



UNIL | Université de Lausanne

Unicentre

CH-1015 Lausanne

<http://serval.unil.ch>

---

2022

## Écrans de chargement vidéoludiques : (en)jeux esthétiques et narratifs

Raphaël Garnier

Raphaël Garnier, 2022, Écrans de chargement vidéoludiques : (en)jeux esthétiques et narratifs

Originally published at : Mémoire de maîtrise, Université de Lausanne

Posted at the University of Lausanne Open Archive.  
<http://serval.unil.ch>

### **Droits d'auteur**

L'Université de Lausanne attire expressément l'attention des utilisateurs sur le fait que tous les documents publiés dans l'Archive SERVAL sont protégés par le droit d'auteur, conformément à la loi fédérale sur le droit d'auteur et les droits voisins (LDA). A ce titre, il est indispensable d'obtenir le consentement préalable de l'auteur et/ou de l'éditeur avant toute utilisation d'une oeuvre ou d'une partie d'une oeuvre ne relevant pas d'une utilisation à des fins personnelles au sens de la LDA (art. 19, al. 1 lettre a). A défaut, tout contrevenant s'expose aux sanctions prévues par cette loi. Nous déclinons toute responsabilité en la matière.

### **Copyright**

The University of Lausanne expressly draws the attention of users to the fact that all documents published in the SERVAL Archive are protected by copyright in accordance with federal law on copyright and similar rights (LDA). Accordingly it is indispensable to obtain prior consent from the author and/or publisher before any use of a work or part of a work for purposes other than personal use within the meaning of LDA (art. 19, para. 1 letter a). Failure to do so will expose offenders to the sanctions laid down by this law. We accept no liability in this respect.

Mémoire de Maîtrise universitaire interfacultaire en humanités numériques

Écrans de chargement vidéoludiques : (en)jeux esthétiques et narratifs

Présenté dans la discipline histoire de l'art

par

Raphaël Garnier

sous la direction de la Professeure Kornelia Imesch Oechslin  
et la codirection du Professeur Raphaël Baroni

Session d'été 2022



## Remerciements

Mes remerciements s'adressent en premier lieu à ma directrice de mémoire Prof. Kornelia Imesch Oechslin ainsi qu'à mon co-directeur Prof. Raphaël Baroni qui ont su m'accompagner de manière très sereine et pleine de curiosité pendant tout le processus de recherche et de rédaction de ce travail. Leurs multiples conseils avisés ainsi que leur enthousiasme par rapport à la thématique traitée ont été plus que jamais stimulants. Je remercie également les différentes personnes du corps enseignant de l'UNIL, avec qui j'ai souvent correspondu, pour leurs suggestions et recommandations bienveillantes.

J'adresse également mes plus profonds remerciements à mon compagnon, ma mère, ma sœur et mes proches amis qui m'ont toujours témoigné un soutien sans faille, et ce même dans les moments difficiles et de doute.

Enfin, je souhaite remercier mes principaux relecteurs Caroline Garnier, Gentiana Sejdija et Julien Norberg dont les yeux avisés ont permis de conclure la rédaction de ce mémoire sous les meilleurs auspices.

# Table des matières

1. Conventions spéciales	1
2. Introduction	2
3. Choix de la thématique et méthodologie	4
4. Le jeu vidéo ?	6
4.1 Technicité et histoire	6
4.2 Interactivité, immersion et gameplay	8
4.3 Étudier le jeu vidéo	10
5. L'écran de chargement : d'une contrainte technique à un élément visuel à part entière	12
5.1 Héritage informatique	12
5.2 Transposition dans le médium vidéoludique	13
6. Concept de « paratexte »	14
6.1 Théorie du paratexte	14
6.2 Applicabilité au jeu vidéo	15
6.3 Quelques terminologies connexes	16
7. Choix du corpus et survol de l'état de la recherche	19
8. Typologie des écrans de chargement	20
8.1. Abstraction visuelle et diégétique	20
8.1.1. <i>Animal Crossing: New Horizons</i> (Nintendo EPD, 2020)	21
8.1.2. <i>Portal 2</i> (Valve, 2011)	23
8.2 Identité médiatique du jeu vidéo et de l'informatique	25
8.2.1. <i>SUPERHOT</i> (Superhot Team, 2016)	25
8.2.2. <i>Ōkami</i> (Clover Studio, 2006)	29
8.3 Références et réappropriations médiatiques/techniques	31
8.3.1 <i>Call of Duty: Black Ops</i> (Treyarch, 2010)	32
8.3.2. <i>Hellblade: Senua's Sacrifice</i> (Ninja Theory, 2017)	36
8.4 Citation de genre et de style	40
8.4.1. <i>BioShock</i> (2K Boston, 2007)	41
8.4.2. <i>Bayonetta</i> (Platinum Games & Nex Entertainment, 2009)	45
9. Synthèse et quelques éléments de comparaison	49
10. Quid des autres éléments paratextuels vidéoludiques ?	51
10.1 Paratextes vidéoludiques internes	52
10.2 Paratextes vidéoludiques externes	53
11. Conclusion générale	56
12. Extraits vidéo et illustrations	58

	58
12.1 Sources des extraits vidéo et des illustrations	71
13. Précisions bibliographiques et ludographiques	74
14. Bibliographie	75
15. Ludographie	81

# 1. Conventions spéciales

Tous les jeux vidéo cités dans ce travail sont mentionnés selon le format suivant : Titre du jeu (Développeur, Année de la première sortie).

Toutes les illustrations sont référencées dans le corps du texte selon cet exemple : « Ill. 1 ». Quant aux séquences, elles sont indiquées ainsi : « Vid. 1 ».

Les illustrations ne sont pas intégrées dans le corps du texte. Elles sont toutes présentées en fin de travail dans la section correspondante.

Les illustrations groupées (quatre images) se lisent dans l'ordre suivant : de la gauche vers la droite et du haut vers le bas.

Toutes les séquences vidéo mentionnées dans ce travail peuvent être consultées sur l'adresse web suivante : [https://www.youtube.com/watch?v=my52\\_jtWEZY](https://www.youtube.com/watch?v=my52_jtWEZY). Une connexion à Internet est toutefois requise pour y accéder. L'adresse est également disponible dans la section consacrée aux illustrations et extraits vidéo.

Les illustrations des séquences de chargement sont intégrées dans ce travail à titre indicatif. Le visionnage des séquences intégrales (via le lien ci-dessus) reste le meilleur moyen de les appréhender.

Par souci de lisibilité, la forme masculine employée dans ce travail a valeur de genre neutre et désigne toutes personnes, quelles que soient leurs identités de genre.

## 2. Introduction

« Attention au paratexte ! » : voici sont les termes qui concluent l'ouvrage de Gérard Genette (p. 413), *Senils* paru en 1987, qui traite de l'importance du paratexte. D'abord spécifiquement cantonnés au domaine littéraire, les éléments paratextuels, comme le met en garde l'auteur, sont d'une importance capitale pour la bonne compréhension d'une œuvre et des liens qu'elle entretient avec le monde extérieur. Le terme « paratexte » est un néologisme émanant de la théorie littéraire qui a été la première fois introduit dans *Palimpseste. La Littérature au second degré* en 1982 par Genette, où il développe la notion de transtextualité, laquelle renvoie aux liens qui existent entre plusieurs textes, étant donné que toute production textuelle peut contenir la trace d'une autre en son sein. Dans cette perspective, la notion de paratexte regroupe donc tout « ce par quoi un texte se fait livre et se propose comme tel à ses lecteurs » (ibid., pp. 7-8) : titres, nom d'auteur, préface, notes, dédicace, illustrations, correspondances, interviews, confidences orales, etc. En d'autres termes, ce sont tous les éléments secondaires qui n'appartiennent pas directement au texte en lui-même, mais tout ce qui l'entoure et le contextualise.

Depuis ces premières définitions données par Genette, de nombreuses études sur le paratexte ont vu le jour et ont tenté d'élargir cette notion à d'autres domaines culturels que la littérature. Ce travail s'inscrit dans cette volonté d'extension du néologisme proposé par Genette pour l'appliquer au domaine du jeu vidéo et à ses productions, tout en s'appuyant sur les nombreuses réinterprétations de cette notion notamment au sein des game studies concernant la paratextualité vidéoludique. L'enjeu de cette réflexion est d'éviter de considérer cette dernière comme subordonnée au reste du jeu, mais de la considérer comme un élément essentiel de constitution de celui-ci. Il est donc nécessaire de comprendre que ces « interstitial [...] elements » (Fassone, 2017, p. 87), qui regroupent les éléments généralement internes au jeu, mais sur lesquels aucune jouabilité n'est possible, ne constituent pas de simples configurations périphériques. Ils sont au contraire importants, au même titre que le jeu en lui-même, car ils participent activement à la complexité (esthétique, narrative, émotionnelle, etc.) de l'expérience vidéoludique dans toute sa globalité.

Dans cette perspective, ce mémoire propose d'envisager le paratexte vidéoludique de manière approfondie en restreignant le périmètre d'analyse à l'étude des écrans de chargement, éléments techniques indispensables au fonctionnement d'un jeu vidéo. Sans toutefois en établir une analyse exhaustive, l'enjeu sera d'examiner les types d'écrans et de séquences de chargement issus de certains jeux afin de saisir l'impact esthétique et narratif de ces éléments en tant qu'unités individuelles ainsi que sur l'œuvre vidéoludique dans sa globalité. Il sera également question de contextualiser l'usage du terme « paratexte » qui sert dans ce travail à qualifier les écrans de



chargement, dans la continuité des théories initiées par Genette et d'autres auteurs pour qui la paratextualité trouve également un écho du côté des œuvres vidéoludiques.

Pour ce faire, nous établirons tout d'abord une typologie des écrans de chargement. Nous verrons que ces moments nécessaires d'interruptions du gameplay<sup>1</sup>, non contrôlables par les joueurs, les « machine-operated breaks » (Fassone, 2017, p. 93), révèlent d'une part les mécanismes de fonctionnement du jeu aux yeux du joueur (ici la contrainte technique du chargement) et peuvent d'autre part s'afficher comme un prolongement de l'esthétique et de la diégèse du jeu. Le fait de nommer, catégoriser et analyser ces différents types d'écrans et de séquences de chargement nous permettra ainsi d'étudier la diversité, bien que non exhaustive, qui existe aujourd'hui dans les jeux vidéo contemporains. Puis, nous proposerons d'analyser la fonction des écrans de chargement sur l'expérience globale de jeu afin de saisir plus largement la manière dont le *game design*, propre à ces écrans, est pensé pour exercer une influence sur le gameplay et la perception du joueur sur l'ensemble de l'œuvre vidéoludique.

Nous pourrions ainsi tenter d'inscrire ces moments de chargement dans un champ stylistique par la mobilisation de références internes ou externes à l'esthétique spécifiquement vidéoludique (interactivité, notion de genre/courant artistique, emprunts à d'autres médias, etc.). En d'autres termes et pour résumer notre approche, il sera question de comprendre comment ces moments qui fragmentent le gameplay et qui affichent plusieurs types agissent sur le joueur, sans forcément briser la diégèse et/ou la continuité esthétique de l'expérience vidéoludique.

Dans un dernier temps, nous survolerons quelques autres éléments paratextuels qui sont aujourd'hui présents dans et autour des jeux vidéo. Il sera tout d'abord question d'aborder certains dispositifs paratextuels autres que les écrans de chargement, mais également déployés à l'intérieur de l'œuvre (menus de réglages et écrans-titres). Nous verrons dans un deuxième temps qu'il existe également une frange paratextuelle qui subsiste en dehors de l'œuvre vidéoludique, comme c'est le cas par exemple avec les teasers et bandes-annonces qui sont souvent produits par d'autres entités que les développeurs du jeu concerné, et parfois avec des images ne provenant pas directement de ce dernier. Enfin, nous conclurons nos propos avec quelques comparaisons synthétiques entre les différents écrans de chargement abordés et leurs enjeux.

---

<sup>1</sup> Le gameplay correspond à l'ensemble des règles « constitutives » et « régulatrices » d'un jeu vidéo. Les premières concernent les choix au niveau de la conception du jeu (par le *game designer*), tandis que les secondes relèvent des stratégies mises en place par le joueur lui permettant d'atteindre les objectifs établis par le jeu de la manière la plus efficace possible.

### 3. Choix de la thématique et méthodologie

Le choix de l'écran de chargement dans les jeux vidéo comme objet de recherche, dans le cadre de ce mémoire, résulte d'un choix personnel visant à proposer un regard inédit sur le médium vidéoludique. Convaincu que les éléments paratextuels bénéficient d'une importance capitale au sein des jeux ainsi que dans leur appréciation globale par le joueur, j'ai choisi de porter mon attention sur les écrans de chargement qui jouent, à mon avis, un rôle déterminant au sein des œuvres dans lesquelles ils se déploient. Ils n'ont jusqu'à présent pas été l'objet d'une analyse approfondie, spécifique et exclusive quant à leur nature et à leurs spécificités, encore moins concernant leur potentiel esthétique et narratif. Les rares travaux qui traitent de cet objet s'inscrivent généralement dans une étude plus globale liée au médium vidéoludique dans son ensemble, sans toutefois sous-estimer leur importance.

De plus, ce travail s'inscrit dans la volonté d'analyser plus globalement le jeu vidéo dans sa composante artistique et non seulement d'un point de vue sociologique, psychologique ou historique, comme cela a souvent été le cas. C'est pourquoi ce travail permettra d'avoir une vue d'ensemble, bien que non exhaustive, des potentialités des écrans de chargement vidéoludiques d'un point de vue esthétique, narratif et culturel. Il est cependant nécessaire de souligner que les typologies, les analyses et les conclusions générées dans ce travail ne prétendent pas recouvrir la totalité des pratiques existantes. La prise en compte de nouvelles interfaces (jeux, machines, etc.) et de nouvelles façons de jouer conduira inévitablement à reconsidérer et à compléter les analyses qui seront développées.

Concernant la méthodologie employée, j'ai sélectionné des jeux auxquels j'ai joué et dont je connais les tenants et aboutissants. De plus, bien qu'au sein d'un même jeu on puisse trouver diverses itérations de séquences de chargement, j'ai volontairement sélectionné une seule séquence par jeu. Le but est de se concentrer sur un écran de chargement spécifique dans lequel les éléments d'analyse les plus pertinents sont saillants ; dans le cadre de ce travail, ce sont les moments de chargement qui sont au cœur même de la diégèse du jeu qui ont été choisis. Par exemple, ceux qui sont déployés entre deux zones. Ceux qui précèdent l'entrée en jeu ou d'autres formes de chargement externes à l'univers diégétique ne sont pas inclus ici.

Notons enfin que ce travail s'inscrit dans le cursus interdisciplinaire de Maîtrise intitulé « Humanités Numériques », proposé par l'Université de Lausanne, qui s'axe sur la construction d'un regard et d'un discours critique, pratique et théorique sur le monde numérique. En lien avec ma discipline secondaire, l'Histoire de l'art, ce travail cherche donc à envisager le médium vidéoludique dans des

perspectives esthétiques, narratives et culturelles plus globales. En dépassant le cadre habituel des objets traités en histoire de l'art ou de ceux traités dans le domaine numérique, il s'agit ici de poser un regard inédit et transversal sur les potentialités que recèle le médium vidéoludique.

## 4. Le jeu vidéo ?

### 4.1 Technicité et histoire

Dans cette partie, il est question d'éclaircir les enjeux qui gravitent autour de l'objet « jeu vidéo », en proposant quelques approches définitionnelles pour essayer d'appréhender sa complexité technique, puis de retracer succinctement ses principales évolutions historiques. L'enjeu de cette section n'est pas d'aborder l'entièreté de l'histoire de la genèse du jeu vidéo, ni de lister toutes les définitions qui existent. Nous cherchons ici simplement à poser la définition la plus élémentaire de ce médium afin de comprendre dans quel contexte médiatique les écrans de chargement, qui sont une composante technique constitutive de ce médium comme nous le verrons, se déploient. Cela nous permettra d'avoir un cadre bien défini et transparent pour les analyses qui suivront.

Commençons par décomposer basiquement le groupe de mots « jeu vidéo ». Le terme « jeu » désigne une activité ayant pour but principal de procurer un plaisir et un divertissement, qu'il soit physique ou mental, et qui est souvent caractérisée par un nom spécifique et des règles qui lui sont propres. Le jeu de société Cluedo possède, par exemple, un nom caractéristique lié à son fonctionnement même puisque les joueurs doivent récolter divers indices (*clues*) afin de démasquer le meurtrier d'un crime. Le terme « vidéo » correspond quant à lui à un ensemble de techniques diverses pouvant générer un signal électrique capable de représenter des images sur un support électronique. Le « jeu vidéo » peut alors être défini par une activité ludique qui se réalise exclusivement par le biais d'un dispositif numérique (interaction avec un périphérique et restitution sur une interface visuelle). À la manière d'un jeu traditionnel où le joueur doit par exemple déplacer un pion sur un plateau pour que le jeu se déroule, un joueur de jeu vidéo doit appuyer sur un bouton, actionner un stick analogique ou interagir avec une surface tactile pour qu'un personnage ou un élément à l'écran effectue une action, sans quoi rien ne se passe. Dans cette perspective et pour enrichir notre définition, nous pourrions par exemple mentionner Juul (2005) qui définit la pratique du jeu de manière plus formelle, mais qui permet de cerner les enjeux essentiels qui existent autour de la pratique (vidéo)ludique :

« Le jeu est 1) un système formel fondé sur des règles, 2) dont les résultats sont variables, mais quantifiables, 3) pour lequel des valeurs différentes sont attachées à chacun des résultats possibles, 4) dans lequel le joueur fait effort en vue d'influencer le résultat, 5) où il se sent émotionnellement attaché au résultat 6) et, où les conséquences de l'activité sont optionnelles et négociables » (dans Ruocco, 2016, p. 20).

En plus de cela, plusieurs composantes déterminantes sont nécessaires pour qu'un jeu vidéo puisse être qualifié en tant que tel. Howland (1998) insiste par exemple sur le fait qu'un tel objet se constitue de cinq éléments indispensables : les graphismes, le son, l'interface, le gameplay et le récit. Bien que certains jeux vidéo aient tenté ou tentent encore aujourd'hui de s'affranchir d'un ou de plusieurs de ces éléments pour proposer des expériences inédites, ceux-ci en demeurent les composants fondamentaux. De plus, l'aspect ludique est ce qui lie l'ensemble de ces unités et ce qui différencie entre autres le jeu vidéo d'autres industries médiatiques :

« Games are both object and process; they can't be read as texts or listened to as music, they must be played. Playing is integral, not coincidental like the appreciative reader listener. The creative involvement is a necessary ingredient in the uses of games » (Aarseth, 2001).

Selon cette définition, un jeu vidéo peut se déployer pleinement uniquement s'il est joué. L'interaction du joueur avec le médium est donc indispensable. Dans sa forme la plus simple, nous pourrions reprendre les mots de Kraus (2009) qui affirme que le jeu vidéo est simplement un jeu qui nécessite une interface électronique visuelle pour être apprécié, au contraire des jeux traditionnels de plateau, par exemple. La composante vidéo est donc essentielle à ce médium et se matérialise de différentes manières selon les plateformes : bornes d'arcade, ordinateurs, consoles hybrides ou portables, smartphones, etc.

Concernant son histoire, le jeu vidéo puise ses sources déjà dans les années 1940 dans le domaine scientifique, universitaire et militaire, mais s'illustre réellement dès 1972 avec la sortie du jeu *Pong* (Atari, 1972), voire avec *Defender* (Williams Electronics, 1981) dans une certaine mesure<sup>2</sup>, mais également lors du lancement de l'Odyssey, la toute première console de jeux vidéo commercialisée à grande échelle et pour tout public vendue à environ 100'000 exemplaires et qui contenait sept jeux (Kraus, 2009, p. 77). L'un des tout premiers exemples de jeu vidéo produit à l'époque était le « cathode ray tube amusement device » (ibid., p. 76). Inventé par deux physiciens, Thomas T. Goldsmith Jr. et Estle Ray Mann, ce prototype électronique simulait le déclenchement d'un missile qu'il fallait guider pour qu'il atteigne des cibles (ill. 1). Cependant, ce « jeu » ne resta qu'au stade prototype et ne fut pas commercialisé. De plus, les composants utilisés pour son fonctionnement, bien qu'électroniques, étaient uniquement analogiques et non pas numériques. Or, le jeu vidéo se caractérise justement par son aspect de médium nativement numérique, marquant sa différence majeure avec d'autres médias antérieurs (radio, cinéma, livre, etc.). Bien que plusieurs autres

---

<sup>2</sup> Ce jeu est devenu populaire au sein des salles d'arcade notamment grâce à son gameplay innovant pour l'époque. Il est en effet basé sur un système de « défilement horizontal » dont le décor défile de la droite vers la gauche (ou inversement), à mesure que le joueur s'approche de l'un des deux bords de l'écran. Cette innovation technique se révélera être d'une importance capitale pour la conception des jeux futurs (événement comparable au passage de la 2D vers la 3D).

tentatives aient été amorcées après ce premier prototype de 1947, ce n'est qu'à partir des années 1970 que le jeu vidéo commence véritablement à se commercialiser et s'industrialiser, tout en intéressant de plus en plus de personnes. Comme souligné précédemment, ce sont les bornes d'arcade et le jeu *Pong* qui donnent une réelle impulsion à cette industrie naissante jusqu'aux productions vidéoludiques que nous connaissons aujourd'hui.

De plus, l'une des caractéristiques essentielles du jeu vidéo est sa transdisciplinarité, qui exige une coordination, pendant tout son développement, de savoir-faire techniques et artistiques multiples (Picard, 2016). Étant un médium audiovisuel lié à plusieurs autres techniques artistiques et industrielles, le jeu vidéo possède une composante « stylistique » très importante. Des jeux d'arcade aux graphismes très figuratifs en passant par des visuels plus abstraits jusqu'à l'engouement actuel pour le photoréalisme, le médium vidéoludique engendre une multitude de styles visuels en fonction de différents facteurs. Plusieurs auteurs ont abordé ces thématiques (Newman, 2004 ; Genvo, 2009 ; Picard, 2016 ; Wolf & Perron, 2014) qui suscitent toujours de nombreux intérêts au sein des études du jeu vidéo.

## **4.2 Interactivité, immersion et gameplay**

Penser le jeu vidéo comme « un art interactif » (Picard, 2016, p. 23) est essentiel pour comprendre l'impact qu'il a sur le joueur. En effet, l'interaction, ainsi que l'immersion, sont des points clés de l'expérience vidéoludique. Bien qu'ils ne soient pas forcément liés et ne soient pas synonymes, ils unissent le joueur et le jeu. L'interactivité est à comprendre ici comme les capacités offertes au joueur d'interagir avec l'œuvre, alors que l'immersion désigne plutôt la capacité d'un jeu à projeter physiquement le joueur dans un univers spécifique. Ainsi, comme dans un jeu traditionnel, le joueur doit se sentir investi dans l'aventure à laquelle il s'adonne, tant au niveau des diverses configurations diégétiques (personnages, plateau de jeu, règles, etc.) que des interactions et actions qui lui sont offertes. Au sein des productions vidéoludiques, l'interactivité n'est toutefois pas présente sur l'ensemble du jeu de manière continue. En effet, certaines unités comme les cinématiques proposent au joueur de sortir du cadre purement ludique en l'expulsant momentanément de l'interactivité pour le convertir en tant que simple spectateur, comme nous le verrons plus tard.

Mis à part ce genre de moments de coupure, l'expérience vidéoludique est globalement interactive et a donc des conséquences directes sur le joueur, comme le relève Calvo (2014) : « Tout jeu n'existe que par ses joueurs – non seulement par leurs inputs, mais aussi par ce qu'ils sont, ce qui se passe en eux pendant l'expérience » (p. 150). Dans cette perspective, jouer est une activité qui mobilise sans cesse l'attention du joueur afin de manipuler ses émotions et le faire se sentir impliqué dans l'expérience de jeu. Ainsi, comme le note Schaeffer (1999, p. 334), les jeux « ne s'adressent pas

seulement au sens ludique du joueur, mais aussi à son attention esthétique ». C'est donc dans ce sens précis que nous utilisons, dans le cadre de ce travail, les concepts d'immersion et d'interactivité. De plus, c'est le joueur qui est le moteur des événements narratifs : sans lui le récit du jeu ne se déploie pas. Notons également que l'immersion et l'interactivité se retrouvent poussées à l'extrême avec les jeux expérimentables par le biais de dispositifs de réalité virtuelle, et ce à un niveau jusque-là encore jamais atteint par cette industrie.

Cependant, l'expérience de jeu en elle-même n'est pas le seul gage d'immersion et d'interactivité. Comme le soulignent par exemple Krichane & Rochat (2014), certaines informations extradiégétiques déployées en parallèle du jeu, comme certains motifs ou dessins représentés sur les bornes d'arcades, participent elles aussi à renforcer davantage la représentation du monde fictif dépeint par le jeu renforçant ainsi le lien du joueur avec ce dernier. Dans le même ordre d'idées, nous pourrions aussi mentionner les salons de jeux vidéo (ill. 2) dans lesquels sont présentés les derniers jeux en vogue et qui sont mis à disposition du public pour être testés, dans une mise en scène qui participe à immerger le joueur dans l'univers dans lequel il s'apprête à rejoindre numériquement (musique d'ambiance, panneaux d'affichage, statues grandeur nature, etc.).

De plus, comprendre comment les concepts d'interactivité et d'immersion existent et agissent sur le joueur nécessite d'analyser la notion de *gameplay* qui est propre au médium vidéoludique. Contraction des termes anglais *game* et *play*, le *gameplay* peut se traduire par le mot français « jouabilité ». Plus précisément et dans une tentative de définition simple, le *game* renvoie au jeu « circonscrit et régulé » alors que le *play* concerne plutôt le « jeu libre et créatif » (Picard, 2016, p. 24). Dans cette perspective, le *gameplay* place le joueur dans engagement constant vis-à-vis des règles intradiégétiques de l'œuvre vidéoludique dans une liberté de jeu plus ou moins marquée. De manière plus classique, le Collins Online Dictionary (s. d.) propose l'acception suivante : « The *gameplay* of a computer game is the way that it is designed and the skills that you need in order to play it ». Ainsi, le *gameplay* est cette possibilité accordée au joueur d'arpenter un monde, tout en étant contraint de respecter les règles prescrites par le développeur de ce même monde. Cela concerne par exemple le fait de limiter l'exploration à certaines zones bien définies, de permettre au personnage d'effectuer un nombre spécifique d'actions ou de programmer l'intelligence artificielle des ennemis de manière plus ou moins agressive. Face à ces situations qui sont imposées préalablement à l'aventure à laquelle le joueur va s'adonner, ce dernier possède une marge de manœuvre dans sa manière de jouer au jeu selon ces/ses « règles ».

Jouer à un jeu vidéo est donc une expérience hybride qui propose à la fois de suivre les règles, mais également d'en créer de nouvelles. L'exemple de *Minecraft* (Mojang Studios, 2011), le plus célèbre

des jeux de type « bac à sable », montre à quel point le joueur, qui bien qu'il doive suivre certaines normes préalablement définies par le jeu, peut générer ses propres lois tant d'un point de vue technique que créatif : créer des mondes de toute pièce à partir de différents blocs (ill. 4).

Il est donc important de se rappeler que dans le jeu vidéo, le joueur est constamment en interaction avec le médium par le biais de sa composante inhérente : le gameplay. Parallèlement, les éléments qui ne font pas partie à proprement parler de l'expérience ludique interactive en elle-même, c'est-à-dire toutes les configurations paratextuelles, peuvent également exercer une influence sur l'attention esthétique du joueur. Comme nous le verrons, les écrans de chargement étudiés dans ce travail participent majoritairement à entretenir un lien entre le joueur et les moments de jeu, et ce surtout dans les œuvres qui proposent des expériences où l'aspect narratif est relativement prononcé. Le but recherché, par le biais de ces interfaces, est ainsi de simuler une expérience ininterrompue, comme vécue au cinéma par exemple où le joueur est en constante relation avec l'univers du jeu. Or, cet aspect « d'expérience continue » est un simulacre, car les jeux sont toujours segmentés en zones, chapitres ou encore parties, qu'ils soient perceptibles/explicites ou non pour le joueur. Si ce n'est quelques expériences spécifiques qui proposent de courtes expériences continues, l'immense majorité des jeux respecte cette contrainte technique qui impose aux développeurs de créer plusieurs segments dans un même monde et qui sont logiquement encadrés par des moments de chargement.

