mobygames.com](http://www.mobygames.com).

croise ici les deux expressions alors en vigueur pour qualifier les séquences non interactives lorsqu'il parle de «séquences intermédiaires cinématiques», montrant ainsi que l'emploi de ces termes est encore instable au début des années 1990 (avant que le terme de «séquence intermédiaire» ne disparaisse progressivement des usages)<sup>84</sup>.

### Substantivation du terme

Si les productions Delphine suscitent l'utilisation du terme «cinématique» au sein de la presse francophone, il ne faut cependant pas surestimer leur rôle dans le processus de lexicalisation de cette notion. Effectivement, dès 1992, le terme vient qualifier une grande diversité de productions vidéoludiques. L'emploi de cette notion sera alors favorisé par le «tournant cinématographique» qui marque l'industrie du jeu vidéo dans les années 1990 et qui dépend d'un faisceau pluriel de déterminations, à la fois économiques, techniques et culturelles. La généralisation de la 3D polygonale, l'utilisation accrue de textures photographiques ainsi que l'ajout de séquences non interactives en images de synthèse précalculées touchent ainsi une grande quantité de productions et de genres durant cette décennie.

En juillet 1993, dans le magazine *Tilt*, le syntagme «séquence [ou scène] cinématique» apparaît à six reprises, pour qualifier des segments de jeux d'aventure (*The Dig*, LucasArts, 1995; *Kyrandia 2*, Westwood Studios, 1993), de simulations de combat spatial (*Rebel Assault* et *X-Wing*, 1993), et d'un jeu de stratégie (*Stronghold*, Stormfront Studios, 1993)<sup>85</sup>. Alors que le terme se généralise dans la deuxième moitié des années 1990, il est employé pour qualifier une grande diversité de jeux, bien au-delà des seuls jeux d'aventure graphique à laquelle son utilisation était liée durant la seconde moitié des années 1980. En guise d'exemple, mentionnons le numéro 72 de la revue *Joystick* (juin 1996) qui accueille 16 occurrences de l'expression «séquence/scène cinématique» pour qualifier des séquences de jeux d'aventure, de jeux de stratégie, de jeux de sport, de simulations de course automobile, de films interactifs, de jeux d'épouvante, ou encore de simulateurs de vol!<sup>86</sup> C'est alors dans le contexte d'une lexicalisation progressive des expressions «scène cinématique» et «séquence cinématique» qu'un processus de substantivation s'amorce progressivement en français à partir de 1996.

<sup>84</sup> On trouve un autre exemple dans le magazine *Joystick*, lorsqu'un journaliste qualifie les séquences du film *Top Gun* intégrées dans son adaptation vidéoludique de «scènes cinématiques intermédiaires». *Joystick*, mars 1996, n° 69, p. 97.

<sup>85</sup> *Tilt*, n° 116, juillet 1993, pp. 26-27. On retrouve ici deux adaptations issues de la franchise *Star Wars* ainsi qu'un jeu d'aventure dont l'«idée originale» est attribuée à Steven Spielberg, qui se sera lui-même intéressé à l'industrie du jeu vidéo dans les années 1990. La mention relative à *X-Wing* apparaît dans une publicité pour l'extension *Imperial Pursuit* qui indique que cette dernière est pourvue «de nouvelles séquences cinématiques avec musique et effets sonores».

<sup>86</sup> *Joystick*, n° 72, juin 1996. «Séquence [ou scène] cinématique» (singulier ou pluriel) est employé dans la présentation des jeux *Down in the Dumps* (Haiku Studio, 1996), *Secret Mission* (portage CD-i d'*Aventure de Microids*, 1996), *Normality* (jeu d'aventure du studio Gremlins, 1996), *Dark Earth* (jeu de Kalisto Entertainment inspiré de *Alone in the Dark*, 1997), *Olympic Games* (US Gold, 1996), *Urban Runner* (film interactif de Coktel Vision, 1996), *Wing Commander IV* (Origin Systems, 1996), *MegaRace 2* (Cryo Interactive Entertainment, 1996), *Normality* (Gremlin Interactive, 1996) ou encore l'extension de *Warcraft II* (Blizzard Entertainment, 1995). *Les Chevaliers de Baphomet* (Revolution Software, 1996) est par ailleurs qualifié d'«aventure cinématique» (p. 56).

<sup>87</sup> *Joystick*, n° 73, juillet 1996, p. 10. A noter que la boîte du jeu qualifie les segments non interactifs de «séquence d'animation générée en 3D» [3-D rendered animation] et n'utilise pas le terme de «cinématique».

<sup>88</sup> *Joystick*, n° 75, octobre 1996, pp. 82-83. Ce retour sur le jeu de 1993 se justifie par la sortie prochaine du dernier jeu de Tribolyte, *Clandestiny*. Le journaliste parle également de «belles cinématiques».

<sup>89</sup> *Joystick*, n° 76, novembre 1996, p. 106.

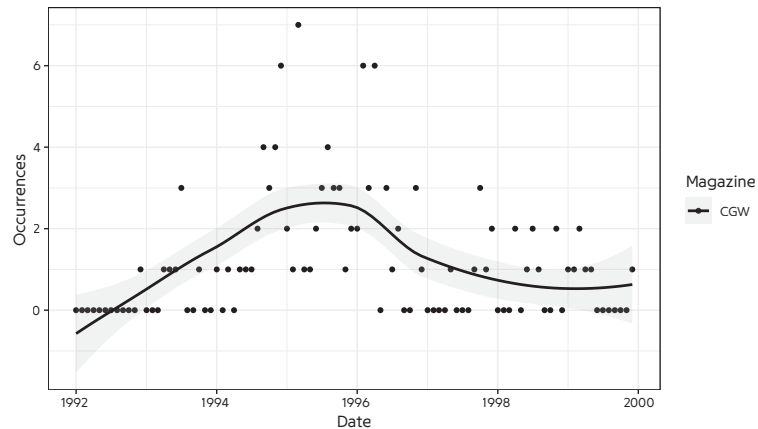
<sup>90</sup> On compte, par exemple, trois occurrences du substantif pluriel «cinématiques» dans le numéro de *Joystick* de juin 1997 (n° 83).

En juillet 1996, un critique de *Joystick* évoque ainsi les «superbes cinématiques» du jeu de stratégie *Lords of the Realm* (Impressions Games, 1994)<sup>87</sup>. En octobre 1996, un critique revient sur l'engouement suscité par *The 7<sup>th</sup> Guest* (Trilobyte, 1993) en invoquant, comme principal facteur de son succès, «ses nombreuses cinématiques»<sup>88</sup>. Un mois plus tard, c'est au tour de *Deadly Tide* de Microprose d'être discuté à l'aune de ses nombreuses «cinématiques»<sup>89</sup>. Si le substantif apparaît alors moins fréquemment que l'adjectif «cinématique», il gagne cependant du terrain et se répand considérablement à partir de l'été 1997<sup>90</sup>. En 1998 – dernière année traitée dans cette étude – le substantif «cinématique» apparaît encore au côté des syntagmes figés «scène cinématique» et «séquence cinématique». Ce processus de substantivation se poursuit ensuite dans les années 2000 pour conduire à la naturalisation du terme de «cinématique».

