

Université de Montréal

**Du modèle du cercle magique à celui de la place du
joueur : un apport de l'esthétique de la réception au
design de jeux vidéo**

par

Véronique Bussière-Lavallée

Faculté de l'aménagement

Mémoire présenté à la Faculté de l'aménagement en vue de l'obtention du grade de
M.Sc.A. Aménagement
option design et complexité

novembre 2013

© Véronique Bussière-Lavallée, 2013

Université de Montréal

Faculté des études supérieures et postdoctorales

Ce mémoire intitulé :
Du modèle du cercle magique à celui de la place du joueur : un apport de l'esthétique de
la réception au design de jeux vidéo

Présenté par :
Véronique Bussière-Lavallée

A été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Mithra Zahedi, président-rapporteur
Louis-Martin Guay, directeur de recherche
Carl Thérien, membre du jury

Résumé

Ce mémoire propose une réflexion sur des modèles permettant de mieux comprendre et concevoir l'expérience esthétique d'un jeu vidéo. Ces modèles traduisent différents idéaux de la place du joueur. Comme on peut le constater à travers une réflexion sur le modèle du *cercle magique*, jouer est souvent compris comme un acte unilatéral d'entrée en imagination dans un monde étranger au monde actuel – toute sortie marquant la pénalité ou la fin du jeu. De ce point de vue, le designer aurait donc pour rôle de placer et de maintenir le joueur *dans* le monde virtuel représenté pour qu'il s'y sente immergé et présent. Cela dit, comme en témoignent les critiques qui s'élèvent contre le modèle du cercle magique, d'autres stratégies de mise en place du joueur sont à distinguer et à définir pour faciliter l'analyse et la conception des jeux vidéo. Devant ce modèle, jugé limitatif, ce que nous proposons ici est de recourir à quelques outils méthodologiques et typologiques de l'esthétique de la réception en histoire de l'art pour bâtir un modèle plus englobant, celui de la *place du joueur*, dont nous testons la validité par l'analyse du jeu vidéo *God of War III* (2010).

Mots-clés : Design, modèle, jeux vidéo, esthétique, place du joueur, immersion.

Abstract

This thesis proposes a consideration of models that allow one to better understand and develop the aesthetic experience of a video game. Such models reflect different ideals of the player's position. Since we approach it through a reflection on the model of the "magic circle", play is often understood to be a unilateral act of entering, via the imagination a world foreign to the real world - where any penalty or exit marks the end of the game. Looked at this way, the designer's role is therefore to place and maintain the player in the virtual world, making him feel immersed and present therein. However, as evidenced by those critics who speak out against the model of the magic circle, other strategies to put the player in place need to be distinguished and defined in order to facilitate the analysis and design of video games. Given this model, deemed to be restrictive, what we propose is to use some typological and methodological tools of reception aesthetics in art history in order to build a more inclusive model of the "player's place", the validity of which is tested by analysing the video game God of War III (2010).

Keywords : Design, model, video games, aesthetic, player's place, immersion.

Table des matières

Résumé	i
Abstract	ii
Liste des abréviations.....	vi
Lexique	vii
Remerciements.....	ix
Introduction: Le design vidéoludique et la place du joueur	1
1. Pour une réflexion critique sur les modèles accompagnant la prise des choix esthétiques en design de jeux vidéo	1
2. Le problème de la mise en place du joueur	5
2.1. Définir, concevoir et analyser la place du joueur	5
2.2. Manque de place, surplus de place et proximité identitaire	8
2.3. Pourquoi un modèle de la <i>place du joueur</i> ?	10
I. L'insuffisance du modèle du cercle magique pour l'analyse et la conception de la place du joueur	12
1. Jeu et réalité, du point de vue rationaliste, du point de vue global	12
1.1. Jeu et réalité d'après le point de vue rationaliste	12
1.2. Jeu et réalité d'après le point de vue global.....	14
2. L'évolution des valeurs rationalistes et leur intégration à la pensée en design..	15
2.1. Le <i>cercle magique</i> comme modèle pour le design	15
2.2. Formaliser la place du joueur d'après le modèle du <i>cercle magique</i>	18
2.3. La critique du <i>cercle magique</i>	20
2.4. Pour un modèle décrivant différentes modalités de mise en place	25
3. Prendre place <i>dans</i> et prendre place <i>devant</i> l'image vidéoludique	26
II. Place du joueur et méthodologie de l'esthétique de la réception selon Wolfgang Kemp	27
1. Vocabulaire, méthodologie et typologie de l'esthétique de la réception	28
1.1. Esthétique de la réception : de la littérature et l'histoire de l'art à la ludologie	28

1.2. Articulation entre texte et contexte : observer la frontière entre le <i>dedans</i> et le <i>devant</i> de la représentation	29
1.3. La part de l'œuvre : indices, signaux et appels.....	31
1.4. Distinction entre le joueur implicite interne et le joueur implicite externe	32
2. Pour un modèle distinguant différents types de rapports entre le joueur implicite interne et le joueur implicite externe	34
III. Typologie de Michael Fried et modèle de la place du joueur, partie I :	
l'antithéâtralité.....	36
1. L'antithéâtralité.....	37
1.1. De la cohérence interne au procédé et à l'effet d'absorption	38
2. La modalité pastorale de l'antithéâtralité	44
2.1. Procédés visuels de nivelage appliqués à l'avatar : favoriser l'identification	44
2.2. Ouvertures et canaux de direction : transporter, immerger <i>dans</i>	48
2.3. Exploration, trace, évolution : maintenir présent <i>dans</i> l'univers représenté	54
2.4. Thématization de l'immersion : connotation positive	56
3. La modalité dramatique de l'antithéâtralité.....	58
3.1. L'extraordinaire : force, intelligibilité et instantanéité	59
3.2. Positionnement variable du joueur : participation active dans plusieurs rôles.....	64
3.3. Espaces miniaturisés : procédés et effet de distance	65
3.4. Thématization de l'immersion : connotation négative.....	69
3.5. Effets de distance, d'immersion et de présence	73
IV. Typologie de Michael Fried et modèle de la place du joueur, partie II : la	
théâtralité.....	76
1. La théâtralité.....	76
1.1. Théâtre et clôture fictionnelle : briser le quatrième mur.....	78
1.2. Histoire « jouée » et histoire « narrée » : dénonciation de la nature paradoxale de l'expérience de jeu	79
1.3. Dialogues entre le « dedans » et le « dehors » : des procédés de transgression	85
1.4. Bris de la cohérence interne et de la continuité du jeu : <i>Shock, break in presence</i> et autres effets de confusion.....	88
1.5. Créer l'émotion et en favoriser le souvenir : l'horrible et le comique	92

1.6. Embuscades et falsification des conventions du <i>gameplay</i> : le designer « faux-joueur »	96
1.7. Thématization de l'immersion	98
2. Retours sur les bases du modèle esthétique de la place du joueur	100
V. Place du joueur et stratégie esthétique dans <i>God of War III</i>	104
1. La place du joueur dans GoW III : position paradoxale <i>dans / devant</i> le jeu.....	108
1.1. L'avatar, l'environnement et le joueur : choisir la distance et/ou la proximité ...	108
1.2. Prendre et perdre le contrôle avec les instances narratives ou quand jouer <i>dans</i> et quand jouer <i>devant</i> le jeu.....	115
2. L'évolution de la <i>place</i> du joueur	118
2.1. Immersion et présence <i>dans</i> l'univers virtuel : places du héros, de la victime et du spectateur	119
2.2. Allers et retours <i>dans</i> et <i>devant le jeu</i> : places de l'acolyte externe et de l'opposant	125
2.3. Immersion <i>dans</i> l'univers représenté : place de Kratos, du héros	132
3. Prendre place et prendre contrôle, le discours dans <i>GoW III</i>.....	134
4. L'exemple de <i>GoW III</i> ou comment allier personnalité forte et proximité identitaire.....	136
VI. Discussion. Le modèle de la place du joueur	142
1. Retours sur les chapitres	142
2. Définition du modèle de la place du joueur.....	144
3. Pertinence d'un modèle de la place du joueur	151
Conclusion	154
2. Retours sur les enjeux soulevés : manque de place et surplus de place.....	155
3. En somme : pourquoi et comment prendre place <i>devant</i>.....	157
Bibliographie	159
Ludographie.....	170
Annexe	173
Annexe 1. Liste des figures.....	173

Liste des abréviations

AC : Assassin's Creed

BTA : Beat Them All (jeu de baston)

EA : Electronic Arts

ESA : Entertainment Software Association

GoW : God of War

HUD : Head-up Display (Affichage tête haute)

IA : Intelligence artificielle

IGN : In Game Name

MGS : Metal Gear Solid

MMORPG : Massively Multiplayer Online Role Playing Games (Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur)

PC : Personal Computer (Ordinateur personnel)

PS : Play Station

PNJ : Personnage non jouable

PV : Point de vue

RPG : Role Playing Game (jeu de rôle)

SCE : Sony Computer Entertainment

TLFi : Trésor de la Langue Française informatisé

Lexique

Affichage tête haute (ou HUD pour Head Up Display) : « *A head-up display, or HUD, is any transparent display that presents data without requiring the user to look away from his or her usual viewpoint. (...) In games, the term HUD refers to the method by which information is visually conveyed to the player while a game is in progress. The HUD is frequently used to simultaneously display several pieces of information such as the main character's health, items, and indicators of game progression and goals. »* (Fagerholt et Lorentzon, 2009, p.1)

Avatar : « *An avatar is an instrument or mechanism that defines for the participant a fictional body and mediates fictional agency; it is an embodied incarnation of the acting subject. It is dependent on the principle of the model, and acts as a dynamically reflexive prop in relation to its environment. Its capabilities and restrictions are based on the objective properties of the model, and these capabilities and restrictions define the possibility-space of the player's fictional agency within the game. The avatar therefore defines the boundaries of embodied make-believe. »* (Klevjer, 2006, p.87)

Gameplay : « *A particular balanced relation between the level of challenge and the abilities of the player. Challenge consists of two main dimensions, the challenge of speed or "pace" and "cognitive challenges". The quality of gameplay is good when these challenges are in balance with each other, and what the appropriate balance is obviously depends on the abilities of the player. »* (Ermi et Mäyrä, 2007, p.38)

Jeux de plateforme : « *Games in which the primary objective requires movement through a series of levels, by way of running, climbing, jumping, and other means of locomotion. Characters and settings are seen in side view as opposed to top view, thus creating a graphical sense of "up" and "down" as is implied in "Platform". »* (Wolf, 2005, p.12)

Jeux de rôle (ou RPG pour Role Playing Game): « *Games in which players create or take on a character represented by various statistics, which may even include a*

developed persona. The character's description may include specifics such as species, race, gender, and occupation, and may also include various abilities, such as strength and dexterity, to limited degrees usually represented numerically. » (Wolf, 2005, p.13)

Jeux de simulation : « Jeu vidéo qui simule la réalité, représente virtuellement une activité humaine ou le fonctionnement d'une machine, et dans lequel le joueur est le metteur en scène de cette simulation ou l'acteur ayant l'impression d'être physiquement impliqué dans l'activité représentée à l'écran. » (OFQL, en ligne)

Jeux pervasifs (*pervasive game*): « [*P*]ervasive games are generally those that blur the boundaries between the game world and the real world, and where the game blends in with reality [Benford et coll. 2005; De Souza.2004; McGonigal 2003;2 2004; Nieuwdorp 2005a; Walther 2005a; 2005b]. » (Nieuwdorp, 2007, p.2)

Niveau (*level ou stage*) : « *A level is a self-contained section of the game experience with its own beginning and end. Most games feature many levels that must be completed in order to finish the game as a whole.* » (Meigs, 2003, p.3)

Remerciements

Je veux exprimer toute ma reconnaissance à mon directeur de recherche, Louis-Martin Guay, qui a cru dès le départ en ce projet et en a grandement stimulé l'avancement. Merci pour les conseils et l'inspiration. Je tiens également à remercier Carl Thérien, Mithra Zahedi et Pierre De Coninck, pour leurs précieux conseils.

Merci à mes collègues de la DESCO, Laureline, Danny, Marjolaine, Andréanne, Isabel et les autres, pour ces échanges passionnants et animés qui m'ont aidés à développer ma réflexion.

Toute ma gratitude à ma famille, pour sa grande générosité. À Francis et Raphaëlle, surtout, mes complices de tous les jours, pour leur patience, soutien et amour.

Merci aussi à mon amie Lianne, précieuse alliée que tout chercheur voudrait avoir pour apaiser ses moments de doute. Son écoute et son soutien ont été des atouts de taille.

Un dernier merci, enfin, à Éric, Isabel et Delphine, lecteurs et correcteurs assidus qui ont généreusement donné de leur temps et de leur attention pour m'aider à poser un regard neuf et extérieur sur ce projet et me donner ainsi l'élan nécessaire pour clore cette aventure.

Homo ludens *cannot exist if there is no return to reality
from the world of games.*

Olivier Grau, 2003

Introduction: Le design vidéoludique et la place du joueur

La reconnaissance du jeu comme objet d'étude est un phénomène nouveau. On a d'abord convenu de son importance sociale, au regard des avancées qu'il avait permises en linguistique (Saussure, 1916), psychanalyse (Freud, 1920) ou probabilité (Neumann et Morgenstern, 1953), pour ensuite reconnaître sa valeur culturelle (Huizinga, 1988 ; Caillois, 1992). Malgré tout, l'étude du jeu est restée limitée dans la mesure où l'on s'y intéressait principalement comme outil métaphorique. Considérant le jeu comme une activité immorale chez l'adulte, la recherche, dans un souci éthique, se penchait aussi surtout sur le jeu des animaux, des enfants et des primitifs. L'avènement des nouveaux médias, avec les différentes formes ludiques qu'ils permettent de créer, a cependant donné une autre poussée d'intérêt et de reconnaissance au jeu. Celle-ci tend à déculpabiliser les activités ludiques et à les dégager de la sphère de l'enfance où elles ont longtemps été cantonnées. Cette revalorisation du jeu favorise, par le fait même, le développement d'un courant de recherche toujours en quête de définition, la ludologie, dont l'objet d'étude est le jeu, le phénomène ludique. Ce champ disciplinaire émergent invite à la réflexion en empruntant autant à la psychologie, à l'esthétique, qu'à l'ethnologie, par exemple.

1. Pour une réflexion critique sur les modèles accompagnant la prise des choix esthétiques en design de jeux vidéo

Ce mémoire, pour sa part, se construit sur des objectifs qui appartiennent au monde du design. Il traite des modèles et autres repères méthodologiques qui guident le processus de création des jeux vidéo. Quand on cherche à expliciter le rôle qu'il joue dans le cadre de projets de design, le modèle se définit comme un outil aidant à déterminer, encadrer, régler et justifier la pratique des concepteurs :

[...] un outil cognitif qui facilite la mise en évidence, dans le cours d'un projet de design, d'éléments habituels non explicités tels que : la succession fine des logiques mises en œuvre ; les finalités qui motivent les instigateurs du projet ; les conflits de rationalités et de valeurs dont il est le siège ; la hiérarchie des enjeux dont il est l'objet ; la justification des choix méthodologiques, technologiques, esthétiques et autres ; les limites du cadre épistémologique adopté, etc. (Findeli et Bousbaci, 2005, p. 40)

Selon Alain Findeli et Rabah Bousbaci (2005), théoriciens du projet de conception, l'utilisation de tels repères pose souvent problème. Constatant que les modèles du design sont généralement peu explicités, remis en question et réfléchis par les concepteurs, mais seulement appliqués, ils mettent en doute la qualité, la pertinence et l'efficacité de ces outils. Puisqu'ils associent ce problème à celui de la distinction des champs de la théorie et de la pratique en design, Findeli et Bousbaci mettent en évidence l'importance de réunir ces deux avenues et de pousser la réflexion sur les modèles et les concepts du projet de conception. L'objectif de ce mémoire s'inscrit dans ce programme. Le premier chapitre propose la définition puis la critique de l'un des modèles dominants du design vidéoludique, celui du *cercle magique*. En tenant compte des limites que ce modèle impose aux concepteurs et analystes, nous défendrons, dans le second chapitre, la pertinence de s'inspirer de quelques repères de l'esthétique de la réception en histoire de l'art pour développer un modèle plus englobant. Ce modèle, dit de la *place du joueur*, sera défini aux chapitres trois et quatre. Dans le cinquième et dernier chapitre, la validité de ce modèle sera testée par l'analyse du jeu vidéo *God of War III* (2010).

Le modèle est donc un outil théorique qui permet au designer de situer et comprendre sa pratique et de mieux expliciter et justifier ses choix. Cela dit, quels aspects du processus de la conception vidéoludique s'agit-il de soutenir ou de nourrir, dans ce mémoire? Pour préciser le propos et initier au passage quelques termes qui seront repris au fil des chapitres, faisons appel aux repères du design de jeux vidéo déjà établis avec LeBlanc, Hunicke et Zubek (2004). Leur approche dite du *MDA* (pour *Mechanics, Dynamics, Aesthetics*) complète, mais aussi rappelle la proposition de Findeli et Bousbaci. Les concepteurs et ludologues proposent en effet un modèle de compréhension bâti avec l'objectif de favoriser l'analyse critique et la conception d'un produit. Plus précisément, le modèle du *MDA* (fig.1) distingue les composantes essentielles du jeu, c'est-à-dire les composantes mécaniques, dynamiques et esthétiques, composantes qu'il importe de distinguer pour mieux situer le sujet de ce mémoire. Les éléments *mécaniques*, « *particular components of the game, at the level of data representation and algorithms* » (LeBlanc et coll., 2004, p. 2) peuvent être associés à l'ensemble des contraintes et libertés auxquelles le joueur est soumis, ainsi qu'aux libertés qui lui sont accordées, comme les règles du jeu et les conditions d'échec, de victoire et de

terminaison. Elles concernent les limites et les possibilités d'actions du joueur, mais aussi leurs effets sur l'état du jeu. Les composantes *dynamiques*, pour leur part, décrivent l'action ou l'interaction de jeu, « *the run-time behavior of the mechanics acting on player inputs and each others outputs over time* » (LeBlanc et coll., 2004, p. 2). On peut par exemple penser au déploiement des règles dans le temps de jeu, à l'émergence des stratégies ou encore aux interactions du joueur à travers les règles. Enfin, *l'esthétique*, qui est au cœur de ce mémoire, décrit l'expérience ou l'effet recherché dans le jeu, « *the desirable emotional responses evoked in the player, when she interacts with the game system* » (LeBlanc et coll., 2004, p. 2). Les plaisirs de la découverte, de l'apprentissage, de la compétition, ou de l'expression, par exemple, font partie de ces objectifs esthétiques que les chercheurs identifient.