### **4.3 Étudier le jeu vidéo**

C'est aux alentours des années 1990 que les game studies, en français les études sur le jeu, se développent en cherchant à analyser l'objet jeu vidéo sous toutes ses coutures, avec un spectre interdisciplinaire et multidisciplinaire assumé. L'enjeu de cette partie n'est pas de dresser une liste exhaustive des différentes approches relatives aux game studies, mais plutôt d'en comprendre les grandes lignes. L'idée est donc de souligner l'existence d'un champ d'études propre aux jeux vidéo et qu'il s'articule en plusieurs disciplines. Thématiques sociales, culturelles, politiques, éducationnelles ou encore artistiques sont autant d'approches différentes qui permettent aux chercheurs de critiquer, comprendre et légitimer la place du jeu vidéo dans la société actuelle, mais aussi plus spécifiquement au sein de la culture. À ce sujet et pour plus de précisions, Zabban (2012) et Rueff (2008) proposent une synthèse des approches initiées par plusieurs chercheurs en game studies. À ce propos, Rueff résume celles-ci de manière assez concise en fournissant une vue d'ensemble :

« La première, sous la bannière des sciences humaines, réunit les travaux en communication, en sociologie, en anthropologie, en psychologie et, dans une moindre



mesure, en économie, en sémiologie et en histoire. La seconde, beaucoup plus opératoire, rassemble tous les écrits des concepteurs de jeux vidéo (et leur étant explicitement dédiés). Enfin, la troisième rallie les études narratologiques et ludologiques sur ces médias numériques » (p. 142).

Pour ce travail, ce sont principalement les aspects de narration et d'esthétique qui nous intéresseront. En effet, les écrans de chargement analysés nous fourniront essentiellement des informations sur ces aspects. Ce mémoire s'inscrit donc dans une volonté de saisir les enjeux culturels plus larges des jeux vidéo, mais également de donner lieu à une approche inédite au sein des games studies en restreignant le champ d'analyse aux éléments qui ne constituent pas le cœur de l'expérience de jeu et qui sont généralement exclus de toute analyse, ou juste survolés. Nous souhaitons donc avec ce travail, générer de solides analyses sur ces éléments, et plus précisément sur les écrans de chargement, qui constituent des interfaces paratextuelles très importantes, mais qui sont trop souvent oubliés. Comme dans d'autres industries médiatiques culturelles, l'accent est rarement mis sur ce qui ne constitue pas le cœur du récit, de l'expérience et de la diégèse.

Écrans-titres et génériques, tout comme interfaces de chargement et autres menus, sont rarement analysés en tant qu'objets à part entière dans le jeu vidéo. Tout l'enjeu est de montrer que ces composantes peuvent, lorsqu'elles sont décortiquées et analysées, être aussi riches que des analyses plus traditionnelles. Ce travail s'inscrit donc dans la continuité des premières recherches initiées par Genette qui attirait déjà l'attention sur les éléments souvent négligés des livres, comme les titres, préfaces et autres notes. Pour rappel, ce type d'étude avait pour but de mettre en évidence ces éléments « oubliés » afin de montrer qu'ils possèdent un rôle très important dans l'œuvre globale et qu'ils soulèvent plusieurs questionnements quant à la centralité du texte. Dans le jeu vidéo, c'est une stratégie similaire que nous utilisons ici puisqu'il s'agit de montrer que les écrans de chargement possèdent des caractéristiques essentielles en tant qu'unités individuelles, mais également en lien avec le jeu dans sa globalité.

## 5. L'écran de chargement : d'une contrainte technique à un élément visuel à part entière

### 5.1 Héritage informatique

Commençons par comprendre ce qu'est un écran de chargement en tant qu'objet technique : il est une contrainte technologique qui prend racine dans l'informatique dès le moment où un programme ou un logiciel nécessite un temps pour s'initialiser ou afficher son contenu. Le processus de chargement fait ainsi référence au lancement ou à l'exécution d'un programme via le déplacement des informations nécessaires à partir d'un lecteur jusque dans la mémoire d'un ordinateur. Le processeur se charge ensuite de l'affichage du contenu en question sur le moniteur du moment que toutes les données ont été préparées en amont, c'est-à-dire chargées. De plus, le temps de chargement est en partie déterminé par les composants informatiques de la machine concernée ; plus ceux-ci sont performants et efficaces, plus le temps de chargement est réduit. En effet, les appareils récents sont beaucoup plus performants dans le chargement de données, grâce à leurs composants techniques de dernière génération. De plus, il faut également prendre en compte la taille du programme à charger. Si celui-ci est conséquent, le temps nécessaire pour charger sera plus important qu'un programme de taille réduite. Ces deux aspects, pour l'un lié à la qualité des composants informatiques et pour l'autre lié au logiciel en lui-même, influent donc sur la durée des temps de chargement.

D'un point de vue exclusivement technique, ce processus n'est pas visible à l'écran, car tout se passe dans les composants informatiques de la machine. Pour rendre cela visible aux yeux de l'utilisateur et lui signifier qu'une opération est en cours et qu'il doit patienter avant de poursuivre, il est nécessaire de déployer un dispositif spécifique : l'écran de chargement. Ce dernier agit comme preuve visible qu'une opération technique est en cours dans le cœur même de la machine. Cela se traduit généralement par une interface, souvent unicolore (le plus souvent bleue ou noire), qui arbore un indicateur visuel (barre de chargement ou pourcentage, par exemple). Ce dernier élément, peu importe la forme qu'il revêt, permet d'indiquer à l'utilisateur que le processus de chargement est en cours et combien de temps il peut potentiellement durer. L'écran de chargement est donc une combinaison de ces éléments : une interface spécifique sur laquelle peuvent être déployés des indicateurs visuels permettant de signifier à l'utilisateur qu'il doit patienter jusqu'à ce que les données nécessaires soient complètement chargées (ill. 3). L'interface disparaît ensuite à la fin du chargement pour laisser place au(x) contenu(s) souhaité(s).

## 5.2 Transposition dans le médium vidéoludique

Comme dans le domaine informatique, l'écran de chargement dans les jeux vidéo est une composante essentielle pour que le médium puisse fonctionner. Nous pourrions de prime abord penser qu'une phase de chargement dans un médium où l'interactivité et l'aspect ludique sont le cœur de l'expérience est une « nécessité ennuyeuse »<sup>3</sup> qui viendrait casser le rythme du jeu. Or, nous verrons que cela est plus subtil qu'il n'y paraît. Qu'ils soient déployés au lancement d'un jeu, juste avant l'entrée dans l'univers arpentable par le joueur, ou au sein même de cet univers afin de le délimiter en plusieurs zones, les chargements peuvent revêtir plusieurs formes. Comme nous le verrons dans nos cas d'analyses, ils peuvent exister en tant que simples interfaces, similaires à celles déployées dans le domaine informatique, ou arborer des formes plus complexes et subtiles comme avec les chargements déguisés dans des cinématiques, par exemple, ou ceux qui sont intégrés à une phase interactive, dans la continuité du jeu, où le joueur peut « continuer à jouer ».

Techniquement, un chargement vidéoludique fonctionne de manière similaire à un chargement dans une application ou un programme informatique « classique ». Les données, stockées sur un disque (disque dur ou SSD), sont déplacées vers la mémoire vive (RAM) et la mémoire vidéo de la machine. Ces données sont alors décompressées et rendues lisibles par les composants informatiques qui se chargent alors de générer les différents éléments (visuels, textures, structures, etc.) et afficher le résultat aux yeux du joueur sur un écran. À nouveau, les temps de chargement dépendent de la qualité technique des composants qui structurent la machine ou la console sur laquelle un jeu est lancé. De plus, la taille et la qualité du jeu exercent une influence sur les chargements. En effet, un jeu plus gourmand en ressources graphiques (taille et richesse de l'univers, diversité graphique, etc.) demande logiquement plus de temps à s'initialiser et à charger ses zones. Par exemple, *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013) dont l'univers, une ville fictive de Californie du Sud, est richement détaillé en d'innombrables éléments (architectures, personnages, objets, etc.) nécessite des temps de chargement plus conséquents (ill. 5) que pour un jeu comme *Candy Crush Saga* (King, 2012) où l'univers diégétique se limite à des puzzles en bonbons colorés (ill. 6). Là où le premier s'affiche comme un monde ouvert aux ressources techniques et graphiques exigeantes, le second est une expérience de jeu fragmentée en plusieurs niveaux indépendants les uns des autres peu gourmands en termes techniques et graphiques. Ainsi, un simple smartphone suffit pour jouer à *Candy Crush Saga* alors qu'il est nécessaire de posséder une console ou un ordinateur pour lancer *Grand Theft Auto V*.

---

<sup>3</sup> Tiré de <https://medium.com/@kurtlewin92/the-importance-of-loading-screens-a32fa4b63f41>, consulté le 10.10.2020

## 6. Concept de « paratexte »

### 6.1 Théorie du paratexte

Après avoir abordé les enjeux techniques qu'implique la présence d'un écran de chargement dans un jeu vidéo, nous pouvons maintenant tenter d'envisager cette contrainte d'un point de vue purement théorique. Comme précisé dans l'introduction, le terme de paratexte est un néologisme introduit par Genette dans *Palimpseste. La Littérature au second degré* en 1982. Le terme est ensuite plus largement théorisé dans l'ouvrage *Seuils* paru en 1987. L'auteur y présente les caractéristiques et les enjeux principaux qui sont liés au paratexte, à la fois en tant qu'entité individuelle que dans son rapport avec la globalité de l'œuvre textuelle, en défendant l'idée qu'une œuvre ne se présente jamais au public sans éléments paratextuels pour la contextualiser.

À partir de la définition originelle de Genette, deux conceptions sont à relativiser pour ce travail. Premièrement, le paratexte est considéré par l'auteur comme une catégorie très stricte d'éléments annexes à l'œuvre textuelle. En effet, un élément peut être considéré comme paratextuel seulement si l'auteur en question ou ses « associés » (co-auteurs, éditeur, etc.) assument sa présence. Certaines notes en début d'ouvrage de la part de l'éditeur ou les notes de bas de page constituent des éléments qui sont légitimes pour être qualifiés de paratexte. Cependant, une appréciation écrite par un libraire sur un post-it apposé sur la couverture d'un livre dans une librairie n'est par exemple pas digne d'être considérée, selon la conception de Genette, comme un élément paratextuel. Deuxièmement, les éléments paratextuels sont avant tout considérés par l'auteur (1987) comme secondaires par rapport à l'œuvre et ils ne sont pas censés attirer trop d'attention sur eux :

« Quelque investissement esthétique ou idéologique (“beau titre”, préface-manifeste), quelque coquetterie, quelque inversion paradoxale qu'y mette l'auteur, un élément de paratexte est toujours subordonné à “son” texte, et cette fonctionnalité détermine l'essentiel de son allure et de son existence » (p. 17).

Or, nous souhaitons dans ce travail prendre le contrepied de ces deux approches qui mettent le paratexte dans une telle position. Bien que cette notion fût spécifiquement pensée pour le domaine littéraire quand Genette la décrit, elle est aujourd'hui utilisée dans de nombreux autres domaines culturels. Comme le souligne Švelch (2020) dans son texte détaillant les diverses définitions et réutilisations du terme paratexte au fil des années et des champs d'études, celui-ci est passé de sa définition originale à une interprétation plus étendue et elle est notamment utilisée au sein des game studies. Švelch souligne tout au long de son texte qu'en plus de proposer une définition étendue du paratexte qui permette de l'appliquer à d'autres médias et objets que la littérature et le livre, il

existe une certaine diversité au sein de la recherche. En effet, chaque auteur se réapproprie le terme de paratexte et propose sa vision personnelle du concept instauré par Genette. C'est dans cette perspective précise que ce travail cherche à comprendre le rôle des écrans de chargement déployés au sein des jeux vidéo.

## 6.2 Applicabilité au jeu vidéo

Le domaine vidéoludique s'est vu rapidement investi par les théories du paratexte, comme le relève Švlech (2020, p.11) : « The field of game studies has adopted paratextuality relatively quickly, with the first notable case in 1997, and since 2021 it has become a commonly used concept ». Les liens entre l'œuvre vidéoludique et ses contours peuvent être ainsi définis de manière élargie. Ce sont non seulement les éléments externes qui accompagnent un jeu vidéo, comme les notices, les jaquettes ou les échanges entre joueurs sur les forums, mais aussi toutes les composantes internes au médium, mais qui ne font pas partie intégrante de l'univers diégétique du jeu (écrans-titres, séquences de chargement, génériques de fin, etc.). Le paratexte vidéoludique a donc une importance capitale pour l'expérience de jeu. En effet, comme le souligne Harvie dans son texte publié en 2017, « we cannot enter a game without first encountering its paratext ». Ces unités sont donc indispensables à la fois en tant qu'éléments techniques nécessaires pour faire fonctionner un jeu, mais aussi en tant qu'entités qui peuvent être investies par les développeurs pour diverses raisons que nous verrons plus loin.

Dans ce travail, nous utiliserons donc essentiellement le terme de paratexte pour qualifier les écrans de chargement déployés dans les jeux vidéo, ainsi que toute autre configuration similaire qui ne fait pas partie de l'expérience de jeu interactive. Pour rappel, ce sont par exemple les écrans-titres, les génériques, les menus ou encore tout ce qui est externe au médium comme les bandes-annonces ou encore les critiques amateurs et professionnelles de jeux. En d'autres termes, il s'agit de tous les moments où le joueur n'est plus dans l'expérience de jeu à proprement parler et donc déconnecté du gameplay. Ce type de paratexte, qualifié comme externe et que nous aborderons plus loin, sert surtout à fournir des informations plus générales sur une œuvre (Wolf & Perron, 2014).

Le paratexte, qui est à la base un terme relativement générique, nous offre ainsi la possibilité de rattacher l'objet « écran de chargement » à une théorie qui nous permet d'ancrer nos analyses dans un cadre déjà établi par certains auteurs que nous mobilisons dans ce travail. Nous comprenons ainsi ces chargements comme étant périphériques au jeu et à l'expérience ludique, mais comme demeurant pleinement fonctionnels et dignes d'intérêt. Autrement dit, nous montrerons que, bien qu'ils appartiennent à la frange de jeu, ils recèlent des qualités esthétiques et narratives

insoupçonnées et ils sont, par extension, indispensables pour que ce dernier fonctionne, à la fois techniquement et aussi dans son appréciation esthétique.

### 6.3 Quelques terminologies connexes

Le paratexte est indéniablement le terme le plus utilisé pour catégoriser l'écran de chargement, et toutes les autres configurations similaires (écran-titre, pause, bande-annonce, etc.). Or, certains ont tenté de se distancier de cette notion afin de proposer d'autres terminologies pour saisir la complexité de ce type d'objet. Le but recherché ici est de mettre en exergue certaines recherches qui peuvent servir notre propos, à la fois dans un domaine plus général que plus spécifiquement lié aux jeux vidéo et ancré dans les recherches en game studies.

Par exemple, Newman (2004, p. 82) emploie dans son ouvrage consacré aux jeux vidéo le terme de « inter-level breaks » pour désigner une catégorie d'éléments internes à ces jeux et qui fragmentent l'expérience par le biais d'interruptions voulues ou non. Les écrans de chargement, au même titre que les pauses, font partie de cette catégorie d'éléments fondamentaux, structurants du jeu vidéo. En plus de cela, ces interfaces, selon la définition de Newman, peuvent se voir attribuer plusieurs rôles, en plus du simple fait de camoufler la contrainte technique liée au chargement. En effet, certaines de ces interfaces profitent du chargement pour accomplir d'autres buts : sauvegarde, feedback sur la progression, repos, développement ou renforcement narratif, etc. Dans la plupart des jeux de la série *Mario Party* développée par Nintendo par exemple, une sauvegarde automatique survient systématiquement à la suite d'un mini-jeu, en attendant que la carte principale sur laquelle les joueurs évoluent réapparaisse (ill. 7).

Dans une perspective similaire, Fassone (2017, p. 93) développe également l'idée de fragmentation du gameplay par le biais de certains éléments internes au jeu. Appelés les « machine-operated breaks », ces derniers constituent un seuil entre l'univers diégétique vidéoludique et les configurations qui appartiennent au « metagame » et qui, donc, ne font pas partie inhérente de l'univers diégétique en question. Ces éléments meta regroupent notamment l'interface, l'affichage tête haute<sup>4</sup> ou encore les différents menus. Ils peuvent également être pensés dans la continuité visuelle et diégétique du reste du jeu, ce qui constitue un point important dans la veine de notre propos développé dans ce travail. Le jeu *Metroid Prime* (Retro Studios & Nintendo, 2002) affiche par exemple un HUD qui fait écho au casque et à la visière portés par l'héroïne que le joueur incarne en vue à la première personne durant l'aventure. Le style visuel, inspiré de la science-fiction, est de

---

<sup>4</sup> Peut également se nommer HUD. Concerne tous les éléments informatifs qui s'affichent en surimpression de l'écran du joueur, généralement sur les côtés haut et bas, et qui indiquent plusieurs données importantes : santé du personnage, score, munitions, carte, position d'objectifs, etc.

ce fait incurvé et se pare même parfois d'éléments environnementaux selon les phases traversées pendant l'aventure (gouttelettes, éclaboussures, reflets, etc.).

Par ailleurs, Fassone va plus loin que Newman dans cette idée de césure dans l'expérience de jeu. Pour lui, il existe deux catégories distinctes : les pauses médiées par la machine, comme vu plus haut avec les écrans de chargement notamment, et les coupures volontairement déclenchées par le joueur. Ce dernier cas regroupe entre autres l'écran de pause que le joueur peut invoquer à plus ou moins n'importe quel moment du jeu. Celui-ci peut en effet mettre ce dernier en pause pour créer une interruption dans son expérience de jeu et bénéficier d'un moment de répit par exemple. Il peut également, à partir de là, accéder aux différents réglages d'un jeu (graphismes, sons, etc.) et même quitter complètement l'aventure par la sélection d'un bouton approprié : « Quitter la partie » ou encore « Revenir au bureau ».

Dans une perspective similaire, Rockenberger (2015) propose quant à elle de penser les éléments paratextuels des jeux vidéo sous le terme de « video games framing » (p. 276). Elle insiste sur le fait que ces éléments, « cadres » de l'expérience vidéoludique, appartiennent généralement au metagame. Bien que Rockenberger affirme que son travail n'est pas exhaustif, elle donne tout de même quelques pistes d'analyses et se détache de la notion initiée par Genette dans une volonté de réappropriation spécifiquement pour le médium vidéoludique.

Enfin, nous pourrions citer ici certaines recherches de Baroni (2018) qui étudie le phénomène du chapitrage au sein de quelques industries médiatiques. Bien que ses réflexions portent essentiellement sur le roman graphique et la bande dessinée, les propos qu'il développe peuvent être appliqués aux productions vidéoludiques. La segmentation en chapitres dans les jeux vidéo passe par diverses interfaces qui créent un chapitrage, volontairement ou non. De nature à offrir un moment de pause et de transition avant de reprendre la lecture, le chapitre arbore deux fonctions que nous venons juste d'aborder : segmentation et cadrage. Plus qu'un simple élément qui est souvent relégué au plan de paratexte, le chapitrage est synonyme d'organisation formelle importante au sein d'une œuvre, quelle que soit sa forme. Dans l'univers des jeux vidéo, un chapitre peut revêtir plusieurs formes. *Paper Mario: The Thousand-Year Door* (Intelligent Systems, 2004) est par exemple explicitement segmenté en plusieurs chapitres qui sont indiqués par des interfaces spécifiques, à chaque fois que Mario s'engage dans un nouveau monde à découvrir (ill. 8). Dans *Fornite* (Epic Games & People Can Fly, 2017), le chapitre est cependant pensé dans un niveau plus macrostructuel puisque celui-ci concerne toute une phase de jeu qui dure plusieurs mois. A son terme, les joueurs sont invités à participer à un événement communautaire au sein même du jeu, qui conclut le chapitre en cours et fait la transition avec le suivant. Plusieurs animations, ponctuées

de cinématiques, offrent ainsi un spectacle interactif aux joueurs. Le passage au « Chapter 2 » en octobre 2019 a notamment été très remarqué après que la carte sur laquelle les joueurs s'affrontaient habituellement pendant les parties ait été engloutie par un gigantesque trou noir. Suivi en direct sur différentes plateformes de streaming, relayé par d'innombrables médias et partagé sur les réseaux sociaux, ce coup marketing offrit à *Fortnite* une visibilité encore plus forte, comme le soulignait *Le Parisien* : « Fornite renaît de ses cendres après une opération marketing spectaculaire »<sup>5</sup>. Ainsi, le chapitrage, et plus précisément sa mécanique de transition, a ici servi l'intérêt général du jeu en proposant une expérience unique jusqu'alors jamais vue au sein des productions vidéoludiques. Comme nous venons de le voir dans ces deux exemples, le chapitre est un élément qui est constitutif de l'expérience vidéoludique.

Analyser le déploiement d'un écran de changement dans un jeu vidéo du point de vue de la théorie du chapitrage peut donc nous permettre de mieux comprendre comment un univers diégétique, au sein de ce médium, est pensé. Segmentées en plusieurs phases de jeu et de non-jeu, les aventures vidéoludiques actuelles sont notamment pensées pour être jouées de manière discontinue dans le temps. Or, c'est un dispositif différent qui est employé dans les jeux des salles d'arcade de la fin des années 1970/milieu 1980 où l'expérience de jeu était souvent ininterrompue, avant d'entrer dans la sphère domestique et modifier ses normes tant au niveau de la création que dans sa jouabilité. Cela a notamment été rendu possible grâce à l'implémentation technique de la pause volontaire et déclenchable par le joueur :

« In the case of video games, one of the most significant shifts in play practices deriving from domestication is the implementation of a pause function. Playing a video game at home became an experience that could be interrupted at will [...], significantly affecting the ways in which video games were designed and played » (Fassone, 2017, p. 88).

Dans une perspective similaire, nous pouvons intégrer ici les écrans de chargement qui sont aussi des moments de rupture dans l'expérience de jeu, comme nous l'avons déjà souligné maintes fois. Contrairement aux pauses opérées par le joueur, les chargements sont déclenchés par la machine, sans aucune influence ni volonté de la part du joueur. Ces moments que Fassone (2017, p. 92) décrit comme des interruptions du gameplay, non nécessaires ou accidentelles, exhibent ainsi les contraintes techniques liées aux chargements d'un jeu, pouvant parfois briser l'harmonie de ce dernier. C'est donc dans ce cadre-là que nous déploierons nos analyses.

---

<sup>5</sup> Article en ligne : <https://www.leparisien.fr/societe/fortnite-renait-de-ses-cendres-apres-un-trou-noir-calcul-15-10-2019-8173209.php>, consulté le 05.12.2021.



## 7. Choix du corpus et survol de l'état de la recherche

En vue de montrer la diversité qui existe parmi les différents écrans de chargement, notre corpus se constitue d'œuvres vidéoludiques variées. Bien que les jeux choisis soient ultracontemporains – autour des années 2000-2020 – leurs genres sont suffisamment variés pour que les analyses produites puissent apporter une vue à la fois globale et pointue sur les enjeux de ces interfaces. La liste non exhaustive choisie pour ce travail ne représente donc pas la diversité pléthorique de jeux vidéo existants actuellement, qu'ils soient plus lointains ou proches de notre époque. Pour rappel, nous cherchons uniquement à dégager certaines tendances au sein des productions vidéoludiques, sans générer d'analyses complètement hermétiques les unes par rapport aux autres.

Les problématiques de recherches soulevées dans ce travail offriront également divers regards sur les finalités des écrans de chargement dans les jeux vidéo. Plus largement, il sera question de comprendre en quoi le paratexte vidéoludique peut être, pour la très grande majorité des cas analysés ici, considéré comme une extension esthétique et narrative de l'expérience de jeu.

De plus, il est important de rappeler ici encore une fois que la question de l'étude de l'écran de chargement en tant qu'objet d'étude à part entière est relativement rare au sein des études consacrées aux jeux vidéo. Pour rappel, il est question ici de prendre l'écran de chargement comme objet principal d'étude afin d'en étudier les potentialités esthétiques et narratives, tout en se détachant du carcan qui considère les éléments paratextuels comme subordonnés à son œuvre. Cependant, d'autres types de séquences de non-jeu ont été étudiés de manière plus systématique. C'est par exemple le cas de la cinématique qui, grâce à sa référence au cinéma, a bénéficié de plusieurs études approfondies dès la fin des années 1990 (Krichane & RoCHAT, 2018). Il existe même certaines cinématiques qui dissimulent des chargements en arrière-plan, afin d'assurer une continuité visuelle et narrative tout en permettant d'ouvrir une brèche émotionnelle sur le personnage en plein milieu du récit (Mpondo-Dicka, 2005, p. 7). Ainsi, nous verrons qu'il existe plusieurs stratégies d'investissement au sein de ces interfaces de chargement de la part des développeurs.

## 8. Typologie des écrans de chargement

Dans cette partie, qui constitue le cœur de ce travail, il est question d'élaborer une typologie des écrans de chargement. Les analyses que nous développerons porteront à la fois sur ces derniers en tant qu'entités uniques et individuelles, mais aussi en lien avec l'œuvre vidéoludique dans sa globalité. De plus, cette typologie se veut prototypique dans le sens où elle ne cherche pas à recouvrir l'ensemble des pratiques qui existent dans le monde du jeu vidéo, mais plutôt à dégager certaines tendances et stratégies générales. C'est pourquoi chacune des quatre catégories retenues ici présentera deux exemples qui illustreront leur intégration dans le groupe concerné. Nous détaillerons précisément la nature de chaque jeu, tant au niveau de sa structure générale, de son gameplay et de ses mécaniques principales que de ses références culturelles (styles, techniques narratives, etc.). Ainsi, cela nous permettra de dégager les spécificités qui découlent de chaque écran de chargement de manière à élargir le spectre de l'analyse.

Chacune de ces caractéristiques sera également agrémentée de quelques commentaires qui permettront d'en comprendre toute la complexité et l'étendue. Il est en effet nécessaire d'analyser en profondeur chacune d'entre elles pour comprendre et saisir l'impact que les moments de chargement peuvent (ou non) avoir sur l'immersion du joueur et sur la continuité diégétique, entre autres. En effet, nous verrons que les chargements, ces moments de rupture du jeu non négociables, jouent différents rôles dans la structure et le développement de l'expérience vidéoludique (Newman, 2004).

Enfin, l'ordre des catégories présentées ici respecte une logique « du plus simple au plus complexe ». Les écrans de chargement vidéoludiques proposent en effet des enjeux esthétiques et narratifs différents selon leur appartenance à telle ou telle catégorie. Nous commencerons par aborder les séquences les plus « classiques », rappellent les interfaces déployées dans le monde informatique, et qui opèrent des liens moins puissants avec le reste de l'expérience de jeu. Nous analyserons ensuite les phases de chargement qui offrent davantage de complexité, de références et de prolongements diégétiques avec l'œuvre concernée, en nous attardant sur des cas emblématiques.

### 8.1. Abstraction visuelle et diégétique

Cette première catégorie regroupe des jeux qui arborent des interfaces de chargement très sobres, à l'aspect abstrait et qui ne proposent aucun lien visuel ou narratif direct avec l'univers du jeu. Ce sont généralement des écrans noirs arborant quelques éléments visuels rappelant l'univers diégétique du jeu ou indiquant la progression du chargement. Ce genre de stratégies visuelles

utilisées de la part des développeurs pour créer leurs écrans de chargement « constituent de réelles ruptures qui expulsent momentanément le joueur hors de la diégèse » (Barnabé, p. 13, 2020). Ce type d'interface affiche ainsi de manière explicite la contrainte liée au chargement, notamment par la visibilité assumée d'éléments visuels techniques (barres, pointillés ou pourcentage de progression) et/ou graphiques (logos ou symbole propres au cosmos du jeu).