### La cinématique : une invention anglophone ?

La substantivation du terme apparaît également dans la presse anglophone, où elle se produit quelques années plus tôt. Une fois de plus, le discours de production joue un rôle important dans la lexicalisation du terme. La première occurrence que nous avons repérée dans le corpus anglophone apparaît au sein d'une publicité pour le jeu de rôle *The Summoning* (SSI, 1992) qui vante la présence de «cinématiques» au sein du

13/ Les occurrences du terme «cinematics» dans *Computer Gaming World* (de janvier 1992 à décembre 1999, n°s 90-185)



jeu<sup>91</sup>. A partir de 1994, le substantif pluriel «les cinématiques» [«*cinematics*»] apparaît fréquemment dans le magazine américain *CGW*, constituant ainsi une alternative au vocable «*cut-scene*» qui se répand également (fig. 13). En décembre 1994, le substantif pluriel apparaît à six reprises dans les pages de *CGW*, alors qu'à la même époque la presse française n'a pas encore conduit l'élimination des termes «séquence» et «scène».

Parmi les six occurrences, quatre proviennent de réclames pour des jeux de rôle ou des simulations spatiales. On remarque alors que certains éditeurs américains, à l'image de SSI, intègrent le substantif «cinématique» à leur discours promotionnel et le servent alors «à toutes les sauces». L'ensemble des jeux SSI promus dans ce numéro vantent ainsi l'innovation induite par la généralisation des supports optiques et font des «graphismes», mais aussi des «cinématiques et des voix, musiques et bruitages numérisés» des arguments de vente décisifs de leurs productions<sup>92</sup>. Le terme apparaît également dans le discours promotionnel des productions du studio Origin et de sa série *Wing Commander*. En 1994, la version «Sega-CD» de *Wing Commander* se vante «d'inclure dans un seul et unique disque optique des cinématiques ainsi que des séquences vocales numérisées»<sup>93</sup>. Il semblerait ainsi que la lexicalisation du terme en anglais accompagne l'arrivée des supports optiques sur le marché et constitue une «innovation lexicale» qui vient répondre à l'injonction d'innovation technique constitutive de l'industrie du jeu vidéo, marquée par des logiques complémentaires de «dépassement et d'obsolescence»<sup>94</sup>.

Le processus de lexicalisation du terme «cinématique» découle donc d'un anglicisme au sein du paratexte vidéoludique qui conduit à la transposition de l'adjectif «*cinematic*» en «cinématique» au début des années 1990. Le terme qualifie majoritairement, à partir de 1992-1993, les substantifs «séquence», «scène» ou «écran» afin de désigner des segments vidéoludiques non interactifs. Ces expressions, qui contiennent la forme adjectivale du terme «cinématique», céderont progressivement le pas à «la cinématique», dès 1996-1997. Ce processus de substantivation se produit d'abord en anglais aux alentours de 1994, au moment de la diffusion massive des supports de stockage optiques, où il est initié par certains acteurs de la sphère de production dans le domaine des simulations de combat spatial et des jeux de rôle (SSI, Sir-Tech, Origin), pour être ensuite reconduit dans le discours de presse.

<sup>91</sup> «*Relish the splendidly detailed graphics, cinematics, sound effects and musical score.*» (*CGW*, n° 101, décembre 1992, p. 113). Nous soulignons.

<sup>92</sup> Voir les réclames pour les jeux de l'éditeur SSI *CyClones* (jeu de tir) et ses «incroyable cinématiques» (p. 92), *Dark Sun* (jeu de rôle de la licence AD&D) et ses «cinématiques spectaculaires» (p. 115) et *Renegade: Battle for Jakob's Star* qui jouit de «*Super-VGA graphics, cinematics, digitized voices, music and sound effects*» (p. 327). Le substantif pluriel «cinématiques» apparaît également dans une publicité pour le jeu de rôle *Star Trail* (Sir-Tech, p. 184). Les journalistes parlent quant à eux des «cinématiques» de *Wing Commander III* (p. 52) ainsi que des «cinématique en 3D» du jeu *Battle Isle 2200* («*3-D cinematics and changing camera views*», p. 72).

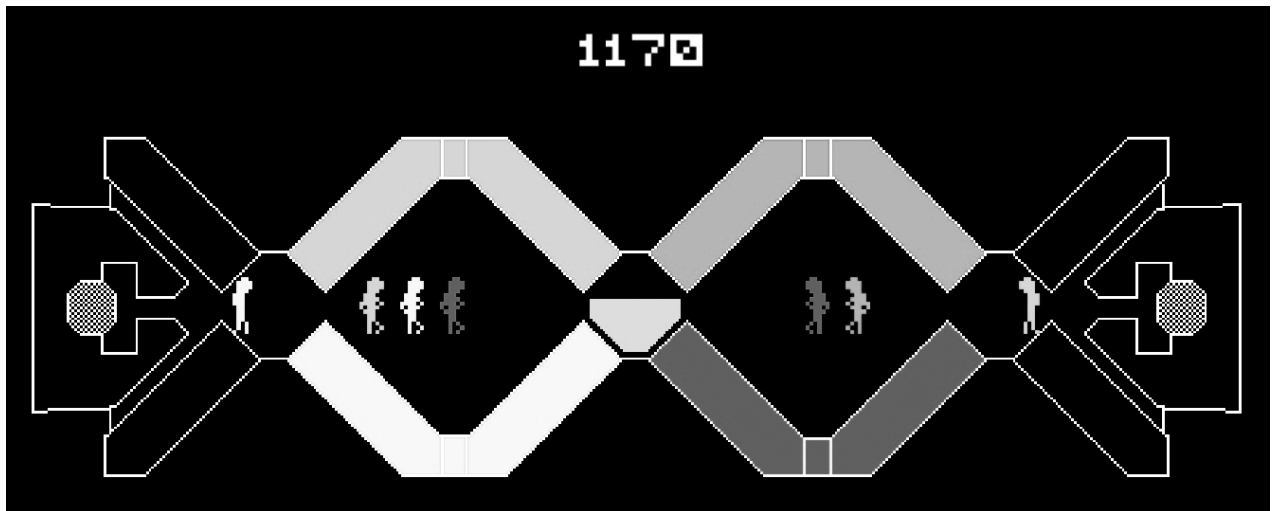
<sup>93</sup> Boîte de *Wing Commander*, version Sega-CD, USA, 1994. Consulté sur [www.mobygames.com](http://www.mobygames.com).

<sup>94</sup> Voir James Newman, *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*, New York, Routledge, 2012.

Les outils informatiques de récolte et de traitement de données textuelles que nous avons employés dans le cadre de ce projet auront considérablement facilité l'obtention des résultats présentés dans cet article et nous auront permis de baliser l'émergence et la généralisation du terme de « cinématique » dans les discours de presse. Nous avons pu relever le rôle fondamental du discours promotionnel dans le processus de « fabrication » de cette notion, qui reflète les ambitions cinématographiques de nombreux acteurs de l'industrie vidéoludique dès la fin des années 1980 et qui permet d'infléchir le « cadrage » des jeux vidéo qu'elle désigne.

Le terme de « cinématique », tout en désignant des segments vidéoludiques qui empruntent aux codes et aux conventions du cinéma, constitue par ailleurs une « notion » dont l'histoire nous renseigne sur l'évolution des schèmes de perception qui se sont constitués au sein des communautés du jeu vidéo et qui, aujourd'hui encore, convoquent régulièrement le cinéma ainsi que les termes qui lui sont associés.

## Jeu vidéo en Suisse



Capture d'écran du jeu *Dédalopole* (2017) créé par Sandro Dall'Aglio (*game design*), Nicolas Schluchter (programmation), Mathieu Pellet (graphisme) et Julien Matthey (*sound design*), dans le cadre des célébrations des trente ans du bâtiment Anthropole, organisées par la Faculté des lettres de l'Université de Lausanne. Plus d'informations disponibles en ligne sur <https://wp.unil.ch/anthropole30/dedalopole/>

Esteban Giner

## **La légitimation politique, médiatique et scientifique du jeu vidéo : retour sur le colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique »\***

\* Ce texte est une version corrigée et augmentée d'un article publié sur mon carnet de recherche. Esteban Giner, « Super Game Lab Turbo. 2017 ». Mis en ligne le 23 octobre 2017, à l'adresse [www.chroniquesvideoludiques.com/super-gamelabturbo/](http://www.chroniquesvideoludiques.com/super-gamelabturbo/).