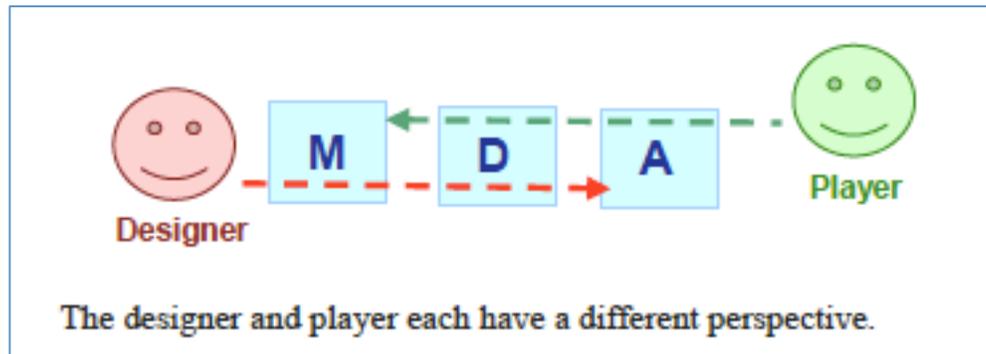


Figure 1 : Modèle du MDA, tiré de l'article de LeBlanc et coll. (2004, p.2)

Laissant à d'autres le soin de définir davantage ces trois termes sur lesquels nous reviendrons plus tard, les auteurs du *MDA* s'intéressent plus particulièrement à l'organisation de ces éléments dans le jeu, organisation mettant en relief l'importance de mieux comprendre l'esthétique vidéoludique. Selon LeBlanc et son équipe, les éléments mécaniques, dynamiques et esthétiques font cascade. Ils se fondent et s'enchaînent dans une relation de cause à effet. Pour décrire ce modèle, l'image de Ian Schreiber (2009) est éloquente : « *You can think of a game as a sphere, with the Mechanics at the core, the Dynamics surrounding them, and the Aesthetics on the surface, each layer growing out of the one inside it.* » (Schreiber, 2009, chap. 5) Le concepteur découvre donc la surface en créant le noyau, alors que le joueur découvre le noyau en passant d'abord par sa surface (LeBlanc et coll., 2004, p. 2). Le modèle du *MDA* sert non seulement à montrer

l'interdépendance de ces éléments et à décrire les expériences particulières que le designer et le joueur font du jeu, mais il a aussi pour objectif d'appuyer l'idée selon laquelle le designer doit considérer la perspective de l'utilisateur, encourager l'*experience-driven* design (LeBlanc et coll., 2004, p. 2). Selon le point de vue de LeBlanc, il faut, à partir de la commande, déterminer d'abord les objectifs esthétiques du jeu, puis choisir les éléments dynamiques qui soutiendront et encourageront le développement de l'expérience pour qu'émergent enfin les mécaniques. Enfin, lorsque la boucle est bouclée, il s'agit de parfaire le design du jeu et de ses composantes dans un processus itératif. Une telle approche favorise une meilleure compréhension (décomposition) de l'expérience du joueur, permet d'explicitier et de justifier les objectifs de design, ainsi que d'anticiper les effets des changements apportés par l'une ou l'autre des composantes sur la structure générale du jeu et de l'expérience. Elle soutient donc le designer tout au long du processus d'implémentation.

Ainsi, dans l'objectif de mieux soutenir le projet de design, ce mémoire se concentre sur les modèles qui facilitent la prise en compte, la justification et la mise en relief des objectifs esthétiques du jeu. Il traite également des outils (ludiques, figuratifs, narratifs) qui permettent de remplir ces objectifs. Cela dit, même si ce plan de travail se justifie aisément, au regard du modèle que nous venons de décrire, puisque la définition du *MDA* ne permet pas de bien saisir ce qu'est l'esthétique vidéoludique, un autre détour s'impose pour préciser notre propos. Le modèle du *MDA*, ainsi que de nombreuses définitions du jeu vidéo, comme celle proposée par exemple par le Digital Game Research Association (« *A digital game is an extremely complex aesthetic, social and technological phenomenon* », DIGRA, 2007), témoignent du fait que le jeu est d'emblée reconnu en tant que phénomène esthétique. Cependant, comme le souligne Simon Niedenthal, dans son état de la question, si cette reconnaissance est acquise, « *it is still not completely clear what we mean when we talk about game aesthetics, nor what aesthetics can contribute to our understanding of games and play* » (Niedenthal, 2009, p. 1). On peut constater, au regard des recherches actuelles sur le jeu vidéo, que la notion d'esthétique vidéoludique est toujours nébuleuse et que ce sujet s'éclipse tranquillement du discours théorique et pratique (Niedenthal, 2009). Selon Niedenthal, les discussions

pertinentes que l'esthétique vidéoludique suscite peuvent s'articuler selon trois axes principaux :

1. *Game aesthetics refers to the sensory phenomena that the player encounters in the game (visual, aural, haptic, embodied). [Schell, Carnegie Mellon Entertainment Technology Center, 2007]*

2. *Game aesthetics refers to those aspects of digital games that are shared with other art forms (and thus provides a means of generalizing about art). [Hayward, 2005; Quaranta, 2006]*

3. *Game aesthetics is an expression of the game experienced as pleasure, emotion, sociability, formgiving, etc. (with reference to "the aesthetic experience") [Hunicke, LeBlanc et Zubek, 2005; Lauteren, 2002; Kirkpatrick, 2009]*

(Niedenthal, 2009, p. 2)

Ce mémoire emprunte à chacune de ces propositions, mais s'inscrit davantage dans la lignée de la dernière. S'il sera proposé en cours de route d'importer des théories issues de l'esthétique de la réception en histoire de l'art, et si une attention particulière sera portée aux outils visuels du jeu, l'esthétique vidéoludique, telle que nous l'entendons, correspond à la troisième acception du terme proposée par Niedenthal. Plus précisément, les modèles étudiés ici visent à mieux comprendre et éventuellement critiquer certains aspects de cette vision de l'expérience esthétique dans le jeu vidéo :

An aesthetic approach to games as sites for "make believe" allows us to focus on the qualities of fictional worlds in games, the roles we can take on, as well as the mechanisms through which games involve our participation, such as Huizinga's notion of games as existing in a "magic circle" in which the normal rules of our lives no longer apply [Huizinga, 1955]. (Niedenthal, 2009, p. 4)

En résumé, ce mémoire propose une réflexion sur le jeu qui se construit sur des objectifs appartenant au design. Il fait la critique d'un modèle théorique soutenant le processus de conception, d'un modèle décrivant le jeu vidéo, ainsi que de certaines de ses fonctions esthétiques. L'objectif est de découvrir des outils qui permettront de mieux concevoir et décrire les rapports que le monde fictionnel établit avec le joueur.

2. Le problème de la mise en place du joueur

2.1. Définir, concevoir et analyser la place du joueur

Il est difficile, pour définir adéquatement le sujet de ce mémoire, de prendre un terme pour principe directeur, un concept juste, exact et clair, qui rende bien compte du

sujet, de son potentiel et de ses limites. Pour représenter la réalité étudiée, c'est sur le terme *a priori* très large, mais bien pertinent de « place » que notre choix s'est arrêté. Que se cache-t-il sous ce terme courant et usé? La composante spatiale de cette notion est la plus spontanément évoquée. La place du joueur est d'abord le lieu où il est subjectivement engagé, où il se *sent présent*. Se sent-il *dans* ou *devant* l'espace fictionnel représenté par l'image vidéoludique ? Le premier chapitre de ce mémoire propose une réflexion critique sur le modèle du cercle magique et les valeurs qu'il sous-tend. Selon ce modèle, jouer est souvent compris comme un acte unilatéral d'entrée dans un monde étranger au monde actuel (Huizinga, 1988 ; Caillois, 1992). Plus encore, beaucoup défendent l'idée selon laquelle tout bris dans la continuité de l'activité ludique en sonne la pénalité ou à la fin et nuit à l'engagement du joueur. Suivant cette logique, on comprend que, pour beaucoup, le rôle d'un designer consiste à éviter ou à adoucir les sorties de jeu, à faire entrer le joueur dans l'univers virtuel représenté et à l'y maintenir (Bates, 2004 ; Fullerton, Swain et Hoffman, 2008 ; Crawford, 1982 ; Salen et Zimmermann, 2004 ; Juul, 2008 ; Rollings et Adams, 2003). Pour le dire autrement, l'objectif esthétique ultime d'un concepteur de jeu consisterait à procurer à l'utilisateur des effets d'immersion et de présence (Murray, 1998 ; Minsky, 1980 ; Nitsche, 2009 ; Grau, 2003 ; Calleja, 2007-2011). Le commentaire critique de Jacques Ehrmann (*Jeu et rationalité*, s.d. et 1968) nous amènera cependant à dévoiler d'autres couches de complexité au jeu auxquelles le design devrait s'attarder davantage : le jeu n'est pas qu'un mouvement d'*entrée dans* un univers *autre*, il trace plutôt, « en même temps et dans un même mouvement, les limites d'un dedans et d'un dehors [ou d'un *devant*], d'un ici et d'un ailleurs, se définissant l'un par rapport à l'autre » (Ehrmann, s.d., p. 4). Cette idée, moins abstraite qu'elle y paraît, commence à faire écho, en ludologie (Copier, 2005 et 2007 ; Taylor, 2006 et 2007 ; Pargman et Jakobson, 2006 ; Calleja, 2007-2011). Mais elle n'a pas encore fait l'objet d'une appropriation par le monde du design vidéoludique. L'argumentaire du premier chapitre a pour objectif de pointer la nécessité de réintégrer la réflexion sur la position externe du joueur dans les modèles devant favoriser la prise des choix esthétiques. Ceci établi, la question que nous poserons alors est de savoir quels sont les outils qui permettent aux concepteurs de jeux vidéo de mettre le joueur en place *dans* ou *devant* l'espace virtuel.

Cette question nous mène, pour l'instant, à traiter d'un second aspect de la place du joueur. Cette place consiste en un lieu aménagé et destiné à une fonction particulière. Qu'est-ce qui, dans la représentation vidéoludique, amène le joueur à *prendre place dans*, à *prendre place devant* ? Qu'est-ce encore qui peut l'amener à *rester en place* ? Autrement dit, qu'est-ce qui, dans le jeu, représente la porte d'entrée, la porte de sortie et les frontières ouvertes et fermées ? Pour répondre à ces questions, de nombreuses figures stylistiques, essentiellement visuelles, seront abordées dans les deuxième, troisième et quatrième chapitres de ce mémoire. Quelles sont ces figures ? Quelles sont leurs fonctions ? Quels sont leurs effets ? C'est en s'inspirant de la méthodologie de l'esthétique de la réception et des distinctions conceptuelles issues des approches complémentaires des historiens d'art Wolfgang Kemp (1998) et Michael Fried (1990), que nous proposons un autre modèle. Ce modèle, dit de « la place du joueur », nous le proposons dans l'objectif d'aider les designers de jeu à justifier leurs choix esthétiques en fonction du type d'expérience voulue pour le joueur. Il a cependant l'avantage, par rapport au modèle du cercle magique, de favoriser la prise en compte de l'aspect dialectique du jeu puisqu'il intègre et distingue des stratégies qui admettent clairement la possibilité de positionner le joueur non pas seulement *dans* l'univers représenté, mais *devant* celui-ci.

Puisque le modèle proposé pour répondre à la critique du *cercle magique* s'inspire de l'esthétique de la réception en histoire de l'art et s'explique en grande partie en faisant appel aux figures visuelles du jeu, on peut penser que la place du joueur est réduite à celle d'un spectateur. Or, la place du joueur est un lieu aménagé non seulement pour diriger le regard, mais aussi l'action. Pour se faire, les figures visuelles doivent entrer en dialogues avec les éléments mécaniques et dynamiques du jeu. Ainsi, le cinquième chapitre de ce mémoire teste la réflexion sur le modèle de la place du joueur et étend cette dernière en tenant davantage compte de la particularité du médium vidéoludique. Pour développer ce modèle, nous ferons l'analyse de la place du joueur dans le jeu *God of War III* (Sony Computer Entertainment, 2010). Au regard des critiques que nous approfondirons dans le premier chapitre, le choix de ce jeu s'explique en grande partie par le fait qu'il se dégage de certaines valeurs esthétiques liées au modèle du *cercle magique*. Le modèle que nous

proposons permet effectivement de développer une description plus précise et adéquate de ce jeu où l'on peut se sentir à la fois *dans* et/ou *devant* l'espace représenté.

Ce mémoire propose un passage de la théorie à la pratique et à l'analyse pour aborder un problème qui s'étend d'un niveau à l'autre : celui de la mise en place du joueur. Cependant il faut encore préciser les points de départ et d'arrivée de notre démarche. Quel est le problème réel qui motive cette recherche ? Quels sont les questions et les objectifs qui y sont liés ? D'abord et avant tout, ce problème en est un qui se situe sur le plan de l'usage. Quel rôle le joueur a-t-il, dans l'univers qu'on a créé pour lui ? Si la « place du joueur » constitue le lieu où il est subjectivement engagé et se sent présent, il reste à réfléchir sur le rôle qui lui est donné et sur la liberté de mouvement qui lui est accordée une fois qu'il est en place. Car la place du joueur, enfin et surtout, est l'espace d'investissement qu'on laisse à son imagination, une portion d'espace que le concepteur lui offre et qu'il peut, plus ou moins librement, occuper. C'est là que le problème principal se situe.

2.2. Manque de place, surplus de place et proximité identitaire

Dans la théorie des jeux, la notion de place a été peu définie. Mais elle s'y rattache cependant tout en étant au cœur de la problématique étudiée. En effet, on peut dire qu'elle renvoie en partie à ce que l'on appelle le *gameplay*, compris par les théoriciens de l'expression vidéoludique comme une « partie indéfinie de contenu, qui laisse place à l'expression de l'utilisateur » (Genvo, 2005, p. 10). Pour définir clairement cette notion, on distingue le terme *game* qui désigne le « système de règles que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action » (Henriot, 1989, p. 98) du terme *play*, qui correspond pour sa part à « l'action menée par celui qui joue » (*ibid.*, p. 109), à l'attitude du joueur à l'intérieur de la portion d'espace libre qui lui est proposée. Pour les joueurs comme pour les spécialistes et critiques, l'un des éléments déterminants de la qualité d'un jeu est la *balance* : l'équilibre entre le *game* et le *play*. Pour comprendre leur agencement, on fait appel à la métaphore du mécanisme : « [S]'il y a trop de jeu dans un engrenage, les différentes parties ne se touchent plus et la machine se détraque [...] un engrenage où il y a trop de jeu est bloqué, immobile, dans l'impossibilité de fonctionner. » (Genvo, 2005, p. 12) Lorsque le *gameplay* est bien balancé, le joueur peut s'appropriier le jeu

(*play*) malgré sa structure fixe et réglée (*game*). Maintenant, ce que l'on désigne ici comme la « place du joueur » peut être associée à cette part d'espace libre du mécanisme, part qui, lorsqu'elle est adéquatement conçue, peut contribuer au bon fonctionnement de la machine ludique et rendre son utilisation plus engageante. La métaphore du mécanisme et l'idéal de la balance du *gameplay* posent clairement deux problèmes que l'on cherchera à déjouer pour favoriser l'engagement du joueur : 1) créer des jeux dans lesquels on ne donne pas assez place au joueur; 2) créer des jeux dans lesquels on donne trop de place au joueur.

Au regard de la production vidéoludique actuelle et de la critique qui en est faite, on peut constater que ces problèmes ne sont pas que théoriquement déduits de la métaphore du mécanisme, mais sont, au contraire, assez répandus. Par exemple, comme le souligne Aymeric de Guillomont dans *Les jeux dont vous êtes le héros: analyse sémioticienne des jeux vidéo en solo* (2005), globalement, le marché n'offre au joueur de solitaires narratifs que deux grands types d'expérience de représentation. Nous retrouvons d'un côté des productions qui offrent l'expérience de représentation de personnages plus déterminés et à faible proximité identitaire : « [P]ersonnages célèbres, superhéros [*sic*] à fort caractère, aux pouvoirs exceptionnels, qui offrent au joueur l'expérience d'un rapprochement [...] mais durcissent le conflit latent pour la place de vrai héros de l'histoire : Sam Fisher de *Splinter Cell* (Ubisoft, 2002), James Bond, Lara Croft... » (de Guillomont, 2005, p.158) Ces productions procurent une expérience de représentation originale. Mais, comme le remarque l'auteur, on peut se demander quel est l'espace d'investissement qui reste pour l'imaginaire identitaire du joueur dans un contexte où la personnalité du héros qu'on lui propose d'incarner est trop forte et dominante. En effet, le manque de jeu ou de place dans le dispositif vidéoludique est susceptible de générer une tension chez l'utilisateur qui peut éprouver plus de difficulté à « vouloir » représenter le jeu, c'est-à-dire accepter pour des raisons esthétiques, éthiques ou autres, de jouer le rôle qu'on lui donne, ou d'effectuer les tâches qu'on lui propose de réaliser. Pour éviter ces tensions, beaucoup de producteurs misent sur les stratégies de nivelage : on tend à amoindrir l'effet de différence entre le joueur et l'avatar par des procédés de simplification ou de mise en abîme, par exemple. Ainsi, comme le remarque de Guillomont, face aux avatars du premier type, nous en retrouvons d'autres, moins

déterminés, qui appellent une grande proximité identitaire. De « petits personnages au tempérament discret, qui laissent au joueur plus d'espace pour y projeter, s'il le souhaite, son imaginaire identitaire, ou tout simplement prendre le contrôle de cette pure forme ludique » (de Guillomont, 2005, p. 158). L'auteur donne les exemples des personnages de Mario, Link et Sonic. Les stratégies de nivelage appliquées à l'avatar, lorsqu'elles sont bien développées, s'avèrent efficaces. Cependant, leur utilisation de plus en plus répandue limite à certains égards l'originalité des productions vidéoludiques. Par exemple, l'expérience d'incarnation d'un personnage aux traits physiques et psychologiques peu déterminés, déterminables ou à déterminer par le joueur avant ou pendant le jeu devient un ennuyant cliché. Autrement dit, donner trop de jeu ou de place à l'investissement identitaire n'est pas une meilleure solution puisque le joueur n'est pas amené à sortir des possibles qu'il peut lui-même imaginer, à vivre une expérience de représentation extraordinaire, une grande transformation.

2.3. Pourquoi un modèle de la *place du joueur* ?

Soulignons ici la question que de Guillomont pose, en guise d'ouverture à son analyse : « Ces deux styles forment deux promesses ludiques fondamentales et *a priori* opposées. Mais si une formule ludique réussissait à associer le culte de la personnalité d'un héros admirable avec la proximité identitaire d'un personnage principal anodin, ne serait-elle pas promise au succès? » (de Guillomont, 2005, p. 158) C'est évidemment l'hypothèse soutenue par l'auteur ; hypothèse qui a donné une direction aux recherches effectuées dans le cadre de ce mémoire. En nous inspirant de certaines théories de l'esthétique de la réception en histoire de l'art, notre objectif est de proposer un modèle qui distingue et définit différentes stratégies de mise en place du joueur, des stratégies qui mettent de l'avant des outils et des procédés qui facilitent la balance entre le *culte de la personnalité* et la *proximité identitaire*. La réflexion sur la « place du joueur » permet d'intégrer et de mettre en jeu un grand nombre de données relatives au problème de la proximité identitaire et de l'engagement. En effet, l'ajout de cette notion à l'appareillage conceptuel du designer invite ce dernier à approfondir les réflexions sur l'avatar et la notion de rôle et à examiner d'autres éléments qui mènent le joueur à s'identifier et à se représenter, comme des environnements physiques ou humains, des objets et des

processus. De plus, l'utilisation du terme « place », qui appartient plus aux domaines de l'architecture et de l'histoire de l'art, permet de rester attaché à la sphère de la narration littéraire tout en favorisant l'abord des figures visuelles de la représentation vidéoludique, dont les fonctions ont été jusqu'à maintenant très peu étudiées (Nitsche, 2009). Répétons enfin que l'étude de la *place du joueur* découvre la réflexion sur le double positionnement subjectif du joueur : dans/devant la représentation. En effet, comme nous l'avons indiqué, le premier chapitre de ce mémoire aborde le modèle du *cercle magique*, qui traduit l'objectif esthétique de mettre le joueur en place *dans* l'univers représenté et de l'y maintenir. Le modèle de la *place du joueur*, défendu au chapitre deux, défini aux chapitres trois et quatre puis testé et étendu au chapitre cinq, distingue pour sa part trois différentes stratégies. La première a pour objectif de mettre le joueur en place *dans* l'univers représenté (comme d'après le modèle du cercle magique). La seconde stratégie a pour objectif de mettre le joueur en place *devant* la représentation. La dernière stratégie distinguée par le modèle de la place du joueur a enfin pour objectif de faire passer ce dernier entre les univers réel et fictif du jeu, de positionner le joueur *tantôt dans, tantôt devant* la représentation, tantôt quelque part entre les deux, libre de choisir la place qui lui convient le mieux. Ainsi, c'est autour de cet axe, de cette notion plus inclusive de *place du joueur* que le discours sur les modèles esthétiques du design vidéoludique s'organise dans ce mémoire. Voyons donc, pour commencer, comment la réflexion sur le *cercle magique* et les valeurs qu'il suggère, peut être considérée comme un problème de mise en place pour le design de jeu.