### **8.1.1. *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo EPD, 2020)**

Un jeu emblématique de cette catégorie est *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo EPD, 2020), dernier opus en date de la célèbre franchise de Nintendo. Jeu de simulation de vie et de gestion à l'esthétique colorée, bien que très stylisée, il propose une expérience dans laquelle le joueur est invité à créer un personnage débarquant sur une île déserte. Le joueur doit aménager librement le territoire disponible afin d'y installer sa maison, divers bâtiments publics et surtout plusieurs habitations privées destinées à de futurs propriétaires, des animaux anthropomorphes. Tout le gameplay du jeu, paisible, calme et lent, invite le joueur à personnaliser son île selon ses goûts, et ce dans la continuité des précédents opus de la série *Animal Crossing* :

« Vivez à votre rythme. Jardinez, pêchez, décorez, attrapez des insectes, déterrez des fossiles, discutez avec les animaux qui vivent sur votre île, et bien plus » (<https://www.animal-crossing.com/new-horizons/fr>).

En opposition à cette ambiance reposante et à cette diversité de tâches qui incombe au joueur, les interfaces de chargement sont dénuées d'éléments visuels et sonores qui seraient dans la continuité diégétique du reste du jeu. Le jeu étant segmenté spatialement en plusieurs lieux, par le biais de portes ou de couloirs, à chaque changement de zone un moment de chargement survient. Quand le joueur entre dans un bâtiment, en sort ou change tout simplement de pièce ou de zone, une fermeture — ou une ouverture — à l'iris se déclenche et bascule vers écran noir silencieux qui dure quelques secondes (vid. 1). Le seul élément visuel qui demeure sur cette interface est le logo, en bas à droite, en forme de mini îlot sur lequel trône un cocotier et qui flotte sur une étendue d'eau, rappelant en un clin d'œil l'univers paradisiaque dans lequel le jeu se déroule (ill. 9).

De plus, cet unique élément possède aussi un rôle d'indicateur, montrant que le chargement est en cours puisqu'il est constamment en léger mouvement (vagues, feuilles, etc.). Le fait d'animer ce logo ou tout autre élément visuel semblable sur un écran de chargement permet d'indiquer au joueur que la phase de chargement est effectivement en cours. Un logo de ce genre qui n'arborerait

aucune animation (déplacement, mouvement, etc.) pourrait faire croire que l'écran a « gelé »<sup>6</sup> et qu'une défaillance technique est peut-être survenue. Enfin, ce logo fait référence directement à l'univers du jeu, rappelant la vie insulaire dans laquelle *Animal Crossing: New Horizons* plonge le joueur. Cette image du cocotier et d'îlot a également été au cœur de la communication visuelle du jeu avant et après sa sortie, et ce surtout dans les configurations paratextuelles externes au jeu. On le retrouve en effet, décliné sous plusieurs formes et à différents endroits : bandes-annonces, logo principal, jaquette, mais aussi matérialisé sur des vêtements ou lors d'événements publics (ill. 10).

L'immersion est donc brisée lorsque la phase de chargement se déclenche puisque le joueur ne se trouve plus dans l'univers diégétique du jeu pendant quelques secondes, mais garde tout de même un lien, bien que très minime, avec son style, via le logo. Il n'y a donc aucun investissement majeur qui est proposé par les développeurs au sein de ce type d'interface qui dure ici généralement quelques secondes. Cela s'explique notamment par le fait qu'*Animal Crossing* ne fait pas partie de cette catégorie de jeux communément appelés « narratifs » dans lesquels le développement du récit et la narration, généralement linéaires, sont au cœur de l'expérience. Ici, les chargements ne sont pas pensés comme des dispositifs de renforcement de l'immersion, mais plutôt comme de simples interfaces transitionnelles entre deux espaces. La technicité du médium liée à la contrainte du chargement est donc exhibée explicitement aux yeux du joueur, par le biais de l'écran noir, sans volonté de l'investir davantage, d'autant plus que ce jeu n'offre pas une expérience de jeu linéaire. En effet, les jeux de la série *Animal Crossing*, comme la série *Les Sims* développée par Maxis dès les années 2000 par exemple (l'un des plus célèbres jeux de gestion), sont des expériences continues dans le temps, mais sans narration forte guidant le joueur dans son aventure. Celui-ci est en effet totalement libre dans ses actions et dans la façon de jouer, se démarquant ainsi fortement des jeux où la narration guide le joueur par la main.

Les phases de chargement dans *Animal Crossing: New Horizons*, comme décrit plus haut, sont donc uniquement déployées dans un but purement informatif : indiquer au joueur qu'il est face à un chargement. Aucune autre volonté narrative, esthétique ou informative n'est voulue par les développeurs qui proposent, de la manière la plus simpliste, une alternative visuelle à ces moments de « practical computing issues » (Newman, 2004, p. 82). C'est en ce sens que l'abstraction visuelle et diégétique doit être comprise : aucun lien puissant, quel qu'il soit, entre les phases de jeu et les moments de coupures liées au chargement. Notons également que ce type de phases de chargement se retrouvent souvent dans les jeux développés par Nintendo, bien qu'elles existent sous d'innombrables formes. À l'instar par exemple des séries iconiques *Mario Kart* (ill. 11) ou *Mario*

---

<sup>6</sup> Lorsqu'une interface informatique ne répond plus et que l'utilisateur ne peut plus interagir avec elle. L'anglicisme « freeze » est également souvent utilisé.

*Party* dont la très grande majorité des moments de chargement sont en rupture avec le récit et l'univers diégétique du jeu, soit en proposant pour la première quelques éléments visuels faisant référence au cosmos du jeu (illustrations des personnages jouables, karts stylisés, etc.), soit, pour la deuxième, en profitant du chargement pour opérer une sauvegarde de la partie (réinvestissement technique).

### **8.1.2. *Portal 2* (Valve, 2011)**

Un autre exemple qui illustre bien cette catégorie d'écrans de chargement qui se situent dans une certaine abstraction visuelle et diégétique est *Portal 2* (Valve, 2011), jeu de réflexion et d'action en vue à la première personne teinté d'humour noir et pince-sans-rire. Suite directe du premier opus sorti en 2007, ce jeu reprend les mêmes mécaniques que ce dernier en y ajoutant quelques fonctionnalités supplémentaires, comme nous allons le voir.

Avant les événements décrits dans le premier jeu, plusieurs expériences sur les capacités humaines étaient menées par le laboratoire Aperture Science jusqu'au jour où GLaDOS, l'intelligence artificielle centrale du complexe, prend le pouvoir et élimine tout le monde. Durant le premier épisode, le joueur incarne la protagoniste appelée Chell qui doit s'échapper du complexe industriel complètement vidé de ses fonctionnaires dans lequel elle est enfermée en traversant d'innombrables niveaux, appelés « salles de test » et qui sont dirigées par l'intelligence artificielle. Pour l'aider dans sa tâche, elle doit se servir de son générateur de portails qui lui permet de créer respectivement deux portails : un bleu et un orange (ill. 12). Ceux-ci lui permettent de parcourir les salles à peu près comme bon lui semble, y résoudre les énigmes et ainsi d'y échapper. À la fin, elle parvient même à détruire GLaDOS et s'échappe momentanément du complexe avant d'y être ramenée par un robot. C'est après ces événements que *Portal 2* débute. On y réincarne Chell qui doit à nouveau s'échapper du centre dans lequel elle est enfermée, mais elle est cette fois-ci accompagnée par Wheatley, une autre intelligence artificielle dans un corps de robot sphérique, mais qui se révélera être un traître.

En plus d'une composante de puzzle et de réflexion très importante imposée par la résolution successive des salles de test, le jeu propose également une narration très développée. Le récit plonge le joueur dans un univers très froid, dénué de toute humanité, mais rempli de robots. D'innombrables instructions et commentaires sont déclarés par GLaDOS à mesure que le joueur arpente les salles. Ceux-ci permettent d'aiguiller le joueur dans sa progression, mais aussi de développer l'histoire par le biais d'anecdotes, de blagues et autres commentaires étonnants. Le joueur parcourt ainsi les salles dans l'optique de s'en échapper, tout en se confrontant à divers éléments narratifs parfois inattendus (développement de l'histoire du complexe industriel,

découverte d'éléments textuels, enregistrements audio du fondateur d'Aperture Science, etc.). Par la suite, lorsque Wheatley prend le contrôle du centre, c'est au rythme de ses commentaires que le joueur parcourt les salles.

Quant aux phases de chargement,<sup>7</sup> elles interviennent entre chaque changement de salle de test (vid. 2). Ces niveaux sont reliés entre eux par un ascenseur que le joueur doit rejoindre pour valider chaque test (ill. 13). À son entrée dans l'ascenseur, ce dernier se met en marche et la phase de chargement débute. Elle offre ainsi au joueur un moment de pause et de répit (Newman, 2004) avant le prochain puzzle. Par ailleurs, ces écrans de chargement se rapprochent de la même esthétique que ceux de *Animal Crossing: New Horizons*, mais sont plus enrichis au niveau de la présence de logos et d'éléments visuels. En effet, *Portal 2* affiche une interface noire très sobre, mais flanquée de trois éléments distincts : le logo du jeu en haut à droite, le logo de l'entreprise fictive au centre et, en bas à droite, des pointillés (ill. 14). Le premier et le dernier élément servent à indiquer au joueur la progression du chargement par le biais d'animations très sobres – les pointillés gris par exemple deviennent progressivement bleus – alors que l'image centrale fait office de rappel diégétique. De plus, le jeu étant chapitré clairement en plusieurs parties distinctes, les écrans de chargement qui sont déployés sont en accord avec ces parties. Au fil du récit, le joueur se retrouve dans plusieurs espaces bien différents les uns des autres, certains datant parfois d'une époque antérieure à celle dépeinte dans le jeu. Par exemple, la première partie se situe dans les locaux actuels d'Aperture Science, mais après les quelques péripéties où Wheatley prend le pouvoir et renverse GLADOS, la protagoniste se retrouve éjectée dans les souterrains de l'entreprise, qui sont en réalité d'anciens locaux abandonnés datant d'une époque antérieure. Le style du logo central évolue donc en fonction du lieu, et donc du chapitre, dans lequel le joueur se trouve, entre laboratoire moderne et froid et ambiance datant des années 1950 plus « vintage » (ill. 15). Cet élément possède donc une réelle valeur diégétique puisqu'il profite du moment de pause offert par le chargement pour situer la narration et rappeler au joueur dans quel milieu il évolue.

Cette interface de chargement se place donc dans la continuité de celle déployée dans *Animal Crossing: New Horizons* avec son écran noir, mais offre tout de même davantage de liens avec l'univers diégétique dans lequel évolue la protagoniste.

---

<sup>7</sup> Les écrans de chargement étudiés ici sont ceux issus de la campagne solo uniquement.

## 8.2 Identité médiatique du jeu vidéo et de l'informatique

Dans cette catégorie, nous pouvons regrouper les écrans de chargement qui font écho à l'identité médiatique du jeu vidéo et plus largement à celle de l'informatique, tant d'un point technique que visuel. Cela peut par exemple être la reprise et l'intégration au sein de l'interface de chargement d'une mécanique spécifique propre au médium vidéoludique comme le mini-jeu ou la sauvegarde automatique. Du côté de la référence aux codes de l'informatique, certaines interfaces de chargement arborent une esthétique rappelant la technicité, voire la défaillance, des ordinateurs (pixels, glitches, bugs, etc.).

Évidemment, bien que certains écrans de chargement ne se situent que dans l'un ou l'autre groupe – références au jeu vidéo ou à l'informatique – d'autres jeux présentent quant à eux des interfaces de chargement qui mélangent ces codes. Ces sous-catégories ne sont donc pas hermétiques les unes par rapport aux autres.

### 8.2.1. *SUPERHOT* (Superhot Team, 2016)

Avec ce premier jeu, il s'agit de saisir les enjeux qui gravitent autour du groupe dans lesquels nous pouvons classer les écrans de chargement qui font référence aux codes de l'informatique. *SUPERHOT* (Superhot Team, 2016) en est un parfait exemple puisqu'il exhibe des transitions qui font appel à des codes bien spécifiques de l'esthétique informatique, en remédiant notamment le moniteur d'ordinateur à tube cathodique avec une interface pixellisée propre à ce genre de dispositif.

Sorti en 2016 à la suite d'un financement participatif sur Internet, *SUPERHOT* est un jeu indépendant de tir à la première personne dans un style visuel très minimaliste. Le joueur y incarne un personnage qui doit éliminer des ennemis humanoïdes qui tentent eux-mêmes de le tuer. Pour cela, il peut se munir d'armes qui sont éparpillées aux quatre coins de chaque niveau. De plus, l'ensemble de l'expérience de jeu est régi par une contrainte temporelle importante. En effet, le cours du temps avance uniquement lorsque le joueur réalise une action (se déplacer ou prendre une arme par exemple), ce qui entraîne une composante de stratégie liée à l'emploi du temps qui apporte un engagement important de la part du joueur : « Times Moves Only When You Move »<sup>8</sup>. Notons également que le jeu est segmenté en plusieurs niveaux, chacun d'eux obligeant le joueur à éliminer tous les ennemis pour passer au suivant.

---

<sup>8</sup> Slogan du jeu.

Visuellement, le jeu est présenté dans des tons très minimalistes : les ennemis sont en rouge vif et détonnent par rapport au reste du décor qui oscille entre des tons blancs, gris et bleutés, alors que les armes sont en noir. De plus, le récit est enchâssé dans plusieurs niveaux, à la fois narratifs et visuels. La plus grande partie du gameplay se déroule dans ces niveaux décrits plus hauts, mais une autre partie expulse le joueur hors du monde physique et le place à plusieurs moments du jeu face à une interface informatique qui l'invite à « chatter » avec un inconnu. Ce dernier transmet au joueur des informations importantes sur le développement de l'univers fictif dans lequel il doit évoluer.

Quant aux phases de chargement dans *SUPERHOT*, elles sont pensées pour conserver un lien puissant entre les deux « mondes » décrits plus haut (vid. 3). Comme le rythme du jeu et l'enchaînement des niveaux sont relativement effrénés, les transitions de chargement s'intègrent pleinement dans la diégèse. En effet, la progression des niveaux est fragmentée par une courte séquence de chargement qui arbore une esthétique « informatisée » simulant des glitches et des bugs informatiques, avec des stries qui indiquent une défaillance technique, et aussi quelques bruitages qui font écho à un brouillage visuel (ill. 16). La résolution de l'écran passe du format 16:9 à 4:3, ce qui convoque *de facto* un style relatif aux anciens moniteurs à tube cathodique, avec un écran légèrement incurvé et un affichage à balayage avec lignes apparentes. Il y a également un aspect nostalgique qui se dégage lors de la remédiatisation de ce dispositif particulier. Par ailleurs, ce moment de chargement se rapproche davantage d'une séquence continue animée plus qu'un simple écran statique « classique ». Les chargements dans *SUPERHOT* sont donc déclenchés lorsque le joueur choisit un monde à explorer, notamment par le biais du menu principal, et qu'il s'apprête à y pénétrer. La transition se fait de manière à conserver avant tout un lien visuel avec l'univers du jeu, comme nous l'avons évoqué. Lorsque le joueur sélectionne un niveau, l'animation se déclenche, déstructurant le menu principal en plusieurs pixels qui se reforment quelques secondes plus tard pour former une sorte de portail rectangulaire. Juste après cette animation, l'interface simule un effet optique d'absorption par ce portail via le déclenchement d'un zoom, de plus en plus rapide. Enfin, l'écran se brouille totalement et se transforme en un dispositif qui rappelle, comme nous l'avons mentionné plus haut, les interfaces striées des moniteurs à tube cathodique lorsqu'ils éprouvent des difficultés techniques (ill. 17). Il est également important de noter que tous ces éléments visuels sont également accompagnés de bruitages qui accentuent cette idée de déstructuration pixellisée de l'univers ainsi que de l'absorption par celui-ci du joueur (« bip », défaillance technique, écho, etc.). La segmentation spatiale et diégétique, entre les séquences de chat (ou depuis le menu principal) et celles d'action, proposée par les développeurs du jeu offre ainsi l'opportunité de créer des moments de chargement dans la continuité esthétique du reste du jeu.



Pour aller plus loin, nous pouvons affirmer que le joueur est à chaque fois invité à littéralement plonger dans ce monde numérique déshumanisé au sein duquel il doit évoluer. Cette idée de navigation au sein même d'un univers informatique n'est pas sans rappeler le film *Matrix* (Les Wachowski, 1999) qui dépeint une simulation virtuelle dystopique dans laquelle les êtres humains sont prisonniers de machines à l'intelligence artificielle très développée. Classé dans le genre du cyberpunk, sous-genre désenchanté et violent de la science-fiction où la dystopie et la technologie très avancée sont légion, *Matrix* interroge profondément notre rapport au numérique. C'est dans cette perspective que *SUPERHOT* se propose également d'interroger la place du protagoniste du récit, mais également celle du joueur. Le fait notamment de se faire expulser à des moments où ce dernier ne s'y attend pas, témoigne de cette volonté de brouiller l'expérience de jeu et ce que le joueur croit savoir du monde qu'il arpente. Il est aussi intéressant de relever les différentes références visuelles, culturelles et techniques qui sont convoquées dans ce jeu, comme le mentionne le concepteur Iwanicki Piotr (2016) :

« We found common ground in Amiga demoscene, virtual reality, 80s and 90s personal computers and cyberpunk! Amiga 1200 was my only computer in the 90s! The aesthetic of its hardware and software (and craktros!) was something I wanted to revisit for a long time! » (p. 32).

Les transitions de chargement qui incluent la remédiatisation de tous ces éléments informatiques participent ainsi à développer davantage la narration et l'esthétique du jeu. Elles s'intègrent dans cette volonté de brouillage puisqu'elles font le pont entre les phases de jeu d'action, dont la direction artistique correspond à un « sharp, modern game », et les moments plus calmes qui transportent le joueur sur un « black, vintage menu display » (Iwanicki, 2016, pp. 180-185). Elles ne sont donc plus de simples interfaces de transition entre deux espaces, mais offrent une réelle dimension immersive au joueur qui plonge littéralement à l'intérieur du jeu.

Une analogie avec l'esthétisation du bug est également possible à ce stade. Comme nous l'avons vu, les transitions de chargement s'approprient certains éléments spécifiques de l'informatique comme les défaillances techniques. À ce propos, il est envisageable de faire un parallèle avec le glitch art qui érige au rang d'art les erreurs analogiques ou numériques provoquées par les machines électroniques. Ces bugs ou glitches peuvent être volontairement déclenchés par les artistes ou simplement enregistrés lors de défaillances inattendues, résultant en des pixels déstructurés. C'est donc une construction d'une nouvelle image par la déstructuration d'une ancienne, dans le but de réagir, entre autres, face à l'aseptisation générale des images en très haute définition. Proposer une

nouvelle forme de beauté par la défaillance technique est donc au cœur de cette démarche artistique :

« Le Glitch Art questionne avant tout, les notions de fragmentation et répétition obtenus par perturbations. Il n’y a plus de fenêtre, de miroirs, d’écrans... mais une interface ingérable, déstructurée, imprévisible. Ces incessantes oscillations de surfaces, frôlent parfois une séduction, une impression décorative, une forme de fétichisme » (Veyrat, 2015, p. 116).

Dans *SUPERHOT*, c’est une stratégie similaire qui est opérée par les développeurs, puisque la défaillance visuelle est au cœur du récit, tant narrativement que visuellement. À la fois pendant les phases de jeu où le joueur progresse dans un univers en constante évolution et soumis à des bugs informatiques, et à la fois dans les configurations paratextuelles, comme les menus ou les écrans de chargement, où c’est une esthétique « glitchée » qui domine. Ces défaillances, qui semblent au début du jeu être sporadiques, s’avèrent être régulièrement déclenchées et rythment ainsi le récit.

Après nous être intéressés aux visuels, nous pouvons également considérer l’aspect sonore de ces transitions de chargement. Les glitches et les bugs déployés pendant ces phases s’accompagnent de bruitages caractéristiques. En effet, le jeu est dépourvu de voix et l’entièreté du *sound design* a été pensé en corrélation avec différents effets sonores, afin de coller au mieux à l’aspect déshumanisé et renforcer le style de l’univers. Certains bruitages pendant les chargements rappellent d’anciennes machines informatiques dont les sons étaient très caractéristiques. Un « bip » pouvait notamment survenir lors du démarrage ou du fonctionnement plus général de certains anciens ordinateurs. Comme l’admet le concepteur du jeu, c’est l’Amiga, ordinateur personnel populaire dans les années 1990, qui a servi de référence dans *SUPERHOT* au niveau de l’interface, ou encore lorsque la carte mère émet des sons caractéristiques de ce type de machine. Il existe donc dans ce jeu une idée d’esthétisation des bruits et sons puisqu’ils participent à ancrer le récit dans un genre bien spécifique : celui de la science-fiction. Cette idée se trouve par exemple dans l’ouvrage de Luigi Russolo, *L’Art des Bruits*, publié en 1932 et dans lequel est développée l’idée du bruit comme vecteur de musique et d’une esthétique sonore en contrepied aux canons institutionnalisés. De manière similaire, il y a une logique d’esthétisation du bruit dans cet ouvrage, tout comme dans *SUPERHOT*.

Tous ces éléments, qu’ils soient visuels ou sonores, assurent donc une continuité narrative entre le jeu et ses phases de chargement, et ce même de manière plus globale. En effet, tous les autres éléments paratextuels liés à *SUPERHOT* (menus, générique, écran de pause, etc.) proposent une stratégie diégétique similaire aux écrans de chargement en affichant des interfaces directement inspirées de l’esthétique informatique des années 1990. Le lien entre le joueur et l’univers du jeu

est donc continuellement assuré, tant narrativement qu'esthétiquement, en proposant un style homogène et cohérent tout au long du jeu.

### 8.2.2. *Ōkami* (Clover Studio, 2006)

Dans une perspective différente de celle de *SUPERHOT*, *Ōkami* (Clover Studio, 2006) traite l'écran de chargement plutôt du côté des codes spécifiques du jeu vidéo que de l'informatique. De type action-aventure au gameplay atypique, ce jeu propose au joueur d'incarner un loup blanc, dans lequel vit une ancienne déesse, et qui doit vaincre un démon sous la forme d'un dragon. En traversant les différentes zones de ce monde empreint d'éléments folkloriques et mythologiques du Japon, le joueur doit à plusieurs reprises s'adonner à des séances de dessin interactif. En effet, le jeu invite régulièrement celui-ci à interagir avec les décors par le biais d'un pinceau magique qui permet de créer plusieurs formes et dessins à différentes fins utiles (détruire des obstacles à l'aide d'une lame, dessiner un soleil pour générer de la lumière, créer des bourrasques, etc.). Concernant les graphismes du jeu, ils sont empreints d'une atmosphère rappelant l'esthétique de certaines estampes japonaises avec des couleurs très vives. Le pinceau magique qui permet au joueur de peindre en surimpression des décors à l'aide de pigments noirs rappelle aussi l'encre de Chine traditionnellement utilisée pour le dessin et la peinture au lavis. Ces éléments visuels permettent donc d'ancrer le récit dans un Orient mystique et fantastique, voire fantasmé, de manière à immerger profondément le joueur dans cet univers.

Dans cette idée, les phases de chargement dans *Ōkami* (vid. 4) invitent non seulement le joueur à patienter entre deux zones, mais lui offrent l'opportunité de récolter des crocs de démon<sup>9</sup> supplémentaires par le biais d'un mini-jeu enchâssé dans la séquence de chargement (ill. 18). Cette mécanique de gameplay s'intègre dans l'idée du studio de créer un jeu qui soit avant tout ludique :

« Avec *Okami* nous avons la volonté de créer un jeu vidéo original et amusant avant de penser à faire quelque chose d'artistique. Bien sûr, la patte graphique est originale, mais elle n'est ici que pour servir le jeu [...]. Le style graphique est ici au service du ludique et non le contraire » (« Interview : Atsushi Inaba (*Okami*) », 2005).

En effet, proposer un écran de chargement qui permet au joueur de patienter tout en continuant à interagir avec le jeu est essentiel dans ce cas. Bien que les références visuelles orientales soient abondantes, c'est bien le gameplay qui est au cœur de l'expérience de jeu et donc aussi des écrans de chargement, puisque le mini-jeu invite le joueur à continuer de jouer, sans toutefois y être contraint.

---

<sup>9</sup> Objets spéciaux collectables servant à acheter des articles auprès de certains personnages du monde.

L'écran de chargement dans *Ōkami* est déployé entre deux zones distinctes du monde, après avoir passé un portail par exemple (ill. 19). Visuellement, un parchemin vierge tapisse l'arrière-plan qui se déroule à l'horizontale et sur lequel se dessinent des traces de pattes de loup à l'encre de Chine. Tout en bas à droite la mention « Now loading » s'affiche en rouge, tel un tampon, pour indiquer clairement au joueur qu'il est face à une interface de chargement et que ce dernier est en cours. La particularité de cet écran est qu'il propose au joueur, comme nous l'avons vu, de continuer à jouer tout en patientant. Cela se traduit par un mini-jeu qui est matérialisé par l'apparition sporadique de crocs bleutés juste après l'apparition des traces de pattes. Ces crocs sont tous collectables par le joueur qui doit réussir à appuyer sur un bouton spécifique au bon moment pour les récupérer. Il est donc demandé implicitement au joueur de rester concentré, et ce même pendant le chargement, pour réussir à récupérer un maximum de crocs. Évidemment, cette proposition qui lui est faite de la part des développeurs de récupérer des éléments bonus n'est pas obligatoire, puisque le jeu laisse le joueur libre de jouer ou non au mini-jeu enchâssé dans l'écran de chargement.

À noter que ces interfaces de chargement interactives ne sont pas disponibles sur toutes les versions du jeu ; certaines fonctionnant sur des machines plus performantes et ne nécessitant quasiment pas de temps de chargement pour le contenu. De plus, sur certaines versions d'*Ōkami*, il est possible d'activer ou non le déploiement de ces mini-jeux pendant les phases de chargement via les options.

Notons également que le mini-jeu est une composante importante du médium vidéoludique depuis son existence. Utilisé pour proposer du contenu additionnel au jeu principal ou véritable élément de gameplay à part entière, le mini-jeu se déploie au sein de nombreux jeux vidéo et sous différentes formes. Qu'ils soient très simples ou plus complexes à exécuter, les mini-jeux sont présents dans beaucoup de licences étant donné leur simplicité et leur aspect ludique très efficace. C'est donc une mécanique qui est propre au jeu vidéo et qui a même fait l'objet d'un brevet par l'éditeur Namco en 1995, comme le relève David Hoppe (2015) dans un texte consacré à l'intégration des mini-jeux au sein des écrans de chargement de certains jeux. En effet, l'entreprise japonaise a pris l'habitude d'intégrer de telles mécaniques lorsque les chargements dans leurs jeux sont conséquents et qu'il convient mieux de faire patienter le joueur en lui proposant une activité interactive plutôt qu'une simple interface d'attente traditionnelle. Bien que cette idée émerge tout d'abord d'une contrainte technique, elle peut également être examinée sous l'angle de la continuité diégétique. Pensés notamment pour « empêcher le joueur de s'ennuyer » (Barnabé, 2014, p. 16), ils permettent également de prolonger l'expérience de jeu.

D'un autre côté, le mini-jeu a également été utilisé comme un élément central de l'aspect ludique d'un jeu. Un exemple notoire est celui de la franchise *Mario Party* où le mini-jeu fait partie intégrante

du gameplay. En effet, chaque partie met en scène plusieurs joueurs qui incarnent des personnages devant se déplacer sur un plateau de jeu à l'aide d'un dé. Ils doivent, grâce à des pièces, acheter des étoiles afin de pouvoir remporter la partie. À la fin de chaque tour, un mini-jeu est aléatoirement sélectionné et imposé aux joueurs, qui doivent s'y affronter pour gagner des pièces supplémentaires.