LES 5, 6 ET 7 OCTOBRE 2017 s'est déroulé le colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique » organisé à l'Université de Lausanne par l'Interface sciences-société, en partenariat avec le UNIL Gamelab et la Haute Ecole Pédagogique du canton de Vaud (HEP/VD). Cette rencontre internationale a permis de cartographier l'état de la recherche sur le jeu vidéo (autant que les expérimentations pédagogiques et pratiques liées, de près ou de loin, au jeu vidéo) dans la francophonie européenne et nord-américaine, puisque les participant-e-s venaient du Canada, de la Belgique, de la Suisse et enfin de la France. Dans le cadre de la conférence inaugurale du colloque, Selim Krichane et David Javet ont noté que cet événement constituait un jalon important pour la légitimation du jeu vidéo en tant qu'objet de recherche en Suisse, mais aussi en Europe francophone<sup>1</sup>. A ce titre, l'appel du colloque annonçait « [qu']aujourd'hui, le jeu vidéo a sa place dans l'académie, comme objet d'étude et de recherche, et dans l'éducation, comme moyen d'apprentissage et élément de culture générale »<sup>2</sup>. En ne ciblant pas une problématique spécifique, le colloque s'est voulu ouvert à une pluralité de réflexions, de méthodes et de thématiques afin d'établir un état des lieux de la critique vidéoludique.

<sup>1</sup> David Javet et Selim Krichane, conférence inaugurale du colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », Université de Lausanne, 5 octobre 2017.

<sup>2</sup> Appel à communication du colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique ». Mis en ligne le 16 novembre 2016: <http://wp.unil.ch/colloquejv2017/appel/>.

Les questions soulevées par le titre même du colloque proposaient d'interroger les contours de « la culture vidéoludique » à travers (1) l'apprentissage (avec) des jeux vidéo, (2) les objets eux-mêmes en tant qu'artefacts culturels et enfin (3) en observant les communautés de pratiques qui font du jeu vidéo un objet fondamental dans le maintien des relations sociales de leurs membres.

### **Légitimer et critiquer le jeu vidéo**

Le colloque a proposé plusieurs axes exploratoires afin d'illustrer la pluralité des recherches actuelles sur le jeu vidéo. Le premier concerne



l'évolution des discours sur le jeu vidéo ainsi que le processus de sa légitimation au niveau scientifique et politique. Ainsi, Michael Perret et Andy Maître ont chacun évoqué les représentations apologiques et critiques des jeux vidéo dans les médias suisses. A partir d'une analyse d'un corpus d'articles issus de la presse généraliste romande, Maître note que dans les années 1990 « la NES [Nintendo Entertainment System] est devenue tellement importante que le mot Nintendo était utilisé comme synonyme de « jeux vidéo »<sup>3</sup>. Le champ lexical du jeu vidéo était alors employé par la presse pour définir toute une génération : « génération Nintendo, génération Game Boy ». Le chercheur relève par ailleurs les discours contradictoires qui apparaissent dans la presse romande, pouvant présenter le jeu vidéo comme un danger (la violence de *Mortal Kombat*), ou au contraire comme un outil pédagogique (à l'instar de *Mario Paint* par exemple). Perret propose quant à lui une analyse des controverses autour du jeu vidéo lorsqu'il devient le sujet d'émissions télévisuelles<sup>4</sup>. Il déconstruit notamment le lexique et le contenu discursif d'émissions récentes diffusées sur les chaînes nationales du service public suisse. La conclusion de ces deux interventions s'inscrit dans la continuité des travaux de McLuhan<sup>5</sup> concernant le « dernier des médias ». McLuhan constatait que la forme médiatique la plus récente, du fait même de sa « nouveauté », fait toujours l'objet de critiques virulentes.

Si les communications de Maître et Perret ont permis de se pencher sur la légitimation progressive et fastidieuse des jeux vidéo dans les médias, celles de Marion Coville et Sarah Meunier ont offert un contrepoint précieux, en inscrivant l'étude des discours sur le jeu vidéo dans une perspective historique. Leurs exposés ont permis de retracer l'histoire de la légitimation du jeu vidéo dans les discours politiques<sup>6</sup> et de revenir sur la consolidation d'une communauté scientifique organisée autour de l'objet<sup>7</sup>. En étudiant la période 2000-2010 en France, Coville relève notamment qu'un discours tenu par les acteurs économiques sur la fuite des cerveaux et la concurrence internationale a permis de mobiliser les acteurs institutionnels et politiques dans les années 2000. Cela a conduit à la création d'un crédit d'impôt pour la création de jeu vidéo géré par le CNC, marqueur symbolique de premier ordre dans la constitution du jeu vidéo en tant qu'objet culturel. A travers l'analyse de la mise en place de ce crédit d'impôt, Coville dresse notamment les contours d'une définition du médium qui « minore [...] la dimension marchande, industrielle

<sup>3</sup> La NES désigne une console de salon commercialisée par la compagnie japonaise Nintendo à partir de 1983 au Japon (et 1986 en Europe). Andy Maître, « Entre dénonciation et éloge de la « Nintendomanie » : les représentations des jeux vidéo dans les médias romands durant les années 1990 ». Communication présentée au colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », *op. cit.*

<sup>4</sup> Michael Perret, « « Parlons-en de ces problèmes » : la configuration de l'addiction et de la violence dans les jeux vidéo immersifs dans *Temps Présent* ». Communication présentée au colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », *op. cit.* Cette intervention se concentrait sur le sujet « L'abus de jeux vidéo nuit à la santé » de l'émission *Temps présent*, diffusée sur la RTS le 2 juin 2016 (20h15). Disponible en ligne sur : [www.rts.ch/play/tv/temps-present/](http://www.rts.ch/play/tv/temps-present/).

<sup>5</sup> Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias*, Paris, Seuil, 1968.

<sup>6</sup> Marion Coville, « Formuler le jeu vidéo comme un « bien culturel ». Politiques publiques françaises et reconnaissance culturelle des jeux vidéo ». Communication présentée au colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », 6 octobre 2017.

<sup>7</sup> Sarah Meunier, « Questionner les circulations internationales des savoirs vidéoludiques ». Communication présentée au colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », *op. cit.*

8 Marion Coville, « Formuler le jeu vidéo comme un « bien culturel » », *op. cit.*

9 Aris Xanthos et Jérôme Jacquin, « Approche de l'évolution de la complexité linguistique dans un jeu de cartes numérique : l'exemple d'Hearthstone ». Communication présentée au colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », *op. cit.*

10 Björn-Olav Dozo et Boris Krywicki, « « Beaux livres » sur les jeux vidéo et presse vidéoludique : transferts et transformations du capital ludique ». Communication présentée au colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », *op. cit.*

11 Pierre-Yves Hurel, « L'amateurisme comme processus au cœur de la culture vidéoludique ». Communication présentée au colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », *op. cit.*

et de loisir du jeu vidéo. Celui-ci semble ainsi reconnu à condition de gommer les traces d'une activité banale, pour le plaisir, qui s'insère dans la vie quotidienne des individus<sup>8</sup>.