I. L'insuffisance du modèle du cercle magique pour l'analyse et la conception de la place du joueur

Le premier chapitre de ce mémoire consiste à mettre en place le cadre théorique du sujet. L'objectif est non seulement d'établir, de développer et de définir le vocabulaire nécessaire au développement des chapitres qui succéderont, mais aussi de mettre l'accent sur ce qui peut être considéré comme un problème de définition du terme *jeu*, problème associé au point de vue rationaliste de Caillois (1992) et Huizinga (1988). Plus précisément, chez ces deux anthropologues, la place du joueur est *dans* le jeu, et *jouer* est compris comme un acte unilatéral d'entrée dans un univers étranger au monde réel – la sortie marquant pour sa part un bris dans la continuité de l'activité qui en sonnerait la fin ou la pénalité. Ces idées ont nourri et nourrissent encore de nombreuses réflexions sur le design vidéoludique. On en fait le constat notamment en abordant les objectifs formels et esthétiques qui sont liés au modèle du *cercle magique*. Cet outil conceptuel, que Salen et Zimmerman (2003) ont conçu en s'inspirant des écrits de Huizinga (1988), est aujourd'hui l'un des modèles esthétiques les plus répandus chez les concepteurs de jeux vidéo. Dans ce premier chapitre, nous exposerons les critiques des définitions qui sont liées à ce modèle dans l'objectif de démontrer qu'il est limitatif pour le design – et qu'un autre modèle plus englobant (permettant de traiter de la position externe du joueur) devrait être envisagé.

1. Jeu et réalité, du point de vue rationaliste, du point de vue global

1.1. Jeu et réalité d'après le point de vue rationaliste

Bon nombre des modèles théoriques qui sont aujourd'hui à la disposition des concepteurs de jeux sont basés sur des définitions formulées par les anthropologues Johan Huizinga dans *Homo Ludens* (1988) et Roger Caillois dans *Les jeux et les hommes* (1992). Ces penseurs incontournables de la ludologie – notamment parce qu'ils sont les premiers à traiter du rapport entre jeu et culture, et parce qu'ils définissent le jeu de

manière formelle – fournissent un bon point de départ pour la compréhension et la conception des jeux. Voyons donc comment le premier définit le jeu, afin de mettre de l'avant quelques notions importantes :

Sous l'angle de la forme, on peut [...] définir le jeu comme une action libre, sentie comme « fictive », située hors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dépourvue d'intérêt matériel et d'utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. [...] Le jeu est une lutte *pour* quelque chose ou une représentation de quelque chose. (Huizinga, 1988, p. 34-35)

L'anthropologue définit le jeu comme une activité bien *délimitée dans le temps et dans l'espace*, qui se situe *hors de la vie courante* ou, plus précisément, comme une activité qui *déborde de la réalité, s'y ajoute, s'y superpose* (*ibid.*, p. 25) :

Élément indépendant de la « vie courante », elle [l'activité que nous nommons jeu] se situe en dehors du mécanisme de satisfaction immédiate des besoins et des désirs. Bien mieux, elle interrompt ce mécanisme. Elle s'y insinue comme une action temporaire, pourvue d'une fin en soi, et s'accomplissant en vue de la satisfaction qui réside dans cet accomplissement même. Ainsi du moins, le jeu nous apparaît, considéré en soi et en première instance, comme un intermède dans la vie quotidienne, comme une occupation de détente. (Huizinga, 1988, p. 28-29)

Selon Huizinga, en tant que fiction, le jeu est compris comme un monde étranger à la réalité. On retrouve aussi cette idée chez Caillois. Tout comme Huizinga, ce dernier définit le jeu comme une activité séparée, « circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance » (Caillois, 1992, p. 43) voire *isolée du reste de l'existence* (*ibid.*, p. 37). De même, il considère le jeu comme une activité fictive ou, selon ses termes, comme une activité « accompagnée d'une conscience spécifique de la réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante » (*ibid.*, p. 43). Pour comprendre comment le joueur interagit avec ces deux univers supposément distincts que sont la réalité et la fiction, Huizinga fait appel à la notion de représentation ; ce qui lui permet d'établir clairement la fonction représentative du jeu. Selon l'auteur, la représentation ludique est comprise comme :

[...] un spectacle, une évasion de la réalité ordinaire, une transposition de cette réalité sur un plan plus élevé. [...] On représente quelque chose d'autre, de plus beau, de plus noble ou de plus dangereux que ce que l'on est d'habitude. [...] Sa représentation [*Huizinga parle ici de*

l'enfant jouant^{1]} est de la réalisation d'une apparence, de l'imagination, c'est-à-dire une reproduction ou une expression par l'image. » (Huizinga, 1988, p. 36)

Pour Huizinga, la représentation ludique consiste en un mouvement de passage, en *une évasion de la réalité ordinaire* qui permet d'*accéder à une réalité d'un plus grand ordre* et qui procure ainsi à l'homme le plaisir d'être autre ou de se faire passer pour un autre (*ibid.*, p. 34). Encore une fois, cette idée selon laquelle le jeu est représentation trouve son écho chez Caillois. Selon ce dernier, l'acte de jouer suppose aussi l'acceptation temporaire d'une illusion (en jeu : *in lusio*) et demande à *devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence* (Caillois, 1992, p. 61). Caillois n'interprète cependant pas de la même façon que Huizinga ce mouvement de passage. Huizinga comprend le jeu comme une représentation embellie de la réalité, alors que Caillois le conçoit comme le lieu de représentation (libération) de la personnalité réelle, véritable du joueur, une idée qu'il développe par une comparaison entre le jeu et la mascarade : « Au Carnaval, le masque ne cherche pas à faire croire qu'il est un vrai marquis, un vrai toréador, un vrai Peau-Rouge, il cherche à faire peur et à mettre à profit la licence ambiante, elle-même résultat du fait que le masque dissimule le personnage social et libère la personnalité véritable... » (*ibid.*, p. 65)² Ainsi, les deux auteurs tendent à opposer le réel et l'imaginaire et font du jeu l'espace d'un franchissement, d'un passage : lieu d'accession à l'imaginaire (ou à la virtualité, au sacré) chez Huizinga et lieu d'accession au réel (ou à l'état de nature) chez Caillois. Selon ces conceptions, la représentation, dans le jeu, serait donc un mouvement de passage à sens unique qui *absorbe* le joueur quelque part *en dehors de la vie courante* (*ibid.*, p. 32), dans une *réalité seconde* (*ibid.*, p. 43), un *univers réservé, clos, protégé : un espace pur* (*ibid.*, p. 38).

1.2. Jeu et réalité d'après le point de vue global

Le point de vue, dit rationaliste³, de Huizinga et de Caillois fut la cible d'une importante critique, dont le sémioticien Jacques Ehrmann (s.d.) s'est fait le porte-parole.

¹ Les commentaires entre crochets ne font pas partie du texte de l'auteur.

² Pour souligner la différence, Huizinga interprète ainsi la mascarade : « La faculté d'être autre et le mystère du jeu se manifestent dans la mascarade. Ici le caractère « insolite » du jeu est parfait. Le travesti ou le masque « joue » un autre personnage. Il « est » un autre personnage ! » (Huizinga, 1998, p. 34)

³ Point de vue privilégiant la conception dualiste du jeu, ou, pour le dire autrement, qui prend l'opposition comme principe de base du jeu. La conception dualiste du jeu oppose par exemple jeu et sérieux, réalité et fiction, culture et nature, gratuité et utilité, etc.

Selon ce dernier et les tenants du *point de vue global*⁴, le réel et l'imaginaire ne doivent pas être compris comme des opposés, mais plutôt comme des éléments complémentaires, puisqu'*il n'y a pas de réalité objective indépendante de l'interprétation dont les hommes la colorent* (Ehrmann, sd, p. 10). Selon le point de vue global, le jeu n'est pas qu'un mouvement d'*entrée dans un univers autre*, il trace plutôt, « en même temps et dans un même mouvement, les limites d'un dedans et d'un dehors, d'un ici et d'un ailleurs, se définissant l'un par rapport à l'autre » (*ibid.*, p. 4). On peut donc ajouter que, là où les pensées de Caillois et Huizinga s'opposent, leurs critiques entrevoient une certaine réconciliation. Elle comprend en effet la représentation ludique comme un acte qui permet d'accéder à la fois à l'imaginaire et au réel et à les nourrir. Telle est la conception du jeu qui ressort des critiques et de l'analyse d'Ehrmann et à laquelle ce mémoire se rattache. Nous privilégions ici la conception dialectique plutôt que la conception dualiste du jeu et du phénomène de représentation qui lui est associé :

Le jeu est communication [...] à la fois rapport, passage, échange, transfert *et* ce qui est rapporté, passé, échangé, transféré. Ainsi, la possibilité du jeu et de la communication de deux ou plusieurs éléments liés et pourtant distincts – « et », « ou » et leurs contraires « ni... ni » – offre l'alternative aléatoire nécessaire au jeu ; ces conjonctions marquent l'articulation par où se glisse le hasard, *et* les lois de la communication. (Ehrmann, s.d, p. 5)

Pour mieux comprendre la critique et la proposition d'Ehrmann et, ainsi, mieux saisir sa pertinence et son utilité pour le design vidéoludique et l'étude de la notion de place, voyons d'abord comment les valeurs des anthropologues Huizinga et Caillois ont été rapportées dans les écrits qui s'adressent aux concepteurs ou aux analystes des jeux vidéo. On pourra ainsi mieux asseoir leur critique.

2. L'évolution des valeurs rationalistes et leur intégration à la pensée en design

2.1. Le cercle magique comme modèle pour le design

Bien entendu, *Homo Ludens* (Huizinga, 1988) et *Des jeux et des hommes* (Caillois, 1992) ne sont pas des ouvrages qui s'adressent aux designers de jeu. N'étant même pas

⁴ Les défenseurs du point de vue global critiquent le point de vue rationaliste du jeu en attaquant tout dualisme dans le champ des études anthropologiques – et principalement l'opposition entre le réel et l'imaginaire. Ils soulignent l'aspect dialectique du jeu, vu comme un discours en constante évolution et au cours duquel les interlocuteurs sont tous deux transformés. Ehrmann, en définissant le point de vue global, réfère notamment aux points de vue d'Axelos, Derrida et Moscovici, mais sans identifier de sources précises.

conçus dans l'objectif d'établir une discipline proposant l'étude du phénomène ludique, ils visent plutôt à établir, dans un sens plus large, le rôle civilisateur du jeu. Quoi qu'il en soit, comme le démontrent clairement les états de la question formulés par des ludologues et théoriciens du design vidéoludique, comme Jesper Juul (2003), Katie Salen et Eric Zimmerman (2003), Jesse Schell (2008) ou Gordon Calleja (2011), les réflexions sur la définition du jeu entamées par Huizinga et Caillois trouvent encore leur écho, aujourd'hui, dans le milieu du design de jeu. C'est le cas, par exemple, dans les fameux ouvrages de Fullerton, Swain et Hoffman (2008), Crawford (1984), Bates (2004), Rolling et Adams (2003 ; 2010), Juul (2003) et, bien sûr, Salen et Zimmerman (2003). Comme le remarquent Daniel Pargman et Peter Jakobsson (2008, p. 227), on peut expliquer ce passage de l'anthropologie du jeu à la ludologie et au design vidéoludique par la nécessité qu'ont ces jeunes disciplines de se définir et d'ancrer leur histoire au-delà d'elles-mêmes (Pargman et Jakobsson, 2008, p. 227). En tête des textes les plus influents du design de jeux vidéo s'inspirant de ces interprétations rationalistes, *Rules of Play* (2003), coécrit par Eric Zimmerman et Katie Salen, s'amorce par une réflexion sur le *cercle magique*. Ce concept est emprunté à Huizinga, qui le décrit brièvement, aux côtés du jeu, comme un « lieu consacré, séparé, clôturé, sanctifié, et régi à l'intérieur de sa sphère par des règles particulières, un monde temporaire au cœur du monde habituel, conçu en vue de l'accomplissement d'une action déterminée » (Huizinga, 1988, p. 29-30). Ce concept, à peine esquissé chez l'anthropologue, est repris et largement étendu par Salen et Zimmerman. Ces derniers le comprennent comme *cadre* et lieu de passage du jeu :

As a player steps in and out of a game, he or she is crossing that boundary – or frame – that defines the game in time and space. [...] we call the boundary of a game the magic circle [...] the term is used here as a short-hand for the idea of a special place in time and space created by game. [...] As a closed circle, the space it circumscribes is enclosed and separate from the real world. As a marker of time, the magic circle is like a clock: it simultaneously represents a path with a beginning and end. (Salen et Zimmerman, 2003, p. 94-95)

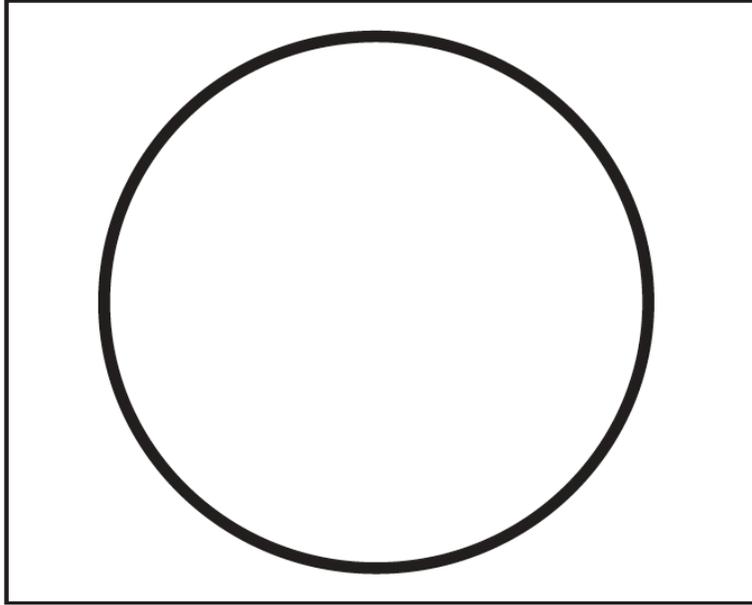


Figure 2 : Modèle « *The Magic Circle – The Game as a Separate Space* », tiré de « *The Magic Circle and the Puzzle Piece* » (2008, p. 56), de Jesper Juul.

Le *cercle magique* (fig. 2) est un modèle qui permet à Salen et Zimmermann de décrire l'expérience concrète, psychologique d'entrée en jeu d'un joueur ; il propose une vision (dualiste) de la façon dont le sens se crée par l'action de jeu. Ce modèle, qui entend également pouvoir soutenir la réflexion dans le processus de design, est proposé dans l'objectif d'aider les designers de jeux. Mais comment peut-on l'utiliser ? Salen et Zimmerman, dans une section intitulée « *Enter. Play. Stay* » (chap. 24), proposent l'idée selon laquelle l'un des rôles d'un designer est d'amener le joueur à traverser le *cercle magique*, puis de le maintenir à l'intérieur du jeu, et ce, jusqu'à ce que la partie soit terminée :

Beginning a game means entering into the magic circle. Players cross over this boundary to adopt the artificial behaviours and rituals of a game. During the game, the magic circle persists until the game concludes. Then the magic circle dissolves and players return to the ordinary world. These two actions, crossing into the magic circle as well as maintaining its existence, represent two of the chief challenges of the designing meaningful play. The two actions require a carefully orchestrated double seduction. First players are seduced into entering the magic circle of a game. Second, players are seduced into continuing to play. (Salen et Zimmerman, 2003, p. 333)

On reconnaît donc, dans ce modèle, les conceptions défendues par Caillois et Huizinga : le jeu est artifice, il crée une séparation entre réalité et fiction ; et jouer est un mouvement à sens unique d'entrée *dans* une autre réalité. De même, on considère ici que pour que le

jeu ait lieu, il faut que le joueur soit maintenu *dans* le cercle magique, la *sortie* évoquant la pénalité ou la fin de la partie. Selon Salen et Zimmerman, le rôle du designer est donc d'amener le joueur à prendre place *dans* l'espace virtuel, c'est-à-dire de le séduire ou de le charmer de manière à ce qu'il entre et reste à l'intérieur du jeu. Mais quels sont les moyens pour y parvenir ?

2.2. Formaliser la place du joueur d'après le modèle du *cercle magique*

Puisque, comme nous le dit Caillois (1992, p.155), le jeu est *esthétique* et affaire de figures et de symboles, et puisque l'un des objectifs de ce mémoire est de proposer un modèle d'organisation de ces derniers, voyons quelles sont les implications du point de vue rationaliste ou dualiste. En se fondant sur cette conception, comment, en tant que designer, représenter le jeu, lui donner forme ? Huizinga et Caillois ont lancé le design sur quelques pistes de réponses : « Parmi les traits formels du jeu, la séparation locale de l'action par rapport à la vie courante en [constitue] le plus important. Un espace fermé et isolé, soit matériellement soit idéalement, séparé de l'entourage quotidien. » (Huizinga, 1988, p. 45) Selon Caillois, le jeu « procure l'image d'un milieu pur, autonome » (Caillois, 1992, p. 20) et constitue « une totalité fermée, complète au départ et immuable » (*ibid.*, p. 12). Le jeu, dit-il, « propose et propage des images de milieux clos et préservés, où peuvent s'exercer d'idéales concurrences » (*ibid.*, p. 16). Pour que l'activité soit maintenue dans cet espace virtuel idéalement total, la frontière qui le sépare de la réalité doit être stricte et franche :

Rien de ce qui se passe à l'extérieur de la frontière idéale n'entre en ligne de compte. Sortir de l'enceinte par erreur, par accident ou par nécessité [...] tantôt disqualifie, tantôt entraîne une pénalité. Il faut reprendre à la frontière convenue. (Caillois, 1992, p. 37)

Selon Caillois, les signes d'ouverture de la frontière doivent être limités, car ils ont une connotation excessivement négative. Ils perturbent l'échange, provoquent en quelque sorte une contamination du jeu par la vie ordinaire ou *vice versa*⁵. L'image que le jeu

⁵ « Si le jeu consiste à fournir à ces puissants instincts une satisfaction formelle, idéale, limitée, maintenue à l'écart de la vie courante, qu'en advient-il donc quand toute convention est rejetée ? Quand l'univers du jeu n'est plus étanche ? Quand il y a *contamination* avec le monde réel... ? À chacune des rubriques fondamentales du jeu répond alors une *perversion* spécifique qui résulte de l'absence à la fois de frein et de protection... (...) Le principe du jeu est *corrompu*... par la *contagion* de la réalité. » (Caillois, 1992, p.103) L'équivalent, chez Huizinga, de la notion de contamination est la *falsification* : « Dans les limites du terrain de jeu règne un ordre spécifique et absolu. Et voici un nouveau trait, plus positif encore, du jeu : il crée de

projetée doit être repliée sur elle-même, totale, constante : pure. Pour éviter ce que Caillois appelle la *contagion*, ou Huizinga, la *falsification*, le joueur doit certes voir le jeu et le représenter, mais à condition de ne pas être vu et d'oublier sa réalité. Il faudrait donc simuler une réalité, mais aussi en dissimuler une autre pour que le jeu ait lieu ; *suspendre* le réel et *fasciner* sans cesse le joueur « en évitant qu'une faute conduise celui-ci à refuser l'illusion » (*ibid.*, p. 67).