Ces « auxiliary games » (Hoppes, 2015) s'intègrent ainsi pleinement dans le récit puisqu'ils proposent une alternative visuelle et narrative, généralement en lien plus ou moins étroit avec le reste du jeu, tout en gardant le joueur actif. Dans le cas d'*Ōkami*, ainsi que nous l'avons déjà mentionné, les moments de chargement opèrent une continuité entre les phases de jeu et de non-jeu de manière à conserver intacte l'attention du joueur par rapport au monde fictif dans lequel il évolue, ce qui permet « d'assurer non seulement la continuité de l'univers, mais aussi celle du jeu » (Barnabé, 2014, p. 14).

### **8.3 Références et réappropriations médiatiques/techniques**

Cette catégorie regroupe des jeux dans lesquels les développeurs se sont réapproprié certains dispositifs ou techniques hérités de médias autres que le jeu vidéo pour les intégrer dans les interfaces de chargement. Les médias concernés peuvent très divers : télévision, cinéma, théâtre, bande dessinée, etc. Dans cette idée, nous verrons que le jeu *Call of Duty: Black Ops* (Treyarch, 2010), dans son mode « Zombies », affiche pendant le chargement, mais également en guise de préambule, une interface simulant une planche de bande dessinée sur laquelle quelques éléments narratifs sont dépeints.

Dans une perspective similaire, il existe également des écrans de chargement qui font plutôt référence à une technique spécifique, tout en la réutilisant pour servir le propos du jeu. C'est par exemple le cas de la cinématique, extrait vidéo non-jouable, qui propose au joueur une immersion continue. Dans certains jeux, il est même possible que la cinématique soit déployée en même temps que le jeu charge certaines zones. Comme nous le verrons avec *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), les chargements du jeu pendant l'aventure sont dissimulés derrière des cinématiques plus ou moins longues, ce qui permet de donner une impression d'expérience ininterrompue.

### 8.3.1 *Call of Duty: Black Ops* (Treyarch, 2010)

Ce premier exemple illustre bien comment le jeu vidéo peut, par le biais de ses configurations paratextuelles, se réapproprié un médium parallèle comme la bande dessinée. À noter que nous nous concentrerons ici uniquement sur le mode dit « Zombies » et non sur la campagne solo, ni le mode multijoueur en ligne. En effet, la remédiatisation de la bande dessinée est uniquement visible dans ce premier mode.

Avant d'entrer en détail dans la manière dont l'écran de chargement est déployé ici, il est nécessaire de préciser les principaux enjeux scénaristiques et techniques de *Call of Duty: Black Ops*. Jeu de tir à la première personne, il est le septième opus de la série *Call of Duty* qui est axée sur le thème de la guerre. Cette franchise, créée en 2003, dépeint des situations de guerre, qu'elles soient réelles ou fictives, dans lesquelles le joueur est amené à résoudre plusieurs conflits en phase avec les problématiques du monde contemporain (terrorisme, conflits orientaux, armes bactériologiques, etc.). Très souvent, le joueur incarne un soldat américain, ou du moins occidental, qui doit gérer une menace et l'éliminer. Le succès cette franchise tient notamment, du point de vue de l'expérience de jeu, à son aspect narratif très immersif avec des personnages et des récits travaillés, mais également grâce à son gameplay diversifié et porté sur l'action. En effet, le joueur dispose d'innombrables possibilités au niveau du choix et de la personnalisation des armes, des équipements et autres composants afin d'affronter l'ennemi et de progresser dans l'histoire. De plus, les jeux de la série *Call of Duty* proposent régulièrement au joueur différentes manières de jouer : combats aériens, phases d'infiltration et d'espionnage, action pure et dure lors de combats, etc. Cette diversité est une composante essentielle du jeu, mais aussi, plus largement, du genre *first person shooter*, comme le souligne entre autres Zerbib (2014) :

« Les jeux du type FPS, dont les titres *Call of Duty* et *Battlefield* constituent les figures emblématiques, sont caractérisés par la mise en scène de combats à l'aide de procédés progressivement stabilisés à partir des années quatre-vingt-dix : point de vue du joueur fondé sur le procédé "ocularisation interne primaire" (Jost, 1989), *gameplay* et *gamedesign* centrés sur le maniement d'armes de tir, l'affrontement simultané avec de nombreux adversaires et le déroulement des combats dans des théâtres d'opérations simulés » (pp. 63-64).

L'ensemble de l'expérience offre ainsi un rendu cinématographique très réaliste notamment par les différentes mises en scènes ou par la présence de certains ressorts scénaristiques très cinématographiques. De plus, le rendu graphique photoréaliste ancre l'immersion du joueur au sein de l'expérience de jeu (ill. 20).

En ce qui concerne les chargements, comme indiqué plus haut, nous nous concentrerons uniquement sur ceux déployés dans le mode « Zombies » dans lequel ce ne sont plus les références cinématographiques qui nous intéressent, mais plutôt les liens avec la bande dessinée cette fois-ci. Dans ce mode, le joueur n'est plus confronté à des affrontements réalistes, mais se retrouve plongé dans un univers aux accents fantastiques où il est contraint de survivre face à des hordes de zombies qui débarquent par vagues. Afin de progresser dans ce mode infini<sup>10</sup>, le joueur doit éliminer un nombre spécifique de zombies par vague, qui augmente au fil de sa progression. Quant à son aspect narratif, le mode « Zombies » reprend l'histoire des morts-vivants initiée dans l'opus *Call of Duty: World at War* (Treyarch, 2008) quelques années plus tôt, mais en proposant davantage de développement narratif. Durant la Seconde Guerre mondiale, un médecin forme un groupe de scientifiques afin de tenter des expériences humaines qui auraient pour but d'améliorer les performances des soldats nazis. Grâce à un élément chimique découvert au Japon, le groupe crée plusieurs armes révolutionnaires censées permettre la victoire ultime du Troisième Reich. Malheureusement, cet élément sera également utilisé pour créer des soldats morts-vivants qui se relèveront être extrêmement hostiles. C'est dans ce contexte que le joueur, via le menu principal du jeu (ill. 21), se retrouve plongé au cœur de ce récit macabre. Seul, à deux en écran splitté ou jusqu'à quatre en ligne, ce mode est jouable dès le début du jeu, indépendamment de la progression du joueur dans la campagne solo. La toute première carte accessible, sobrement nommée « Kino der Toten », dépeint un vieux cinéma nazi désaffecté, mais rempli d'éléments étranges et surnaturels (téléporteurs, caisse magique d'armes, différents types de zombies, etc.). Par la suite, le jeu donne accès à deux cartes supplémentaires qui peuvent être débloquées selon l'avancée du joueur (soit terminer la campagne solo, soit utiliser un code de triche). L'une plonge le joueur au sein du Pentagone et offre la possibilité d'incarner de célèbres personnages politiques de cette époque (Kennedy, MacNamara, Nixon ou Castro), l'autre offre au joueur une parenthèse nostalgique par le biais d'une aventure directement inspirée des jeux d'arcade des années 1980-1990. Dans tous les cas, le but reste le même : éliminer les zombies et survivre le plus longtemps possible, quel que soit le lieu.

Dans ce mode, un seul écran de chargement est donc déployé (vid. 5). Il survient uniquement au tout début de la partie, juste après que le joueur ait sélectionné, via le menu principal, la carte sur laquelle s'aventurer. C'est en passant par celui-ci que le joueur est progressivement amené à quitter un monde réaliste, qui correspond à la campagne solo, pour rejoindre un monde fantastique. Cette transition débute par le menu principal, représenté sous la forme d'un vieil écran posé sur une

---

<sup>10</sup> Les vagues de zombies s'enchainent indéfiniment jusqu'à ce que le joueur meure. Si ce dernier n'a plus de vie, la partie s'arrête et il doit recommencer depuis le début, perdant toute progression (aucune sauvegarde n'est possible).

étagère pleine de dispositifs techniques, sur lequel le joueur doit choisir à quel mode il souhaite jouer. Lorsqu'il sélectionne le mode « Zombies », l'atmosphère s'assombrit et vire légèrement au rouge, en faisant référence au sang. Des sons étranges se font également entendre et une musique angoissante est lancée. Le joueur est ainsi transporté progressivement dans l'univers horrifique, et ce avant même d'atteindre l'écran de chargement (ill. 22). Ce n'est qu'après avoir sélectionné la carte sur laquelle jouer que l'interface de chargement se déclenche. Notons ici que pendant la partie aucune autre interruption n'intervient. Les chargements ne sont plus nécessaires puisque le joueur évolue dans un espace fermé qu'il ne peut pas quitter et qui est complètement chargé en amont pendant l'unique phase de chargement du début. Les seules interruptions possibles surviennent quand le joueur provoque volontairement un arrêt momentané par la mise en pause de la partie (via le bouton dédié), ce qui lui offre un moment de répit entre chaque vague, ou quand il décède. Dans ce dernier cas de figure, la mention « Game Over » apparaît à l'écran et une nouvelle interface surgit en affichant les différents scores du joueur. Il est ensuite automatiquement renvoyé à une nouvelle partie. La « mise en ambiance » par le menu principal, et ensuite par l'écran de chargement qui remédialise la bande dessinée, constitue ainsi un « lieu clé de passage » (Boillat & Krichane, 2014, p. 61) nécessaire à l'immersion dans le monde fictionnel. Le basculement du réalisme vers le fantastique horrifique se fait donc par le truchement de la remédialisation de la bande dessinée.

La première carte, celle du cinéma désaffecté « Kino der Toten », est emblématique, car elle arbore une interface de chargement intéressante du point de vue de notre catégorie liée aux réappropriations médiatiques. En effet, cet écran dévoile, après un léger fondu, une planche de bande dessinée quelque peu vieillie par le temps et tachée (ill. 23). Cinq vignettes présentent un style visuel stylisé et simple, mais elles sont suffisamment précises pour comprendre les événements dépeints. Les deux premières nous présentent quatre zombies qui semblent se diriger vers un grand bâtiment vide. À partir de la troisième case, ils se dirigent en direction d'un personnage armé qui semble être dans une posture de défense. C'est dans l'avant-dernière case que nous comprenons que les zombies poursuivent de manière acharnée plusieurs personnes, qui sont maintenant au nombre de quatre et qui font référence aux personnages jouables dans la partie. Enfin, la dernière case dépeint une sorte de distorsion temporelle puisque nous assistons à une téléportation des personnages, et probablement même des zombies, puisqu'ils sont également absents. Nous comprenons cet événement par les éclairs bleutés qui se dégagent de la machine et une onomatopée faisant référence à un bruit électrique, mais aussi par les inscriptions datées ainsi que l'horloge qui nous indiquent une remontée dans le temps. Nous comprenons que les personnages se retrouvent projetés en 1941, en pleine Seconde Guerre mondiale, moment où les expérimentations humaines étranges eurent lieu (dans l'univers du jeu).



En surimpression nous retrouvons deux éléments extradiégétiques qui servent d'indicateurs pour le joueur. Tout d'abord, en bas à gauche, apparaît un double logo qui tourne sur lui-même et qui est composé du logo principal du jeu en blanc et de celui de Treyarch, l'entreprise qui développe le jeu. Ce double élément permet de rappeler au joueur que ce mode appartient bien au jeu principal, tout en faisant un clin d'œil à la société de développement. De plus, comme nous l'avons souligné précédemment, cet emblème est animé afin d'indiquer que le chargement est effectivement en cours, puisque tout le reste est statique. Quant au deuxième élément, il survient dans la partie inférieure de l'écran, au milieu, lorsque le chargement est terminé. Il propose au joueur de cliquer sur un bouton spécifique (qui dépend du dispositif sur lequel le jeu est lancé) afin de passer cette interface et de rejoindre la partie. Cette stratégie permet de ne pas expulser directement le joueur de cette interface qui s'affiche comme un élément narratif à part entière, préparant l'entrée en jeu du joueur. C'est seulement après avoir appuyé sur le bouton qu'un écran noir surgit pendant quelques secondes puis laisse progressivement la place à des éclats lumineux, en forme d'éclairs, que l'on devine provenir du téléporteur qui était dépeint dans la planche de bande dessinée et dont on apercevait les lueurs électriques. La mention « Manche I » apparaît ensuite au milieu de l'écran pour indiquer que la partie débute. Nous comprenons ainsi rapidement que la planche de bande dessinée dépeignait les événements précédant l'entrée en jeu.

Plus largement, la franchise *Call of Duty* remédialise la bande dessinée et réutilise le motif du zombie afin de s'ancrer dans un paysage transmédiatique qui est bien présent dans la plupart des productions vidéoludiques de grande ampleur. En effet, cette logique s'inscrit dans une volonté de décliner l'univers sur plusieurs supports médiatiques en proposant divers prolongements diégétiques, tout en fidélisant les joueurs et fans à la franchise. La bande dessinée déployée dans l'écran de chargement du mode « Zombies » renvoie notamment aux *comic books* américains popularisés au milieu du XX<sup>e</sup> siècle, coïncidant avec la période dépeinte par le jeu. Cela permet de générer un aspect nostalgique, notamment matérialisé par la téléportation dans le temps présente dans la phase de chargement et en début de partie, afin de plonger le joueur dans un univers fantastique horrifique bien spécifique. En effet le motif du zombie est également à mettre en relation avec le support de la bande dessinée. Prenant son origine en Haïti, ainsi que dans certaines régions africaines, le zombie est une créature hybride représentant « un sujet dépersonnalisé » à la suite de pratiques ayant pour but d'enterrer des personnes dans un état de mort apparente, mais qui sont par la suite déterrées pour être ensuite esclavagisées. Or, ce qui nous intéresse ici n'est pas la genèse du zombie, mais plutôt la manière dont il a conquis toute une partie de la culture occidentale :

« Les zombies sont partout. Leur formidable pouvoir de contagion semble se prolonger jusqu'à leur permettre d'envahir non seulement le cinéma d'horreur, mais, plus largement, le cinéma et, de proche en proche, la culture » (Coulombe, 2012, p. 9).

En effet, le motif du zombie est popularisé dans la culture occidentale à partir des mêmes années que le *comic book*, c'est-à-dire aux alentours du milieu du XX<sup>e</sup> siècle. De plus, nous pouvons supposer que la stratégie visuelle d'utilisation de la planche de *comics* pendant la phase de chargement a deux buts principaux vis-à-vis de l'expérience de jeu globale. Tout d'abord, d'un point de vue esthétique cela permet une remédiatisation de la bande dessinée. Comme nous l'avons vu, cela génère de la nostalgie, mais aussi une potentialité de déclinaison de cet univers horrifique sur d'autres supports médiatiques importants de la culture populaire. Dans une autre perspective, cet écran hybride permet de créer un lien visuel et narratif entre les événements initiés dans *World at War* et ceux présentés dans *Black Ops*. Cela permet d'ancrer le récit et de rappeler au joueur, dans quelle temporalité et dans quel univers la partie qu'il s'apprête à jouer se déroule. Comme le souligne Baroni (2019), la bande dessinée est un « support particulièrement apprécié par les communautés de fans » (p. 201), qui correspond à une partie des joueurs de *Call of Duty*. En effet, le mode « Zombies » est aujourd'hui très populaire parmi les joueurs et les fans de la licence. Chaque opus doté d'un tel mode propose de nouveaux épisodes et embranchements dans le récit principal initié dans *World at War*, galvanisant à chaque fois les joueurs séduits par ce mode.

Il est également important de noter qu'une bande dessinée intitulée « Call of Duty: Zombies » est sortie en 2016 dans le but de décliner cet univers sur d'autres supports médiatiques que le jeu vidéo (ill. 24). Il y a donc une connexion directe qui peut être établie entre la planche d'illustrations présentée dans l'interface de chargement de *Black Ops* et la matérialisation, quelques années plus tard, d'une bande dessinée sur l'univers fantastique des morts-vivants. Cette dernière peut également être vue comme un récit paratextuel externe par rapport à l'œuvre principale qui a été créée sur le médium vidéoludique. Elle est notamment pensée pour les joueurs qui, après s'être frottés à quelques parties en mode « Zombies », désirent approfondir le récit d'une manière différente sur un autre support médiatique, dans un style moins stylisé et plus réaliste que l'écran de chargement.

### **8.3.2. *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017)**

Revenons-en maintenant à un exemple qui propose de réutiliser une technique médiatique bien spécifique et très présente dans les jeux vidéo : la cinématique. Comme décrit plus haut, cette dernière se traduit par un moment exempt d'interactivité qui permet notamment de donner de la profondeur aux personnages et d'enrichir le contexte de l'histoire (Mpondo-Dicka, 2005). Le joueur

n'est donc plus uniquement dans son rôle d'acteur, mais change subitement de posture en devenant spectateur le temps de la cinématique, puisqu'il ne peut plus contrôler le déroulement de l'histoire, ni interagir sur le médium (si ce n'est quitter le jeu, le mettre en pause ou même parfois passer la cinématique en appuyant sur un bouton). Nous interrogerons donc dans cette partie les composantes narratives, esthétiques et culturelles qui rapprochent jeu vidéo et cinéma par le truchement des cinématiques. Il existe en effet tout un cadre théorique, déjà initié à partir de la fin des années 1990 (Krichane & Rochat, 2018), qui s'attache à comprendre si certaines spécificités vidéoludiques peuvent être rapprochées ou non du cinéma.

Dans *Hellblade: Senua's Sacrifice*, les moments de chargement sont occultés puisqu'ils ne se révèlent pas aux yeux du joueur en tant que tels. En effet, c'est via les cinématiques que les chargements s'effectuent, comme nous le verrons<sup>11</sup>. De type action-aventure et aux graphismes très réalistes, le jeu plonge le joueur dans un univers fantastique aux accents horrifiques et baigné dans une atmosphère de mythologie nordique. Le joueur contrôle une guerrière nommée Senua qui s'aventure dans le royaume de Hel afin de ramener d'entre les morts son compagnon. Tout au long de son aventure, Senua est guidée par plusieurs voix qui s'avèrent être des hallucinations auditives. L'une d'entre elles spécifiquement se révélera être d'une grande utilité puisque c'est elle qui prendra rapidement le rôle de la narratrice, à l'image d'une voix-over non pas extra-, mais intradiégétique, puisqu'elle s'avéra être interne à la psychose de Senua et donc du récit lui-même. Dans cette veine, le jeu propose un vococentrisme (Chion, 1998) essentiel et qui considère les voix entendues par Senua, et donc par le joueur, comme des éléments narratifs indispensables à la progression (avertissements, conseils, précisions, etc.). Comme le souligne Chion (1998, p. 225), « la voix attire et centre notre attention, de la même façon que pour l'œil, dans un plan de cinéma, le visage humain ». Dans *Hellblade* cela est d'autant plus marquant puisque dans la cinématique de chargement, c'est à la fois la voix « possédée » de Senua qui nous attire et le plan rapproché sur son visage blafard. À nouveau, nous retrouvons ici une technique utilisée dans le cinéma, mais qui est transposée dans le cadre d'un jeu afin de servir la narration.

En ce qui concerne l'interface de jeu du joueur, il est important de noter qu'il n'y a aucun affichage tête haute déployé. Tout ce qui concerne notamment le tutoriel ainsi que d'autres éléments importants de gameplay sont en effet indiqués au joueur par le biais des voix que Senua entend ou par des subterfuges visuels. Par exemple, le seul élément visuel perceptible par le joueur est la

---

<sup>11</sup> Comme pour tout autre jeu, plusieurs chargements surviennent lorsque le jeu est lancé (avant l'entrée en jeu du joueur à proprement parler). La différence ici réside dans le fait que le jeu charge au fur et à mesure que le joueur progresse, sans distinction marquée entre les zones et donc sans écrans de chargement explicites. Comme décrit plus loin, c'est une stratégie similaire qui est adoptée dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* qui offre au joueur un monde ouvert presque exclusivement dénué de chargement entre les zones.

« pourriture » qui envahit progressivement la main et le bras de Senua à mesure qu'elle perd un combat ou échoue à une épreuve (ill. 25), comme le rappelle directement le jeu : « The dark rot will grow each time you fail. If the rot reaches Senua's head, her quest is over. And all progress will be lost ». Comme le jeu propose un système de « permadeath »<sup>12</sup>, si cette meurtrissure gagne la tête de Senua, alors elle meurt et le joueur doit recommencer le jeu depuis le début. Cette gangrène peut être interprétée ici comme un symbole matérialisé de la psychose vécue par Senua, la consommant petit à petit jusqu'au moment où elle l'accepte comme faisant partie d'elle-même et non comme une malédiction. Elle fait donc partie intégrante de la diégèse du jeu afin d'être dans la continuité d'une immersion totale, remplaçant la stratégie usuelle de l'HUD.

Or, *Hellblade* n'est pas le seul jeu qui propose un dispositif aussi épuré au niveau de son interface principale. Plusieurs jeux utilisent cette stratégie visuelle d'effacement des indications visuelles sur l'écran, car cela offre un plus grand potentiel d'immersion. Certains proposent même d'inclure les informations généralement présentes dans l'HUD au sein même de l'univers fictionnel. Ceux-ci deviennent donc des éléments diégétiques à part entière, à l'image, par exemple, du jeu *Inscription* (Daniel Mullins Games, 2021) qui utilise des bougies pour indiquer les vies du joueur (ill. 26). Celles-ci font partie du décor du jeu, car elles sont fixées à un chandelier et sont à portée de la vue du joueur qui peut constamment avoir un œil sur sa vie.

*Hellblade* propose donc ainsi d'épurer au maximum son interface afin que le joueur soit le plus immergé possible dans son univers. L'idée ici est de proposer un jeu qui se rapproche plus d'une expérience cinématographique ininterrompue, comme vécue au cinéma, plutôt qu'un jeu traditionnel, habituellement segmenté de manière explicite en plusieurs chapitres et zones. Évidemment, *Hellblade* n'échappe pas à cette dernière règle puisque l'œuvre est divisée en plusieurs parties distinctes (zones et chapitres), mais contrairement à d'autres jeux, celles-ci s'enchaînent de manière fluide afin de donner l'illusion au joueur qu'il vit une expérience continue. Les seules réelles interruptions qui sont visibles et qui donc brisent le rythme habituel du jeu sont les pauses (menu de pause, menu de réglages, etc.) provoquées par le joueur lui-même, et qui peuvent être regroupées sous le terme de « player-operated breaks » (Fassone, 2017, p. 88). Celles-ci expulsent momentanément le joueur hors du monde diégétique dans le lequel il est plongé et cela est d'autant plus marquant lorsque cette pause survient dans un jeu qui se veut « immersif » par son aspect narratif et cinématographique, comme ici.

---

<sup>12</sup> Se traduit par « mort permanente » et fait référence à une mécanique de jeu extrême dans laquelle si le joueur meurt, il ne peut revenir à la vie. Cela implique de recommencer totalement le jeu puisque la sauvegarde disparaît.

Il y a donc dans *Hellblade* une composante cinématographique importante. Cela se ressent également par le biais des cinématiques qui, dans ce jeu, ont également pour rôle de charger les différents contenus, tout en offrant des transitions fluides au joueur. Nous pouvons ainsi proposer un terme spécifique pour décrire ce genre de technique, que nous utiliserons pour ce travail : la cinématique de chargement. Il est toutefois important de noter à ce stade que les chargements dans *Hellblade*, comme dans d'autres jeux de ce type, ne se limitent pas à ces cinématiques de chargement. En effet, si nous reprenons l'exemple de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo EPD & Monolith Soft, 2017), un jeu d'aventure dans un monde ouvert gigantesque, celui-ci est continuellement en train de charger son contenu à mesure que le joueur explore les terres du royaume d'Hyrule. Quelques phases de chargement clairement identifiables comme telles, par le biais d'interfaces spécifiques, se déclenchent toutefois par exemple lorsque le joueur entre dans un donjon ou en ressort (ill. 27). Or, elles se limitent à ces seuls moments. Dans *Hellblade*, on retrouve une stratégie similaire puisque les moments identifiables comme des chargements se retrouvent dans ces fameuses cinématiques, mais il y a également d'autres moments, quand Senua progresse dans certaines parties du monde par exemple, où les chargements se font en amont sans que le joueur s'en aperçoive. Cela est notamment possible grâce à certaines avancées technologiques liées aux consoles et ordinateurs qui permettent de charger des données de manière beaucoup plus efficace qu'auparavant (performance des disques durs accrue, mémoire vive plus rapide, etc.).

Dans la séquence analysée ici (vid. 6) et qui se trouve au tout début de l'aventure, Senua arrive vers une immense porte qui renferme le royaume de Hel et se retrouve bloquée. La cinématique se déclenche alors et la caméra se détache de l'arrière du personnage. Le joueur quitte ainsi la position de vue à la troisième personne et passe progressivement en vue frontale par le déplacement de la caméra sur le visage de Senua, en plan rapproché. C'est par le biais de cette technique qu'un changement majeur s'opère alors dans la narration qui « privilégie momentanément la posture du spectateur à celle du joueur » (Blanchet, 2010). Peu à peu, les décors disparaissent pour laisser place à du noir profond et le visage de la protagoniste s'éclaire d'une lumière bleutée. Elle fixe le spectateur, tout en monologuant comme si elle était possédée par une entité surnaturelle. Elle approche ensuite sa main du spectateur lorsque brusquement elle reprend ses esprits et voit sa main devenir noire. La meurtrissure semble envahir sa main et son bras et elle se met à genoux, tout en agonisant. Des voix résonnent et lui ordonnent de reprendre ses esprits afin de se préparer à un danger imminent. Senua se relève alors et la caméra retourne progressivement derrière elle, en vue à la troisième personne indiquant le retour au jeu. La cinématique prend alors peu à peu fin, tout comme le chargement, et le spectateur redevient ainsi joueur alors que la protagoniste se saisit de son épée pour affronter un ennemi ayant surgi au loin qui avance lentement vers elle (ill. 28).

Le but de cette cinématique de chargement est donc double. Dans un premier temps, elle sert à donner des détails supplémentaires sur le récit en accentuant davantage les hallucinations psychotiques de la protagoniste et en attirant le regard du joueur sur la mécanique de vie par l'expansion de la gangrène noire. En effet, à ce stade de l'aventure, c'est la première fois que le joueur se retrouve face à cette mécanique de jeu particulière. Cette cinématique a ainsi pour but d'informer le joueur de manière très expressive. Et, d'un autre côté, celle-ci permet également de servir un but purement technique : charger la suite de l'histoire en préparant notamment l'affrontement entre Senua et son adversaire. Il y a donc constamment un double enjeu derrière ces cinématiques de chargement lorsqu'elles se déclenchent, à la fois d'un point de vue narratif et technique.

Comme nous l'avons déjà souligné plus haut, *Hellblade* remédialise donc certains procédés et techniques hérités du cinéma afin de créer une expérience vidéoludique semblable au visionnement d'un film, à la fois pendant les phases de gameplay et dans les moments de chargement. Nous pouvons même affirmer que plus largement, en plus des cinématiques qui constituent une technique inspirée du cinéma, la mise en scène générale du jeu est pensée pour placer le joueur dans une position constante de spectateur. En effet, le joueur est constamment en train de contrôler Senua en vue à la troisième personne, ainsi que nous l'avons déjà mentionné. Cette perspective objective offre au joueur la possibilité d'assister à toutes les actions réalisées, tout en ayant un recul par rapport aux événements qui surviennent pendant l'aventure. Ainsi, cela offre la possibilité aux développeurs de créer une expérience vidéoludique qui se rapproche du cinéma, avec des codes créatifs plus « classiques » (Mpondo-Dicka, 2005). Dans cette idée, les transitions de chargement sont les plus fluides possible et sont donc déguisées, pendant l'aventure, en ces fameuses cinématiques. Le but étant de ne pas créer d'interruptions ou de segmentations trop violentes dans le déroulé du récit. Bien que ces cinématiques de chargement instaurent un système ingénieux de chapitrage de jeu, elles n'en demeurent pas moins des pauses et des respirations pour le joueur qui peut continuer à être pleinement plongé dans le jeu sans toutefois se faire éjecter sur une interface extradiégétique à l'image des exemples vus plus haut dans la catégorie « Abstraction diégétique et visuelle ».