Parallèlement à un historique des politiques culturelles, Meunier interroge la circulation des savoirs sur le jeu vidéo au sein des communautés de chercheurs et de chercheuses à l'échelle internationale. Elle remarque que cette circulation engage un grand nombre d'acteurs, issus des sphères universitaires, professionnelles, médiatiques et (para)publiques. Dans sa communication, la sociologue s'est longuement arrêtée sur les *gamejams* et les espaces associatifs qui constituent, selon elle, des lieux particulièrement propices à la propagation de « savoirs vidéoludiques ».

Plusieurs interventions ont été consacrées à l'étude des communautés de pratiques et de goûts qui accompagnent le jeu vidéo. Aris Xanthos et Jérôme Jacquin<sup>9</sup>, puis Björn-Olav Dozo et Boris Krywicki interrogent respectivement (1) la complexité linguistique des jeux de cartes *Hearthstone* et (2) l'apparition des « beaux livres » consacrés aux jeux vidéo et souvent écrits par des journalistes. Selon la perspective de ces communications, « une culture vidéoludique » est rendue possible par les objets qu'un jeu peut contenir (des cartes en l'occurrence pour Xanthos et Jacquin) mais aussi par la présence d'acteurs intermédiaires, les journalistes spécialisés, qui par leur position professionnelle et médiatique orientent la constitution des « cultures vidéoludiques »<sup>10</sup>. Dozo et Krywicki notent ainsi que « c'est à travers leur point de vue [celui des journalistes], par l'entremise de leurs mises en scène, que la culture vidéoludique d'une génération s'est constituée ». Il est alors intéressant de penser les artefacts produits par des acteurs tels que les journalistes (comme les « beaux-livres » étudiés par Dozo et Krywicki) comme ayant une double fonction : la première étant de matérialiser le capital ludique, synonyme de « culture vidéoludique » chez ces auteurs, et la seconde étant de transmettre des savoirs et des connaissances par les figures médiatiques que sont notamment les journalistes.

Pierre-Yves Hurel complète cette analyse en soulignant l'importance des sphères amatrices dans la compréhension du jeu vidéo comme objet culturel ainsi que dans sa diffusion auprès de communautés parfois très restreintes<sup>11</sup>. Cette dernière communication est intéressante à discuter lorsque l'on compare les pratiques amatrices à celles observées par Bruno Vétel. Dans sa communication, ce dernier propose un inventaire détaillé

des activités lucratives liées à la gestion de serveurs « Dofus »<sup>12</sup> privés, ou encore autorisées par la mise en place de circuits d'échanges économiques parallèles entre des joueurs « producteurs » et des joueurs « acheteurs ».

L'ensemble de ces interventions a permis d'offrir un éclairage historique sur le jeu vidéo, sur les mécanismes pluriels de sa légitimation et sur la constitution de cultures vidéoludiques. Initialement sujet de controverses dans les médias, il est progressivement reconnu par les acteurs politiques dans les années 2000. La recherche, quant à elle, produit de plus en plus de connaissances sur cet objet; les chercheuses et chercheurs structurent volontairement (par des associations) et involontairement (par des échanges de savoirs ou avec d'autres communautés) un champ d'étude pluridisciplinaire. D'une manière plus générale, cela a permis de dresser un état des communautés de représentations et de pratiques plus ou moins formalisées autour de l'objet: professionnels, amateurs, chercheurs, *jammeurs*, etc. Les *keynotes* proposées par Triclot<sup>13</sup> et Perron<sup>14</sup> ont ainsi contribué à illustrer cet état de la recherche – en l'occurrence, ces interventions ont donné deux éclairages sur la façon dont il est possible de catégoriser les jeux vidéo.

En dernier lieu, les créateurs et les créatrices participent aussi à cette légitimation en proposant des œuvres portant un discours sur elles-mêmes. Selon nous, la communication de Barnabé et Delbouille a permis aussi d'illustrer ce point. Pour ces dernières, le jeu vidéo est particulièrement apte à susciter par le biais de techniques une forme de réflexivité tout en « [mettant] en pause la construction d'un univers pour faire discourir le jeu sur lui-même »<sup>15</sup>. Les exemples choisis – tels que *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) – vont dans le sens d'une maturation du média concourant à sa légitimation.

### Catégoriser les jeux vidéo par le *play* et par le texte

Venant ponctuer le colloque, les *keynotes* des conférenciers Mathieu Triclot et Bernard Perron ont posé une question similaire: comment catégoriser ou regrouper les jeux sous une même idée de « genre vidéoludique »? Nous avons pu constater deux méthodologies. La première, présentée par Triclot, s'est inscrite dans un courant traditionnel des sciences sociales, à savoir l'analyse des rythmes. La « rythmanalyse » qu'il propose est donc une méthode de classification des jeux reposant sur la part motrice et rythmique de l'expérience: les « entrées » [« *inputs* »] qu'effectue

<sup>12</sup> Jeu de rôle en ligne « massivement multijoueur », commercialisé par Ankama Games en 2004.

<sup>13</sup> Mathieu Triclot, « Comprendre le jeu par le geste: essais de rythmanalyse », *keynote* donnée au colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », *op. cit.* Disponible en ligne: <http://wp.unil.ch/colloquejv2017/2017/12/les-videosdes-conferencesde-mathieu-triclotet-bernard-perronsontenligne/>.

<sup>14</sup> Bernard Perron, « Le Survival Horror: Marquer la culture vidéoludique avec un écran de chargement », *keynote* donnée au colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », *op. cit.* Disponible en ligne: <http://wp.unil.ch/colloquejv2017/2017/12/les-videosdes-conferencesde-mathieu-triclotet-bernard-perronsontenligne/>.

<sup>15</sup> Fanny Barnabé et Julie Delbouille, « Jeu, narration et réflexivité: le rôle de l'avatar ». Communication présentée au colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », *op. cit.*

un joueur sur son contrôleur. La seconde, présentée par Perron, a illustré une modalité d'apparition d'un genre vidéoludique (celui du *survival horror*) à partir d'une étude de cas : *Resident Evil* (Capcom, 1996). En partant de l'étude des textes dans le jeu et des paratextes (publicités, critiques, etc.), Perron a pu retracer l'apparition d'un genre jusqu'à son déclin, et ce, à partir des discours contenus dans le jeu et hors du jeu.

Si ces deux *keynotes* ont présenté des recherches en cours et donc ouvertes, elles ont aussi permis d'illustrer les méthodes employées par les chercheurs : en l'occurrence, des programmes de recherches reposant sur des analyses de réception concernant Triclot, et des analyses de contenus dans le cas de Perron.

### Pratiques et apprentissages avec les jeux vidéo

Le jeu vidéo est aussi devenu un enjeu pour l'éducation et pour les sciences pédagogiques de manière générale. Nous avons donc pu découvrir des retours d'expériences de plusieurs essais, par exemple celui de Thibault Philippette sur la ludification de ses cours en utilisant des outils comme «ClassCraft», un service qui permet la scénarisation de cours en implémentant des mécaniques de jeux de rôle<sup>16</sup>. D'une manière générale et à l'issue de ce colloque, malgré certaines limites évoquées par Romain Vincent notamment (comme l'absence du matériel informatique requis dans les salles de classe), nous avons observé un grand engouement pour la thématique. De nombreuses interventions se sont concentrées sur les potentialités pédagogiques du jeu vidéo, selon deux axes complémentaires : d'une part, les modalités d'apprentissage à travers l'activité ludique et, d'autre part, l'apprentissage à travers la création de jeux vidéo.