Si l'on tente de développer la discipline du design vidéoludique à partir de ce point de vue, il n'est pas étonnant que l'idéal de l'illusion « totale » soit aussi présent dans le discours sur le jeu, son analyse et sa conception. Au regard de la production actuelle, et comme le remarquait récemment Gordon Calleja (2011, p. 26), cette quête est, encore aujourd'hui, grandement partagée par les concepteurs de jeux. Grâce à certaines stratégies que l'on abordera au chapitre trois, ces derniers tendent en effet à créer une réalité « autre » qui serait relativement close et autonome, et qui aurait sa propre cohérence interne et ferait oublier au joueur sa réalité. Cette idée est suggérée par le modèle du *cercle magique* proposé par Salen et Zimmerman (2003), mais on la retrouve aussi dans d'autres écrits s'adressant aux concepteurs de jeux vidéo, notamment chez Crawford (1984), chez Fullerton, Swain et Hoffman (2008) ou encore chez Rolling et Adams (2003 ; 2010), et chez Bates (2004) :

From the moment the player loads the software and the first screen appears, he is in your world. Everything that he sees, hears, and feels from that point on every audio, visual, and interactive elements must strive to convince him that the only thing that exists is the game. This is not the easiest of goals to achieve; any slight discord can jar the players out of their illusion. (Rolling et Adams, 2003, ch.6)

Comme chez Salen et Zimmerman, nous retrouvons ici l'idée selon laquelle le concepteur de jeu doit amener le joueur à oublier sa réalité. À cela, Bates, ajoute, comme beaucoup d'autres, que le concepteur doit non seulement absorber le joueur, mais l'immerger dans un univers *autre* et l'y maintenir présent pour maintenir son engagement :

Immersion is what happens when you make the moment-to-moment experience so compelling that the player is drawn completely into the game and the real world disappears. [...] John Gardner, in The Art of Fiction, writes that a good book creates "a continuous dream" that's bolstered by providing a constant stream of concrete detail. Immersion works the same way.

l'ordre, il est ordre. Il réalise, dans l'imperfection du monde et la confusion de la vie, une perfection temporaire et limitée. Le jeu exige un ordre absolu. La plus légère dérogation gâche le jeu, lui enlève son caractère et sa valeur. » (Huizinga, 1988, p. 30)

You bathe the player in a constant stream of images that pull him into your world, and you avoid gaffes that jar him out of his reverie. If you break the dream, you lose the immersion. [...] A successful game entices the player into the gameworld, and then never lets him go.
(Bates, 2004, p. 21-22)

Même si ces auteurs ne se réfèrent pas nécessairement au modèle du cercle magique, nous pouvons toutefois, au regard des objectifs esthétiques qu'ils défendent, associer leurs réflexions à ce modèle. Ainsi, la pensée rationaliste, dont le *cercle magique* est le rejeton et maintenant l'un de ses plus forts représentants, oriente le design de jeux vidéo. Ses valeurs influencent la prise des objectifs esthétiques et formels et guident le processus de mise en place du joueur – qui, dans ce cas, est *dans* le jeu. Cela dit, comme nous l'avons abordé avec Ehrmann, l'expérience ludique est l'occasion de multiples allers et retours *dans* et *devant* l'espace simulé, l'occasion d'un dialogue entre deux mondes. Avant d'identifier les différents moyens formels qui permettent d'atteindre ces objectifs esthétiques de mise en place – non pas seulement *dans*, mais aussi *devant* la représentation –, il importe de développer davantage la réflexion sur ces idéaux rationalistes. Pour cela nous brosserons un aperçu des critiques faites à l'égard du modèle de Salen et Zimmerman, critiques qui semblent atteindre difficilement le design même si elles se font de plus en plus bruyantes, en ludologie, comme chez Copier (2005 et 2007), Taylor (2006 et 2007), Pargman et Jakobson (2006) et Calleja (2007-2011).

2.3. La critique du *cercle magique*

Le design s'est réapproprié les réflexions menées en anthropologie du jeu pour se créer des repères, des modèles, voire identifier ses objectifs formels. Si, comme le point de vue rationaliste et le modèle du *cercle magique* le suggèrent, le jeu doit tendre à la dissimulation de la réalité et à la simulation d'une réalité seconde, on peut alors se demander quelle est la place du joueur, dans le jeu, et quel y est son rôle. Nous avons déjà évoqué plus ou moins explicitement les objectifs esthétiques qui sont souvent ceux du design vidéoludique, et que la théorie des jeux présuppose : procurer au joueur un effet combiné de « présence » et d'« immersion » qui peut être décrit sommairement – pour l'instant du moins – comme l'état mental pendant lequel un utilisateur se sent subjectivement présent dans l'espace du jeu vidéo, comme le résultat d'une immersion « dans » l'espace fictionnel (Nitsche, 2008, p. 203 ; Slater, 1999, p. 3). Le joueur effectue

un passage subjectif d'un espace à un autre, s'immerge, s'imagine *dans* l'espace fictionnel pour enfin s'y sentir présent, comme partie prenante. Cela dit, si le joueur est projeté dans le monde de jeu, remarque Michael Nitsche, ce n'est évidemment pas sans subir une certaine transformation : « *"You" are not directly projected into the fictional world of a video game space. Instead, you get access to distinct elements (e.g., an avatar) within it and from that a feeling of presence can emerge.* » (Nitsche, 2008, p. 209) Qui est donc le joueur absorbé dans une réalité qui n'est pas la sienne et qui se veut absolue et transformante ? Caillois affirme que le joueur doit « se prêter à l'illusion sans récuser de prime abord le décor, le masque, l'artifice auquel on l'invite à ajouter foi, pour un temps donné, comme un réel plus réel que le réel » (Caillois, 1992, p. 67). Caillois considère comme inhérent au jeu le « plaisir d'être autre et de se faire passer pour autre » (*ibid.*, p. 64), de « devenir soi-même un personnage illusoire qui oublie, déguise, dépouille passagèrement sa personnalité pour en feindre une autre » (*ibid.*, p. 61). Le problème, comme nous l'avons abordé en introduction avec Aymeric de Guillomont (2006), est que, devant la profusion, la diversification et la complexité grandissante des produits vidéoludiques, le joueur d'aujourd'hui ne se prête pas si aisément à ces « voyages », à l'illusion et aux modalités de la transformation. Des études menées sur des groupes de joueurs ont effectivement démontrées que ce plaisir de la transformation ne va pas de soi (Pargman et Jakobson, 2006 ; Calleja, 2011), que le joueur d'aujourd'hui ne se laisse pas entraîner dans l'illusion comme pouvaient le faire, par exemple, ceux des sociétés dites « primitives » qu'étudiaient Huizinga et Caillois – des sociétés où le jeu était considéré comme un rituel magique (et souvent obligé) d'initiation, de passage ou d'entrée dans un autre ordre.

Autrement dit, cet « Enter. Play. Stay. », ce message que Salen et Zimmerman (2003, p. 333) demandent aux designers d'envoyer à l'utilisateur, est peut-être trop impératif et contraignant pour les joueurs actuels. Contrainte et soumission sont effectivement jugées inhérentes à l'expérience d'entrée dans le *cercle magique*. Par exemple, s'inspirant de la taxonomie des plaisirs du jeu de LeBlanc (et coll., 2004), les designers Greg Costikyan (2002) puis Jesse Schell (2008) associent l'expérience d'immersion dans le *cercle magique* à un acte de soumission :

Submission. This is the pleasure of entering the magic circle — of leaving the real world behind, and entering into a new, more enjoyable, set of rules and meaning. [...] In some games, you are forced to suspend your disbelief— in others, the game itself seems to suspend your disbelief effortlessly, and your mind easily enters and stays in the game world. It is these games that make submission truly a pleasure. (Schell, 2008, p. 110)

La soumission ferait ainsi partie des plaisirs que l'on doit ou que l'on peut, comme designer, procurer au joueur. Costikyan et Schell oublient cependant d'ajouter que la ligne est mince entre le plaisir et le déplaisir de la soumission. Ils prennent comme principe, comme Caillois, cet idéal du joueur consentant. Cependant le joueur que l'on place et maintient dans un espace autre peut finir par se sentir emprisonné, opprimé ou contrôlé, et, pour ces raisons, il peut refuser de se prêter à l'illusion. À ce sujet, le commentaire critique de Jacques Ehrmann reste toujours pertinent et approprié :

L'erreur de Huizinga et de Caillois consiste principalement à n'avoir jamais douté (sauf le premier, peut-être, à la fin) du fait que le joueur était le *sujet* du jeu : d'avoir cru que, présent au jeu, au centre du jeu, on le dominait. C'est oublier que le joueur peut être joué : qu'objet du jeu, il peut en être l'enjeu et le jouet. (Ehrmann, s.d, p. 4)

La question est de savoir comment, en tant que designer, éviter cette erreur que relève Ehrmann ? Comment engager le joueur dans le plaisir de l'illusion sans que cela finisse par lui procurer le sentiment d'être dominé ? Notre hypothèse est que cet idéal du joueur docile qui accepte d'être maintenu immergé dans un monde qui n'est pas le sien est peut-être à remettre en question. *Homo ludens*, comme le souligne Olivier Grau, « *cannot exist if there is no return to reality from the world of games* » (Grau, 2003, p. 345). Autrement dit, le design doit non seulement se pencher sur les moyens d'immerger le joueur dans le jeu, mais aussi sur ceux qui lui permettront d'en émerger, de prendre un pas de distance. Nous développerons davantage cette idée dans les prochains chapitres de ce mémoire.

Si l'on tient compte des arguments qui viennent d'être soulevés, ainsi que ceux abordés plus tôt avec Ehrmann, force est de constater que le modèle du *cercle magique* – et les valeurs rationalistes qui lui sont associées – est de plus en plus critiqué. Certaines critiques proviennent de chercheurs qui s'intéressent aux jeux vidéo en tant que tels, que ce soit en tant qu'objet d'analyse ou formelle, ou en tant qu'expérience pratique. Une première critique faite à l'égard du *cercle magique* est que, comme outil de description (modélisation) d'une expérience, il ne permet de décrire qu'une structure utopique (Pargman et Jakobsson, 2006 ; Malaby, 2007 ; Calleja, 2011 ; Taylor, 2006 et 2007 ;

Copier, 2005 et 2007). On lui reproche de manquer de spécificité, ou de ne pas permettre de décrire adéquatement l'expérience réelle des joueurs. Comme Taylor puis Copier en témoignent ici : « [T]he language can hide (and even mystify) the much messier relationship that exists between spheres » (Taylor 2006, p. 152), « creates a dichotomy between the real and the imaginary which hides the ambiguity, variability, and complexity of actual games and play » (Copier, 2007, p. 139). Copier et Taylor démontrent, par des études empiriques, que, pour l'utilisateur, la limite entre le jeu et le hors-jeu n'est pas si claire que ce que le modèle du cercle magique peut suggérer :

I believe that the way in which the closed magic circle is being represented as a utopian « magical » space is problematic. [...] The visualization and metaphorical way of speaking of the magic circle as a chalk, or even, rusty circle is misleading. It suggests we can easily separate play and non-play, in which the play space becomes a magical wonderland. However, I argue that the space of play is not a given space but is being constructed in negotiation between player(s) and the producer(s) of the game but also among players themselves (Copier, 2005, p. 8).

Ainsi, le jeu n'est pas une structure fixe à laquelle le joueur se soumet, mais plutôt un espace qu'il participe à construire. Tenant un propos similaire, Taylor conçoit la limite entre le jeu et le hors-jeu comme un espace de négociation :

Games are typically thought of as closed systems of play in which formal rules allow players to operate within a “magic circle” outside the cares of everyday life and the world. This rhetoric often evokes a sense that the player steps through a kind of looking glass and enters a pure game space. From Monopoly to Final Fantasy, commercial games in particular are often seen as structures conceived by a designer and then used by players in accordance with given rules and guidelines. Players, however, have a history of pushing against these boundaries. (Taylor, 2007, p. 113).

Selon Copier et Taylor, le modèle du *cercle magique* ne permet donc pas d'illustrer adéquatement le jeu de construction réciproque qui s'opère en cours d'expérience. Son utilisation comme outil d'analyse est aussi remise en cause. C'est du moins ce que concluent Pargman et Jakobsson (2006) après avoir recensé, dans un état de la question, les textes où des problèmes d'utilisation de ce modèle à des fins analytiques ont été soulevés :

These problems become especially clear when the researcher in question has actual empirical material at hand which they try to understand (without much success) by applying the dominant paradigm of the separateness of play. This is never more clear than when looking at “problematic” or so-called “borderline” games (Juul, 2003), i.e. those that become problematic when current definitions of games, such as Juul's (2003) classic game model, are applied. For example, the “problematic games are those where it is debatable whether they have quantifiable outcomes, or where it becomes difficult to discern the limits of

the game, the “inside” and “outside” of the magic circle. (Pargman et Jakobsson, 2006, p. 227)

Quels sont ces jeux, et qui sont les auteurs dont parlent Pargman et Jakobson? Par exemple, Castronova (2005), ainsi que Taylor (2003, 2007) soulignent la difficulté d'utiliser le modèle du cercle magique comme outil d'analyse pour comprendre les MMORPG (pour *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*). Copier (2005) souligne le même problème concernant les jeux de rôle en temps réel. Enfin, chez des chercheurs comme Benford (et coll. 2005), McGonigal (2003), Nieuwdorp (2005) ou Walther (2005), on avance aussi que le modèle dualiste du *cercle magique* n'est pas assez englobant pour permettre de décrire et d'analyser adéquatement les jeux *pervasifs*⁶. Dans tous les cas, on remarque que ce modèle manque de spécificité puisqu'il ne permet pas de rendre compte des multiples échanges et transformations qui se produisent grâce au jeu entre le réel et le virtuel.

Ainsi, au regard des productions actuelles et considérant l'inefficacité du concept de *cercle magique* tant pour l'analyse formelle que pour la description de l'expérience de jeu, des théoriciens commencent à faire la critique du modèle du *cercle magique*. Comme le remarquent Pargman et Jakobson, à l'intérieur du débat, de multiples postures sont adoptées. Alors que certains, comme Copier (2005), poursuivent la critique du *cercle magique* et que d'autres, comme Bogost (2004), traitent du jeu et de ses limites en écartant ce modèle de leurs discours, d'autres encore tentent de redéfinir cette notion, d'en offrir de nouvelles interprétations ou de l'actualiser, comme le font par exemple Castronova (2005) et Nieuwdorp (2005). Adaptant le modèle à leur objet d'étude, les MMORPG, ils proposent de considérer le *cercle magique* à la lumière d'une métaphore biologique ou, plus précisément, comme une *membrane poreuse* : « *The porosity of the membrane [...] means that the rules of play inside and outside influence one another, with unpredictable results for both.* » (Castronova, 2005, p. 161) Plutôt que de considérer le cercle magique comme quelque chose de stable, de total et d'immuable, ces chercheurs suggèrent de le concevoir comme une entité changeante, « *an organic entity which changes, develops and interacts with its surroundings* » (Nieuwdorp, 2005, p. 6).

⁶ « *Pervasive games are generally those that blur the boundaries between the game world and the real world, and where the game blends in with reality [Benford et al. 2005; De Souza.2004; McGonigal 2003;2004; Nieuwdorp 2005a; Walther 2005a; 2005b].* » (Nieuwdorp, 2007, p. 2)

À cet égard, Pargman et Jakobsson (2006) distinguent donc deux hypothèses concernant le cercle magique : 1) selon la *strong-boundary hypothesis* le cercle magique évoque la présence de frontières distinctes entre réalité et fiction, ce qui correspond à la définition rationaliste de Salen et Zimmerman abordée plus tôt ; 2) selon la *weak-boundary hypothesis*, le cercle magique est plutôt considéré comme un espace de négociations et d'échanges à double sens, comme le proposent Castronova et Nieuwdorp. Or, le problème est que le discours des concepteurs de jeux vidéo s'accroche encore à la première de ces conceptions, et qu'aucun modèle de design ne tient compte de cette distinction cruciale – un problème auquel nous espérons remédier ici, du moins en partie.

2.4. Pour un modèle décrivant différentes modalités de mise en place

Si le modèle du cercle magique est critiqué dans ses fondements, s'il suggère une structure oppressive, s'il décrit mal l'expérience des joueurs d'aujourd'hui, il devient problématique de l'utiliser pour l'analyse de certains jeux. Par conséquent, il conviendrait d'interroger aussi la pertinence de sa place dans les modèles du design vidéoludique. À cet égard, différentes positions peuvent être adoptées. Pour reprendre et étendre la distinction de Pargman et Jakobsson (2006), nous proposons l'idée qu'un *strong-boundary design* ainsi qu'un *weak-boundary design* doivent tous deux être envisagés comme stratégies pour concevoir les objectifs esthétiques et formels du jeu. Le premier type (*strong*) décrirait un jeu où la limite entre le monde virtuel et le monde réel se conçoit comme un lieu que l'utilisateur ne peut franchir qu'en début, en fin de partie ou en cas de pénalité. Il proposerait une expérience où le joueur est amené à rester en place. Selon le *weak-boundary design*, il s'agirait de proposer un jeu où la limite entre réalité et fiction est un lieu où l'on favorise les passages sans y mettre de connotation négative, proposant ainsi une expérience où le joueur est amené à changer de place, tantôt *dans*, tantôt *devant* le jeu. Le modèle de la place du joueur, que nous proposerons au chapitre deux, ne définit pas isolément ces stratégies, mais les inclut toutes deux. Autrement dit, il ne s'agira pas tant de se positionner dans le débat entourant la question du cercle magique et la conception des limites, mais plutôt d'intégrer des idées qui viennent de part et d'autre de la discussion et de les organiser en un modèle cohérent qui distingue sans nécessairement diviser.

3. Prendre place *dans* et prendre place *devant* l'image vidéoludique

Jusqu'à présent, nous avons démontré que les valeurs rationalistes de Huizinga (1988) et Caillois (1992) font toujours écho dans la théorie du design de jeu (Bates, 2004 ; Fullerton, Swain et Hoffman, 2008 ; Crawford, 1982 ; Salen et Zimmermann, 2004 ; Juul, 2008 ; Rolling et Adams, 2003). La proposition d'utiliser le *cercle magique* comme modèle de conception en témoigne, de même que l'établissement de certains des objectifs formels et esthétiques du jeu. Ainsi le rôle du designer serait d'amener le joueur à entrer dans un univers fictif et à l'y maintenir en place pour que le jeu ait lieu. Cependant, nous avons vu avec Ehrmann (1968) et la critique du point de vue rationaliste que les bases de ces théories sont fragiles. Il n'y a pas de séparation entre réalité et fiction, mais plutôt échanges, communication, négociations. C'est ce que défend le point de vue global. En ludologie, c'est aussi ce que démontrent Copier (2005; 2007), Taylor (2006), Pargman et Jakobson (2006) puis Calleja (2007-211). Ces critiques reprochent au modèle du cercle magique de suggérer une structure oppressive et utopique, car décrivant une situation (dichotomique) impossible. Son utilisation pour l'analyse formelle ou expérientielle est jugée problématique, ainsi que son utilisation comme modèle de design. Considérant les voies de résolutions du problème et la distinction de Pargman et Jakobson (2006) entre la *strong-boundary hypothesis* et la *weak-boundary hypothesis*, ce chapitre avait pour objectif de pointer la nécessité d'envisager un modèle de design qui intègre ces deux conceptions pour proposer différentes stratégies esthétiques et formelles. Pour nourrir la réflexion sur ces dernières, peu différenciées dans les études sur le jeu vidéo, le prochain chapitre justifie la pertinence d'importer différentes théories du domaine de l'esthétique de la réception en histoire de l'art. Ce domaine traite notamment de la place du spectateur et de la question de la limite dans les arts visuels. L'un de ses tenants, Michael Fried (1990), a développé une typologie qui permet de décrire les objectifs formels et esthétiques de stratégies qui s'apparentent à celles d'un *strong* et d'un *weak-boundary design*. C'est de cette typologie que nous nous inspirerons, dans les troisième et quatrième chapitres de ce mémoire, pour bâtir notre modèle de la place du joueur.