## 8.4 Citation de genre et de style

Dans cette dernière catégorie, nous aborderons les jeux dont les écrans de chargement convoquent des citations de genres ou de styles spécifiques. Ces jeux sont construits avec des références visuelles et sonores propres à un certain genre ou courant artistique, à la fois dans leur univers narratif et visuel, mais également au sein de leurs configurations paratextuelles. Nous verrons aussi

plus globalement que la notion de genre est une composante essentielle du médium vidéoludique (Genvo, 2009), car elle participe à la cohérence de l'univers fictif. Dans cette partie, nous questionnerons ainsi davantage l'aspect esthétique des jeux en essayant de souligner le plus pertinemment possible le lien entre médium vidéoludique et art, comme l'ont déjà tenté Genvo (2009), Sharp (2015), Picard (2016) ou encore Ruocco (2016). Il sera donc question de comprendre et d'analyser comment certaines démarches artistiques, présentes et dépeintes au sein de l'univers diégétique d'un jeu, peuvent se retrouver déclinées sur les écrans de chargement. Cela nous permettra de saisir l'importance du style et du genre d'un jeu afin de comprendre que le joueur peut avoir deux postures vis-à-vis de l'expérience vidéoludique :

« Le récepteur est ici à la fois joueur (acteur) et spectateur : il adopte simultanément une posture d'action ludique et une posture d'attention esthétique ; il contemple et joue en même temps » (Schaeffer, 1999, p. 334).

Comme dans la catégorie précédente centrée sur la remédiation de certaines techniques cinématographiques, le joueur joue et admire le jeu. La convocation d'éléments spécifiques à un style, un courant ou une esthétique particulière permet d'établir un monde fictif détaillé, cohérent et régi par des codes visuels et sonores bien spécifiques. Cela renforçant ainsi le sentiment de joueur de participer à une expérience esthétique aboutie.

Nous commencerons par aborder le jeu *BioShock* (2K Boston, 2007) qui baigne dans un univers utopique empreint de références culturelles, esthétiques et visuelles liées à l'Art déco, mais également steampunk. Nous verrons que les codes visuels généraux du jeu, liés à ces genres et courants, se retrouvent cités et déclinés dans les interfaces de chargement dans une perspective de prolongement de l'univers diégétique hors des frontières de celui-ci. Enfin, notre dernier exemple abordera le genre de la fantasy, originaire de la littérature, mais très populaire dans les productions culturelles fictives quel que soit le médium (bande dessinée, cinéma, jeu vidéo, etc.). Nous analyserons pour cela le cas de *Bayonetta* (Platinum Games & Nex Entertainment, 2009), en lien avec certaines thématiques culturelles spécifiques comme le genre de la fantasy.

#### **8.4.1. *BioShock* (2K Boston, 2007)**

Jeu de tir à la première personne, de type action-aventure aux tons fantastiques et de *survival horror*<sup>13</sup>, *BioShock* plonge le joueur, en vue subjective, dans la peau d'un personnage prénommé Jack, tout

---

<sup>13</sup> Caractérise les jeux dans lesquels une composante d'action-aventure est bien présente, mais qui place le joueur dans des situations de survie difficiles (santé réduite, munitions très limitées, sensibilité extrême aux blessures, etc.). De plus, le *survival horror* est inspiré des fictions horribles et confronte généralement le joueur à des environnements angoissants desquels le danger peut survenir à tout moment.

juste rescapé d'un accident d'avion dans l'océan Atlantique ; accident dont le joueur est témoin en tout début de jeu. Celui-ci, qui contrôle Jack, doit alors rejoindre à la nage un îlot sur lequel trône un phare où est caché un sous-marin sphérique laissé à l'abandon. Jack s'y engouffre et rejoint les profondeurs de l'océan jusqu'à découvrir une ville sous-marine apparemment abandonnée, dénommée Rapture. Cette ville s'avère être une gigantesque construction réalisée par un milliardaire mégalomane qui souhaitait y implanter une société utopique, sans aucune morale restrictive. Or, le joueur va vite se rendre compte que cette ville, bien qu'elle paraisse déserte, est peuplée d'étranges personnages qui semblent avoir sombré dans la folie et qui essaient de tuer Jack.

Tout au long de l'aventure, le joueur est plongé dans une ambiance caractérisée par des éléments architecturaux et des décors d'inspiration Art déco, avec quelques références au genre du steampunk. Plusieurs autres éléments plongent aussi le joueur dans un univers clairement fantastique et déconnecté du monde réel, comme avec l'ADAM et l'EVE qui sont des ressources surnaturelles à récolter permettant de faire évoluer les capacités du personnage principal (pouvoirs supplémentaires, santé accrue, gain de puissance, etc.). Dans ce jeu, le but premier du joueur est de venir à bout des différents ennemis qui peuplent la ville abandonnée de Rapture dans le but de survivre et mettre fin à l'emprise de Ryan sur les habitants, tout en améliorant constamment les statistiques et les armes (points de vie, munitions, pouvoirs surnaturels, etc.). Continuellement guidé par les enregistrements sonores qu'il entend et des fragments de textes qu'il trouve çà et là, le joueur découvre au fil de l'aventure qu'il est né à Rapture et qu'il a été conditionné psychologiquement pour obéir à certains ordres. Son but est alors de mettre fin à cette torture en éliminant l'antagoniste mégalomane et, par la même occasion, détruire Rapture.

Notons également que l'accueil critique de la part de la presse spécialisée, comme celui des joueurs, a été très positif à sa sortie :

« Fusion parfaite du *gameplay* et du narratif, BioShock est un jeu adulte, marquant l'arrivée à maturité d'un médium qui peut embrasser toutes les formes artistiques pour les sublimer avec brio » (Test du jeu sur Gamekult.fr, 2007).

En effet, le sentiment d'immersion et d'interactivité dans *BioShock* passe essentiellement par la narration, avec une écriture aboutie et des personnages « hauts en couleur ». Il y a également une marge de manœuvre qui est offerte au joueur, qui peut choisir à plusieurs moments entre deux trajectoires narratives ; composante-clé de la narration du jeu. C'est par exemple le cas avec les Petites Sœurs qui sont des fillettes « possédées » qui ne se contrôlent plus et qui déambulent dans les différentes zones de Rapture accompagnées de leur Gardien (un gigantesque personnage en scaphandre, très hostile). Le rôle du joueur, lorsqu'il croise ces Petites Sœurs, est de les libérer de



l'obéissance psychologique qu'elles subissent, afin de récolter de l'ADAM. Cependant, le jeu propose au joueur deux choix : soit tuer la Petite Sœur et ainsi récolter un maximum de ressources, soit simplement la libérer de son emprise, mais recevoir en contrepartie une quantité moindre d'ADAM.

De plus, l'immersion est également soutenue par l'ambiance et les décors qui puisent dans des styles esthétiques bien établis. L'Art déco et les quelques références au steampunk participent en effet à une narration « environnementale » qui soutient le propos général du jeu. Nous verrons que tous ces éléments sont condensés dans les interfaces de chargement qui agissent comme de véritables séparateurs de l'histoire et qui en plus sont évolutives (vid. 7). À la manière de *Portal 2*, à mesure que le joueur évolue dans l'univers fictif dépeint par le jeu, les textes, images et couleurs changent au sein des phases de chargement. En effet, celles-ci sont liées à la progression du joueur et au moment du récit où il se situe spécifiquement. Ces écrans peuvent donc agir comme des interfaces de chapitrage qui rappellent au joueur dans quelle partie du récit il se trouve. Le jeu étant clairement fragmenté en chapitres distincts, ils permettent de produire un rappel diégétique pour le joueur qui évolue dans l'univers.

Dans l'exemple choisi, l'interface de chargement est composée de quatre éléments visuels distincts (ill. 29). Le premier, en partant du haut, concerne directement l'aspect technique du jeu par la mention du mot « Loading... », sous lequel une fine barre se remplit à mesure que le chargement progresse. Le deuxième élément se situe juste en dessous de cette barre de chargement et indique au joueur dans quelle partie/chapitre du jeu il se trouve. Dans cet exemple-ci, on peut y lire « Welcome to Rapture » puisque cette interface se situe au tout début du jeu, lorsque Jack arrive dans la ville sous-marine. Cet élément, écrit de manière beaucoup plus imposante que les autres, a pour rôle d'indicateur diégétique au joueur en le situant dans l'univers du jeu. En effet, le jeu ne comporte aucun chapitrage explicite comme c'est par exemple le cas dans *Paper Mario: The Thousand-Year Door* où l'univers est clairement subdivisé en plusieurs mondes associés à l'écran à la mention « Chapitre », suivie d'un chiffre indiquant dans quelle partie ce segment de l'intrigue se situe. Ces interfaces font à la fois office d'écrans de chargement et d'indicateurs visuels, qui indiquent les changements de chapitre (à la manière de la première page d'un chapitre dans un livre). Dans *BioShock*, ce chapitrage est visible uniquement via les interfaces de chargement. Le troisième élément, qui est celui qui prend le plus de place sur l'écran, est l'image centrale qui situe de manière encore plus visuelle, dans quelle partie le joueur se trouve. De plus, cette image est entourée de part et d'autre d'une paire d'ailes dorées stylisées qui peuvent évoquer notamment le crash aérien vécu par le protagoniste en début de jeu. Enfin, le dernier élément qui apparaît au-dessous de l'image centrale est quant à lui variable selon l'avancée du joueur. Dans la première interface analysée ici,

une manette annotée de plusieurs indications quant aux fonctions des différents boutons est représentée. Cette manette, qui est différente selon la console sur lequel le jeu est lancé, fait office de mini-tutoriel. Elle permet au joueur, avant de se plonger pleinement dans l'aventure, de prendre rapidement connaissance des principales actions qui lui sont offertes (saut, sélection d'armes, interaction, etc.).

Dans les interfaces de chargement ultérieures, de courts textes remplacent la représentation de la manette puisque le joueur ne se situe plus dans cette première phase d'entrée en jeu, mais est plus avancé au niveau du récit. Ces textes sont variés et peuvent prendre la forme d'astuces, de recommandations ou de conseils destinés au joueur ou parfois être constitués de citations de personnages présents dans le jeu, donnant de courtes indications qui permettent d'approfondir les connaissances du joueur sur l'intrigue principale. Cela peut prendre la forme d'avertissements, de conseils ou de simples informations. Dans cette perspective, nous pouvons même affirmer que ces interfaces de chargement offrent au joueur un moment d'introspection sur son aventure :

« During such sequences, the player is explicitly required to search for causality, to read, decode and interpret the events of the game; to read the end in the beginning and the beginning in the end » (Newman, 2004, p. 88).

Comme l'explique Newman, durant ces courts moments de pause, le joueur peut ainsi rapidement faire le point sur son avancée dans l'histoire et imaginer ce qui l'attend par la suite. Dans le même ordre d'idée, nous pouvons également porter notre regard sur le « décor » de cette interface de chargement. Tous les éléments que nous venons de mettre en exergue sont présentés sur un fond rouge, quelque peu tâché et marqué de quelques fêlures, faisant penser à un tissu en cuir vieilli. L'interface générale est également bordée de lignes dorées dont la couleur et les formes sont reprises pour les textes et les ailes stylisées de l'image centrale. Ces détails visuels et colorimétriques rappellent ainsi certains codes de l'Art déco qui renvoient ici plus spécifiquement à l'architecture intérieure (tapisserie et orfèvrerie). Contestant principalement les formes plus organiques de l'Art nouveau, l'Art déco reprend de manière très stylisée certains codes plus classiques : symétrie, géométrisation des formes, ordre, etc. Ces éléments sont donc bien visibles dans cette interface de chargement. Bien que l'Art déco ne se cantonne évidemment pas à ces uniques caractéristiques, *BioShock* fait référence à ce style de la manière la plus évocatrice possible, notamment avec l'insistance ici sur le rouge, signe d'élégance, mêlé aux lignes symétriques et stylisées dorées. Pendant les séquences de jeu dans la cité de Rapture, le joueur côtoie constamment des lieux baignés par des néons et des affiches publicitaires et une architecture aux lignes droites et élancées ainsi qu'aux couleurs élégantes. Les codes visuels de l'Art déco permettent non seulement de

plonger le joueur dans un univers à l'esthétique particulière, mais aussi de servir un propos bien spécifique renvoyant à la dimension narrative du jeu. En effet, comme nous l'avons rapidement souligné, l'antagoniste principal de *BioShock* a construit Rapture dans une visée de libération de la morale, tout en créant une atmosphère ostentatoire, complètement déconnectée de l'époque dépeinte dans le jeu.

On pourrait même dire que *BioShock* fait plutôt partie d'un sous-genre du punk. En effet, ce n'est pas la vapeur (steampunk) ou les technologies cybernétiques et numériques (cyberpunk) qui alimentent les machines, mais de l'eau, comme Rapture est une ville sous-marine. Visuellement cela n'a pas d'incidence majeure sur le gameplay et la narration qui conservent l'idée première du punk (liberté individuelle, rejet des normes sociétales ou encore antiautoritarisme), mais certaines composantes matérielles sont ici un peu différentes. Nous pourrions également rattacher *BioShock* à une catégorie plus globale qui est souvent utilisée pour décrire des univers dans lesquels sont adaptées des technologies du futur dans le présent : celle du rétrofuturisme, en référence par exemple à des littératures utopiques majeures (Vernes, Welles ou encore Orwell). Dans cette perspective précise, *BioShock* dépeint un univers baigné dans des technologies futuristes projetées dans un milieu de XX<sup>e</sup> siècle alternatif, tout en appliquant le « style » de ces années-là à ces mêmes technologies. L'une des thématiques centrales du rétrofuturisme est la lassitude, voire le dégoût, vis-à-vis de l'avancée technologique moderne plus « traditionnelle ». Dans cette idée, la ville de Rapture créée par Ryan est une réaction face à une moralité trop restrictive.

Ainsi, l'Art déco et les références visuelles de science-fiction, qu'elles soient perçues comme appartenant au steampunk (et ses variantes) ou plutôt au rétrofuturisme, participent à immerger davantage le joueur dans cet univers étonnant où les écrans de chargement assurent une continuité visuelle et narrative entre les différents lieux, tout en affichant des informations essentielles.

#### **8.4.2. *Bayonetta* (Platinum Games & Nex Entertainment, 2009)**

Les enjeux principaux de l'univers *fantasy* et surnaturel dans lequel baigne le jeu *Bayonetta* que nous traitons maintenant peuvent se résumer ainsi :

« Bayonetta est un jeu japonais à la troisième personne, de type beat them all ou “battez-les tous”. Amnésique après un sommeil de 500 ans, l'héroïne -Bayonetta-, dernière rescapée du clan des sorcières Umbra, se réveille. Située dans l'univers baroque de Vigrid, une ville imaginaire, l'action consiste en l'exploration de différentes zones dans lesquelles l'héroïne doit combattre des ennemis et défier le dernier des sages Lumen, Balder, pour rétablir l'équilibre entre le bien et le mal » (Coville, 2015).

Le joueur incarne donc le personnage de Bayonetta et dispose de plusieurs armes et pouvoirs magiques pour en découdre avec ses multiples adversaires situés dans plusieurs zones distinctes. La principale mécanique de gameplay du jeu, lors des combats, est l'utilisation de divers enchaînements pour infliger d'importants dégâts aux ennemis ou pour invoquer des pouvoirs spécifiques. On peut réunir cet ensemble de séquences multiples sous le terme de « combo ». Pour réaliser les divers combos proposés dans le jeu, le joueur doit sans cesse s'entraîner et persévérer jusqu'à atteindre une certaine maîtrise des enchaînements qui déclenchent divers effets et dégâts plus ou moins puissants et rares.

Par ailleurs, dans ce jeu, l'une des caractéristiques fondamentales de la protagoniste a trait à son physique. En effet, le personnage de Bayonetta, qui affiche une « sextitude » exacerbée, a été pensé par ses développeurs pour représenter une égérie de l'héroïne cliché de jeux vidéo, avec notamment ses très hauts talons, ses longues jambes dénudées, sa forte poitrine et ses courbes élancées (ill. 30). Ces éléments sont pensés dans l'optique d'être vus par des hommes hétérosexuels afin d'être « activés », comme le souligne notamment Chow (2010) dans sa critique du jeu :

« I think it's still important to consider that this is a game made by men, from the male perspective, for the male perspective, which is why so many of the cinematics seem awfully, well, porny ».

Cette perspective est également rendue possible par la vue objective qui permet au joueur d'avoir un regard constant sur le corps de la protagoniste. En d'autres termes, Bayonetta représente le stéréotype d'une femme « d'action » hypersexualisée, aux allures de dominatrice indomptable. Les diverses performances du personnage sont des composantes essentielles de la narration et de l'esthétique du jeu. Tout d'abord la performance de genre qui est poussée à l'extrême, à la fois par l'hypersexualisation de l'héroïne, mais également par le biais de ses lignes de dialogues ou par ses gestes suggestifs ou certaines attitudes non verbales lorsqu'elle termine un combat (regards caméra, clins d'œil, poses devant l'objectif, etc.). Dans une autre perspective, la performance est au centre du jeu, si nous la mettons en rapport avec le gameplay, de la part du joueur devant accomplir différents combos pour remporter les affrontements. C'est une performance importante qui est exigée des joueurs afin de maîtriser les diverses composantes-clés du gameplay (combos, armes, bonus, etc.), à la manière de la série de jeux *Dark Souls* (FromSoftware, 2011-2016) où la difficulté croissante et la maîtrise affûtée du gameplay sont au cœur de l'expérience.

Tous ces éléments constituent déjà, dans une certaine mesure, une forme d'esthétique et de narration à eux seuls, mais ils sont renforcés par le style du jeu, fortement inspiré de l'univers manga, qui pourrait être qualifié de « *fantasy kitsch* », notamment par l'exagération de certains

éléments attribuables aux codes de la « féminité traditionnelle », que nous venons d'aborder. Ces codes stéréotypés sont ainsi théâtralisés et mis en scène de manière à renforcer l'artificialité de Bayonetta. L'héroïne est donc considérée ici comme une caricature kitsch des héroïnes de jeux vidéo hyper féminisées. Le sang en pétales de fleurs lorsqu'elle est blessée, les papillons qui surgissent lorsqu'elle saute ou encore les nuées de petits cœurs qui la suivent lorsqu'elle se déplace renforcent l'aspect kitsch et exagéré voulu par les développeurs dans la représentation de Bayonetta (ill. 31). Certaines phases de jeu sont également improbables puisque l'héroïne se retrouve souvent à combattre dans des situations particulières comme sur une autoroute ou encore avec des armes en forme d'instruments de musique ; le tout accompagné de bandes sonores très entraînantes et rythmées.

Quant à l'aspect *fantasy* du jeu, il est plutôt à chercher du côté des visuels et des thèmes abordés. Tout l'univers du jeu baigne dans une ambiance sombre et surnaturelle où démons, magie noire et autres créatures ensorcelées côtoient l'héroïne. Certains lieux visités ou évoqués font également explicitement référence à des thèmes fictionnels emblématiques et souvent utilisés dans la culture populaire : le paradis, l'enfer/les portes de l'enfer ou encore l'espace. Même dans certaines configurations paratextuelles, nous retrouvons des éléments qui font écho à ces thèmes par le biais notamment des chapitres du jeu qui sont appelés des versets. Ceux-ci font donc directement référence au style de certains textes sacrés, comme la Bible ou le Coran, qui correspondent à des petits paragraphes divisant un chapitre. Dans le manuel du jeu, ce sont également des tons sombres qui dominent et qui sont contrastés par le texte qui est blanc ou rouge vif.

Il est ainsi nécessaire d'avoir ces différents éléments en tête pour comprendre comment les écrans de chargement sont déployés dans *Bayonetta* (vid. 8). Ceux-ci sont déclenchés de manière plutôt traditionnelle : entre les différents espaces du jeu. C'est notamment le cas lorsque le joueur emprunte un passage pour changer de zone ou lorsqu'il se téléporte dans un endroit différent. C'est à ces moments que le chargement se déclenche, afin de charger la zone souhaitée, par le biais d'une interface qui transporte l'héroïne dans une « safe place » qui n'a aucun lien avec le reste du jeu. En effet, dans cet espace, le joueur peut déplacer librement Bayonetta dans une zone totalement vierge d'éléments de décor afin de s'entraîner à exécuter des combos. Sur la droite de l'écran sont déployées plusieurs combinaisons avec des chiffres afin d'indiquer au joueur quels combos il peut réaliser, et sur le bas est indiqué le résultat de ces enchaînements. Enfin, tout en bas à droite apparaît la mention « Loading... » afin de signifier que le chargement est en cours, comme nous l'avons déjà souligné à plusieurs reprises. L'écran de chargement est donc ici déployé à la fois en affichant un fonctionnement technique nécessaire au chargement, mais également dans le but de proposer au

joueur un espace où il peut « continuer à jouer », sans que cela ait d'incidence sur la progression dans le jeu (ill. 32).

Lorsque le chargement prend fin, le joueur ainsi que Bayonetta sont expulsés de cet espace via un fondu au noir et retrouvent le monde habituel du jeu. La particularité de cet écran est qu'il permet donc au joueur de continuer de jouer pendant les phases de chargement. Habituellement et comme nous l'avons vu, ces interfaces sont de simples transitions avec lesquelles il n'est pas possible d'interagir. Dans le cas de *Bayonetta*, le joueur est invité à continuellement s'entraîner en enchaînant les combos en vue pour s'améliorer et se préparer aux futurs affrontements, de manière similaire à l'écran de chargement d'*Ōkami*. Bien que ce « safe place » soit déconnecté de la narration du jeu, il arbore tout de même une esthétique similaire au reste. En effet, l'ambiance sombre et mystique teintée de rouge et de noir, ainsi que les effets visuels déclenchés par la protagoniste tout autour de son corps sont présents (trainée violacée, runes, munitions qui tombent, etc.) et demeurent dans cet espace de transition. Par conséquent, cette stratégie permet de conserver le lien du joueur avec le jeu, en lui proposant de maintenir son interaction avec le médium sur une interface habituellement réservée à de la pure attente, mais qui met ici à nu la logique des combos.

## 9. Synthèse et quelques éléments de comparaison

Les écrans de chargement que nous avons abordés dans ce travail proposent chacun leurs propres enjeux esthétiques et narratifs que nous proposons ici, pour certains, de mettre en perspective. Après les avoir individuellement analysés, il est important de faire quelques comparaisons entre ces différentes interfaces afin de voir en quoi elles peuvent être similaires ou synthétiser des enjeux différents. Pour ce faire, nous nous baserons sur l'ouvrage *Remediation. Understanding New Media* (1999) de David Jay Bolter et Richard Grusin dans lequel les auteurs éclairent les nombreux rapports qu'entretiennent les médias dans un monde médiatique en constant changement. Y est notamment développé le concept de *remediation* où « chaque ancien média devient le contenu de la nouvelle forme médiatique qu'il incorpore » (Baetens, p. 241, 2019). Si nous appliquons ce concept au jeu vidéo en général, cela est particulièrement parlant puisque celui-ci cherche à absorber certains médias antérieurs (cinéma, photographie, Internet, etc.) pour les réactualiser sous une nouvelle forme hybride : l'expérience vidéoludique.

Pour aller plus loin et à partir de la remédiation, les auteurs font découler deux autres concepts qui y sont directement liés et qui traduisent la logique empruntée par les médias dans les sociétés occidentales actuelles : l'*immediacy* et l'*hypermediacy*. Ce sont ces deux concepts qui vont nous permettre de proposer une lecture inédite et synthétique de quelques écrans de chargement que nous venons d'analyser.

La première notion développée par Bolter & Grusin est celle de l'*immediacy*, c'est-à-dire l'effacement du médium aux yeux du spectateur dans une volonté de reproduire la « réalité » de manière la plus authentique (la réalité virtuelle, par exemple). Parmi notre corpus, ce sont par exemple les jeux construits de manière cinématographique dans lesquels les interfaces de chargement sont diluées dans l'expérience de jeu et sont, de fait, peu perceptibles par le joueur. *SUPERHOT* par exemple déploie comme nous l'avons vu des interfaces de chargement qui assurent une continuité visuelle et diégétique entre les différentes phases de jeu et de non-jeu. Dans cette perspective, les chargements, comme présentés traditionnellement dans les jeux vidéo, sont ici subtilement déployés afin qu'ils n'apparaissent justement pas comme des chargements aux yeux du joueur. Dans la même veine, *Hellblade* érige le concept d'*immediacy* en tant que composante-clé de son expérience puisqu'il va encore plus loin que *SUPERHOT* dans l'effacement des chargements aux yeux du joueur. Pour rappel, ce sont des cinématiques qui y sont déployées afin que la contrainte technique du chargement soit dissimulée et permette de créer l'impression d'une expérience de jeu techniquement continue et ininterrompue. De manière plus globale, nous pourrions intégrer ici tous les jeux dont les écrans de chargement tentent de s'éloigner des représentations traditionnelles

où le chargement est explicitement montré comme tel et même ceux qui usent de stratégies visuelles visant à dissimuler ces moments de transition, voire à les faire totalement disparaître.

Quant à l'*hypermediacy*, il constitue un concept propre aux médias dont les codes et caractéristiques sont dévoilés explicitement aux yeux du spectateur, de manière totalement construite et artificielle. Dans le cas du jeu vidéo et de notre travail, ce sont par exemple les écrans de chargement qui s'affichent comme tels sans se dissimuler derrière une quelconque stratégie visuelle ou technique (cinématique ou chargement camouflé en arrière-plan). *Portal 2* et *Bayonetta* en sont de parfaits exemples puisqu'ils exhibent la contrainte technique du chargement aux yeux du joueur par le biais d'une interface spécifique. Le premier affiche, comme nous l'avons vu, plusieurs éléments animés qui indiquent qu'un chargement est en cours et le second transporte le joueur hors de l'espace de jeu habituel lui permettant de s'entraîner, tout en lui signifiant qu'un chargement a lieu et qu'il se trouve sur une interface de transition propice à l'attente et à l'entraînement. Les jeux qui font recourir à cette logique hypermédiatique exhibent ainsi leurs propres codes et fonctionnement technologique (chargements, pauses, menus, etc.). Dans une perspective plus globale, les expériences qui arborent d'autres codes spécifiques du médium vidéoludique peuvent également être intégrées dans cette catégorie. Les MMORPG en sont un parfait exemple puisque l'exhibition d'éléments spécifiques est omniprésente sur l'écran du joueur : présence de plusieurs menus et sous-menus (réglages, carte du monde, journal de quêtes, etc.), barre de compétences, barre de vie ainsi que toute autre configuration de ce genre.

Avec ces quelques comparaisons, nous avons tenté d'extraire les concepts d'*immediacy* et d'*hypermediacy* développés par Bolter & Grusin pour les appliquer aux écrans de chargement que nous avons mis en avant dans ce travail. Il a avant tout été question de les faire dialoguer via ces deux concepts médiatiques originellement réservés aux médias dans leur ensemble, alors qu'ici nous les utilisons uniquement pour en faire une lecture sur les moments de chargement.



## 10. Quid des autres éléments paratextuels vidéoludiques ?

Après avoir analysé les écrans de chargement de divers jeux et les avoir comparés afin de comprendre leurs impacts en tant qu'entités individuelles, mais aussi en lien avec le reste du jeu, nous pouvons également porter notre regard sur d'autres éléments paratextuels vidéoludiques. Les écrans de chargement n'étant pas les seules entités paratextuelles qui composent les jeux vidéo, nous entreverrons la diversité qui existe aujourd'hui quant à ces éléments, sans toutefois en dresser une liste exhaustive. Le but ici est uniquement de survoler quelques-uns de ces paratextes et de suggérer, à la manière des écrans de chargement, comment ils participent à l'expérience esthétique et narrative globale de jeu.

Pour ce faire, nous nous intéresserons à deux types de paratextes : ceux qui sont internes au médium vidéoludique et ceux qui n'en font pas partie et qui sont donc externes. Pour les premiers, ce sont par exemple, comme nous l'avons vu, les écrans de chargement, mais aussi l'écran-titre, les différents menus (pause, réglages), les cinématiques ou encore les génériques. Quant aux paratextes externes, ils concernent une plus grande variété d'éléments et peuvent être plus ou moins liés au jeu en lui-même : jaquette, bandes-annonces, forums de discussion, etc. Dans cette perspective, Genette (1987) soulignait déjà cette différence entre interne et externe à propos du paratexte littéraire :

« Certains éléments de paratexte s'adressent effectivement [...] au public en général [...]. D'autres s'adressent [...] plus spécifiquement, et plus restrictivement, aux seuls lecteurs du texte : c'est typiquement le cas de la préface » (p. 15).