Cette première perspective de recherche repose sur l'hypothèse selon laquelle le jeu vidéo est un support utilisable par des enseignants. En ce sens, il s'agit de réutiliser des jeux déjà existants et de créer des scénarios pédagogiques applicables dans des contextes variés. Vincent a évoqué les défis liés à l'utilisation de jeux vidéo dans la cadre de l'apprentissage de l'Histoire au collège, à partir de sa propre expérience d'enseignant<sup>17</sup>. Il a notamment souligné l'intérêt d'évoquer les jeux vidéo en classe puisqu'ils permettent aux élèves de questionner la représentation d'événements historiques et de la confronter aux propos des enseignants. Dans ce cadre, Romain Vincent reprend à son compte l'hypothèse de Vincent Berry selon laquelle les jeux vidéo ne sont pas des

<sup>16</sup> Thibault Philippette, «Ludicisation dans l'enseignement supérieur: travaux de groupe et évaluation continue à travers Classcraft». Communication présentée au colloque «Penser (avec) la culture vidéoludique», 5 octobre 2017.

<sup>17</sup> Romain Vincent, «Et si on jouait à l'Histoire, histoire de jouer?». Communication présentée au colloque «Penser (avec) la culture vidéoludique», *op. cit.*

dispositifs d'apprentissage, mais des activités qui peuvent générer des situations potentielles d'apprentissage<sup>18</sup>. Dès lors, c'est à l'enseignant que revient la tâche de faire émerger ces potentialités, par la création de scénarios pédagogiques adéquats.

Dans une perspective similaire, Florence Thiaux, Leticia Andlauer et Laure Bolka-Tabary ont présenté l'évaluation d'une expérimentation pédagogique mobilisant le jeu *Minecraft*<sup>19</sup>. Ce jeu semble particulièrement adapté au contexte pédagogique dans la mesure où il repose sur des mécanismes de construction [«*build*»], faisant de la modélisation libre de l'environnement vidéoludique le principal mode d'engagement du joueur ou de la joueuse – idée aussi partagée par Jean-François Lucas qui s'intéressait aux pratiques du *build* dans des jeux tels que *Second Life*<sup>20</sup>. Pour reprendre Houssaye, nous retenons que les observations présentées dans l'ensemble de ces communications permettent de constater les changements de rôle que peuvent effectuer les élèves dans un processus pédagogique<sup>21</sup>. Si on a coutume d'interroger l'apprentissage par le jeu dans le cadre d'une activité en situation formelle (une classe par exemple), les communicants notent que certains élèves prennent parfois la position du « fou » ou du « mort » dans le triangle pédagogique<sup>22</sup>. Dès lors, le non-respect des règles du jeu par ces élèves, bien qu'il constitue un élément perturbateur, peut cependant contribuer à la situation pédagogique.

Dans le contexte de l'utilisation du jeu vidéo comme support d'apprentissage, les travaux présentés jusqu'ici<sup>23</sup> interrogent principalement l'utilisation de jeux déjà existants (commerciaux). El Mansouri et Biagioli ont présenté quant à elles le processus de création et d'utilisation d'un « jeu sérieux » [«*serious game*»] visant à sensibiliser les apprenants (dans ce cas, plutôt des enfants) aux questions de nutrition<sup>24</sup>. Les auteures ont eu l'occasion de montrer que le *game design* de ces jeux devait « [s'inscrire] dans une réflexion plus large visant à faire émerger une ingénierie de conception du jeu sérieux qui respecte l'équilibre entre critères didactiques, ludiques et financiers »<sup>25</sup>. Si la création de jeux est alors mobilisée afin de permettre des apprentissages propres à la matière enseignée, elle peut également donner lieu à d'autres formes d'apprentissage (compétences transversales, savoir technique, etc.).

<sup>18</sup> Vincent Berry, « Jouer pour apprendre : est-ce bien sérieux ? Réflexions théoriques sur les relations entre jeu (vidéo) et apprentissage », *Canadian*

*Journal of Learning and Technology / La Revue Canadienne de l'apprentissage et de la technologie*, n° 37, vol. 2. Disponible en ligne : <https://doi.org/10.21432/T2959X>.

<sup>19</sup> Florence Thiaux, Leticia Andlauer et Laure Bolka-Tabary, « Utilisation pédagogique du jeu *Minecraft*.edu dans un dispositif interdisciplinaire en collège ». Communication présentée au colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », *op. cit.*

<sup>20</sup> Jean-François Lucas, « Le «*build*», mode d'engagement et médiateur de l'expérience narrative spatialisée dans les univers vidéoludiques ». Communication présentée au colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », 6 octobre 2017.

<sup>21</sup> Jean Houssaye, « Le triangle pédagogique ou comment comprendre la situation pédagogique », dans Jean Houssaye (éd.), *Pédagogie : une encyclopédie pour aujourd'hui*, Issyles-Moulineaux, ESF Editeur, 2009, pp. 13-26.

<sup>22</sup> *Id.*, p. 15.

<sup>23</sup> Romain Vincent, « Et si on jouait à l'Histoire, histoire de jouer ? ». Communication présentée au colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », 5 octobre 2017.

Florence Thiaux, Leticia Andlauer et Laure Bolka-Tabary, « Utilisation pédagogique du jeu *Minecraft*.edu dans un dispositif interdisciplinaire en collège ». Communication présentée au colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », *op. cit.*

<sup>24</sup> Mériem El Mansouri et Nicole Biagioli, « Concevoir un jeu vidéo éducatif : quels enjeux culturels, didactiques et ludiques ». Communication présentée au colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », *op. cit.*

<sup>25</sup> *Ibid.*

26 Vincianne Zabban et Nicolas Piñeros, « Ce que le jeu fait au travail et à la relation pédagogique : créer et utiliser un jeu à l'université. Le cas d'Erasmus Hispanicus ». Communication présentée au colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », *op. cit.*

27 Florence Quinche, « Processus de création de *serious games*, recherche de critères de conception pour favoriser l'intégration dans l'enseignement » ; Antoine Chollet, « Quand ‹ Game Dev Tycoon › s'invite à l'Université : retour d'expérience sur le concours de programmation ‹ Code Game Jam › » ; Antonin Congy, « Le visual novel historique comme champ d'expérimentation du game design et de la fictionnalisation de l'Histoire ». Communications présentées au colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », 5-6 octobre 2017. Parmi les différents « lieux » d'apprentissage par le jeu, Fabio Balli a suggéré que les *gamejams* pouvaient aussi servir de terrain dans le cadre d'une recherche-action. Fabio Balli, « Les game jams comme méthode d'apprentissage expérientiel et de co-création interdisciplinaire ». Communication présentée au colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », 7 octobre 2017.

28 Fabio Balli, « Les game jams comme méthode d'apprentissage expérientiel et de co-création interdisciplinaire », *op. cit.*

29 Maxime Verbesselt et Pierre-Yves Hurel, « Ateliers de (dé)construction de jeux vidéo : une question de démocratie culturelle ». Communication présentée au colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », *op. cit.*

Nicolas Piñeros et Vincianne Zabban ont également défendu le bien-fondé de la création vidéoludique en contexte d'apprentissage, à travers une présentation du FabLab de l'Université Paris 13<sup>26</sup>. Cet espace dédié à la création de jeux est utilisé de manière formelle, dans un cadre pédagogique précis, mais il est également accessible en dehors des cours afin de créer une communauté de pratiques parmi les étudiant·e·s. Lorsque l'utilisation d'un lieu ne convient pas, c'est alors *dans le temps* que peuvent se dessiner les scénarios pédagogiques et ludiques, comme l'ont montré Florence Quinche, Antoine Chollet ou encore Antonin Congy<sup>27</sup>. Ces chercheur·e·s ont mobilisé la création de jeu selon différentes modalités temporelles, allant du très court (la *gamejam*) au très long (un semestre entier).