II. Place du joueur et méthodologie de l'esthétique de la réception selon Wolfgang Kemp

La réflexion sur le jeu et le rapport qu'il instaure entre la réalité et la fiction amène à penser que l'un des rôles du designer de jeux vidéo est de comprendre et orchestrer les frontières, les conventions de passage, les limites du jeu. Les objectifs de ce mémoire sont d'offrir des repères conceptuels permettant de mieux comprendre, analyser voire créer ces limites entre le devant et le dedans du jeu et mettre le joueur en place. Comment le point de jonction entre réalité et fiction se manifeste-t-il, prend-il forme, dans le jeu vidéo ? Quelles instances permettent le passage ou le maintien du joueur *dans* ou *devant* l'espace virtuel ? Ces questions introduisent naturellement à la notion d'interface visuelle, que nous étudierons dans les prochains chapitres de ce mémoire. En tant qu'intermédiaire entre le joueur et le système de jeu, l'interface visuelle détient un grand rôle dans la définition de cette ligne que celui-ci franchit, en imagination, entre réalité et fiction. De manière générale, l'interface désigne tout élément qui dans le système de jeu assure la communication, véhicule les informations entre l'utilisateur et la machine. Pour éviter la confusion, on distingue les interfaces qui appartiennent au *hardware*, c'est-à-dire les émetteurs et les récepteurs, de celles qui appartiennent au *software*, c'est-à-dire le contenu perceptible, visuel ou sonore, qui décrit l'interaction (Nieuwdorp, 2005). Pour notre part, nous traiterons du second type d'interfaces et plus précisément de l'interface visuelle. Nous nous pencherons sur l'image qui est projetée à/par l'utilisateur grâce à l'écran et qui comprend toute représentation (graphique, visuelle, textuelle) présentée sur le moniteur. L'interface visuelle fait partie du système de jeu, en dépend et le maintient. Mais que représente-t-elle, quel est son rôle et comment l'étudier ? Ayons ici recours à l'étymologie pour proposer une voie de compréhension. Tout d'abord, *inter* exprime la notion de relation, de réciprocité alors que *face* désigne l'étendue d'un élément physique. Le dérivé interface, quant à lui, se définit plus précisément comme une « surface de contact entre deux milieux, une logique intermédiaire qui permettrait d'échanger des informations par l'adoption de règles

communes physiques ou logiques » (TLFi, notice « interface »). Ainsi, l'interface visuelle peut s'étudier comme un « espace observable », possédant son propre langage, mais aussi comme un « lieu de jonction » entre deux mondes ayant leurs caractéristiques propres soit le monde réel et le monde virtuel. Elle est enfin un « lieu d'accès et d'interactions », c'est-à-dire qu'elle permet un certain jeu de passage, guide le joueur à travers la représentation et l'amène à prendre place par rapport à celle-ci. Comme nous l'avons soulevé dans le chapitre précédent, le design vidéoludique limite bien souvent le rôle de l'interface à celui d'une instance amenant le joueur à entrer et rester en place dans ou devant le jeu. Cependant, considérant les critiques que nous avons soulevées, nous tenterons, dans les prochains chapitres, de distinguer d'autres façons de positionner le joueur. Pour y parvenir, nous proposons de recourir aux repères conceptuels et méthodologiques de l'esthétique de la réception en histoire de l'art.

1. Vocabulaire, méthodologie et typologie de l'esthétique de la réception

1.1. Esthétique de la réception : de la littérature et l'histoire de l'art à la ludologie

Définissant l'interface visuelle comme un espace observable et un lieu de jonction, d'accès et d'interaction, il est intéressant de puiser dans le répertoire des textes portant sur l'esthétique de la réception pour bâtir et bien définir notre modèle. De manière générale, l'objectif de l'esthétique de la réception est de mieux comprendre les rapports entre un texte, fixe, durable et transmissible, et ses récepteurs et/ou ses contextes, pluriels et changeants. L'une des propositions dominantes de ce champ, qui emprunte à l'herméneutique et s'est développé en littérature dans les années 1960 au sein de l'École de Constance, est que le sens d'une œuvre ne se constitue réellement qu'au moment où elle devient l'objet de l'expérience de ses contemporains et de la postérité. Cependant, et c'est une autre proposition majeure de ce champ, on remarque que cette expérience est guidée, que l'œuvre détermine de manière structurale sa relation au lecteur. Jauss introduit ainsi, très clairement, cette idée :

Par tout un jeu d'annonces, de signaux - manifestes ou latents - de références implicites, de caractéristiques familières, son public est prédisposé à un certain mode de réception. Elle évoque des choses déjà lues, met le lecteur dans telle ou telle disposition émotionnelle, et dès son début, crée une certaine attente de la « suite », du « milieu » et de la « fin » du récit (Aristote), attente qui peut, à mesure que la lecture avance, être entretenue, modulée,

réorientée, rompue par l'ironie, selon des règles de jeu consacrées par la poétique explicite ou implicite des genres et des styles. Dans l'horizon premier de l'expérience esthétique, le processus psychique d'accueil d'un texte ne se réduit nullement à la succession contingente de simples impressions subjectives; c'est une perception guidée, qui se déroule conformément à un schéma indicatif bien déterminé, un processus correspondant à des intentions et déclenché par des signaux que l'on peut découvrir et même décrire en termes de linguistique textuelle. (Jauss, 1990, p. 14)

L'objectif de ce chapitre est d'explorer quelques-uns de ces signaux dont parle Jauss, outils qui vont permettre au designer d'orienter, de guider dans l'expérience de jeu ou pour reprendre les termes abordés plus tôt : amener le joueur à prendre place. Si la réflexion de Jauss introduit bien cette idée, nous nous détacherons cependant du corpus littéraire pour emprunter la route qui a été tracée en histoire de l'art. Le modèle que nous proposons, celui de la place du joueur, s'inspire de la méthodologie de l'esthétique de la réception de Wolfgang Kemp ainsi que des distinctions conceptuelles de Michael Fried. L'approche que propose Wolfgang Kemp (1985, 1998) est plus appropriée à cette étude que celles, plus canoniques de Jauss (1976) ou Iser (1991) et ce, pour deux raisons majeures. La première est qu'elle provient de l'histoire de l'art et donc que son vocabulaire s'adapte plus logiquement à l'étude de l'interface visuelle. De plus, Kemp se distingue de l'approche historiciste de ses prédécesseurs, resserre le champ d'analyse proposé jusqu'alors. C'est-à-dire que chez lui, il n'y a pas d'intention de détacher le spectateur de l'œuvre, de le situer dans son historicité, ni de s'interroger sur son équipement culturel spécifique. Il envisage l'esthétique de la réception comme l'étude des signaux et appels (manifestes ou latents) au spectateur présents dans chaque œuvre ou autrement dit à l'étude de la présence implicite du spectateur (Kemp, 1998, p. 183). L'attention étant portée sur la part de l'œuvre et la capacité de ses figures à guider la réception, le vocabulaire et la méthodologie de Kemp sont donc plus spécifiques et mieux adaptés au modèle de la place du joueur que nous souhaitons construire. Ces éléments nous permettront de mieux comprendre comment le design vidéoludique peut utiliser l'interface visuelle afin d'amener le joueur à prendre place en cours d'expérience de jeu.

1.2. Articulation entre texte et contexte : observer la frontière entre le *dedans* et le *devant* de la représentation

Dans un article intitulé *Edge Effect: The Design Challenge of the Pervasive Interface* (2000), le directeur du Netherlands Design Institute, John Thackara, posait une

question concernant le design de jeux vidéo qui aujourd'hui, comme démontré dans le premier chapitre de ce mémoire, n'a donné que des esquisses de réponses : « *In tile words of Bruce Sterling, "you will look at the garden, and the garden will look at you". How do you design that? Industry would like to know.* » (Thackara, 2000, p. 199) Cette question, toujours pertinente pour le design, introduit celle de la mise en place du joueur puisque c'est en se tournant vers ce dernier, en reconnaissant d'abord sa présence que l'on peut enclencher le dialogue et ainsi le positionner dans l'expérience de jeu. Cette situation de reconnaissance mutuelle et de dialogue entre l'image et celui qui la regarde est au cœur de la réflexion de Wolfgang Kemp :

[...] the work of art and the beholder come together under mutually imbricated spatial and temporal conditions. Apart, these conditions are not clinically pure and isolatable units. Although their coming together may be ill-starred, a mutual recognition of each other is assured. In the same way that the beholder approaches the work of art, the work of art approaches him, responding to and recognizing the activity of his perception. [...] This recognition, in other words, is the most felicitous pointer to the most important premise of reception aesthetics: namely, that the function of beholding has already been incorporated into the work itself. (Kemp, 1998, p. 181)

Pour décrire ce qui, dans une œuvre ou une représentation imagée, peut amener le spectateur à se sentir présent, car vu, approché et dirigé dans l'expérience, la tâche de l'analyste consiste, selon Kemp (1998), à décrire l'articulation entre le « voir » et l'« être vu ». Elle commence « *at the point of intersection between " context " and " text " : at the point, that is, where the inner workings of the work of art initiate a dialogue both with its surroundings and its beholders* » (Kemp, 1998, p. 186). La limite entre le texte et le contexte trace d'un même temps les limites entre le *dedans* et le *devant* de la représentation, entre l'*ici* et l'*ailleurs*. C'est en les décrivant que l'analyste de l'œuvre picturale peut reconstituer la place du spectateur – et que designer de jeu conçoit la place du joueur. En abordant les repères méthodologiques de Kemp, notre objectif est d'approfondir la question de la place du joueur, et ce, en tenant compte de ce que les critiques du cercle magique ont considéré comme étant problématique, c'est-à-dire le fait qu'il ne permet pas de rendre compte de la dialectique entre le *dedans* et le *devant* de la représentation vidéoludique.

1.3. La part de l'œuvre : indices, signaux et appels

Pour déchiffrer les bases du dialogue initié par l'œuvre, Kemp (1998) propose l'étude des signaux, des appels et des indices visuels utilisés pour positionner le spectateur par rapport à la représentation et l'amener à compléter le processus de réception. Cette étude commence par l'observation des éléments qui viennent établir un rapport de négation ou de continuité entre le *dedans* et le *devant* de la représentation :

The work reacts to its spatial and functional context through the means of its medium, through its size, its form, its shaping of the interface or the border between the " outside " and the "inside," its inner scale, the degree of its finish, and its spatial disposition (i.e., the manner in which it either continues or negates the outer space and positions its beholder).
(Kemp, 1998, p. 186)

L'analyse se penche sur la façon dont l'œuvre réagit à son contexte, simule et dissimule, et sur sa façon de provoquer des réactions. L'un des premiers aspects qu'elle doit prendre en compte, selon Kemp, est l'orientation des canaux de communication dans l'arrangement diégétique⁷. Il s'agit autrement dit de se pencher sur la façon dont les objets et les personnages de la représentation communiquent (regard, geste, parole), réagissent les uns par rapport aux autres, mais aussi par rapport au spectateur qu'ils semblent inclure ou exclure. Comment l'acte de communication se manifeste-t-il ? Qui implique-t-il ? Dans quel sens s'opère-t-il ? Quant au jeu, remarquons qu'il importe de bien considérer les dimensions textuelle, temporelle et interactive qui font la particularité du médium, lors de l'observation de ces indices – une idée que nous développerons ultérieurement. En examinant l'orientation des canaux de communication, Kemp nous invite à accorder une attention particulière aux véhicules d'identification. Ils sont des personnages ou d'autres figures qui facilitent l'identification du spectateur à l'œuvre en le représentant, le regardant, le pointant, l'invitant ou le guidant, par exemple. À cet effet, dans le jeu vidéo narratif, la réflexion sur l'avatar (que le joueur est amené à suivre ou à représenter) est incontournable, car c'est principalement grâce à lui que le joueur accède au contenu du jeu. Dans les prochains chapitres, nous aborderons différentes stratégies de

⁷ Kemp réfère en effet à la notion de diégèse qu'il définit, quant à l'œuvre visuelle, comme la distribution ou le positionnement des données narratives, du matériel fictif (personnages, objets ou autres) sur la toile. Dans le monde du jeu, les éléments diégétiques « *are user interface elements part both of the spatial and the fictional game world; entities that exist in the game world, and are presented as they were viewed by the player character* » (Fagerholt et Lorentzon, 2009, p.18).

représentation des avatars et personnages de jeux vidéo. Nous tiendrons aussi compte des objets, des environnements physiques et sociaux ainsi que des processus de jeu (quête, collection, exploration, etc.) qui représentent, invitent ou guident le joueur dans l'image vidéoludique. Quant aux figures représentées, Kemp remarque que l'analyse doit aussi considérer la perspective et le rapport de proximité que le spectateur est poussé à prendre pour les aborder. Il souligne enfin cet aspect trop souvent oublié : toute représentation est un « fragment » ; elle se définit par ce qu'elle comprend, mais aussi par ce qu'elle exclut. Selon Kemp, la réception se fait guider non seulement par les éléments représentés dans l'espace observable, mais aussi par ses figures absentes, cachées, incomplètes ou indéterminées (*blanks*) qui appellent l'imagination. L'analyse doit donc non seulement se pencher sur ce qui est montré, visible, exposé, accessible, mais elle doit aussi explorer le cadre de la représentation : ce qui est caché, invisible, obstrué ou inaccessible. L'analyste de l'œuvre picturale doit tenir compte ces points importants pour mieux comprendre la place et le rôle du spectateur, comme doit le faire le designer de jeux vidéo pour mieux orienter le joueur dans l'expérience vidéoludique, le mettre en place. La question reste alors de savoir comment organiser ces indices dans une stratégie cohérente.

1.4. Distinction entre le joueur implicite interne et le joueur implicite externe

Nous avons vu que la figure du destinataire est, pour une grande part, déjà inscrite dans l'œuvre. Grâce à ces ensembles de signaux que nous venons de décrire avec Kemp (1998), le spectateur est appelé à prendre place par rapport à la représentation, ce qui le prédispose à un certain mode de réception et oriente ses actions. Ces signaux forment les préceptes de réceptions et s'adressent à celui que l'on appelle le spectateur implicite. Il est le spectateur que l'œuvre prescrit, sollicite, le spectateur modèle ou idéal qu'elle évoque ou invoque :

Each work of art is addressed to someone; it works to solicit its ideal beholder. And in doing so, it divulges two pieces of information, which, considered from a very high standpoint, are, perhaps, identical: In communicating with us, it speaks about its place and its potential effects in society, and it speaks about itself. (Kemp, 1998, p. 183)

Si une œuvre peut parler d'elle-même ou de son contexte, on peut avancer que la construction du spectateur implicite se fait somme toute sur deux plans. Suivant et développant cette réflexion, sur laquelle Kemp ne s'engage pas, Richard Wollheim

(1990) puis à sa suite Ken Wilder (2008, 2010, 2011) proposent de différencier le spectateur implicite interne du spectateur implicite externe. Le spectateur implicite interne est le spectateur *dans* l'œuvre, celui qui occupe une extension implicite du monde virtuel représenté. On l'évoque, affirme Wilder, lorsque les signes contenus dans la représentation réfèrent à l' « ailleurs », ce qui a pour effet que « *the beholder enters that part of the fictive world depicted as being in front of the picture surface, the work thus drawing the 'real' space of the spectator into its domain* » (Wilder, 2008, p. 261). Wollheim et Wilder distinguent le spectateur implicite interne du spectateur implicite externe, qui est le spectateur *devant* l'œuvre. Le spectateur implicite externe est évoqué lorsque les signes contenus dans la représentation réfèrent à l' « ici et maintenant », c'est-à-dire à l'espace que le spectateur réel occupe. Dans ce cas, explique Wilder, « *the viewer identifies with a spectator who already occupies an unrepresented extension of the 'virtual' space* » (Wilder, 2008, p. 261). La distinction faite, Wollheim et Wilder remarquent enfin que le rôle du spectateur interne est d'amener le spectateur externe à s'imaginer comme participant actif de la représentation qui est devant ses yeux ou autrement dit d'adopter la perspective d'un être faisant partie de l'univers représenté :

The painter inserts into the represented space an internal spectator. This spectator, who is more or less specifically characterized, according to the particular needs of the painter, is located in some part of the represented space that is not visible to the external spectator: for instance, the part of it that lies the near side of what the painting represents. The existence of this internal spectator presents a standing invitation to the external spectator to identify with him, or to centrally imagine him, or to imagine him from the inside; these phrases being more or less synonymous. Doing so, or imagining from the inside the internal spectator doing certain things, or feeling certain things, or saying certain things, or perceiving certain things, will, along a fairly complex but intuitively convincing route, give the external spectator the further access needed to the content of the picture: provided only that these are things that the painter has assigned, perceptibly as-signed, to the internal spectator as his repertoire. (A simpler way of describing this device is to say that the painter makes his point by getting the external spectator to imagine himself in the represented space, and engaging in all those activities the painter indicates.) (Wollheim, 1990, p. 33)

Dans ce cas, que décrit Wollheim (1990), l'objectif est d'amener le spectateur réel à s'identifier au spectateur implicite interne. Pour y parvenir, il explique que l'œuvre doit fournir des indices de continuité entre la figure du spectateur implicite interne et celle du spectateur implicite externe. Cette stratégie, visant à provoquer des effets d'immersion et de présence *dans* la représentation, peut être associée à celle défendue par le modèle du cercle magique. Cela dit, comme nous nous apprêtons à le voir, la distinction entre les

figures du joueur implicite interne et du joueur implicite externe permet de désigner d'autres stratégies de représentation, des stratégies où la relation entre ces deux figures s'établit différemment.

2. Pour un modèle distinguant différents types de rapports entre le joueur implicite interne et le joueur implicite externe

Si ces messages que nous adresse l'interface visuelle renvoient à l'un et/ou l'autre des domaines du réel et du virtuel, à l'un et/ou l'autre de ces types de joueur modèle, ils proposent aussi une vision de leur articulation. En s'inspirant des distinctions de Kemp, Willheim et Wilder, nous pouvons identifier différentes stratégies de représentation en fonction du rapport établi entre le joueur implicite interne et le joueur implicite externe. La première stratégie, nous l'associons au *strong-boundary design*, que nous avons évoqué plus tôt. Elle décrit la présence de frontières strictes (fermées) entre réalité et fiction. Ces frontières tendent à maintenir le joueur en place, au cours de l'expérience et ne le poussent donc qu'à s'identifier à un seul point de vue : celui du joueur implicite interne, prenant place *dans* la représentation (comme le suggère le modèle du cercle magique) ; ou celui du joueur implicite externe, prenant place *devant* la représentation. L'autre stratégie, pour sa part, nous l'associons au *weak-boundary design*. Elle suggère que la limite entre la réalité et la fiction est un espace franchissable. Plutôt que de maintenir le joueur dans une position donnée, cette stratégie le pousse à explorer différentes *places* (*dans* et *devant* la représentation), à faire dialoguer les points de vue du joueur implicite interne et du joueur implicite externe. En histoire de l'art, ces stratégies ont été définies et étudiées par Michael Fried. Les prochains chapitres de ce mémoire visent à les définir, à identifier quelques-uns de leurs procédés et effets et à les faire dialoguer avec le monde du jeu. Nous montrerons aussi en quoi elles rejoignent, complètent ou clarifient certaines théories proposées en ludologie et en design vidéoludique. L'objectif est de proposer un modèle dépassant celui du *cercle magique*, c'est-à-dire un modèle admettant d'autres possibilités que celle d'amener le joueur à prendre place *dans* la représentation vidéoludique. En élargissant en un modèle l'appareillage conceptuel des concepteurs de jeu vidéo quant à la place du joueur, nous

espérons lui offrir des outils qui l'aideront à mieux guider le joueur dans l'expérience esthétique du jeu.