Dans le jeu vidéo, nous retrouvons également ces deux catégories de paratexte qui s'adressent à des publics différents. Celles-ci regroupent, en d'autres termes, les interfaces et lieux qui ne font pas partie de l'œuvre en tant que jeu pur et qui peuvent avoir leur propre esthétique ou reprendre certains codes visuels propres au jeu en question. Ce sont donc des moments qui sont hors de l'expérience ludique interactive. En effet, le jeu revêt une autre fonction lorsqu'il bascule sur un générique ou qu'il est appréhendé par le biais d'une bande-annonce. Ces moments hors du jeu, comme nous le verrons, possèdent des qualités esthétiques et narratives aussi importantes que les écrans de chargement. Elles pourraient ainsi aisément faire l'objet d'une recherche similaire à ce travail, mais nous nous contenterons ici de les survoler afin de donner une idée globale de leur potentiel artistique et de générer, peut-être, un intérêt plus accru à leur égard.

## 10.1 Paratextes vidéoludiques internes

Intéressons-nous tout d'abord au paratexte interne en abordant deux exemples de jeux qui traitent leurs configurations paratextuelles de manière à opérer un lien continu entre le joueur et l'univers diégétique.

Nous pouvons premièrement citer *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED, 2020), dont les menus sont visuellement inspirés de l'univers fictionnel futuriste et dystopique dans lequel baigne le jeu. Le menu de réglages, invocable par le joueur à tout moment du jeu, hormis pendant les cinématiques, affiche de manière relativement sobre, mais très stylisée toutes les informations sur lesquelles le joueur peut intervenir pour régler les paramètres (ill. 33). Le rouge et le bleu des néons sont les uniques couleurs de cette interface et rappellent ainsi certains visuels très criards et lumineux présents dans la ville de Night City<sup>14</sup>. Quelques effets visuels semblables à des glitches et de petites touches sonores « informatisées » complètent l'esthétique de cette interface qui propose de conserver, même dans cette configuration paratextuelle qu'est le menu de réglages, la continuité esthétique du jeu.

Dans une perspective similaire, l'exemple de *No Man's Sky* (Hello Games, 2016) illustre bien cette idée de continuité de l'immersion du joueur. Lorsque ce dernier lance le jeu, après avoir choisi le mode et avant de rentrer à proprement parler dans l'univers arpentable, une interface est déployée. Celle-ci apparaît par un fondu qui dévoile une galaxie pleine d'étoiles scintillantes. Du point de vue du joueur, la caméra semble avancer dans cette galaxie infinie quelques secondes jusqu'à ce que la mention « No Man's Sky » apparaisse au centre, accompagnée de quelques autres mentions liées au copyright (ill. 34). Puis, ces textes disparaissent et laissent encore quelques secondes le joueur face à l'immensité de cette galaxie le temps que le chargement soit terminé. Cette interface, à mi-chemin entre un écran de chargement et un écran-titre, permet ainsi d'installer le joueur dans une ambiance bien particulière pour son entrée en jeu. *No Man's Sky* étant un jeu d'action-aventure de type bac à sable dans lequel l'univers est généré de manière procédurale, c'est-à-dire au fur et à mesure que le joueur progresse, la myriade d'étoiles qui brillent sur l'écran-titre renforce l'infinitude dans laquelle le jeu baigne. En effet, il existe un nombre quasiment infini d'étoiles, et donc de planètes, que le joueur peut explorer lors de son aventure. Enfin, une musique instrumentale mystérieuse accompagne cet écran renforçant ainsi la cohérence esthétique de l'univers et préparant l'entrée en jeu du joueur.

---

<sup>14</sup> Ville fictive dans laquelle le joueur évolue tout au long du jeu.

Avec ces deux exemples, qui ne sont évidemment pas représentatifs de l'entièreté des pratiques, nous pouvons voir que ces configurations paratextuelles internes à un jeu peuvent participer, comme les écrans de chargement, à l'immersion du joueur, en puisant dans l'univers diégétique de celui-ci. En effet, certains éléments visuels, sonores et narratifs qui sont généralement tirés de l'univers du jeu dans lequel le joueur évolue, se retrouvent en quelque sorte « remédiatisés » dans des interfaces comme le menu de réglages ou l'écran-titre, afin d'assurer une certaine continuité.

Par ailleurs, nous aurions pu également traiter plus profondément des cinématiques qui constituent une part non négligeable de paratexte dans certains jeux. Nous souhaitons cependant pour ce travail uniquement donner quelques clés de lectures sur des configurations meta qui ne sont généralement pas ou peu traitées dans les travaux liés au paratexte vidéoludique. Les cinématiques quant à elles ont fait l'objet, comme nous l'avons vu plus haut, d'analyses très pointues de la part de Mpondo-Dicka (2005) ou encore de Krichane & Rochat (2018).

## **10.2 Paratextes vidéoludiques externes**

Pour Genette (1978), le paratexte demeure strict dans sa définition dans le sens où un élément est paratexte uniquement si l'auteur ou les associés de l'œuvre acceptent la responsabilité de cet élément. Dans cette perspective, les éléments externes que nous aborderons ici ne pourraient pas être considérés comme du paratexte puisqu'ils constituent des productions qui n'ont pas été réalisées par les développeurs. Contrairement à la conception initiale qu'a Genette du paratexte, nous nous efforcerons de montrer que ces éléments externes peuvent au contraire être considérés comme du paratexte au même titre qu'un générique ou écran de chargement. Bien que pour certains ils ne soient pas générés par les développeurs, comme les forums ou certaines bandes-annonces, ils peuvent fournir des indications esthétiques et narratives cruciales par rapport à l'œuvre. Ils peuvent ainsi participer au même titre que certains écrans de chargement au développement narratif d'un univers fictionnel vidéoludique, tout en présentant des caractéristiques esthétiques directement inspirées du jeu originel.

Pour aller plus loin, Jones (2008) insiste notamment sur le fait que dans les jeux vidéo actuels tout peut être vu comme du paratexte. En effet, selon lui, l'expérience de jeu du joueur est rarement dénuée d'engagement en amont avec du matériel paratextuel. Les campagnes promotionnelles, les bandes-annonces ou encore les critiques, en plus de leurs rôles respectifs premiers, « préparent » le joueur avant son entrée en jeu, en lui donnant diverses clés de lecture et pistes visuelles. Aujourd'hui, nous ne jouons plus à un jeu sans avoir été au préalable « préparés » à l'univers qui nous attend. Cette posture marque ainsi un tournant dans la manière dont les jeux vidéo sont

conçus et expérimentés de nos jours, en s'inscrivant dans une logique d'industrie médiatique massive plutôt qu'un simple divertissement, comme dans les années 1970 avec les bornes d'arcade.

Pour analyser ces éléments qui sont considérés comme externes aux jeux, nous nous baserons sur la définition « étendue » que donne Švelch (2020, p. 6) du paratexte : « Any element that forms a figurative threshold of a text and grounds it in a socio-historical context. There are no limitations on authorship or cultural status of paratextual element ». Dans cas-ci, les éléments paratextuels sont plus variés, ne dépendent pas uniquement du développeur et s'étendent à des domaines plus larges que le jeu en lui-même : critiques, forums de discussion, fan fiction et fan art, streaming, ou toute production transmédiate. Notons ici que cela ne concerne pas uniquement le domaine du jeu vidéo, mais la quantité de productions paratextuelles propres à ce médium demeure gigantesque par rapport à d'autres médias, ce qui titille indéniablement notre curiosité dans un travail de ce type. Švelch souligne également que cette définition permet de contourner les hiérarchies trop souvent imposées lorsque l'on traite d'une œuvre et de ses configurations paratextuelles. Ces dernières sont souvent vues comme subordonnées au reste de l'œuvre, et donc de moindre importance, alors qu'elles peuvent constituer de véritables objets d'analyse aussi importants que le jeu en lui-même. Le but dans cette partie est donc similaire : nous souhaitons montrer que certains éléments paratextuels externes au jeu offrent des potentialités esthétiques et narratives suffisamment riches pour qu'ils soient considérés comme des objets à part entière, permettant de soutenir et d'étoffer l'univers d'un jeu.

L'exemple de *League of Legends* (Riot Games, 2009) illustre parfaitement cette catégorie de jeux dont les configurations paratextuelles externes sont extrêmement variées et intéressantes. Celles-ci sont essentiellement transmédiate et cherchent à se développer par un storytelling complexe qui se décline sur d'innombrables supports (mini-films d'animation, clips musicaux, bandes-annonces, événements e-sport, merchandising, industrie de la mode, etc.). Jenkins (2007), sur son blog, souligne notamment cet aspect particulier des productions transmédiate similaires à ce jeu :

« Most often, transmedia stories are based not on individual characters or specific plots, but rather complex fictional worlds which can sustain multiple interrelated characters and their stories ».

Dans *League of Legends*, chaque personnage, appelé « champion », possède des compétences et une histoire propre qui le rendent unique, tout en ayant des liens avec d'autres champions et univers du jeu. Dans cette visée, lorsqu'un nouveau champion est sur le point de sortir, l'équipe du jeu s'efforce d'investir massivement dans la communication et le marketing en usant de diverses stratégies esthétiques et narratives qui vont dépendre de la portée qu'ils veulent donner à ce nouveau

personnage. L'exemple du champion Jhin, sorti en 2016 et décrit comme un « psychopathe méticuleux pour qui le meurtre est une forme d'art »<sup>15</sup>, illustre parfaitement cette idée. Peu avant sa sortie, Riot Games publia plusieurs mini teasers, mais surtout une bande-annonce d'un style inédit (vid. 9). Pendant plus d'une minute, l'univers dépeint dans cette vidéo, extrêmement chargée en symboliques, se pare d'innombrables effets visuels et sonores à l'esthétique très « léchée » et mystérieuse. Le tout est accompagné d'une bande sonore qui mêle chant grégorien et violon, donnant encore plus de puissance aux visuels déjà très singuliers (ill. 35). Cet exemple illustre donc bien l'initiation en amont du jeu du récit puisque le champion est ici présenté, bien que de manière suggestive mais très singulière (son visage surgit uniquement à la fin de la séquence), via un support autre que le jeu en lui-même. Riot Games insiste donc sur le transmédia pour développer le récit de son jeu, concevoir de nouvelles formes de communication et accroître l'intérêt auprès des joueurs, mais aussi de personnes non initiées pour son univers.

---

<sup>15</sup> Tiré de <https://www.leagueoflegends.com/fr-fr/champions/jhin/>, consulté le 12.01.2022

## 11. Conclusion générale

Tout au long de ce travail, il a été question d'aborder et de comprendre les enjeux des moments hors-jeu, incarnés ici par les écrans de chargement. Pour ce faire, nous avons évoqué leurs aspects technique et théorique, tout en investiguant leurs rôles et implications au sein du médium vidéoludique. Afin de les cerner au mieux, nous avons également tenté de les rattacher au terme de paratexte, bien que ce concept ait été essentiellement théorisé et développé pour l'univers de la littérature. Dans le cadre de ce travail, nous avons donc proposé de réutiliser la notion de paratexte pour qualifier les écrans de chargement vidéoludiques, en nous basant sur divers auteurs qui s'y sont également essayés. Cela nous a permis d'ancrer notre propos dans la continuité de ces recherches, tout en proposant un regard inédit et approfondi sur la diversité de ces interfaces au sein des jeux vidéo actuels. Nous avons également abordé certains termes voisins (breaks, metagame, framing, etc.) de manière à complexifier les enjeux qui gravitent autour des écrans de chargement dans le champ théorique, mais également pratique puisqu'ils nous ont permis de mettre en évidence certaines caractéristiques non visibles à travers le seul concept de paratexte.

Nous avons par conséquent montré que les interfaces de chargement, ainsi que certains autres paratextes vidéoludiques, constituent une part non négligeable des œuvres dans et autour desquelles ils sont déployés. À la fois en tant qu'entités individuelles et aussi en lien avec le jeu dans sa globalité, certaines de ces interfaces possèdent un véritable intérêt esthétique et narratif. Pour illustrer ces hypothèses, nous avons commencé par analyser des exemples « classiques » dans lesquels les écrans de chargement s'affichent comme de simples interfaces de transition, flanquées de quelques rares éléments informatifs destinés au joueur (pourcentage de chargement, logos, etc.). Nous nous sommes ensuite attardés sur des cas plus complexes, qui construisent des liens plus puissants avec le joueur et son expérience de jeu (immersion et interactivité). En effet, comme nous l'avons vu, les jeux dont les écrans de chargement proposent une relecture d'un médium parallèle (bande dessinée) ou d'une technique médiatique spécifique (cinématique) proposent des prolongements et embranchements diégétiques variés destinés à enrichir l'expérience de jeu pendant une phase généralement réservée à de l'attente « passive ».

De plus, les catégories que nous avons dégagées représentent une typologie d'écrans de chargement sur laquelle nous pouvons nous baser pour classer d'autres jeux que ceux évoqués dans ce travail. Évidemment, cette typologie n'est pas exhaustive et ne prétend pas recouvrir l'ensemble des œuvres vidéoludiques existantes et futures. En effet, plusieurs types, genres et dispositifs de jeux ont été omis de ce travail, mais pourraient faire l'objet d'analyses similaires. C'est par exemple le cas des

jeux déployés et jouables exclusivement sur téléphones portables ou encore les jeux en réalité virtuelle expérimentables grâce à un dispositif spécifique<sup>16</sup>.

En complément des analyses propres aux écrans de chargement, il a également été question d'aborder d'autres configurations paratextuelles qui constituent le jeu vidéo d'aujourd'hui. Nous avons ainsi distingué les éléments paratextuels qui sont constitutifs d'un jeu (internes) et à l'inverse ceux qui sont générés en dehors de l'œuvre et qui sont par conséquent considérés comme du matériel annexe (externes). Cette distinction nous a permis d'aborder la diversité qui existe quant à ces configurations, tout en montrant, avec quelques exemples précis, qu'ils offrent des indications esthétiques et narratives aux joueurs aussi intéressantes à étudier que les interfaces de chargement. Il existe ainsi une pluralité d'embranchements diégétiques au sein des œuvres vidéoludiques que nous avons abordées, comme avec *Call of Duty: Black Ops* ou *League of Legends* qui proposent tous deux des moments paratextuels qui circulent sur d'autres supports médiatiques. Dans la même veine, *SUPERHOT* propose également des liens avec des références visuelles parallèles au jeu vidéo.

Le but de ce travail était donc d'explorer la diversité des aspects esthétiques et narratifs propres aux écrans de chargement au sein des jeux vidéo actuels afin de montrer qu'ils ne constituent pas des éléments auxiliaires ou subordonnés, mais qu'ils sont garants du fonctionnement même d'un jeu et qu'ils en réfléchissent les enjeux esthétiques. Nous avons cherché à déceler tous les détails de ces interfaces qui sont avant tout destinées à faire patienter le joueur entre deux phases, tout en lui fournissant certaines informations. Que cela soit le simple fait de signifier le chargement par une indication visuelle sobre (*Animal Crossing: New Horizons*), puiser dans des références parallèles au médium (*SUPERHOT*), se réapproprier certaines techniques médiatiques (*Call of Duty: Black Ops*) ou encore fournir des renseignements plus complexes et détaillés sur l'univers du jeu (*BioShock*), tous ces exemples nous ont montré que le paratexte vidéoludique peut nous fournir des informations très détaillées sur la dimension ludique et l'interactivité dans les jeux vidéo. Qu'ils soient dans la continuité diégétique de l'œuvre vidéoludique ou non, les écrans de chargement court-circuitent dans l'immense majorité des cas l'expérience de jeu en la fragmentant et se révèlent ainsi aux yeux du joueur comme une contrainte technique inévitable, mais remplie d'indications esthétiques et narratives.

La prochaine fois que vous jouerez à un jeu vidéo, faites donc attention au paratexte !

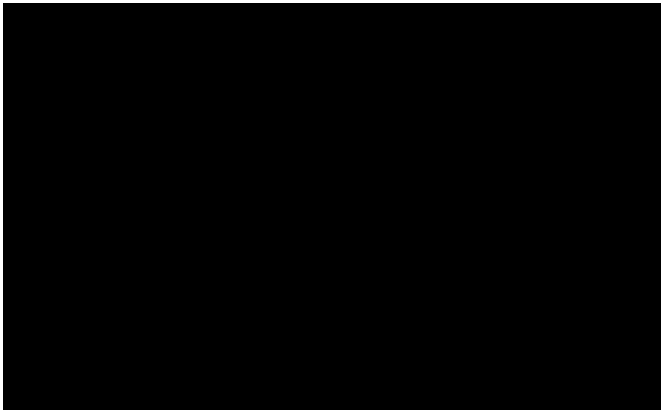
---

<sup>16</sup> Les jeux en réalité virtuelle nécessitent un dispositif spécifique pour être expérimentés : casque avec écran intégré, manettes, capteurs, etc.

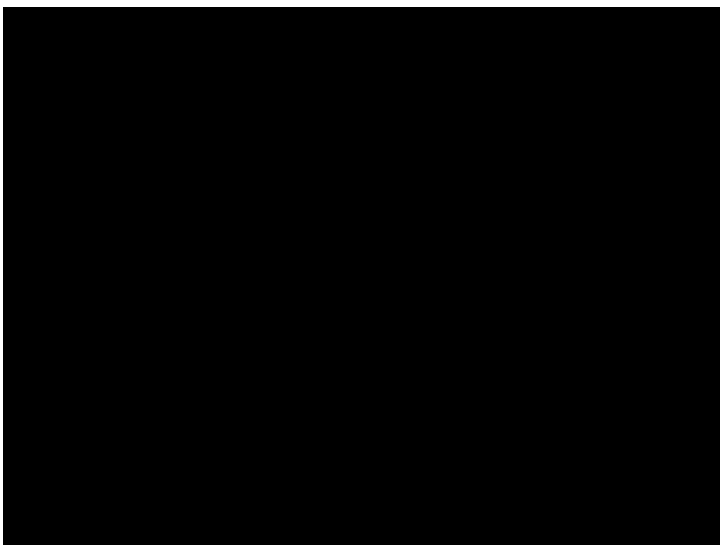
## 12. Extraits vidéo et illustrations

Les extraits vidéo peuvent être visionnés via le lien YouTube ci-dessous. Une connexion Internet est requise pour y accéder. La vidéo est accessible uniquement via ce lien.

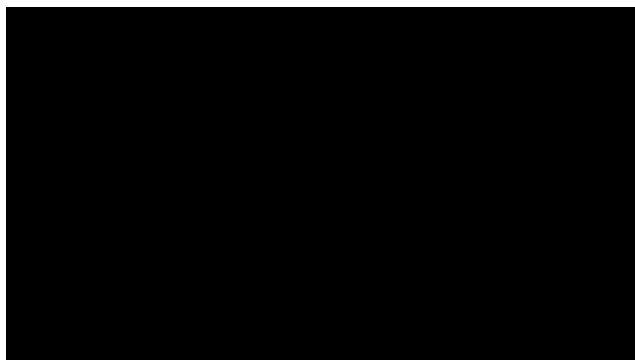
Accéder aux extraits vidéo : [https://www.youtube.com/watch?v=my52\\_jtWEZY](https://www.youtube.com/watch?v=my52_jtWEZY)



Ill. 1 : Interface du dispositif « cathode ray tube amusement device »

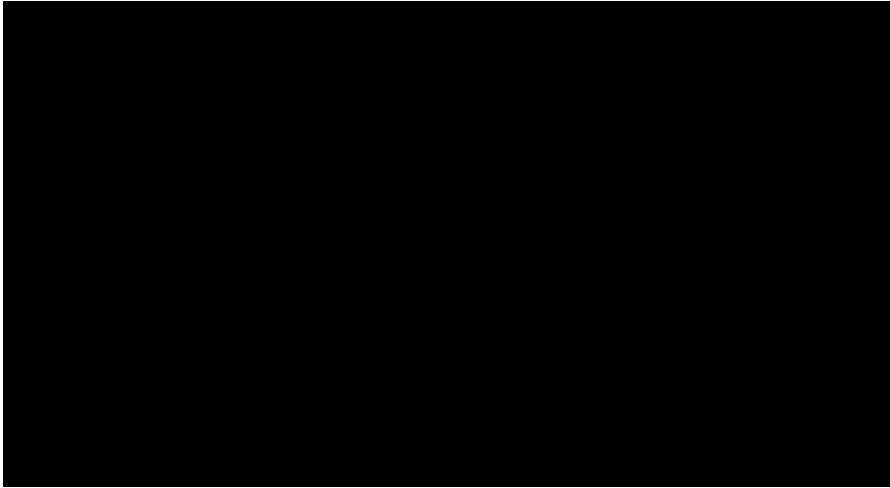


Ill. 2 : Paris Games Week de 2018



Ill. 3 : Écran de chargement au lancement de Windows 10

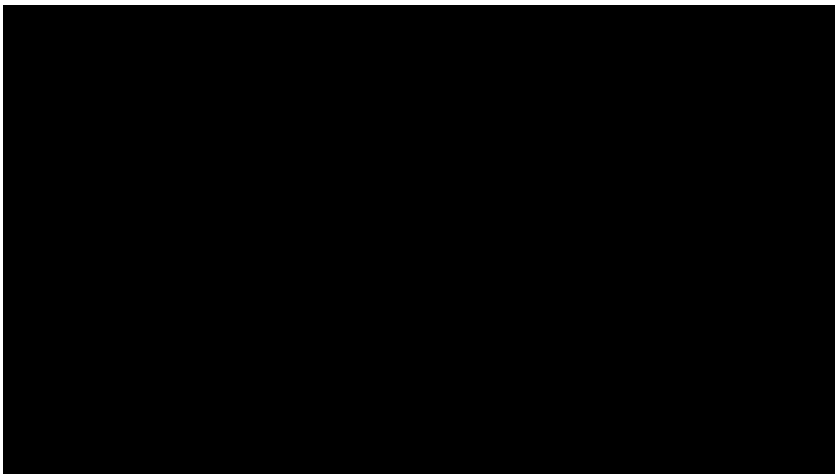




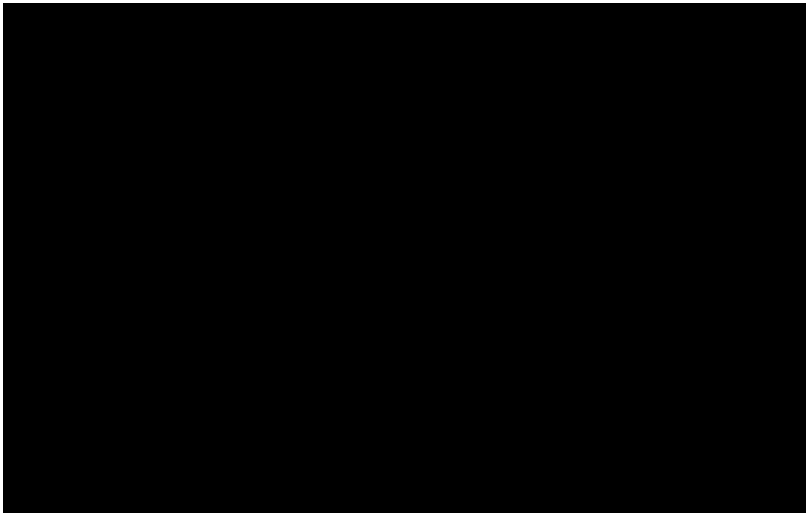
Ill. 4 : Gameplay de *Minecraft*



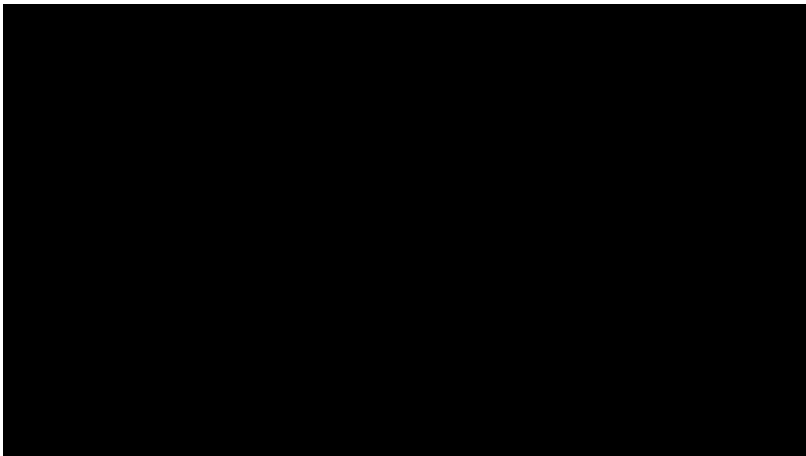
Ill. 5 : Image promotionnelle *Grand Theft Auto V*



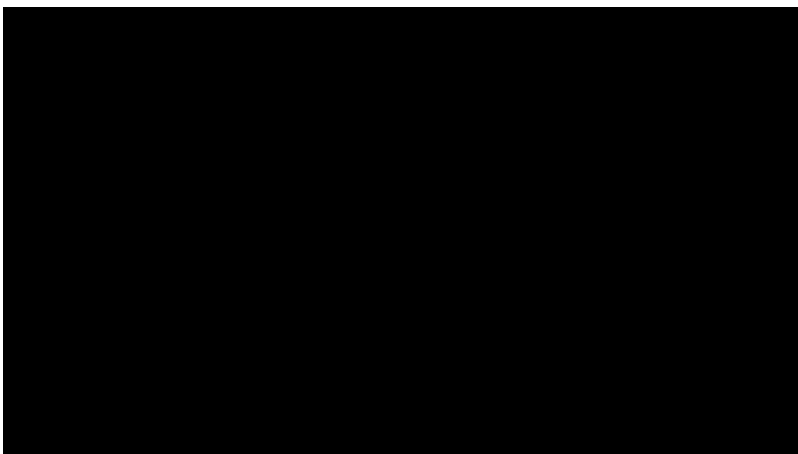
Ill. 6 : Gameplay de *Candy Crush Saga*



Ill. 7 : Écran de sauvegarde déployé entre les mini-jeux dans *Mario Party 6*



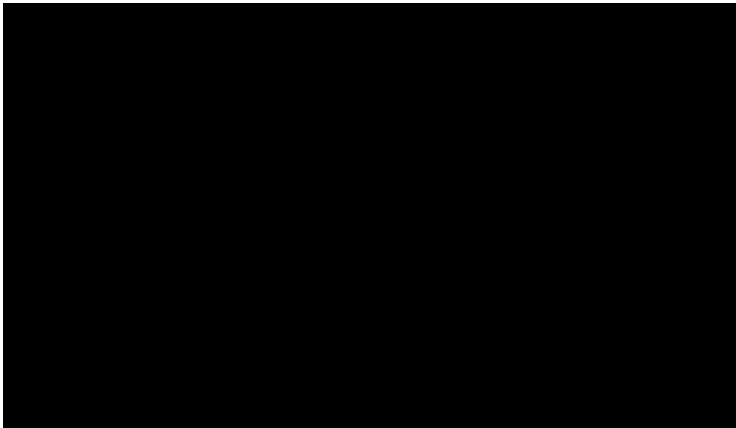
Ill. 8 : Interface de chapitrage dans *Paper Mario: The Thousand-Year Door*