Ces événements créatifs peuvent aussi être l'occasion de démarches citoyennes. En témoignent les expérimentations de Balli qui ont une double fonction : (1) sensibiliser les participants à l'asthme et à la mucoviscidose et (2) créer des jeux faisant de la respiration des joueurs une mécanique afin de sensibiliser le plus grand nombre<sup>28</sup>. Maxime Verbesselt et Pierre-Yves Hurel notent également l'intérêt pédagogique de la création de jeux dans le cadre d'actions citoyennes ou militantes, tout en soulignant le rôle central des amateurs dans ce type de créations<sup>29</sup>. Ces dernières constituent alors des plateformes d'échanges, de débats et de partage. A travers ce dernier axe, il convient de supposer que la création de jeux elle-même peut être le support d'apprentissages potentiels, certes de façon non exclusive et parmi d'autres dispositifs pédagogiques.

### Consolidation des études francophones du jeu vidéo

D'importantes thématiques ont été dégagées lors de ce colloque, autour de la pédagogie, mais aussi, plus généralement, de la légitimation du jeu vidéo comme bien culturel et objet de recherche. Dans une perspective redevable de l'histoire culturelle et institutionnelle du jeu vidéo, plusieurs communications ont fait retour sur l'histoire des discours qui ont accompagné la diffusion des jeux vidéo à partir des années 1980. Initialement perçu comme un objet lointain, inquiétant, voire dangereux, le jeu vidéo a progressivement été « assimilé » par les acteurs institutionnels, politiques, scientifiques et amateurs.

Par la diversité des interventions qu'il a accueillies – ainsi que par l'intégration de panels plus informels proposant des « retours d'expérience »

(à la fois pratiques et pédagogiques) –, le colloque a permis d'illustrer les échanges qui peuvent avoir lieu entre les différentes communautés du jeu vidéo. Si l'on peut regretter, *a posteriori*, l'orientation du colloque sur la question des pratiques (plus ou moins) institutionnalisées au détriment des pratiques *du dehors* ou marginales (à l'exception des interventions de Vétel et de Hurel), il semble que cet événement ait suscité un engouement certain auprès des « Gamelabs » francophones<sup>30</sup>. Nul doute que cette succession de colloques francophones sur le jeu vidéo, entre les objets et les pratiques, entre le *game* et le *play*, fera des émules.

<sup>30</sup> Citons en guise d'exemples le Symposium des laboratoires universitaires francophones en études du jeu vidéo et de la ludification, Université de Montréal/UQAM, Montréal, Canada (13-15 mai 2018), ainsi que le colloque international « Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations » organisé par le Liège Gamelab, Université de Liège, Belgique (25-27 octobre 2018).

David Javet

## ***Floppy Disk* (Joël Lauener, 2017) : l'histoire du jeu vidéo en Suisse dans une disquette**

1 Voir David Javet et Matthieu Pellet, «Switzerland», dans Mark J.P. Wolf (éd.), *Video Games around the World*, Cambridge, MIT Press, 2015, pp. 535-543; David Javet et Yannick Rochat. «Jeux vidéo suisses: état des lieux (2012-2017)», *Culture en Jeu*, n° 54, 30 avril 2017, pp. 6-7.

2 Sans prétendre être exhaustif, nous citerons ici l'utilisation de la plateforme *meetup.com* pour organiser des rencontres mensuelles, l'organisation de *game jams* (Epic Game Jam, Level Up Game Jam, I3 Game Jam), de *workshops* (Swiss Game Academy) et de tables rondes en festivals et conventions régionales (GameZfestival et Ludicious à Zurich, le Numerik Games Festival à Yverdon-les-Bains).

3 Dès 2010, des délégations de plus en plus grandes de développeurs et de studios suisses se rendent notamment à la Game Developers Conference de San Francisco, à la Gamescom de Cologne, au Tokyo Game Show ou au Festival Stunfest à Rennes.

4 Citons ici principalement le cursus en *game design* de la ZHdK à Zurich, le cursus en *media design* de la HEAD à Genève. De ces deux programmes sont sortis de nombreux artistes qui composent le paysage vidéoludique suisse.

5 Bien que Pro Helvetia, la fondation suisse pour la culture, soutienne les médias interactifs depuis 2010, l'année 2017 voit son budget alloué aux jeux vidéo augmenter considérablement, avec des aides

LES ANNÉES 2010 CONSTITUENT dans l'histoire du jeu vidéo en Suisse un moment-clé de consolidation de la scène créative et professionnelle<sup>1</sup>. Durant cette période, on constate en effet une augmentation du nombre d'acteurs (développeurs/studios/laboratoires), leur regroupement à travers des structures locales d'échange de savoir-faire<sup>2</sup> et lors d'événements internationaux<sup>3</sup>, ainsi que la mise en place d'espaces de formation sur tout le territoire<sup>4</sup> accompagné d'un développement des aides financières provenant des organes suisses de soutien à la culture<sup>5</sup>. Tous ces facteurs témoignent sans équivoque d'une volonté de la production helvétique d'entrer dans la scène vidéoludique mondiale. C'est parallèlement à cette consolidation nationale du champ que le Neuchâtelois Joël Lauener – connu aussi sous l'alias ZappedCow – conçoit son corpus de jeux et affine sa démarche artistique. Au prisme d'une étude d'un de ses jeux les plus récents, *Floppy Disk* (v.1.0-1.2, 2017)<sup>6</sup>, nous proposons ici de retracer l'évolution récente des modèles de l'industrie mondiale du jeu vidéo, ainsi que ceux du contexte suisse.

### **Conception et développement minimalistes**

Joël Lauener travaille comme développeur à l'Organisation européenne pour la recherche nucléaire (CERN) à Genève. Durant les échanges menés avec lui<sup>7</sup>, il précise que c'est sa passion pour le code

financières s'élevant à 50 000 francs suisses pour les projets les plus avancés.

6 Le jeu est disponible en format numérique ici: <https://zappedcow.itch.io/floppydisk>.

7 Le présent article a été élaboré à partir d'une dizaine d'entretiens menés entre 2016 et 2018 avec Joël Lauener,

durant des événements (festivals, *game jams*) et lors de rassemblements de développeurs. De plus, nous tirons des informations complémentaires concernant la plateforme de distribution de jeu vidéo «itch.io» grâce à un échange mené par courriel électronique avec Amos Wenger, un de ses administrateurs.





1/ Une capture d'écran d'une séquence de jeu de *Floppy Disk*. Au centre l'avatar du joueur, en haut l'indicateur de score

informatique qui l'a amené à se confronter – de manière autodidacte et sur son temps libre – à la création vidéoludique. *Floppy Disk* est un jeu au design minimaliste, tant dans ses systèmes de jeu que dans son travail graphique. Passé l'écran-titre, la courte boucle de jeu – construite autour d'un système de points, d'amélioration nécessaire des performances du joueur et d'une défaite inexorable propres au régime d'expérience ludique de l'arcade<sup>8</sup> – se déroule en 2D et *pixel art* de quatre couleurs, sur un écran unique, sans *scrolling* horizontal ou vertical. L'avatar, soumis à un semblant de gravité, apparaît au centre de l'écran; des piques qui parsèment le haut et le bas de ce dernier mettent fin à la partie en cas de contact de l'avatar avec des ennemis qui apparaissent sur ses flancs gauches et droits – puis de tous côtés (*fig. 1*). La seule action offerte au joueur consiste à indiquer une direction pour que l'avatar tire avec l'arme équipée et que le recul empêche sa chute et sa défaite. Tirer permet ainsi non seulement de se défendre mais aussi de se mouvoir dans l'espace de jeu pour récupérer les icônes de disquettes, seul élément permettant d'augmenter son

<sup>8</sup> En centrant son analyse sur *Pong* (Atari, 1972), Mathieu Triclot définit ce régime d'expérience comme étant situé à l'opposé du « jeu de maîtrise totale sur un univers simulé ». Le plaisir vertigineux de l'arcade se trouve dans une « perte de contrôle », dans un « dessaisissement de soi face à l'accélération inévitable ». Il consiste à retarder la victoire inéluctable de la machine sur le joueur. Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, éditions La Découverte (Zones), 2011, p. 140.