III. Typologie de Michael Fried et modèle de la place du joueur, partie I : l'antithéâtralité

Dans *La place du spectateur. Esthétique et origines de la peinture moderne* (1990), Michael Fried présente un ensemble de commentaires sur la peinture française de la seconde moitié du quinzième siècle, des interprétations de tableaux choisis notamment de Greuze, Chardin, Van Loo, Vien, Boucher, Le Sueur, Vernet, Fragonard et David. Bien qu'indépendant face aux théories de l'esthétique de la réception telles que formulés par Jauss et ses contemporains de l'école de Constance, ou encore par Wolfgang Kemp, l'approche de Michael Fried peut y être associée, en a nourri les réflexions (voir Kemp, 1998). En effet, son histoire de l'art se construit à partir d'une suite de commentaires concernant l'effet produit des œuvres tout en étant guidée par des textes de réception critiques ou théoriques de l'époque qui les a vus naître et principalement des *Salons* de Diderot⁸. Quelle place le tableau doit-il réserver au spectateur? Voilà une question qui selon lui était au cœur de la tradition moderne française, une question à laquelle il tente de répondre en étudiant différents procédés visuels ou ce que l'esthétique de la réception nomme, comme nous l'avons vu, les signaux d'appels contenus dans les œuvres. Suivant Diderot, Fried distingue deux grands types de procédés : théâtraux et antithéâtraux. On peut parler de théâtralité lorsque les gestes, les actes ou les comportements représentés dans l'œuvre impliquent, de façon plus ou moins avouée, la présence d'un spectateur. L'antithéâtralité se caractérise quant à elle par l'effort fait par les peintres pour représenter des gestes, des actes ou des comportements qui ne tiennent pas compte de la présence du spectateur. Michael Fried étudie comment, de Greuze à David, les peintres ont tenté de combattre la *fausseté de la représentation et la théâtralité de la figuration* (Fried, 1990, dos de couverture). Ces derniers, remarque-t-il, ont recouru au plus grand nombre de procédés possibles pour fermer le tableau à la présence du spectateur, donner

⁸ Ces *Salons* de Diderot (aux deux ans, de 1759 à 1771 puis en 1775 et en 1781), consistent en une série de commentaires critiques portant sur l'esthétique d'œuvres choisies dans le cadre des *Salons*, ces expositions très fréquentées au XVIIIe siècle, expositions de peintures, sculptures et gravures que l'Académie Royale organisait dans le salon Carré du Louvre.

l'illusion que « la toile renferme tout l'espace et [qu'] il n'y a personne au-delà » (Fried, 1990, p. II), établir la *fiction de l'inexistence du spectateur* (*ibid.*, p. 15-16). Suivant les propositions et la méthodologie de Kemp, ce que nous retenons de Fried est moins son approche historiciste que sa typologie (sa classification des types de stratégies visuelles en fonction des effets qu'elles procurent). Cette typologie peut apporter des éléments d'information pertinents pour le design vidéoludique, l'aider à dépasser le modèle du *cercle magique* abordé dans le premier chapitre en identifiant d'autres stratégies esthétiques du jeu. Dans les prochaines parties de ce mémoire, les notions d'antithéâtralité (chap. III) et de théâtralité (chap. IV), leurs modalités et leurs fonctions seront donc définies puis mises en lien avec les théories vidéoludiques qui les soutiennent et les cas pertinents qui peuvent les exemplifier. Précisons enfin que dans le cadre de ce mémoire, l'échantillon de cas ne comprend que des jeux qui se jouent en solo et qui sont conçus dans une certaine intention narrative, c'est-à-dire dont l'objectif est de produire un récit d'événements plus ou moins détaillé. Cette sélection vise à faciliter la transposition des réflexions effectuées dans *La place du spectateur* (1990), celle-ci comprenant exclusivement des analyses d'œuvres figuratives, c'est-à-dire représentant des individus, des objets, des lieux et/ou des événements reconnaissables comme tels. En excluant les jeux offrant la possibilité d'interagir avec d'autres utilisateurs, il est aussi plus aisé de se concentrer sur les éléments visuels, mécaniques et dynamiques qui amènent le joueur à entrer en relation avec le jeu.

1. L'antithéâtralité

Selon Michael Fried (1990), l'antithéâtralité se caractérise par l'effort fait par les peintres pour représenter des gestes, des actes ou des comportements suggérant l'absence de spectateur ou qui, du moins, ne tiennent pas compte de sa présence :

Il faut qu'il [l'artiste] cherche un moyen de neutraliser, voire de nier la présence du spectateur pour que puisse s'établir la fiction qu'il n'y a, en face du tableau, personne. (Le paradoxe veut, en réalité, que le spectateur ne soit arrêté et retenu par la contemplation du tableau que si, justement, la fiction de sa propre absence est réalisée par et dans le tableau.) » (Fried, 1990, p. 20).

Selon la conception antithéâtrale, il s'agit d'unir la représentation et celui qui l'observe en niant leur différence. Pour fermer le tableau à la présence du spectateur et établir la fiction de son inexistence, comme on le verra, l'antithéâtralité recourt à divers procédés

qui tendent à combattre, selon des termes qui reviennent souvent chez Fried, la *fausseté de la représentation*. Il s'agit de donner l'illusion que « la toile renferme tout l'espace et [qu'] il n'y a personne au-delà. » (Fried, 1990, p. II) La cohérence interne de l'œuvre est donc le point le plus important à tenir en compte dans l'élaboration de la stratégie antithéâtrale.

1.1. De la cohérence interne au procédé et à l'effet d'absorption

Pour Fried, combattre la fausseté de la représentation consiste à amener le spectateur à croire qu'il n'a pas affaire à une œuvre d'art, mais à un spectacle naturel et cohérent en lui-même. Selon la conception antithéâtrale, la simulation d'un espace réaliste est une condition importante puisqu'elle favorise l'union entre l'image et celui qui la perçoit, favorise une certaine forme d'immersion. Dans le monde du jeu, dont il faut tenir compte des particularités, le réalisme se définit en empruntant deux voies de distinction principales. Celles du réalisme social et du réalisme perceptuel :

Social realism is the extent to which a media portrayal is plausible or "true to life" in that it reflects events that do or could occur in the nonmediated world. (Lombard et Ditton, 1997, p. 3)

Perceptual realism is what is usually vaguely meant by "realism" or "photorealism"—how well the environment looks and sounds like the real world. (McMahan, 2003, p. 75)

Plus les espaces, les objets et les personnages compris dans la représentation semblent fidèles aux modèles naturels, plus le joueur les reconnaît facilement. L'union se fait aussi plus aisément si l'univers représenté est cohérent, si les mouvements des objets et personnages dans l'espace sont conséquents avec les lois de la physique ou encore si les personnages communiquent, interagissent de façon naturelle. Le réalisme de la représentation favorise l'union entre le joueur et le jeu non seulement parce qu'il rend l'espace reconnaissable, mais aussi et surtout parce qu'il peut rendre l'expérience de jeu, les actions plus naturellement réalisables :

Recurrent experience leads to the formation of categories, which are experiential gestalts with those natural dimensions. Such gestalts define coherence in our experience directly when we see it as being structured coherently in terms of gestalts that have emerged directly from interaction with and in our environment. We understand experience metaphorically when we use a gestalt from one domain of experience to structure experience in another domain. (Lakoff et Johnson, 2003, p. 226, cité dans Calleja, 2011, p. 168)

En tendant vers un certain réalisme, l'antithéâtralité décrit l'objectif de combattre la *fausseté de la représentation*. Comme le mentionne Fried, selon cette conception, il s'agit aussi de procurer au spectateur l'illusion que *la toile renferme tout l'espace* (Fried, 1990, p. II), que l'œuvre est cohérente en elle-même, indépendante du monde extérieur. À cet effet, dans ses analyses, Fried accorde une grande importance à la question de l'absorption⁹, qu'il considère comme un facteur de cohérence important. L'absorption est un procédé antithéâtral visant la représentation d'êtres absorbés, qui semblent, par leur attitude, leurs gestes ou leurs regards, peu ou pas soucieux ou conscient du fait d'être vu. Le procédé d'absorption vise à nier toute présence extérieure au dispositif visuel en faisant « converger toutes les réactions en une attitude collective d'attention soutenue » (Fried, 1990, p. 54) :

Les uns ont leur attention retenue, les autres sont tout à leur occupation, ou livrés à - pour ma part je préfère dire absorbés par - leur activité: faire, entendre, penser ou sentir. [...] ces réactions se donnent à voir comme étant d'abord celles de personnes entièrement absorbées.
» (Fried, 1990, sur *La lecture de la Bible* de Greuze, p. 25)

Un excellent exemple de production vidéoludique faisant grand et judicieux usage des procédés d'absorption est la franchise des jeux *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-2012). Le joueur y incarne un avatar qui explore différentes villes où l'environnement est composé d'une incroyable diversité de personnages non jouables. Ces derniers circulent dans l'espace, interagissent parfois les uns avec les autres ou avec l'avatar ; des voleurs courent les rues, des passants discutent, certains transportent des marchandises et d'autres offrent leurs services, par exemple. Dans cette ville, presque vivante, les gens semblent tous absorbés par quelque chose, perdus dans leurs pensées ou attentifs à un événement quelconque, ce qui donne l'impression d'assister à un spectacle naturel et cohérent en lui-même. Chose, intéressante, dans *Assassin's Creed*, l'état d'absorbement n'est pas toujours aussi profond d'un personnage à l'autre et dépend aussi du statut de l'avatar.

⁹ Comme on le fera ici, Fried utilise aussi le terme plus ou moins équivalent d'absorbement pour décrire le procédé et l'effet. Le dictionnaire *TLFi* (Trésor de la Langue Française informatisé) définit l'absorbement comme l'« état d'une âme ou d'une personne occupée entièrement. » (TLFi, article *absorbement*, consulté en ligne le 12 septembre 2012) et l'absorption comme « l'action par laquelle l'activité ou les idées d'une personne sont entièrement occupées ; état qui en résulte. » (TLFi, article *absorption*, consulté en ligne le 12 septembre 2012)

L'état d'absorbement des personnages est un indicateur intradiégétique¹⁰ du *gameplay* relié à la « boucle de notoriété ». Par exemple, lorsque l'avatar, un assassin, voyage incognito, les gardes et les passants ne réagissent à sa présence que s'il commet des actes répréhensibles sous leurs yeux : tuer, voler, circuler dans des zones interdites, bousculer des gens, etc. En revanche, lorsque l'avatar voyage « connu » et que son indicateur de notoriété indique qu'il est « recherché », les gens sont plus alertes. Le joueur doit donc abaisser le niveau de notoriété de l'avatar en lui faisant arracher des avis de recherche, en soudoyant des hérauts pour qu'ils taisent les nouvelles le concernant ou en tuant des dignitaires. Ainsi, dans le jeu, l'état d'absorbement des personnages est plus ou moins profond, dépendamment des types représentés et des circonstances¹¹. Il peut être distrait, mais seulement que par l'entremise de l'avatar et il est évident, enfin, que de briser cet état est pénalisé par le *gameplay* : l'assassin doit rester discret. Ajoutons aussi que manière générale, *Assassin's Creed* accorde une grande importance aux thèmes afférents de l'absorption, de l'attention, de l'oubli soi et de la résistance à la distraction. Cette discrétion de l'assassin, déjà évidente au regard des couvertures du jeu (fig. 3-6), illustre clairement cette idée.



Figure 3 : Image de couverture du jeu *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007) tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamespot.com/assassins-creed/platform/ps3/>.

Figure 4 : Image de couverture du jeu *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009) tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamespot.com/assassins-creed-ii/platform/ps3/>.

¹⁰ Dans la diégèse, que nous avons défini plus tôt, nous pouvons notamment différencier le niveau intradiégétique, celui où se trouvent les personnages de l'histoire et où l'action s'installe, du niveau extradiégétique, celui du narrateur et du narrataire auquel il s'adresse.

¹¹ L'avatar peut par exemple voler des personnages dont l'état d'absorbement est assez profond pour qu'ils ne se rendent même pas compte de l'acte. Fried parle à cet effet de l'*oublie de soi* ((Fried, 1990 [1980], p. 27-30), de ces types de personnages qui semblent oublier leur propre apparence et/ou les choses qui les entourent, donnent l'impression qu'ils ne voient rien tant ils sont abstraits du monde extérieur.

Figure 5 : Image de couverture du jeu *Assassin's Creed Revelation* (Ubisoft 2011) tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamespot.com/assassins-creed-revelations/platform/ps3/>.

Figure 6 : Image de couverture du jeu *Assassin's Creed III* (Ubisoft, 2012) tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamespot.com/assassins-creed-iii/platform/ps3/>.

À titre d'exemple, nous pouvons aussi penser à la cinématique proposée en guise de clôture à l'introduction du *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2002). Celle-ci représente une situation très absorbante, c'est-à-dire la pendaison publique de Giovanni Auditore (le père d'Ezio, l'avatar que le joueur contrôle) et ses acolytes (fig. 7). Là, la quête et l'histoire du jeu sont introduites en exploitant un thème qui par sa gravité, sa portée et sa présentation spectaculaire, réclame grandement l'attention des masses. Les premiers plans de la cinématique dévoilant le discours du gonfalonier Uberto Alberti qui présente les accusés, leur crime et leur sentence, la scène est aussi enrichie par une autre figure intéressante reliée au thème de l'absorption, c'est-à-dire celle de l'orateur public et de son éloquence, qualité que Fried décrit comme cet *irrésistible pouvoir obligeant le regard et l'écoute* (Fried, 1990, p. 31).



Figure 7 : *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2002), scène contextuelle de la pendaison, détail d'une capture d'écran tirée du site Internet <http://ca.ign.com/images/games/assassins-creed-ps3-772025/4fa6ca49cdc388ed13ee9857>. L'avatar Ezio est le deuxième personnage représenté, à gauche.

Dans son chapitre sur la classification des jeux, Caillois explique que le *mimicry* ou simulacre, qui implique l'acceptation temporaire de l'illusion, dans le jeu, est en grande partie dû au phénomène de contagion :

Chez les vertébrés, la tendance à imiter se traduit d'abord par une contagion toute physique, quasi irrésistible, analogue à la contagion du bâillement, de la course, de la claudication, du sourire et surtout du mouvement. Hudson a cru pouvoir affirmer que spontanément un jeune animal « suit tout objet qui s'éloigne, fuit tout objet qui s'approche ». A ce point qu'un agneau sursaute et se sauve si sa mère se retourne et se dirige vers lui, sans la reconnaître, alors qu'il emboîte le pas à l'homme, au chien, au cheval qu'il voit s'éloigner. Contagion et imitation ne sont pas encore simulacre, mais elles le rendent possible et font naître l'idée, le goût de la mimique. (Caillois, 1992, p. 63)

Caillois évoque le phénomène de contagion pour expliquer divers jeux de parade et d'imitation. Dans l'univers des jeux vidéo, il peut être intéressant de penser que le modèle à imiter est présent, là, à l'écran. Le joueur s'identifie avec les personnages et les objets qu'il voit dans l'univers représenté et plus encore avec celui (ou ceux) dont il peut contrôler les actions, l'avatar. Quoi qu'il en soit, Fried développe, au sujet de l'œuvre picturale, une idée similaire. Il explique que l'objectif de la peinture antithéâtrale est d'unir la représentation et celui qui l'observe en niant leur différence. Selon lui, l'état d'absorbement ne concerne pas seulement les êtres représentés dans l'image mais aussi l'être réel qui les regarde, c'est-à-dire qu'il peut être un procédé, mais aussi un des effets de ce procédé. Autrement dit, l'état d'absorbement du (des) personnage(s) serait garant, grâce à un certain effet de contagion, de l'absorbement du spectateur (Fried, 1990, p. 25-30). Comme nous l'avons démontré avec cette capture d'écran de la scène de la pendaison (fig. 7), décrite plus tôt, les figures utilisées amènent à devenir attentif avec elles. Ne sommes-nous pas effectivement tentés d'étirer le cou, ou de pousser les gens et avancer pour voir ce qui se passe au loin, dans cette zone floue où la pendaison a lieu ? La stratégie est bien construite pour procurer cet effet, transformer le joueur en spectateur attentif. Non seulement grâce aux figures de l'absorption, ces personnages qui nous tournent le dos et sont si attentifs à la scène qu'il semble impossible de les distraire, mais aussi grâce à d'autres stratégies immersives que nous aborderons sous peu (comme le fait d'offrir un point de vue donnant l'impression de faire partie de la foule des spectateurs). Ajoutons enfin que l'effet d'absorption est renforcé par un manque de possibilité d'interactions, que la scène est présentée dans une cinématique où le joueur, ne pouvant modifier l'attitude des personnages, ne peut être que spectateur attentif.

Ainsi la scène représente et provoque l'absorption. Cela dit, la question de l'absorption ne peut être ici traitée sans que l'on fasse mention du fait que cette notion, apparentée à celle de l'immersion, est déjà étudiée dans les recherches sur le jeu vidéo. Comme le remarque Gordon Calleja (2011, chap. 2), on peut distinguer deux différents courants de définition de la notion d'immersion : *l'immersion comme transportation*, que nous avons rapidement abordé au chapitre 1 et sur laquelle nous reviendrons, implique que le joueur se sente immergé ou transporté puis présent *dans l'univers* représenté (Murray, 1998 ; Laurel, 1991 ; Van den Hoogen, Ijsselsteijn et De Kort, 2009 ; Ijsselsteijn, 2004 ; Rettie, 2004). *L'immersion comme absorption*, pour sa part, est considérée comme l'état pendant lequel le joueur se sent immergé, non pas dans un univers étranger, mais *dans l'action* de jeu (Douglas et Hagardon, 2001 ; Salen et Zimmerman, 2003 ; McMahan, 2003 ; Brown et Cairns, 2004 ; Erni et Mayra, 2005 ; Jennett et coll., 2008 ; Nitsche, 2008). L'immersion comme absorption est souvent associée à la notion de *flow* telle que définie par Csikszentmihalyi (2008), une notion qui implique une sorte d'oubli de soi et du temps qui passe. Peut-être dans l'objectif de bien distinguer les deux orientations de définition, c'est-à-dire distinguer une implication « dans un univers autre » par rapport à une implication « dans une action », les auteurs qui proposent de définir l'immersion comme absorption l'associent généralement aux procédés plus mécaniques du *gameplay*, par exemple au rythme ou à la balance des difficultés – l'exemple du jeu *Tetris* (Pajitnov, 1984) est souvent répété pour illustrer le propos. Ils délaissent ainsi l'étude des procédés figuratifs qui peuvent aussi procurer au joueur l'effet absorption. Or, la représentation d'êtres absorbés en est un, selon Fried (1990).

À la suite de Diderot, Fried (1990) pointe et analyse deux moyens qui ont été utilisés par l'école française pour provoquer cet effet d'absorption propre à l'antithéâtralité, des moyens supportés par deux différentes « conceptions qui se conjuguent pour nier la présence du spectateur devant le tableau et mettre cette négation au principe de la représentation » (Fried, 1990, p. II)¹². La conception antithéâtrale

¹² L'utilisation du terme « négation » est peut-être ambiguë, chez Fried. Pour clarifier je peux rappeler ce qui a été dit plus haut, c'est-à-dire que l'antithéâtralité vise à unir la représentation et celui qui l'observe en niant leur différence.

pastorale requiert des procédés qui visent à absorber le spectateur dans le tableau en lui offrant une certaine ouverture dans l'espace de la représentation. L'objectif est de constituer la figure du joueur implicite interne. En définissant la conception antithéâtrale pastorale, nous aborderons donc les figures qui favorisent ces effets tant recherchés en design vidéoludique et qui sont associés à la vision *hard edge* du *cercle magique* selon Salen et Zimmerman (2003): effets d'immersion comme transportation, de présence et de maintien *dans* la représentation. Enfin, la conception antithéâtrale dramatique, pour sa part, a recours à tous les procédés possibles pour fermer le tableau à la présence du spectateur. Dans ce cas, les figures utilisées ne visent pas à le transporter dans l'univers fictif ni à l'amener à s'identifier à l'un des personnages représentés. Elles favorisent plutôt des effets de présence et de maintien à distance, *au devant* ou *au dehors* de la représentation. La conception antithéâtrale dramatique amène le spectateur à s'identifier au spectateur implicite externe.

2. La modalité pastorale de l'antithéâtralité

Chez Michael Fried (1990), la modalité pastorale de l'absorbement antithéâtrale propose la fiction d'une présence physique du spectateur *dans* le tableau. Il s'agit toujours de prétendre au spectateur qu'il n'a pas affaire à une œuvre d'art mais à un spectacle naturel, réaliste et cohérent en lui-même. Cette conception rappelle celle qu'offrent Salen et Zimmerman dans *Rules of Play* (2003) dans la mesure où elle implique d'offrir un point d'ouverture au joueur, de l'amener à entrer *dans* l'image et de l'y maintenir. Dans les prochaines parties de ce mémoire, nous aborderons donc les principaux procédés visuels qui favorisent ces effets de présence et maintien *dans* la représentation.