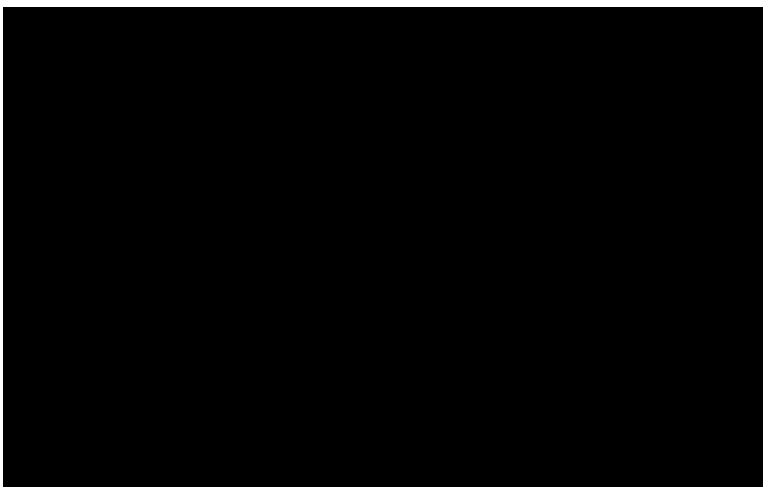
Ill. 9 : Écran de chargement dans *Animal Crossing: New Horizons*



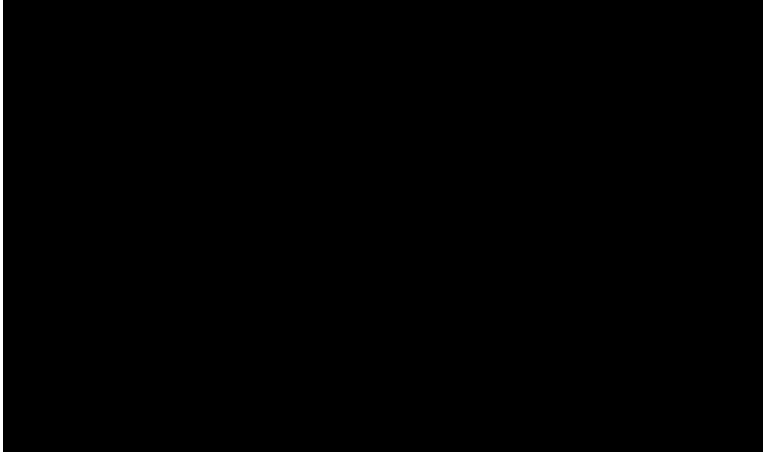
Ill. 10 : Présentation du jeu *Animal Crossing: New Horizons* au salon de jeu vidéo « PAX East », en 2020



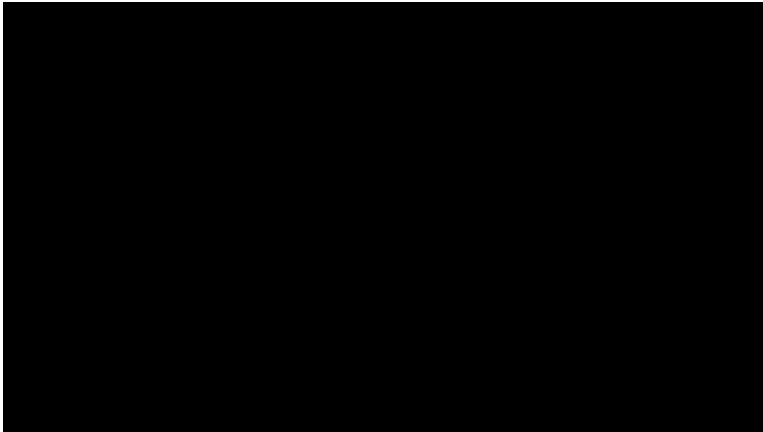
Ill. 11 : Écran de chargement dans *Mario Kart 8*



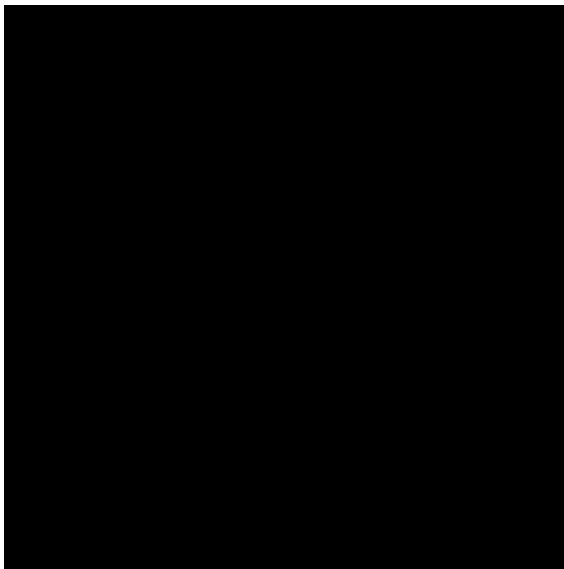
Ill. 12 : Gameplay de *Portal 2*



Ill. 13 : Ascenseur permettant de passer au niveau suivant dans *Portal 2*



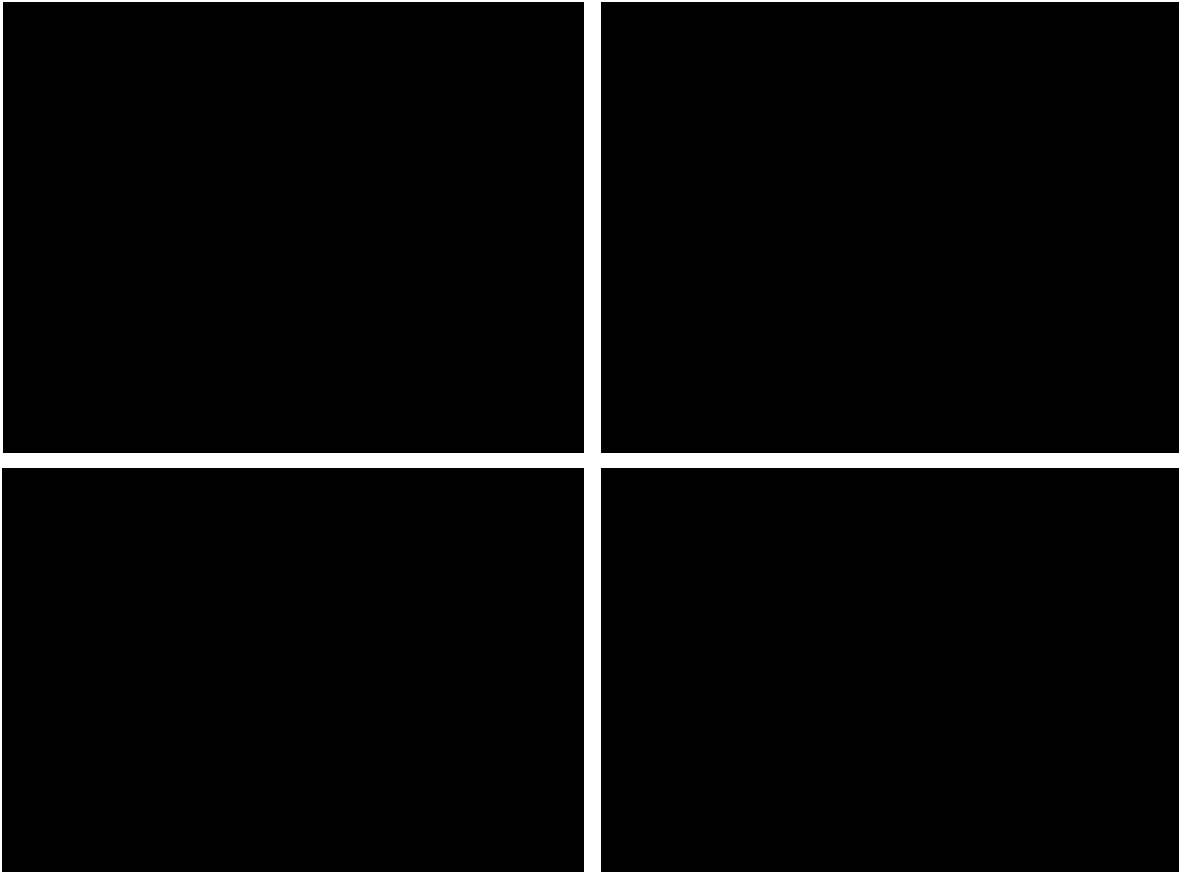
Ill. 14 : Écran de chargement dans *Portal 2*



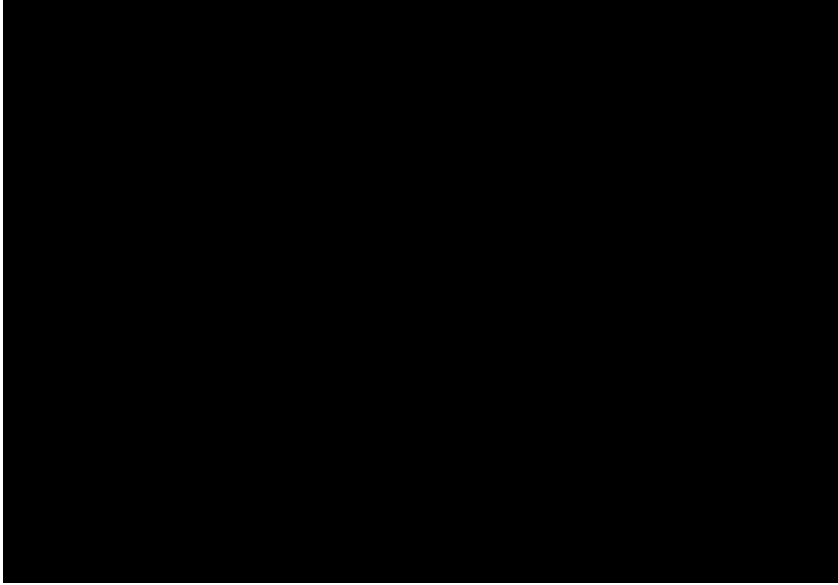
Ill. 15 : Différents logos apparaissant sur les écrans de chargement de *Portal 2*



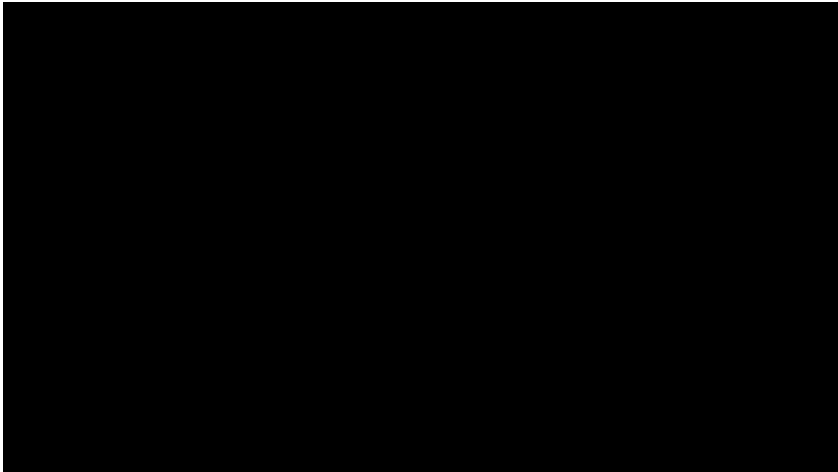
Ill. 16 : Écran de chargement dans *SUPERHOT*



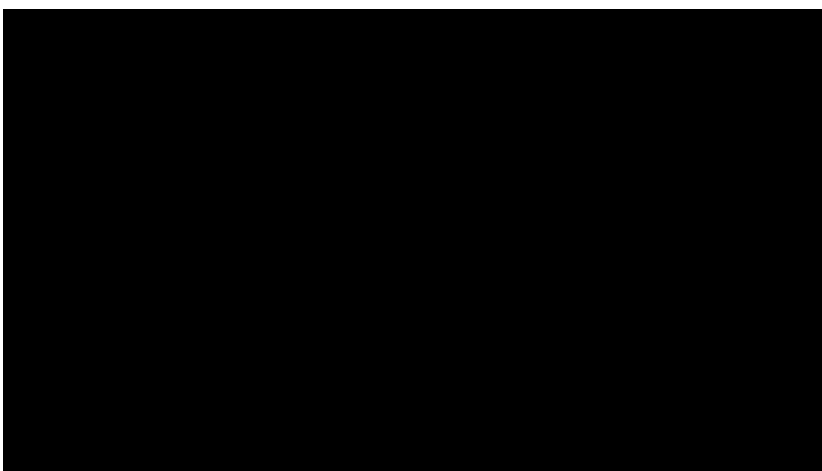
Ill. 17 : Transitions de chargement dans *SUPERHOT*



Ill. 18 : Écran de chargement dans *Okami*



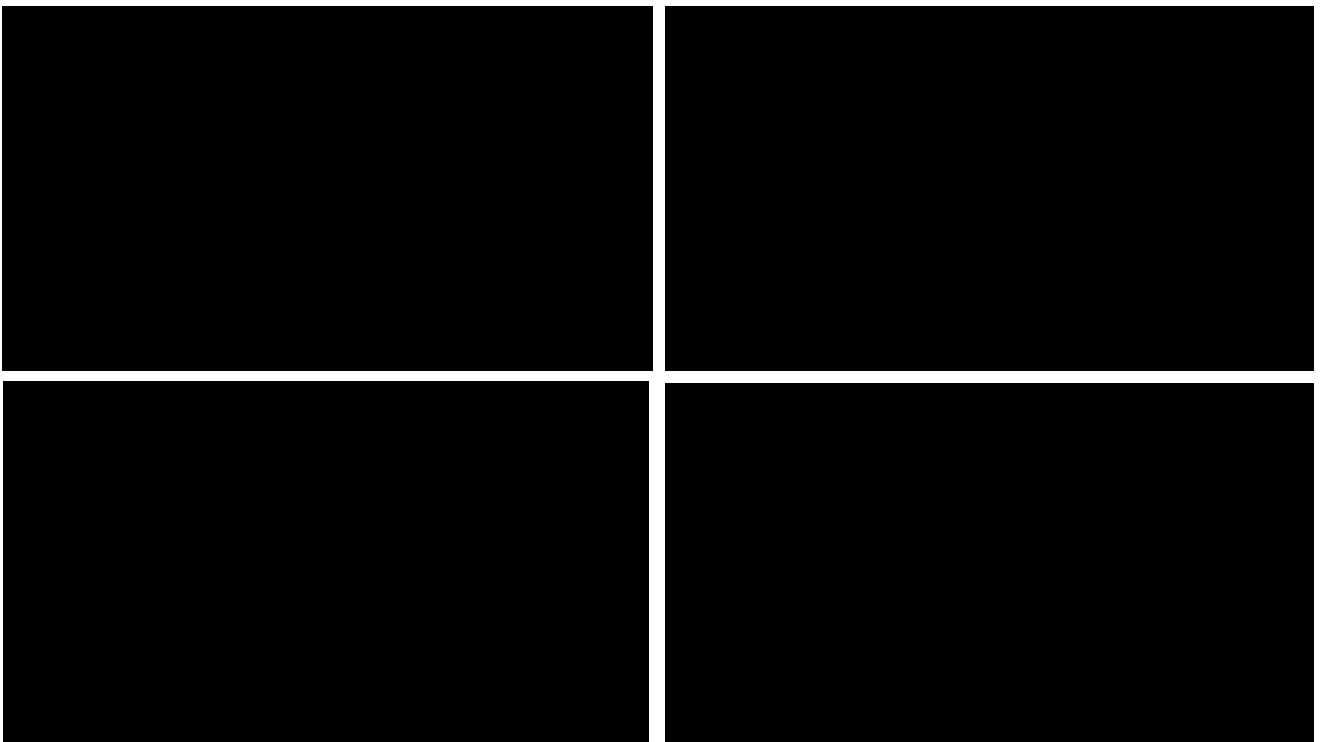
Ill. 19 : Écran de chargement dans *Okami*



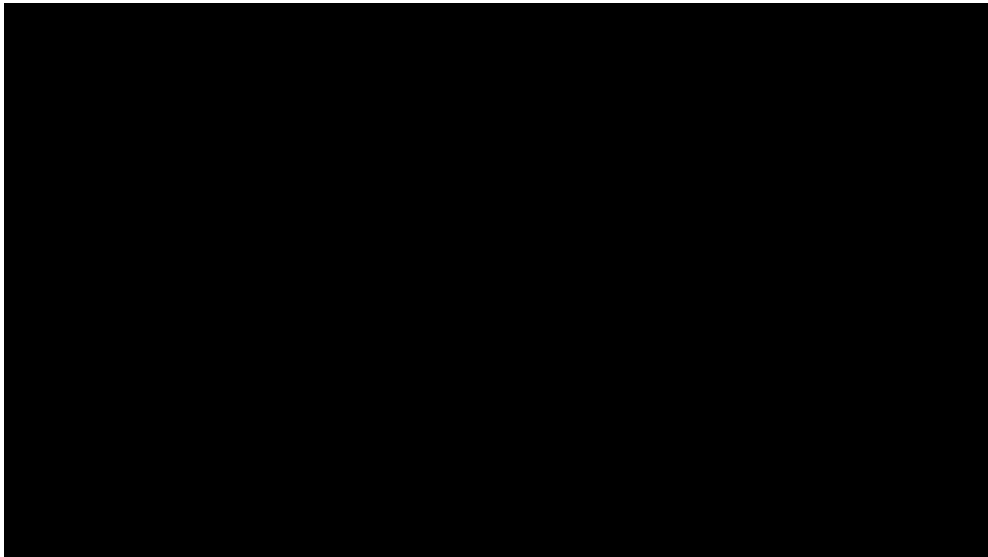
Ill. 20 : Gameplay de *Call of Duty: Black Ops*



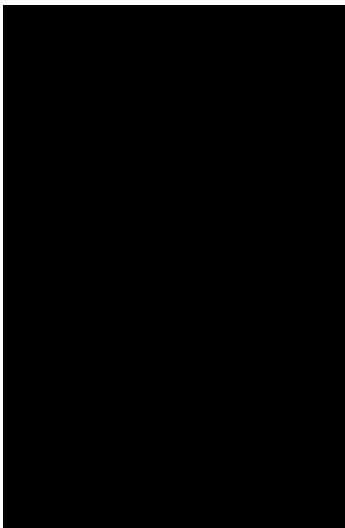
Ill. 21 : Menu principal de *Call of Duty: Black Ops*



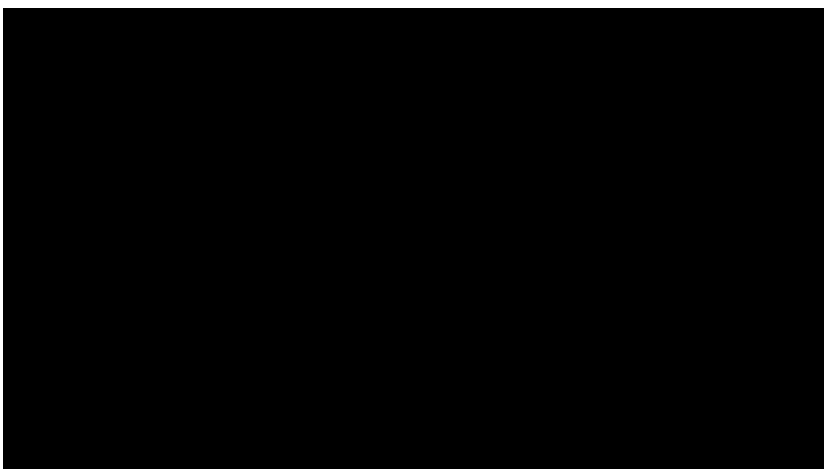
Ill. 22 : Phases de sélection du mode « Zombies » dans *Call of Duty: Black Ops*



Ill. 23 : Écran de chargement du mode « Zombies » de *Call of Duty: Black Ops*

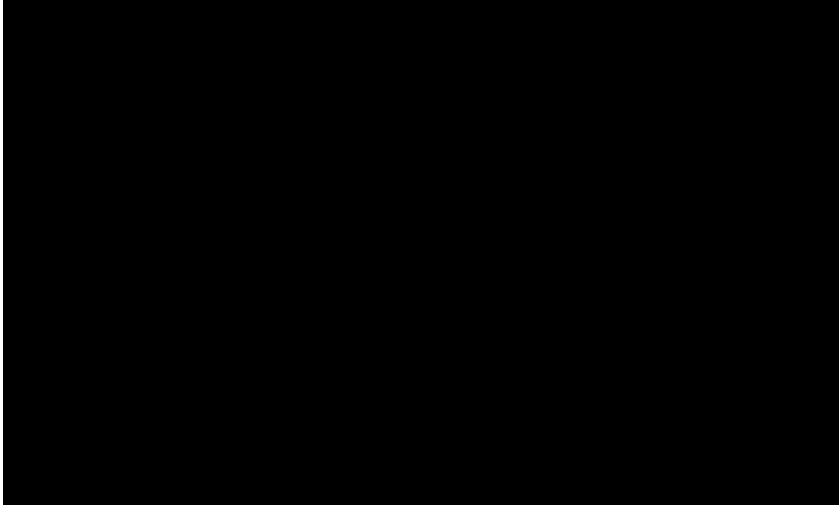


Ill. 24 : Couverture de la 1<sup>ère</sup> édition de la bande dessinée « Call of Duty: Zombies »

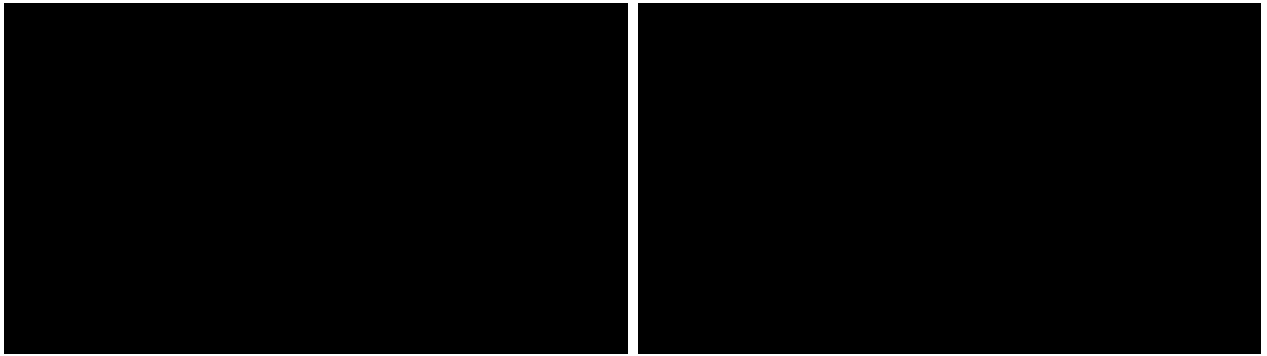


Ill. 25 : Séquence de jeu montrant Senua infectée par la « dark rot »

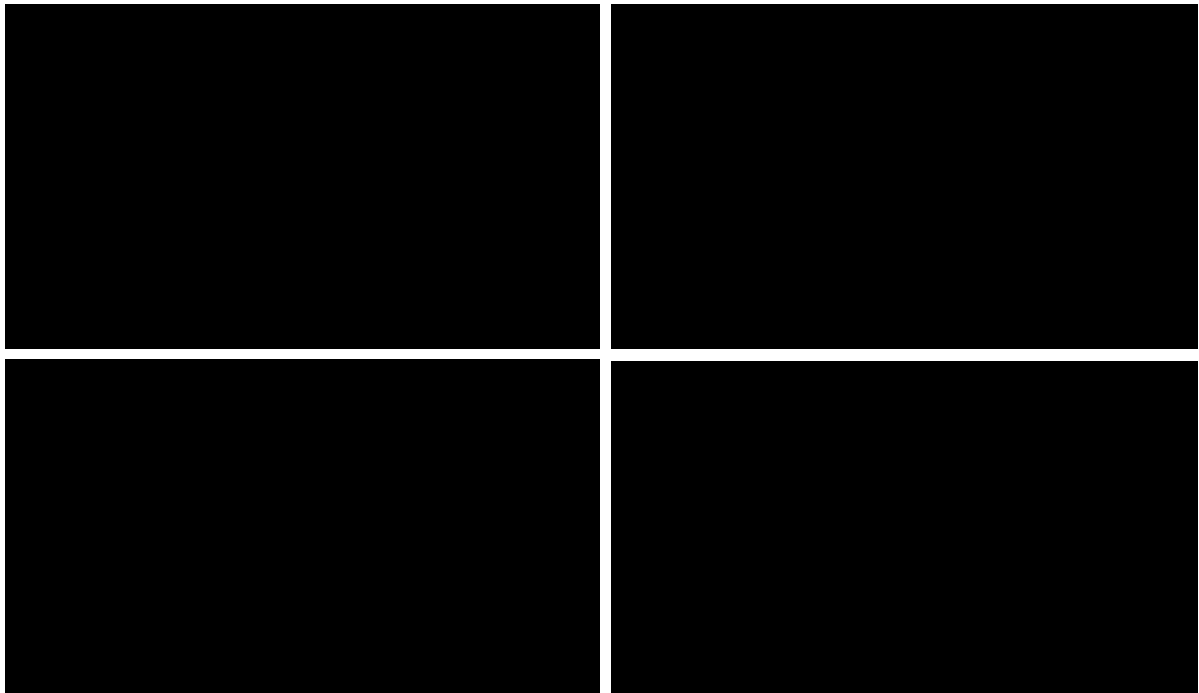




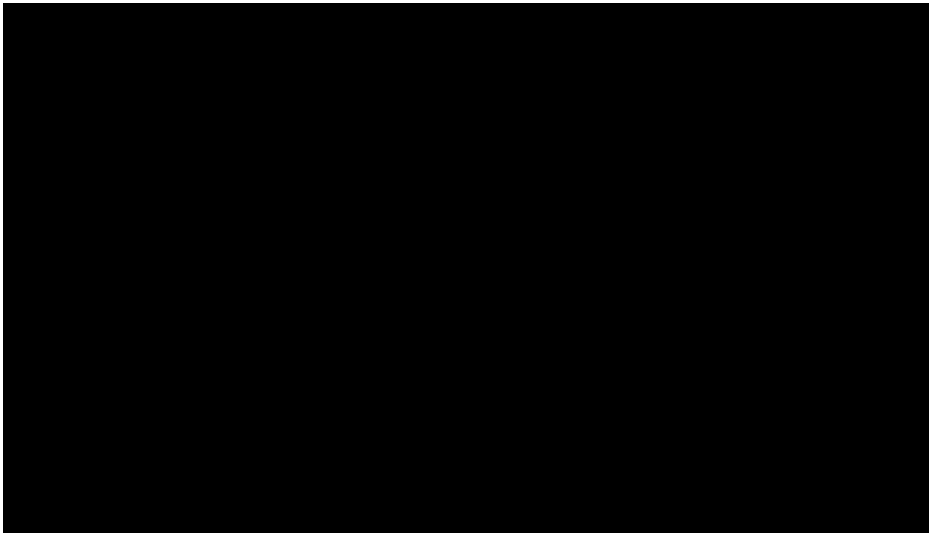
Ill. 26 : Gameplay de *Inscription*



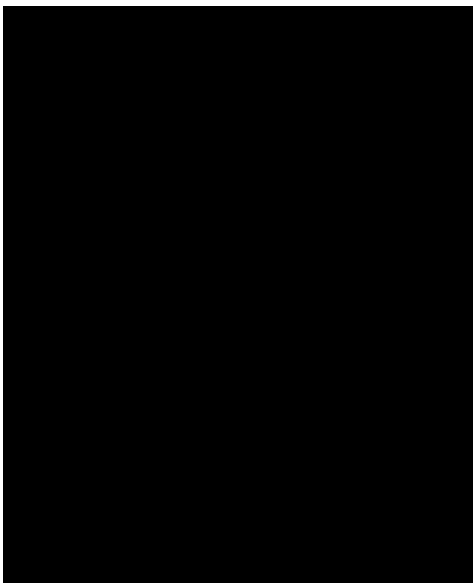
Ill. 27 : Gameplay et écran de chargement dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*