2/ Coopération et communication sont au cœur de *Dreii* d'Etter Studio (2013)



3/ Les immensités forestières du jeu de plateforme *Feist* de Bits & Beasts (2015)



4/ Les plaines postapocalyptiques du jeu *Far: Lone Sails* d'Okomotive (2018)

score. C'est la combinaison des deux qui crée la profondeur du jeu, à l'instar du saut dans *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) qui est investi de multiples fonctions. Chaque arme (changée automatiquement et aléatoirement à chaque prise de disquette) et chaque type de recul doivent donc être maîtrisés par le joueur afin d'augmenter son score. Joël Lauener applique ici un modèle de design consistant à demander au joueur un minimum de saisies (*inputs*) pour une combinaison maximale de retours (*outputs*). Cette approche maîtrisée du design permet d'inscrire *Floppy Disk* aux côtés de jeux suisses qui ont rencontré le succès critique comme *Dreii* (2013), *Feist* (2015) ou *Far: Lone Sails* (2018)<sup>9</sup> (fig. 2-4).

Minimaliste, Joël Lauener l'est aussi dans ses modes de production. L'intégralité du jeu – *game design*, *pixel art*, animation, programmation, interface, *sound design* – a été créée par le Neuchâtelois, à l'exception de la musique<sup>10</sup>. Un cas loin d'être isolé puisque ces dernières années, la production mondiale a vu croître considérablement les succès critiques et économiques de jeux créés majoritairement par un seul individu, à l'image d'*Undertale* (2015) de Toby Fox, d'*Axiom Verge* (2015) de Thomas Happ, de *Downwell* (2015) d'Ojiro Fumoto ou encore de *Stardew Valley* (2016) d'Eric Barone. Cette augmentation s'inscrit (et soutient) aussi dans un mouvement de démocratisation de la création individuelle suite à la mise à disposition, durant les dix dernières années, de versions gratuites de nombreux moteurs de jeu comme Unity, Unreal Engine ou Godot. L'accès facilité à des outils techniques a contribué à stabiliser considérablement des scènes périphériques du développement vidéoludique, notamment en Suisse. Ajoutons que l'ergonomie d'utilisation de ces mêmes outils permet à des néophytes des langages de programmation de se former rapidement, notamment grâce à des didacticiels conçus par les propriétaires des moteurs de jeu ou par les utilisateurs eux-mêmes<sup>11</sup>.

### Distribution et promotion

C'est aussi dans ses modalités de distribution que *Floppy Disk* illustre les changements qui ont cours dans l'écosystème de consommation actuel. Si seule la musique du jeu n'est pas le fait de Joël Lauener, elle lui a été cédée gratuitement par le compositeur *chiptune* Mark Sparling. La facilité de cette transaction tient notamment aux modalités d'échange spécifiques mises en place par les communautés de créateurs-utilisateurs des plateformes de distribution numérique comme itch.io,

<sup>9</sup> On retrouve déjà Joël Lauener sur un design épuré dans son jeu multijoueur *Zoop!* (2013) sorti sur iPad. La Faculté des lettres de l'Université de Lausanne apporte sa propre pierre à l'édifice des designs minimalistes en commandant à une équipe de créateurs suisses le jeu *Dédalopole* (2017) à l'occasion des trente ans du bâtiment Anthropole. Ce jeu gratuit est disponible sur les systèmes iOS et Android.

<sup>10</sup> La musique a été composée par l'artiste *chiptune* Mark Sparling.

<sup>11</sup> Joël Lauener, programmeur aguerri, utilise quant à lui le langage C sharp (C#) et le *framework* MonoGame pour le jeu en question.

<sup>12</sup> L'équipe d'itch.io applique l'approche libéraliste du mouvement *open source* en rendant public le code source de leurs logiciels, client y compris : <https://github.com/itchio/itch>. En ce sens, on peut envisager les choix techniques des différentes plateformes de distribution numérique de jeux vidéo comme autant de pratiques éditoriales, ce qui n'est pas sans rappeler l'écosystème de l'industrie du livre.

<sup>13</sup> La transformation d'un jeu vidéo – par *patch*, *add-on*, ou *update* – constitue évidemment un défi méthodologique pour le chercheur qui devrait idéalement être capable d'identifier la version à laquelle il se réfère. A noter que le problème n'est en aucun cas unique au marché récent du jeu vidéo. On citera entre autres le cas du jeu japonais *Dragon Slayer* (Nihon Falcom, 1984) sur PC-8801, pionnier du genre action-RPG que *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) va mondialement populariser, dont la version 1.0 sur cassette et 2.0 sur disquette comportent déjà des différences conséquentes.

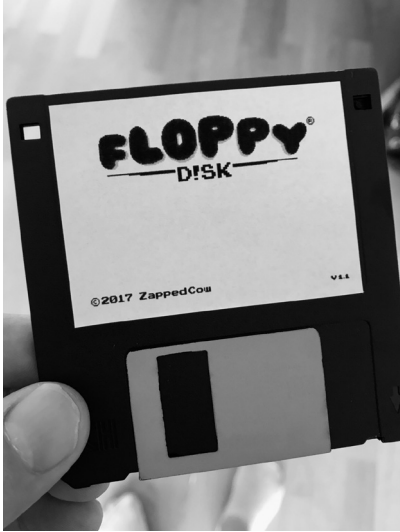
<sup>14</sup> On citera ici les événements les plus établis : GameZfestival, Ludicious Zurich Game Festival, Imagine The Future Symposium ou Numerik Games.

<sup>15</sup> L'année précédente, Joël Lauener avait déjà présenté *Blök Quest*, une de ses créations, lors du Numerik Games Festival 2016 et du Ludicious Zurich Game Festival 2017.

Gamejolt (pour les jeux vidéo), Soundcloud ou Bandcamp (pour la musique). Le modèle le plus populaire de distribution, le système du « payer ce que vous voulez » [*pay-what-you-want*], permet aux consommateurs de décider de la somme qu'ils souhaitent verser au créateur du contenu, parfois délivré gratuitement, à l'instar de *Floppy Disk*, distribué en format numérique sur itch.io. Ajoutons que les trois administrateurs de itch.io, Leaf Corcoran, TJ Thomas et Amos Wenger (ancien étudiant de l'EPFL) laissent le choix aux développeurs d'indiquer quel pourcentage sur chaque vente ils désirent reverser à la plateforme ; cette décision va à l'opposé des pratiques des grands acteurs du domaine comme Steam (Valve Corporation) ou iTunes (Apple), qui prélèvent automatiquement trente pour cent sur chaque vente <sup>12</sup>.

Selon les dires de Joël Lauener, l'approche technique au cœur de la plateforme itch.io est centrale à la diffusion de *Floppy Disk*, mais aussi constitutive de la manière dont il fait évoluer son jeu à chaque nouvelle version. En effet, itch.io permet non seulement de déposer son jeu très rapidement et avec un minimum de contraintes, mais aussi de le mettre à jour (*update*) avec de nouvelles versions sans avoir à en référer aux administrateurs. Grâce à cette flexibilité, *Floppy Disk* est passé, depuis sa première distribution, de la version 1.0 à 1.2, ajoutant de nouveaux ennemis, de nouvelles armes ainsi qu'un tableau de scores en ligne <sup>13</sup>. Mais s'intéresser à l'historique de l'évolution de *Floppy Disk* implique aussi de prendre en compte l'offre événementielle suisse conséquente mise à la disposition des développeurs durant ces dernières années <sup>14</sup>.