2.1. Procédés visuels de nivelage appliqués à l'avatar : favoriser l'identification

Comment séduire le joueur de manière à ce qu'il *entre dans* la représentation du jeu ? Le réalisme et la cohérence interne favorisent le mouvement de séduction, l'identification du joueur au jeu. Mais encore lui faut-il, selon la conception pastorale de l'antithéâtralité, une ouverture, un point d'entrée dans cet univers, un véhicule d'identification. Dans les jeux narratifs, la plupart du temps, il s'agit d'amener le joueur à

entrer *dans* l'image par une voie privilégiée, la plus commune étant de lui faire incarner un personnage, nommé « avatar ». Le problème est que, bien entendu, l'avatar n'est pas le joueur et que ce mouvement subjectif de passage *dans* l'image ne se fait pas sans que le joueur ressente quelques effets de transformation qui comme nous l'avons abordé avec Nitsche (2008) et de Guillomont (2005), peuvent être problématiques. Plus la différence entre le joueur et l'avatar est grande, plus les tensions actantielles sont susceptibles d'apparaître. Pour favoriser le passage du joueur dans l'espace vidéoludique et l'amener en douceur à entrer dans son nouveau rôle, les concepteurs peuvent utiliser divers procédés de nivelage. Leur principe est fort simple et bien imagé. Pour favoriser la proximité identitaire, il s'agit de créer des espaces vides ou potentiels que l'utilisateur pourra lui-même combler en imagination, opérant ainsi lui-même le nivelage. En esthétique de la réception, c'est ce que Kemp nommait, suivant les propositions de Roman Ingarden et Wolfgang Iser, en littérature, les *blanks* :

The work of art lays a claim to coherence, though, and this impulse turns its " blanks " into important links or causes for constituting meaning. With regard to texts, but also in a process easily applicable to paintings, this means that the blanks "are the unseen joints of the text, and as they mark off schemata and textual perspectives from one another, they simultaneously trigger acts of ideation on the reader's part. Consequently, when the schemata and perspectives have been linked together, the blanks 'disappear.' " Blanks can be regarded as " an elementary matrix for the interaction between text and reader". (Kemp, 1998, p. 188, citant Iser, 1978, p. 183-183)

Considérant l'importance de l'avatar et de son rôle, bon nombre de ces stratégies de nivelage avec des espaces potentiels concernent son apparence physique.

En restreignant les informations que le joueur aura sur le personnage à qui il s'apprête à donner vie, l'objectif est de l'aider à y projeter plus aisément son imaginaire identitaire, de favoriser l'identification au jeu. Dans les jeux à la première personne comme *Myst* (Broderbund, 1995), *Metroid Prime 3 : Corruption* (Nintendo, 2002), *Counter-Strike Source* (Valve Software, 2004) ou encore *Far Cry* (Ubisoft, 2004), ce problème est en partie réglé par l'absence ou la semi-absence¹³ du corps dans l'image. À la troisième personne, la présentation de dos, de ce personnage que le joueur semble plutôt suivre, s'avère aussi efficace, puisque la plupart du temps le joueur ne voit pas le visage – soit les traits particuliers et l'expression – de l'avatar. D'autres procédés sont

¹³ On peut effectivement voir à l'écran, dans bien des cas, les avant-bras de l'avatar.

aussi utilisés pour renforcer l'effet. Par exemple, il est très courant de rendre le corps, le visage, les traits et l'expression de l'avatar difficile à déterminer lorsque celui-ci est vu de face ou de profil, que ce soit en cours de jeu ou même pour sa présentation sur couverture (fig. 8-11). Comme nous pouvons le constater, dépendamment du contexte, le camouflage, jumelé à une attitude corporelle discrète, peut être fait grâce à des jeux d'ombre et lumière ou encore par l'utilisation de vêtements et accessoires qui réduisent la visibilité du visage ou du corps : un masque, une cagoule, un capuchon, un casque, par exemple.



Figure 8 : Image de couverture du jeu *Batman Arkham City* (Eidos Interactive, 2011) tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamespot.com/batman-arkham-city/platform/ps3/>.

Figure 9 : Image de couverture du jeu *Kingdoms of Amalur : Reckoning* (Electronic Arts, 2012) tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamespot.com/kingdoms-of-amalur-reckoning/platform/ps3/>.

Figure 10 : Image de couverture du jeu *Call of Duty : Modern Warfare 3* (Activision, 2011) tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamespot.com/call-of-duty-modern-warfare-3/platform/ps3/>.

Figure 11 : Image de couverture du jeu *Assassin's Creed : Brotherhood* (Ubisoft, 2010) tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamespot.com/assassins-creed-brotherhood/platform/ps3/>.

Cette stratégie consistant à réduire la visibilité des traits des personnages est souvent utilisée dans les jeux vidéo dont l'image est plus réaliste. D'autres procédés de nivelage sont de mise pour les jeux fantaisistes. Dans ces cas, la restriction des informations que le joueur a de l'avatar et des personnages non jouables peut se faire en simplifiant et en neutralisant leurs traits et leurs humeurs (fig. 12 et 13). À cet effet, les jeux d'Atlus comme *Catherine* (Atlus, 2011), la série *Trauma Center* (Atlus, 2005-2008) ainsi que certains des épisodes de la série des *Shin Megami Tensei* comme *Persona 4* (Atlus, 2008) ou encore *Devil Survivor* (Atlus, 2009) donnent de bons exemples d'utilisation. Dans ces

cas cités, les personnages sont présentés, en jeu, de manière frontale. Pour ne pas nuire à l'identification, on y compense la frontalité franche par des procédés de simplification. Si nous comparons avec les environnements dans lesquels ils se trouvent, nous pouvons remarquer que beaucoup de détails sont enlevés des personnages. Les traits sont simplifiés, les lignes sont pleines et économisées, les couleurs sont aplaties et l'humeur ou l'expression est assez neutre, indécise ou ambiguë (complexe), c'est-à-dire offrant plusieurs possibilités de lecture pour le joueur. Dépendamment du jeu et de la clientèle cible, la neutralisation peut aussi se faire sur d'autres plans, comme avec des personnages d'âge difficile à déterminer ou aux traits androgynes ou métis, par exemple. Le fait d'enlever du détail et de neutraliser les informations favorise l'identification de l'utilisateur. Comme le remarque Scott McCloud (Fig. 14) dans *Understanding Comics* (1993), le procédé universalise le(s) personnage(s) : « *the more cartoony a face is, for instance, the more people it could be said to describe.* » (McCloud, p. 202)

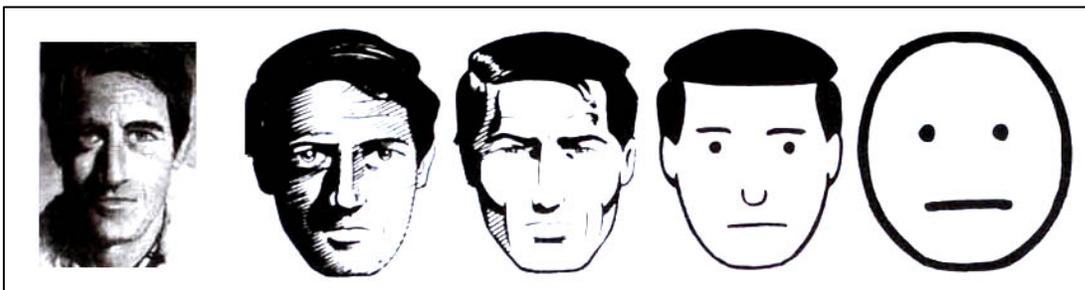


Figure 12 : *Tauma Center : New Blood* (Atlas, 2007), détail effectué d'après une capture d'écran tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamekult.com/actu/trauma-center-new-blood-sur-le-billard-A62998.html>.

Figure 13 : *The Legend of Zelda : Skyward Sword* (Nintendo, 2011), détail effectué d'après une capture d'écran tirée de l'adresse Internet suivante : <http://lazyassgamer.com/legend-zelda-skyward-sword-review-157/>.

Figure 14 : Scott McCloud, détail d'une planche tiré du livre *Understanding Comics* (McCloud, 1993, p. 150).

Les possibilités interactives du médium vidéoludique permettent un autre type de stratégie de nivelage qui, elle, ne tend pas à cacher les informations des personnages. Elle propose plutôt à l'utilisateur de déterminer lui-même l'individu qu'il s'apprête à incarner, que ce soit avant ou pendant le jeu. Il peut s'agir tantôt de choisir celui qui sera utilisé dans une banque de personnages déjà conçus, comme dans les *Mortal Kombat* (Midway, WB Games, 1992-2011) ou *Street Fighter* (Capcom, 1987-2012) ou d'en créer un en gérant quelques paramètres à l'aide d'outils de sélections de traits et/ou de vêtements. Ces outils sont souvent intégrés au jeu, comme dans *Dark Souls* (Namco, 2011) ou encore dans la série *The Elder Scrolls* (Bethesda Softworks, 1994-2011). Les avatars peuvent aussi être conçus à partir d'un programme installé sur la console comme il est usuel de le faire avec la *Wii* et la *XBox360*, qui offrent aux joueurs les *mii* et les *avatars* pour les représenter une fois en jeu¹⁴. Ainsi, selon la modalité pastorale de l'antithéâtralité, il faut amener l'utilisateur à s'identifier facilement à l'univers représenté. Il s'agit de le faire non seulement en lui offrant un environnement réaliste et cohérent en lui-même, mais aussi en lui fournissant un point d'entrée, un véhicule d'identification peu déterminé et grâce auquel il pourra facilement projeter son imaginaire identitaire pour éventuellement prendre place *dans* la représentation vidéoludique.

2.2. Ouvertures et canaux de direction : transporter, immerger *dans*

Lorsque l'identification est facilitée par quelques procédés de nivelages, l'étape suivante consiste à amener le joueur à entrer, en imagination, *dans* l'univers représenté. L'effet correspond à la notion que nous avons abordée plus tôt, avec Galleja (2011), d'immersion comme transportation. Celle-ci a d'abord été définie par Janet Murray :

A stirring narrative in any medium can be experienced as a virtual reality because our brains are programmed to tune into stories with an intensity that can obliterate the world around us. [...] The experience of being transported to an elaborately simulated place is pleasurable in itself, regardless of the fantasy content. We refer to this experience as immersion. Immersion is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water. We seek the same feeling from a psychologically immersive experience that we do

¹⁴ Des avatars en trois dimensions que le joueur peut lui-même créer, à partir d'outils de sélection de traits, et conserver. Ils le représentent dans quelques jeux compatibles avec le concept mais le joueur peut aussi les utiliser par exemple pour communiquer avec d'autres utilisateurs de la console qui sont en ligne.

from a plunge in the ocean or swimming pool: the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus [...] in a participatory medium, immersion implies learning to swim, to do the things that the new environment makes possible [...] the enjoyment of immersion as a participatory activity. (Murray, 1998, p. 98-99)

Pour amener le joueur à s'immerger, à traverser, en imagination, l'écran ou l'interface, une première solution est de réduire le nombre de couches d'informations qu'il aura à franchir avant de se rendre *dans* l'espace virtuel ou au moins de rendre ces couches plus discrètes. Le principe de transparence ou d'invisibilité de l'interface, défendu notamment par Jesse Schell (2008, p. 227), est pensé dans cet objectif d'ouvrir la représentation visuelle au passage du joueur. La transparence de l'interface, comme le remarquent Lombard et Ditton (1997) puis Bolter et Grusin (1999, p. 23), facilite l'immersion. En effet, elle procure cet objectif essentiel que Fried associe à l'antithéâtralité, c'est-à-dire l'objectif de créer l'illusion d'une expérience immédiate ou non-médiatisée : « *Transparency erases the interface and offers the viewer or user as direct an experience of the represented space as possible. Techniques of transparency combine content and form to deliver "the perceptual illusion of non-mediation".* » (Calleja, 2011, p. 23, à propos de Lombard and Ditton, 1997) La transparence est une qualité de l'affichage tête haute (ci-après *HUD* pour *Head Up Display*), ce calque qui, superposé à l'image représentant le monde du jeu, fournit des statistiques et d'autres repères visuels et textuels au joueur, comme des jauges, des cartes ou des cadrans (fig. 18). Comme les informations qu'il fournit sont souvent indispensables pour que le joueur comprenne bien les effets de ses actions sur l'état du jeu, plusieurs solutions peuvent être pensées par les concepteurs de jeu pour rendre le *HUD* plus discret – s'il est impossible à effacer. Par exemple, dans des jeux comme *The Shadow of the Colossus* (Sony Computer Entertainment, 2005) et *Amnesia : The Dark Descent* (Frictional Games, 2008), non seulement la quantité d'information qu'il contient est limitée, mais sa présence dépend aussi de la phase du *gameplay* dans laquelle le joueur se trouve. Le *HUD* apparaît lorsque les données du jeu changent, comme lorsque l'avatar perd ou gagne des points de vie ou lorsqu'il utilise ou qu'il découvre de nouveaux objets. Il disparaît lorsque la situation est

plus stable comme c'est souvent le cas dans les phases d'exploration¹⁵ (fig. 15). Dans *Dead Space* (Electronic arts, 2008), pour éviter de rappeler au joueur le caractère médiatisé de son expérience, les éléments du *HUD* ont été intégrés à la diégèse. Ils sont présentés *dans* le monde de jeu. Nous pouvons remarquer, par exemple, la jauge de points de vie qui fait partie du costume de l'avatar (fig. 16, voir la bande verte, sur son dos).



Figure 15 : *Shadow of the Colossus* (Sony Computer Entertainment, 2005), capture d'écran tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.pluginhead.net/ico-shadow-colossus-hd-trailer-silly>. Noter l'absence du *HUD* dans l'image.

Figure 16 : *Dead Space* (Electronic Arts, 2008), détail effectué d'après une capture d'écran tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.overclock.net/t/777383/dead-space-bad-graphics/10>. Ici les informations du *HUD* sont intégrées au costume de l'avatar. La ligne verte sur son dos indique les points de vie restants.

Autre exemple intéressant, *Deus Ex : Human Revolution* (Eidos, 2011) a une façon originale d'intégrer le *HUD*. Il le fait non pas en le rendant plus discret, mais en justifiant narrativement sa présence. En introduction, l'écran est libéré de la présence du *HUD* (fig. 17). Cependant, suivant l'événement déclencheur du récit, le joueur voit l'avatar forcé, pour sa survie, d'intégrer différentes prothèses corporelles, hautement technologiques. Suite à cela, une bonne partie du *gameplay* est basée sur la gestion, l'acquisition et l'amélioration des prothèses, qui permettent de développer les pouvoirs de ce personnage. Le *HUD* apparaît alors et est associé à la prothèse visuelle de l'avatar. Lui et le joueur disposent dès lors des mêmes informations visuelles, comme un aperçu des cartes

¹⁵ Comme l'a remarqué Fumito Ueda, concepteur du jeu *Shadow of the Colossus*, ces procédés sont utilisés pour limiter le bruit visuel que génère le *HUD*, limiter ses effets d'interférence qu'il juge nuisibles pour l'immersion du joueur dans l'univers représenté (Ueda et Kaido, Game Developers Conference, 2002).

représentant l'environnement de jeu ou des indices lumineux permettant de déceler la présence d'ennemis ou d'objets qu'il peut amasser et collectionner (fig. 18). En soumettant le joueur et l'avatar à la même expérience de médiation, le jeu effectue, grâce au *HUD*, un certain nivelage entre le joueur implicite interne et le joueur implicite externe. Sa structure chargée ne fait donc pas obstacle à l'identification du joueur et à son processus d'entrée *dans* le monde virtuel représenté.



Figure 17 : *Deus Ex : Human Revolution* (Eidos, 2011), détail effectué d'après une capture d'écran tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.atomicgamer.com/news/3301/deus-ex-human-revolution-hands-on-first-look>. Dans cette scène d'introduction, le *HUD* n'est pas présent. Le point de vue à la première personne, ne permettant que de voir la main et l'arme de l'avatar, donne l'impression d'être dans l'univers représenté, voire dans la peau de l'avatar.

Figure 18 : *Deus Ex : Human Revolution* (Eidos, 2011), capture d'écran tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamespot.com/features/deus-ex-human-revolution-walkthrough-6330617/?page=6>. Dans cette scène, qui suit l'événement déclencheur du récit, le *HUD* est intégré.

Les procédés visant à diminuer ou justifier la présence *HUD*, facilitent donc le passage, la projection du joueur *dans* l'univers représenté par le jeu. Or, les points de vue suggérant une certaine proximité avec l'action permettent aussi de remplir cet objectif. Par exemple, dans un point de vue à la première personne (fig. 17), lorsque le corps de l'avatar est absent de l'écran, la perspective tend à représenter la vision que le joueur aurait s'il était *dans* l'espace virtuel, voire dans la peau de l'avatar :

The first person point of view is usually tied to the view of one fictional character (or object) that operates inside the video game space and under the control of an interactor. [...] This assigned first-person point of view can only be controlled along the horizontal plane. (Nitsche, 2008, p. 102)

Grâce au point de vue à la première personne, le joueur peut aisément se mettre en place dans le monde de jeu puisqu'il a déjà les outils visuels pour s'imaginer dans la peau du personnage principal. Pour sa part, le point de vue à la troisième personne peut provoquer un effet similaire. Dans la plupart des jeux d'action et d'aventure (en trois dimensions) qui proposent ce type de point de vue, l'avatar est représenté de façon dorsale (fig. 16). Tandis qu'il circule dans l'environnement, la caméra le suit, pour donner au joueur, sorte d'acolyte invisible, l'impression qu'il accompagne de près son avatar. Comme avec le point de vue à la première personne, malgré le fait que le joueur ne soit pas amené à partager la vision du personnage qu'il contrôle, cette perspective procure l'impression d'être *dans* l'univers virtuel puisqu'elle rappelle la vision naturelle : une vision rapprochée, à proximité de l'action, attachée à un axe horizontal et défilant de façon naturelle.

Fried, dans les analyses d'œuvres picturales qu'il propose, remarque que les indices de proximité constituent un moyen de « transporter comme physiquement ce spectateur dans le tableau » (Fried, 1990, p. V, à propos d'une œuvre de Courbet). Selon lui, la représentation de personnages vus de dos favorise aussi cet effet. Cette disposition vise à nier la présence du spectateur en suggérant que l'attention doit plutôt être dirigée vers l'action qui se joue *dans* l'œuvre¹⁶. Ainsi, en jeu, dès que l'accès vers l'espace virtuel est libéré et que les indices de proximité sont donnés, l'objectif est d'amener le joueur à entrer dans l'espace, ce qui peut se faire en donnant des indices de direction. Ces derniers sont suggérés par la représentation de mouvements qui se font vers l'intérieur, le centre de l'image. Dans les jeux à la première ou troisième personne, faire avancer l'avatar dans l'espace procure cet effet de mouvement, d'entrée. Cela dit, les personnages jouables ou non jouables, de même que les objets, donnent aussi d'autres indices de direction dans l'espace. Nous avons remarqué plus tôt, avec Caillois et le phénomène de contagion, cette tendance du joueur à suivre comme l'agneau tout objet qui s'éloigne et à fuir tout objet qui s'approche (Caillois, 1992, p. 63). Dans les jeux vidéo à la troisième personne (en trois dimensions), ce jeu d'attraction se fait très clairement sentir. Cet avatar, présenté de dos, par quelques jeux de caméra invite le joueur à le suivre dans

¹⁶ Un peu comme nous l'avons abordé, avec l'exemple de la scène de la pendaison dans *Assassin's Creed II* (Ubisoft 2002).

l'univers représenté. Le sens de ses mouvements lui indique que l'action se déroule, là, *dans* l'espace virtuel. Par conséquent, dans ce type de stratégie, les présentations de face, de l'avatar comme des personnages non jouables, sont évitées. Il s'agit alors d'empêcher les mouvements et les regards intrusifs qui s'orientent vers l'extérieur, vers le joueur, et qui pourraient lui donner l'impression que quelqu'un se dirige vers lui, vers l'espace réel qu'il occupe.