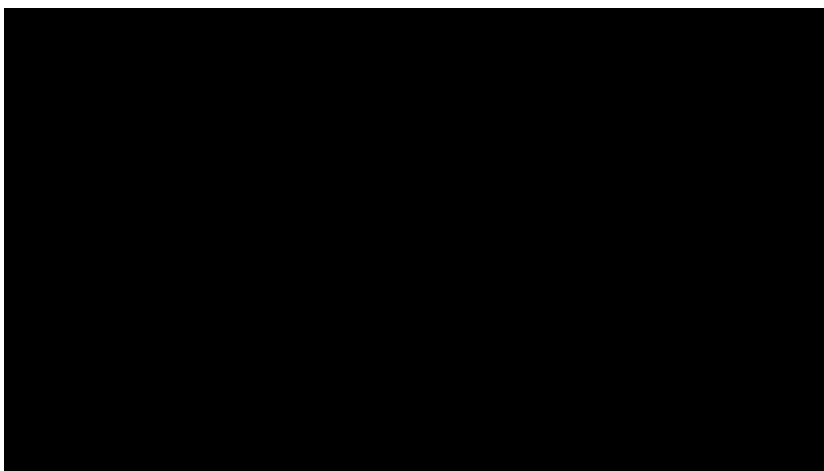
Ill. 28 : Exemple de cinématique de chargement dans *Hellblade: Senua's Sacrifice*



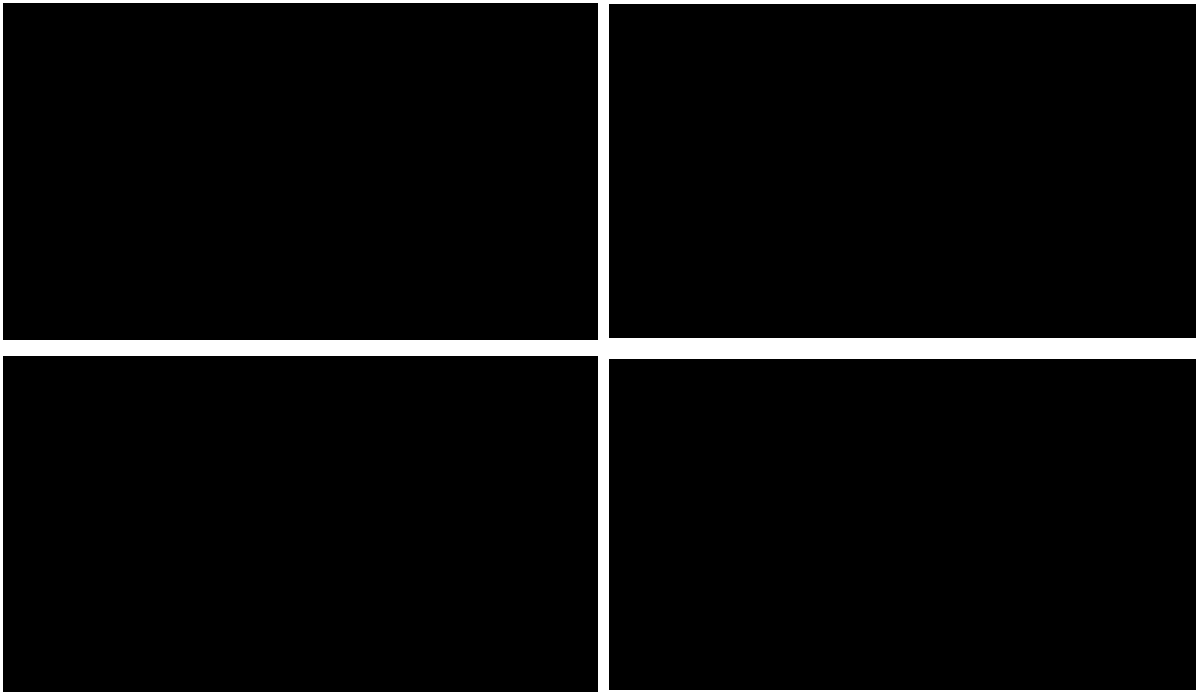
Ill. 29 : Écran de chargement dans *BioShock*



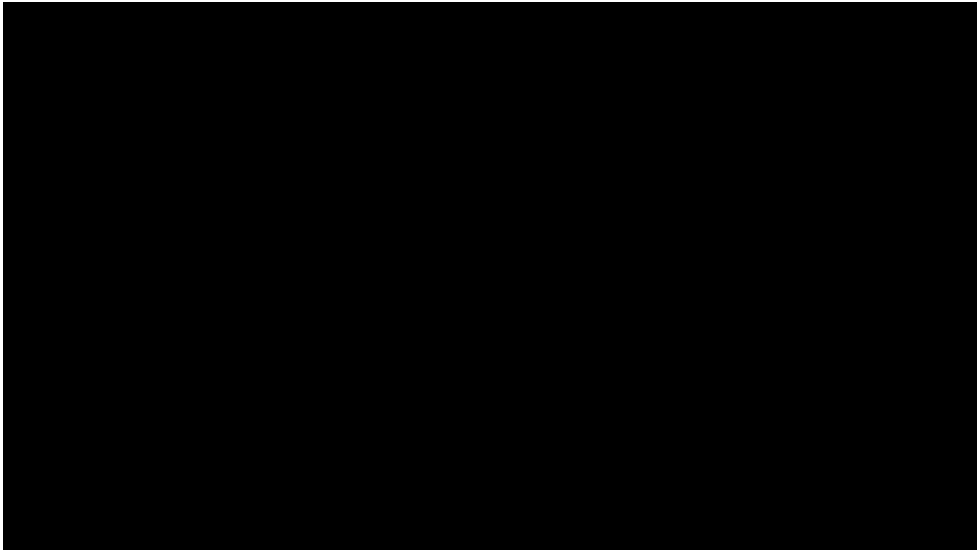
Ill. 30 : Image d'illustration de *Bayonetta* utilisée comme jaquette du jeu



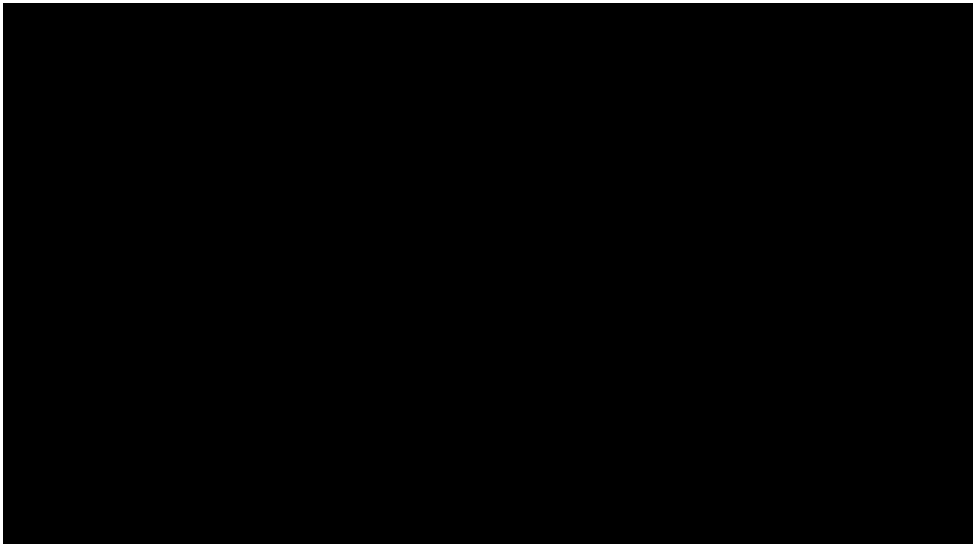
Ill. 31 : Capture d'écran de *Bayonetta*



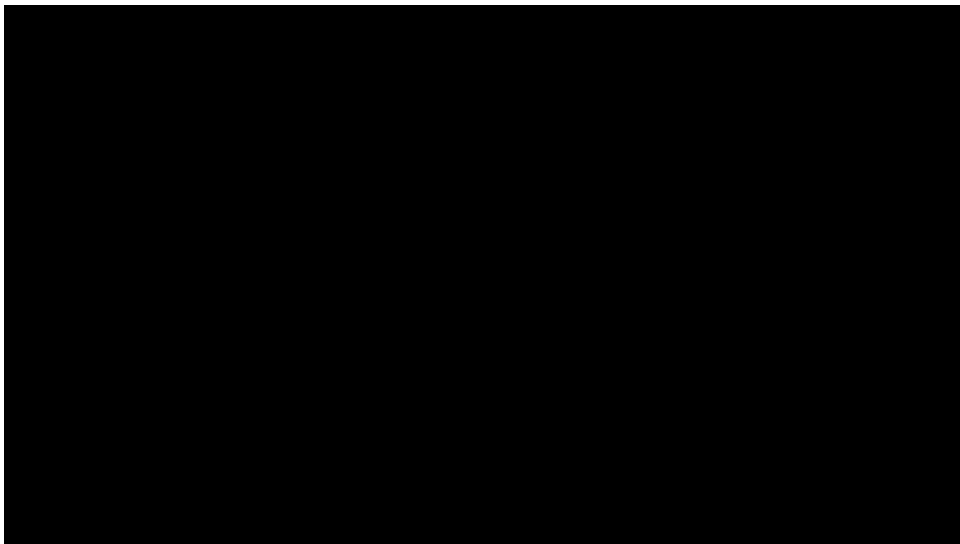
III. 32 : Transition entre une zone de jeu et un écran de chargement dans *Bayonetta*



III. 33 : Menu de réglages de *Cyberpunk 2077*



Ill. 34 : Écran-titre de *No Man's Sky*



Ill. 35 : Extrait de la bande-annonce du champion Jhin, présent dans *League of Legends*

## 12.1 Sources des extraits vidéo et des illustrations

Vid. 1 : Capture d'écran personnelle

Vid. 2 : <https://www.youtube.com/watch?v=A0K5EXfgJnk&t>, consulté le 01.12.2021

Vid. 3 : Capture d'écran personnelle

Vid. 4 : <https://www.youtube.com/watch?v=2G8y-8QM-pQ&t>, consulté le 01.12.2021

Vid. 5 : Capture d'écran personnelle

Vid. 6 : Capture d'écran personnelle

Vid. 7 : <https://www.youtube.com/watch?v=E8dSls0uIpg&t>, consulté le 01.12.2021

Vid. 8 : <https://www.youtube.com/watch?v=NuSc-oqPWro&t>, consulté le 01.12.2021

Vid. 9 : <https://www.youtube.com/watch?v=B4-BgDEy2AE>, consulté le 01.12.2021

Ill. 1 : <https://alchetron.com/Cathode-ray-tube-amusement-device>, consulté le 01.12.2021

Ill. 2 : <https://freakingeek.com/paris-games-week-2018-compte-rendu-du-salon/>, consulté le 01.12.2021

Ill. 3 : Capture d'écran personnelle

Ill. 4 : <https://minecraft.fandom.com/wiki/Survival>, consulté le 01.12.2021

Ill. 5 : <https://www.gameclimate.com/article/gtav-pc-release-date-announcement/>, consulté le 01.12.2021

Ill. 6 : <https://www.youtube.com/watch?v=d5Rf0An-jEg>, consulté le 01.12.2021

Ill. 7 : <https://www.youtube.com/watch?v=hpeuusNJx8U>, consulté le 01.12.2021

Ill. 8 : Capture d'écran personnelle

Ill. 9 : Capture d'écran personnelle

Ill. 10 : <https://nintendoeverything.com/animal-crossing-new-horizons-pax-east-2020-booth-tour/>, consulté le 01.12.2021

Ill. 11 : Capture d'écran personnelle

Ill. 12 : <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/apr/19/portal-2-game-review>, consulté le 01.12.2021

- Ill. 13 : <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=668023096>, consulté le 01.12.2021
- Ill. 14 : Capture d'écran personnelle
- Ill. 15 : <https://www.deviantart.com/berqist/art/Aperture-logo-load-screens-212545397>, consulté le 01.12.2021
- Ill. 16 : Capture d'écran personnelle
- Ill. 17 : Captures d'écran personnelles
- Ill. 18 : Capture d'écran personnelle
- Ill. 19 : <https://www.youtube.com/watch?v=ID8mkDYOE5M>, consulté le 01.12.2021
- Ill. 20 : <https://www.gamingnexus.com/Article/Call-of-Duty-Black-Ops/Item2866.aspx>, consulté le 01.12.2021
- Ill. 21 : Capture d'écran personnelle
- Ill. 22 : Captures d'écran personnelles
- Ill. 23 : Capture d'écran personnelle
- Ill. 24 : <https://www.amazon.fr/Call-Duty-Zombies-Justin-Jordan/dp/1506703054>, consulté le 01.12.2021
- Ill. 25 : <https://medium.com/@gfruity/permadeath-in-hellblade-abc822cc888>, consulté le 01.12.2021
- Ill. 26 : <https://happymag.tv/inscription-guide-tips-tricks/>, consulté le 01.12.2021
- Ill. 27 : <https://www.turn-on.de/article/darum-hat-zelda-breath-of-the-wild-keine-klasischen-dungeons-336282>, consulté le 01.12.2021 et [https://www.reddit.com/r/cemu/comments/6qjior/breath\\_of\\_the\\_wild\\_frozen\\_on\\_load\\_screenshot/](https://www.reddit.com/r/cemu/comments/6qjior/breath_of_the_wild_frozen_on_load_screenshot/), consulté le 01.12.2021
- Ill. 28 : Captures d'écran personnelles
- Ill. 29 : Capture d'écran personnelle
- Ill. 30 : <https://www.imdb.com/title/tt1579932/>, consulté le 01.12.2021
- Ill. 31 : <https://www.youtube.com/watch?v=8Rw4PmXf4mE>, consulté le 01.12.2021

Ill. 32 : Captures d'écran personnelles

Ill. 33 : Capture d'écran personnelle

Ill. 34 : Capture d'écran personnelle

Ill. 35 : <https://www.youtube.com/watch?v=G5-60IqBQkc>, consulté le 01.12.2021

### 13. Précisions bibliographiques et ludographiques

Il est nécessaire de noter que la bibliographie qui suit n'est pas traditionnelle en deux aspects. Premièrement, elle ne compile pas uniquement des ressources textuelles uniquement liées au jeu vidéo. Il n'est en effet pas possible de traiter d'un sujet aussi spécifique que les écrans de chargement vidéoludiques sans avoir recours à des textes, des sites web et autres ressources audiovisuelles qui étudient des domaines plus larges. Comme il a été question pendant les analyses générées dans ce travail, la bibliographie associée comporte des textes relatifs à des concepts culturels variés (culture de fan, transmédia storytelling), des industries médiatiques parallèles au jeu vidéo (bande dessinée, cinéma), des concepts théoriques (paratexte, chapitrage) et aussi diverses fonctions et techniques du jeu vidéo dans sa globalité. De plus, il ne faut non plus pas négliger les ressources pléthoriques disponibles sur Internet, tant au niveau des ressources plus « classiques » que des canaux d'informations inédits (sites web dédiés à un jeu, plateformes de streaming, tests et commentaires, etc.). Le lecteur curieux pourra ainsi puiser dans le corpus indiqué dans ce travail afin d'y chercher des précisions ou d'élargir les questions soulevées quant à la paratextualité vidéoludique et plus précisément les écrans de chargement.

Deuxièmement, pour étudier un objet tel que le jeu vidéo, il est indispensable de penser notre bibliographie conjointement avec un corpus qui réunit les jeux emblématiques propres à ce travail que nous appelons ici ludographie. Bien que la consultation de ressources plus traditionnelles, comme tout juste cité, reste essentielle, jouer aux jeux concernés demeure une pratique cruciale pour comprendre tous les enjeux qui gravitent autour de tels objets. L'accessibilité aux jeux est aujourd'hui de plus en plus aisée grâce aux diverses technologies qui permettent à tout un chacun d'y jouer. Certaines solutions technologiques (*cloud gaming*, par exemple) et appareils plus accessibles (smartphones, ordinateurs) permettent de fournir des expériences de jeu quasiment partout et en tout temps, bien que certains jeux nécessitent tout de même d'être lancés sur leur support/console d'origine. Le jeu vidéo ne cesse en effet de se réinventer et toucher des publics plus larges, s'installant comme un loisir durable et accessible.

Enfin, nous ne pouvons que conseiller au lecteur de faire preuve de curiosité et de tester les jeux cités, afin de bien comprendre les propos développés tout au long de ce travail et ainsi saisir leurs impacts sur l'expérience de jeu.



## 14. Bibliographie

### À propos du paratexte

- BARONI Raphaël, « La dimension paratextuelle et l'intrigue des récits transmédiatiques », *Interférences littéraires / Littéraire interferences*, n°23, 2019, p. 194-208.
- BETANCOURT Michael, *Semiotics and Title Sequences: Text-Image Composites in Motion Graphics*, New York – Londres, Routledge, 2017.
- BETANCOURT Michael, *Title Sequences as Paratexts: Narrative Anticipation and Recapitulation*, New York – Londres, Routledge, 2018.
- BOCK Nicolas, « Von Genette bis Simmler: Der Titulus als Paratext? », dans *De Titulis. Zur Vorgeschichte des modernen Bildtitels*, Berlin, Deutscher Kunstverlag, 2017, p. 222-230.
- GALLERANI Guido Mattia, GNOCCHI Maria Chiara, MENEGHELLI Donata et TINTI Paolo, « Le paratexte, trente ans après », *Interférences littéraires / Littéraire interferences*, n°23, 2019, p. 1-14.
- GENETTE Gérard, *Seuils*, Paris, Éditions du Seuil, 1987.
- GRAY Jonathan, *Show Sold Separately: Promos, Spoilers and other Media Paratexts*, New York, New York University Press, 2010.
- VITALI-ROSATI Marcello, « Paratexte numérique : vers la fin de la distinction entre réalité et fiction ? », *Littérature et résonances médiatiques : nouveaux supports, nouveaux imaginaires* [en ligne], n°5, 2015, p. 1-5.

### À propos des jeux vidéo : fonctions, esthétiques et autres approches

- AARSETH Espen, « Computer Game Studies, Year One », *Game Studies* [en ligne], n°1, 2001.
- ATALLAH Marc (*et al.*), *Pouvoirs des jeux vidéo*, Gollion, Infolio éditions, 2014.
- BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Houdan, Pix'n Love, 2010.
- CHANG Yu-Ching et HSIEH Chi-Min, « Filmic framing in video game: a comparative analysis of screen space design », *Multimed Tools Appl*, n°77, 2018, p. 6532-6554.
- Collins, « Gameplay », dans *Collins Online Dictionary*, <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/gameplay>, consulté le 19.11.2021.

- GENVO Sébastien, *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2009.
- JUUL Jesper, *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge, The MIT press, 2005.
- KRICHANE Selim, *La Caméra imaginaire*, Chêne-Bourg, Georg éditeur, 2018.
- LAVIGNE Michel, « Jeu et non jeu dans les *serious games* », *Sciences du jeu* [en ligne], n°5, 2016, p. 1-18.
- MOINDREAU Rodolphe, « Armée et jeux vidéo de guerre : quelles utilisations ? », *Inflexions*, n°32, 2016, p. 145-152.
- MPONDO-DICKA Patrick, « Les scènes cinématiques dans les jeux vidéo, Analyse sémiotique de quelques formes et fonctions », dans GENVO Sébastien (dir.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 209-236.
- NEWMAN James, *Videogames*, New York – London, Routledge, 2004.
- Notice « Colloque Les langages du jeu vidéo », tirée de *YouTube*, [https://www.youtube.com/playlist?list=PLbRC1vU4JY\\_PwgHAaj88nEZIYzsVr6mWi](https://www.youtube.com/playlist?list=PLbRC1vU4JY_PwgHAaj88nEZIYzsVr6mWi), consulté le 10.11.2020.
- Notice « Le Narrative Design (partie I) avec CdV, Mathieu Triclot, Karim Debbache, Sébastien Genvo... », tirée de *YouTube*, <https://www.youtube.com/watch?v=gfd4Gm0rNkw>, consulté le 29.04.2021.
- Notice « Le Narrative Design (partie II) avec Dorian, Mathieu Weisser... », tirée de *YouTube*, <https://www.youtube.com/watch?v=9s0TCVZnaTM>, consulté le 29.04.2021.
- PICARD Martin, « Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : entre art, stylistique, interactivité », *Sciences du jeu* [en ligne], n°6, 2016, p. 1-35.
- RUEFF Julien, « Où en sont les “game studies” ? », *Réseaux*, n°151, 2008, p. 139-166.
- RUOCCO, *Et si jouer était un art ? : notre subjectivité esthétique à l'épreuve du jeu vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2016.
- SHARP John, *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*, Londres, The MIT Press, 2015.
- SUVILAY Bounthavy, *Indie Games : histoire, artwork, sound design des jeux video indépendants*, Paris, Bragelonne, 2018.

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

WOLF Marc J. P. et PERRON Bernard (eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York – Londres, Routledge, 2014.

ZABBAN Vinciane, « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *La Découverte*, n°173-174, 2012, p. 137-176.

ZERBIB Olivier, « Split screen 2.0. Croisements narratifs et partages réflexifs des séries télévisées aux jeux vidéo », *Télévision*, n°5, 2014, p. 61-77.

### **Paratextualité et jeux vidéo**

BARNABÉ Fanny, *Narration et jeu vidéo*, Liège, Bebooks – Éditions numériques, 2014.

DUNNE Daniel, « Paratext: the In-Between of Structure and Play », dans DURRET Christophe et PONS Christian-Marie (dir.), *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*, Hershey, IGI Global, 2016, p. 274-296.

E. JONES Steven, *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*, New-York – Londres, Routledge, 2008.

ENSSLIN Astrid et BALTEIRO Isabel (éds.), *Approaches to Videogames Discourse. Lexis, Interaction, Textuality*, Londres – New York, Bloomsbury Academic, 2019.

FASSONE Riccardo, *Every Game is an Island: Ending and Extremities in Video Games*, Londres, Bloomsbury Publishing, 2017.

HARVIE Steven, notice « The paratext of video games », tirée de *First Person Scholar*, <http://www.firstpersonscholar.com/the-paratext-of-video-games/>, consulté le 06.12.2020.

HOPPE David, notice « 2015: The Year We Get Loading Screen Mini-Games Back », tirée de *Game Developer*, <https://www.gamedeveloper.com/business/2015-the-year-we-get-loading-screen-mini-games-back>, consulté le 28.09.2021.

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

LIU Alan, notice « Respecting Time on a Loading Screen », tirée de *Medium*, <https://medium.com/@alanliu96/respecting-time-on-a-loading-screen-a047f3babfb8>, consulté le 15.10.2020.

Notice « The Importance of Loading Screens », tirée de *Medium*, <https://medium.com/@kurtlewin92/the-importance-of-loading-screens-a32fa4b63f41>, consulté le 15.10.2020.

Notice « The Zone of Influence: How Paratext Can Change Our Experience With Games », tirée de *Gamespot*, <https://www.gamespot.com/articles/the-zone-of-influence-how-paratext-can-change-our-experience-with-games/1100-6407541/>, consulté le 19.01.2021.

Notice « Why Do Video Games Have 'Loading Screens' », tirée de *Science ABC*, <https://www.scienceabc.com/innovation/why-do-video-games-have-loading-screens.html#:~:text=Loading%20screens%20are%20also%20commonly,ways%20while%20the%20game%20loads>, consulté le 15.10.2020.

ROCKENBERGER Annika, « Video Game Framings », dans DESROCHERS Nadine et APOLLON Daniel (éds.), *Examining Paratextual Theory and its Application in Digital Culture*, Hershey, IGI Global, 2015, p. 252-286.

ŠVELCH Jan, « Paratextuality in Game Studies: A Theoretical Review and Citation Analysis », *The International Journal of Computer Game Research*, n°20, 2, 2020, p. 1-32.

### **Concepts culturels parallèles**

BAETENS Jan, « Le médium n'est pas soluble dans les médias de masse », *Hermès, la revue*, n°70, 2014, p. 40-45.

BARONI Raphaël et GUNTI Claus (dir.), *Introduction à l'étude des cultures numériques : la transition numérique des médias*, Malakoff, Armand Colin, 2020.

BARONI Raphaël, « Le chapitrage dans le roman graphique américain et la bande dessinée européenne : une segmentation précaire », *Cahiers de Narratologie*, n°34, 2018, p. 1-22.

BARONI Raphaël, *Les rouages de l'intrigue*, Genève, Éditions Slatkine, 2017.

BOLTER Jay David et GRUSIN Richard, *Remediation. Understanding New Media*, Massachusetts, MIT Press, 1999.

COULOMBE Maxime, *Petite philosophie du zombie*, Paris, Presses Universitaires de France, 2012.

CREEBER Glen et MARTIN Royston, *Digital Cultures: Understanding New Media*, Berkshire, Open University Press, 2009.

JENKINS Henry, « La licorne origami contre-attaque. Réflexions plus poussées sur le transmedia storytelling », *Terminal*, n°112, 2013, p. 11-28.

JENKINS Henry, notice « Transmedia Storytelling 101 », tirée de *Confessions of an aca-fan*, [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html), consulté le 09.02.2022.

SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Éditions du Seuil, 1999.

SCHAEFFER Jean-Marie, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, Paris, Éditions du Seuil, 1989.

VEYRAT Marc (dir.), *100 notions pour l'art numérique*, Paris, Les Éditions de l'Immatériel, 2015.

### **Ressources « monographiques » de jeux vidéo**

CHOW Tiff, notice « Bayonetta – Sexuality as decoration vs. celebration », tirée de *.TIFF*, <https://tiffchow.typepad.com/tiff/2010/01/bayonetta-sexuality-as-decoration-vs-celebration.html>, consulté le 16.10.2021.

COVILLE Marion, « L'hypervisibilité de Bayonetta et la vue subjective de Portal et Mirror's Edge : politique des représentations de l'héroïne de jeux vidéo », dans LIGNON Fanny, *Genre et jeu vidéo*, Toulouse, Presses universitaires du Midi, 2015.

FORDAM Joseph et BALL Christopher, « Framing Mental Health Within Digital Games: An Exploratory Case Study of Hellblade », *JMIR mental health*, n°6, 2019.

IWANICKI Piotr et SURMA Marcin, *SUPERHOT ARTBOOK*, Digital Edition, 2016.

KRAUS Gérard, « VIDEO GAMES: Platforms, programmes and players (Case Study: *Bioshock*) », dans CREEBER Glen et MARTIN Royston, *Digital Cultures: Understanding New Media, Berkshire*, Open University Press, 2009, p. 76-91.

Notice « Interview : Atsushi Inaba (Okami) », tirée de Gamekult, <https://www.gamekult.com/actualite/interview-atsushi-inaba-okami-43650.html>, consulté le 01.10.2021.

Site officiel « Animal Crossing: New Horizons », <https://www.animal-crossing.com/new-horizons/fr/>, consulté le 16.10.2021.

### **Théories cinématographiques**

CHION Michel, *Le son*, Paris, Nathan Université, 1998.

Notice « Effets (spéciaux) du numérique – Alain Boillat @ NGF 2018 », tirée de *YouTube*,  
<https://www.youtube.com/watch?v=ndojOwADGBo>, consulté le 15.02.2021.

### **Théories artistiques**

KRIEGK Jean-Samuel et LAUNIER Jean-Jacques, *Art ludique*, Paris, Sonatine Éditions, 2011.

*Playtime – Videogame mythologies*, cat. exp. Maison d'Ailleurs, Infolio éditions, 2012.

## 15. Ludographie

*Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo EPD, 2020)

*Bayonetta* (Platinum Games & Nex Entertainment, 2009)

*BioShock* (2K Boston, 2007)

*Call of Duty: Black Ops* (Treyarch, 2010)

*Candy Crush Saga* (King, 2012)

*Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED, 2020)

*Defender* (Williams Electronics, 1981)

*Fornite* (Epic Games & People Can Fly, 2017)

*Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013)

*Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017)

*Inscription* (Daniel Mullins Games, 2021)

*League of Legends* (Riot Games, 2009)

*Mario Kart 8* (Nintendo EAD, 2014)

*Mario Party 6* (Hudson Soft, 2004)

*Metroid Prime* (Retro Studios & Nintendo, 2002)

*Minecraft* (Mojang Studios, 2011)

*No Man's Sky* (Hello Games, 2016)

*Ōkami* (Clover Studio, 2006)

*Paper Mario: The Thousand-Year Door* (Intelligent Systems, 2004)

*Pong* (Atari, 1972)

*Portal 2* (Valve, 2011)

Série *Dark Souls* (FromSoftware, 2011-2016)

*SUPERHOT* (Superhot Team, 2016)

*The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo EPD & Monolith Soft, 2017)