Joël Lauener repense son jeu à chaque exposition en festival, le transforme en réfléchissant non seulement à sa spatialisation mais aussi aux interactions qu'il induit, à l'instar des modalités spatiales et expérientielles du jeu en salles d'arcade. Ainsi, en août 2017, à l'occasion de sa participation au Numerik Games Festival d'Yverdon-les-Bains, il a implémenté un classement hors-ligne incitant les festivaliers à revenir sur son stand pour battre leur propre score. Il a également transformé des disquettes en produits dérivés et proposé comme interface physique de jeu un mini-clavier sans fil (*fig. 5*). Lors de sa présentation dans le cadre de la Geneva Gaming Convention en septembre 2017, *Floppy Disk* était accompagné d'un support de jeu construit entièrement à partir de boutons pour borne d'arcade et d'un microcontrôleur *open source* Arduino <sup>15</sup>. On comprend ici l'importance de l'événementiel – festivals, salons, conven-



5/ Une des disquettes, détournées en produits dérivés, présentées sur le stand de *Floppy Disk* au Numerik Games Festival en août 2017



6/ Le mini-clavier sans-fil offrait une plus grande mobilité aux festivaliers et leur permettait de jouer au jeu sur une façade

tions – pour une scène nationale, non seulement en termes de visibilité publique et de légitimation artistique, mais aussi afin de donner des « balises » à la création et permettre à des jeux pensés principalement sous un angle numérique, c'est-à-dire dématérialisé, de se réinventer dans leur pratique physique (*fig. 6*).

### La disquette comme icône

Le titre *Floppy Disk* fait directement référence à la disquette, support de stockage de données utilisé dans le domaine de la microinformatique de la fin des années 1970 au début des années 1990. La disquette est aussi présente dans le jeu en tant qu'objet-clé qui augmente le score et provoque un changement automatique d'arme. Le fait que la représentation d'un objet technique appartenant au passé soit mis au cœur du jeu n'est pas anodin. En choisissant la disquette comme icône principale du jeu, Joël Lauener illustre un élément central de sa pratique artistique: la création sous contrainte technique<sup>16</sup>.

<sup>16</sup> Comprenons ici notre utilisation du mot « icône » dans tous les sens du terme puisque la disquette devient aussi une icône du processus de création.

<sup>17</sup> L'événement s'est tenu du 1<sup>er</sup> au 14 juin 2017 et les créateurs devaient construire leur jeu autour de ces thèmes: *History Repeats*, *Always Faster*, *Gravity*, *WildWest/WestWorld*. CGA, ou «*Color Graphics Adapter*», désigne la carte graphique couleur sur le IBM PC de 1981. Plus généralement, CGA désigne une norme d'affichage. La carte permet notamment un affichage en définition 320×200 pixels qui offre accès à deux palettes différentes de trois couleurs distinctes (plus du noir par défaut): vert/rouge/brun (Palette 0) et cyan/magenta/gris pale (Palette 1). Pour *Floppy Disk*, c'est la Palette 1 qui est utilisée.

<sup>18</sup> Voir <http://onegameamonth.com/>.

<sup>19</sup> Citons par exemple la GBJAM qui propose de reproduire les contraintes techniques de la console portable Nintendo Gameboy: les participants sont par exemple limités à une résolution d'écran de 160×144 pixels et à quatre couleurs.

Effectivement, *Floppy Disk* est né en juin 2017 durant la CGA Jam, un événement de création vidéoludique tenu sur itch.io, qui demandait aux participants de développer un jeu en utilisant uniquement la palette de couleurs CGA 4 ainsi que des sons 8Bit<sup>17</sup>. Rien de très surprenant pour l'artiste suisse qui avait déjà participé au défi *One Game A Month* demandant de créer un jeu par mois durant une année<sup>18</sup>. Notons que plusieurs *game jams* demandent à reproduire en partie les contraintes techniques d'un ancien système de jeu<sup>19</sup>. L'exercice invite les créateurs à une archéologie des techniques, des pratiques et des mécaniques de jeu et contribue à redécouvrir une certaine histoire du jeu vidéo. Il n'est dès lors pas étonnant qu'une grande partie du savoir-faire suisse romand actuel se soit



<sup>71</sup> La version définitive (selon Lauener) de *Floppy Disk* avec son support de jeu dédié

construit autour de ce type d'événements. Effectivement, la combinaison de contraintes techniques et créatives en fait un terrain idéal pour se confronter aux problématiques pratiques du développement de jeux vidéo. En parallèle aux *game jams* mondialement pratiquées comme la Ludum Dare ou la Global Game Jam, la scène suisse apporte sa touche particulière en créant notamment l'Epic Game Jam (dès 2014) et la Level Up Game Jam (dès 2015) (fig. 7).

L'iconographie nostalgique de *Floppy Disk* combinée à une forme de *gameplay* contemporain illustrent les bienfaits d'un regard critique documentant et réinventant l'histoire des techniques et des arts vidéoludiques. En effet, comme son créateur le précise, l'expérience que propose le jeu ne pourrait tout simplement pas exister dans les années 1980 : le nombre d'images affichées par seconde à l'écran [*frames per second*] et certains effets spéciaux comme les *screenshakes* ne seraient par exemple pas envisageables. On assiste à une logique artistique *rétro* qui crée du nouveau à partir de modèles anciens. C'est dans la comparaison des conditions de deux écosystèmes techniques – l'« actuel » et l'« ancien » – que le jeu naît. Il n'est alors pas étonnant de trouver en bas de l'écran de titre, à l'emplacement des indications de droit d'auteur, une mention *pseudo-historique* de la date « 1982 » – illusion d'un retour vers le passé.

Contrairement aux discours prônant l'innovation et l'amélioration des performances de rendu graphique qui constituent dans les productions à grand budget un critère d'évaluation primordial et un jalon fondamental pour de nombreuses histoires du médium, la pratique de Lauener – emblématisée ici par la disquette – consiste à incorporer volontairement les contraintes techniques au projet artistique<sup>20</sup>. L'accélération exponentielle des possibilités techniques tend à mettre des barrières à une réflexion et un apprentissage rigoureux des nouveaux usages. Tandis qu'une grande partie des acteurs de la scène suisse du développement de jeu vidéo se concentre sur la professionnalisation empressée et vise à constituer une « véritable » industrie, les productions de Joël Lauener expriment le besoin d'une exploration artistique et intellectuelle de l'histoire du médium vidéoludique<sup>21</sup>.

20 On peut citer ici *Castle Boy* (2017), un autre projet de Joël Lauener développé uniquement pour l'ArduBoy, une console portable 8 bits de la taille d'une carte de crédit basée sur la plateforme *open source* Arduino. Développer sur cette console implique de prendre en compte des contraintes de mémoire rappelant les débuts de la programmation. Le brio des développeurs s'exprime alors aussi à travers l'ingéniosité dont ils font preuve pour créer du contenu à partir de cet espace limité.

21 On pense ici à deux des travaux de longue durée de l'UNIL Gamelab qui dialoguent avec la démarche de Joël Lauener : un archivage du Fonds Bruno Bonnell, fondateur de la société Infogrammes, et une plateforme de référencement des jeux vidéo produits sur le territoire suisse. Voir <https://wp.unil.ch/gamelab/>.



### **Page de couverture**

*Floppy Disk* (Joël Lauener, 2017)

### **Impression**

L.E.G.O. S.p.a. – Lavis (Tn)

### **Tirage**

700 exemplaires

### **Graphisme et mise en pages**

Ariane Tschopp