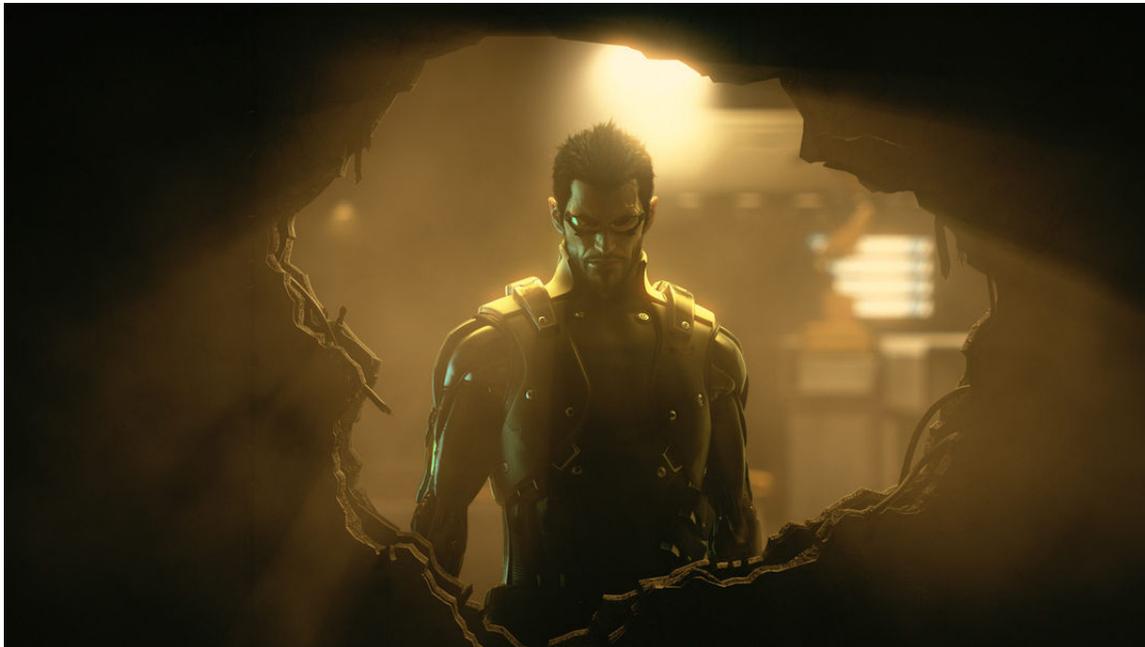


Figure 19 : *Deus Ex : Human Revolution* (Eidos, 2011), image représentant l'avatar Adam Jensen tirée de l'adresse Internet : <http://www.jeuxvideo.com/news/2011/00053158-the-missing-link-premier-dlc-de-deus-ex-human-revolution.htm>.

Comme le démontre cette capture d'écran (fig. 19) tirée du jeu *Deus Ex : Human Revolution* (Eidos, 2011) et représentant l'avatar Jensen, si la frontalité est osée, le regard est tantôt caché, tantôt fuyant, ou alors le mouvement est soit arrêté soit coupé par la présence d'un objet dans le champ de vision du joueur. Si la frontalité ou le mouvement vers le joueur est proposé, jouer sur la proximité du personnage en en présentant un plan plus éloigné peut aussi atténuer l'effet de direction.

Les indices de proximité et de direction suggérant une entrée dans l'espace, de même que les procédés consistant à rendre le *HUD* plus discret, peuvent donc être utilisés par les concepteurs de jeu pour encourager le joueur à prendre place *dans* la

représentation. Cela dit, quant à la modalité pastorale de l'antithéâtralité, le travail ne s'arrête pas là : il s'agit encore de maintenir le joueur en position.

2.3. Exploration, trace, évolution : maintenir présent dans l'univers représenté

Dans les textes critiques que Fried évoque pour décrire les œuvres pastorales, il arrive dans bien des cas que les auteurs s'expriment tout à coup comme s'ils étaient *dans* l'univers représenté. Ils décrivent des personnages comme le philosophe de Chardin, « si bien absorbé dans sa méditation, qu'il semble qu'on [aurait] peine à la distraire » (Fried, 1990, p. 27, citant Laugier qui décrit *Un philosophe occupé de sa lecture* de Chardin, 1753, p. 42-43) ou encore, cette jeune fille dont « il y a tant d'expression dans la tête (...) qu'on croit presque l'entendre parler » (Fried, 1990, p. 29, citant Le Blanc qui décrit *La bonne éducation* de Chardin, 1753, p. 24). Pour recourir aux termes couramment utilisés en ludologie, nous pouvons dire que les procédés associés à la modalité pastorale de l'absorbement peuvent provoquer un certain effet de présence. Cet effet est défini comme l'état mental pendant lequel le joueur se sent subjectivement présent dans le monde représenté, comme le résultat d'une immersion dans l'espace fictionnel (Nitsche, 2008, p. 203). Il s'agit d'un phénomène mental basé sur une illusion perceptuelle, l'illusion de se trouver dans une réalité qui n'existe pas (Carr, 1995 ; Stoffregen et coll., 2003 ; Burkhardt et coll., 2003). L'effet de présence peut amener l'utilisateur à percevoir des environnements, des objets ou encore des processus comme étant réels ou à percevoir des personnages comme étant vivants (Draper, Kaber et Usher, 1998 ; Burkhardt et coll., 2003). Suivant Lombard et Ditton (1997), grand nombre de chercheurs associent l'effet de présence, comme Fried, à l'illusion d'une expérience non médiatisée ou à une certaine déformation de la perception de l'espace chez les utilisateurs : « *Presence is about form, the extent to which the unification of simulated sensory data and perceptual processing produces a coherent "place" that you are "in" and in which there may be the potential for you to act.* » (Slater, 2003, p. 607)

Jusqu'à maintenant, nous avons abordé quelques procédés qui favorisent le processus d'entrée dans l'environnement. Or, comme le suggèrent Salen et Zimmerman (2003) dans la formule qu'ils proposent aux designers, le travail ne s'arrête pas là, c'est-à-dire que l'objectif est non seulement de transporter le joueur dans l'univers représenté

mais de l'y maintenir présent. Pour y parvenir, le jeu vidéo dispose de nombreux moyens qui lui sont propres. Afin de maintenir le joueur dans le jeu, il peut s'agir, comme le proposait Janet Murray (1998), de lui faire découvrir un espace vaste et navigable qu'il puisse visiter ou explorer comme s'il était réel. Nitsche affirme cependant qu'il ne serait pas suffisant de n'offrir aux joueurs que la possibilité de naviguer librement à l'intérieur de l'environnement virtuel ni de les laisser découvrir et explorer : « *They are allowed to look but not to play with the game space. They remain visitor with little chance to inhabit, occupy, or affect the virtual space.* » (Nitsche, 2008, p. 206) Pour augmenter le sentiment de présence du joueur dans le jeu, Nitsche propose moins un «format de la visite», qu'un «format de l'occupation». La différence entre les deux consiste en ce que le visiteur ne laisse pas de trace, contrairement à l'occupant. Il faut donc que les éléments compris dans l'espace semblent mener une existence indépendante tout en ayant l'air conscient de la présence implicite du joueur, en y réagissant, en changeant de comportement ou en évoluant conséquemment à ses actions. Ainsi, dans des jeux comme *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-2012), *Fable* (Microsoft Game Studios, 2004-2012), ou *Bully* (Rockstar Games, 2006-2008), l'environnement social de l'avatar change, réagit différemment à lui selon la réputation qu'il a, s'il est par exemple «bon», «mauvais» ou «recherché». Ces éléments sont déterminés par les actions du joueur dans le jeu. L'environnement virtuel (physique) peut lui aussi réagir à l'avatar, aux actions que le joueur lui fait porter dans le jeu. C'est tantôt une porte ou un coffre qui est ouvert, un objet qui est pris, déplacé ou modifié, tantôt l'ombre de l'avatar qui est aperçue au sol ou sur un mur. L'effet des actions du joueur sur le jeu peut aussi se faire ressentir à long terme, comme dans *God of War III* (SCAE, 2010), où chaque victoire du joueur contre un boss important vient anéantir un peu plus le monde de jeu. En offrant au joueur un espace vaste à découvrir, un espace qu'il peut explorer librement et où il peut laisser sa trace, on tend ainsi à le maintenir en place dans l'environnement représenté. L'objectif lié à la conception pastorale de la stratégie antithéâtrale se remplit donc grâce à ces divers procédés. Comme nous nous apprêtons à le voir, les effets qui y sont liés peuvent aussi être renforcés par des thématiques élaborées dans la représentation.

2.4. Thématization de l'immersion : connotation positive

Nous avons défendu, après avoir évoqué le phénomène de contagion, que la représentation d'être absorbés peut favoriser l'effet d'absorption chez le joueur. Il en va de même concernant la représentation de l'immersion comme transportation. La thématique de l'immersion peut être développée de façon plus symbolique ou métaphorique, décrire différents types de passages comme celui du rêve à l'éveil ou celui de la réalité à l'au-delà. Les figures de l'immersion sont généralement placées en introduction, en guise d'amorce. En représentant une situation au cours de laquelle un personnage vit un changement crucial, une transformation importante, nous pouvons en effet penser que le joueur, par empathie, sera plus enclin à accepter les transformations qu'il aura lui-même à vivre en entrant dans l'univers virtuel du jeu. Cependant, toujours en s'appuyant sur le phénomène de contagion, nous pouvons penser que pour que le joueur aborde le passage avec confiance, celui-ci doit avoir, dans le jeu, une connotation positive. Pour expliquer plus clairement cette idée, reprenons l'exemple déjà introduit ici, de la série de jeux *Assassin's Creed*, dont l'un des thèmes importants est celui de l'immersion. Ce jeu propose une mise en abîme de l'acte d'immersion virtuelle, qui est positivement connoté. L'avatar, le personnage principal que le joueur incarne, se nomme Desmond. Dans la réalité, il est limité, restreint. Non seulement au regard de la situation dans laquelle il se trouve, mais aussi de sa condition d'homme « ordinaire ». Lorsque le joueur l'aborde, il trouve un personnage isolé du monde, d'abord prisonnier, pour une raison qu'il ignore, d'un petit laboratoire (*Assassin's Creed I*, Ubisoft, 2007). Pour que l'histoire s'explique et se résolve, Desmond doit entrer dans *l'Animus*, une machine branchée à un logiciel de réalité augmentée qui lui fait revivre des événements vécus par ses ancêtres, des événements qui sont gravés dans sa mémoire génétique. *L'Animus* le transporte alors dans quelques vastes lieux, qu'il peut explorer avec une grande liberté (des villes comme Rome, Florence, Venise et bien d'autres ont été presque entièrement numérisées pour le jeu). Ajoutons que le monde virtuel offre à Desmond beaucoup plus que cette étendue d'espace, c'est-à-dire qu'il lui offre une liberté de mouvement extraordinaire. En effet, pour explorer ces environnements plus en profondeur et faire avancer sa quête, *l'Animus* lui attribue les habiletés de ses ancêtres assassins, qu'il réincarne : escalader les immeubles, sauter d'un toit à l'autre, monter à cheval, maîtriser

des armes, voler, etc. À cet éventail de nouvelles libertés s'ajoutent enfin les informations que le logiciel de l'*Animus* lui fournit : informations sur les événements qui surviennent, les tâches à remplir, les personnages rencontrés, les lieux visités, par exemple.



Figure 20 : *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), détail d'une capture d'écran représentant l'avatar Desmond près de l'*Animus*, image tirée de l'adresse Internet suivante : http://www.videogamesblogger.com/interstitial.html?return_url=http://www.videogamesblogger.com/2009/06/10/assassins-creed-3-will-see-desmond-become-the-ultimate-assassin.htm.

Figure 21 : *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), capture d'écran représentant Ezio, Image tirée de l'adresse Internet suivante : http://popculturejunkie.blogspot.ca/2011_11_01_archive.html.

Ainsi, dans *Assassin's Creed*, la réalité (fig. 20) est associée à l'ennui, aux contraintes, à l'oppression, à la fuite. Le virtuel (fig. 21), pour sa part, est ce qui apporte les réponses, dévoile l'inconnu et offre le plaisir de la liberté. L'immersion virtuelle renverse le rôle de Desmond. Il n'est plus, dans cette autre réalité, la victime en fuite, mais plutôt le héros à la poursuite de réponses. Le joueur est donc amené à préférer jouer lorsque Desmond est immergé dans la réalité virtuelle avivée par l'*Animus* (fig. 21) : là où l'action se passe et où le *gameplay* est plus diversifié. Ainsi le jeu *Assassin's Creed* offre une image positive de l'immersion virtuelle et appuie l'objectif esthétique consistant à faire immerger le joueur *dans* l'univers représenté.

Pour résumer ce que nous avons vu jusqu'à présent, de cette stratégie, rappelons que d'après la modalité pastorale de l'antithéâtralité, il s'agit, pour le designer, d'amener le joueur à pénétrer dans l'univers représenté et de l'y maintenir – l'objectif étant de préserver la cohérence interne de la représentation. Pour y parvenir, nous avons identifié quelques procédés, comme le fait de représenter un environnement réaliste et cohérent en lui-même, où les personnages ne semblent pas conscients de la présence du joueur. De

même, nous avons vu que pour rendre le passage vers l'espace virtuel plus accessible, il est pertinent de favoriser d'abord l'identification du joueur au héros qu'il s'apprête à représenter, que ce soit en lui offrant la possibilité de choisir ou créer son avatar ou en lui en proposant un qui soit peu différencié. Pour faciliter l'entrée du joueur *dans* l'espace représenté, nous avons aussi abordé des stratégies consistant à rendre le *HUD* plus discret et à offrir des indices de proximité et de direction suggérant un mouvement d'entrée dans l'espace. Comme nous l'avons défendu, ces procédés peuvent procurer différents effets d'immersion et de présence. Pour préserver ces effets, maintenir le joueur en place *dans* l'univers représenté, nous avons enfin exposé l'idée selon laquelle il faut laisser au joueur la possibilité d'explorer les confins de l'univers représenté et d'y laisser sa trace. Enfin, nous avons clos la définition de la modalité pastorale de l'antithéâtralité en soutenant que de traiter du thème de l'immersion en lui donnant, dans le jeu, une connotation positive et en l'intégrant au *gameplay*, peut soutenir l'objectif esthétique pastoral, consistant à mettre le joueur en place *dans* la représentation. Dans les prochains paragraphes, nous décrirons, en observant les mêmes indices, les procédés associés à la modalité dramatique de l'antithéâtralité, dont l'objectif est plutôt de maintenir le joueur *devant* la représentation vidéoludique.

3. La modalité dramatique de l'antithéâtralité

Chez Fried (1990), la modalité dramatique de l'absorbement antithéâtral vise aussi à nier la présence de l'observateur et à donner l'illusion d'assister à un spectacle naturel et cohérent en lui-même. Cependant, cette modalité tend plutôt à créer un effet de fermeture et de distance : le spectateur est exclu du tableau et maintenu à l'extérieur, c'est-à-dire qu'on n'essaie pas de l'inviter à se projeter dans la représentation d'un des êtres absorbés. Micheal Fried distingue les modalités pastorale et dramatique en traçant l'évolution, de 1750, avec Chardin, à 1760, avec Greuze, d'un rapport entre le spectateur et le tableau. Il remarque que chez Chardin, ou concernant la modalité pastorale, pour représenter l'absorption, il suffisait encore de montrer les personnages *oublieux de tout ce qui ne les absorbait pas* (Fried, 1990, p. 62), « paraître purement ignorer l'existence du spectateur et représenter avec fidélité des activités ou des états d'absorbement ordinaires » (Fried, 1990, p. 62). Par le biais de l'œuvre de Greuze, il décrit ensuite la façon dont la représentation dramatique traite l'absorption :

Dans la première moitié des années 1760, en revanche, on ne pouvait plus traiter ainsi la présence du spectateur. Il fallait la contrebalancer et marquer dans le tableau lui-même qu'on l'oubliait. L'intensification délibérée des effets de l'absorbement, que nous avons repéré dans la peinture de Greuze, était un moyen d'y parvenir. Jouer sur leur combinaison et constituer à partir d'elle une unité de composition dramatique semblable à celle de *La piété filiale* en était une autre. D'un point de vue purement figuratif, tout se passe comme si la présence du spectateur menaçait de distraire les *dramatis personae* de leurs états ou activités ordinaires, contraignant l'artiste à neutraliser la présence du spectateur par l'absorbement de ses personnages dans le seul monde du tableau. (Fried, 1990, p. 62-63)

C'est dans cet objectif d'intensifier les effets de l'absorbement antithéâtral que la modalité dramatique refuse de fournir une porte d'entrée dans la représentation. Dans les prochaines parties de ce chapitre, nous aborderons donc quelques-uns de ces procédés dont l'objectif est de favoriser l'identification au spectateur (ou au joueur) implicite externe, celui qui est *devant* plutôt que *dans* la représentation picturale (ou vidéoludique).

3.1. L'extraordinaire : force, intelligibilité et instantanéité

La modalité dramatique tend à intensifier les effets de l'absorbement antithéâtral pour fermer davantage la représentation à la présence du spectateur. Dans le monde des jeux vidéo, la première ouverture que les concepteurs peuvent retirer au joueur est celle que fournit d'ordinaire l'avatar, ce personnage qu'il est amené à incarner ou à suivre *dans* l'image vidéoludique. Selon la modalité dramatique, il s'agit non pas de diriger le spectateur ou le joueur dans une voie privilégiée, mais plutôt de faire éclater le nombre de ces voies. Pour illustrer le propos de Fried et l'appliquer au cas des jeux vidéo, nous pouvons penser aux productions où le joueur n'est pas amené à incarner un être faisant partie de la diégèse, mais à en contrôler plusieurs, à distance. C'est le cas, par exemple, dans quelques jeux de simulation comme *The Sims II* (Electronic arts, 2004) ou *Age of Mythology* (Fisher, 2002), dans des jeux de stratégie comme Sid Meier's *Civilization V* (Meier, 2010) ou encore dans les *party system games*¹⁷ tels que les jeux appartenant à la franchise *Final Fantasy* (Nintendo, 1997-2012). L'exemple de *The Sims 3* (Electronic arts, 2010) est bien à propos pour illustrer quelques-uns des points à soulever pour définir la modalité dramatique. *The Sims*, comme son nom le suggère, est un jeu vidéo de simulation de vie. Il offre la possibilité de contrôler un groupe de personnages qui forment une famille d'êtres appelés *Sims*. Suivant leur « libre arbitre », géré par

¹⁷ Un jeu à l'intérieur duquel le joueur contrôle de multiples personnages à la fois (le *party*), comme on le voit souvent dans les RPG, MMORPG, et quelques jeux de simulation.

l'intelligence artificielle (ci-après IA) ou les indications du joueur, ces êtres peuvent interagir entre eux, avec d'autres personnages gérés par l'IA ou encore avec des objets de l'environnement qui se bâtit au cours du jeu. Dans cet univers, chaque personnage est différent et peut évoluer de façon unique puisque chacun a des besoins et capacités spécifiques. Celles-ci dépendent de leur contexte géographique, économique et social, de leur sexe, leur âge, leur caractère et des actions que le joueur choisit de leur faire exécuter. Ainsi, dans un jeu qui propose de troquer l'avatar contre un groupe de personnages, le joueur n'est amené à explorer aucun point de vue particulier.

Pour comprendre les valeurs qui sont associées à la modalité dramatique de la stratégie antithéâtrale, un retour aux propos de Fried s'impose. Dans sa définition, Fried explique que l'œuvre dramatique doit « réaliser un mode d'unité picturale absolument clair qui exhibât la nécessité de chaque élément et de toutes les relations développées dans le tableau en sorte qu'il frappât immédiatement le regard. » (Fried, 1990, p. 73-74) *Force, intelligibilité, instantanéité et unité*, pour reprendre des termes souvent employés par Fried, sont des valeurs que la modalité dramatique priorise. Celles-ci guident la réflexion sur la conception des personnages, mais aussi de chaque élément que comprend la représentation. Pour répondre à ces objectifs, il peut s'agir, en premier lieu, de renforcer la cohérence interne de l'œuvre en évitant la représentation des figures oisives ou superflues, des figures qui ne sont pas nécessaires à la compréhension de l'ensemble et sont susceptibles de distraire le spectateur, de détourner son regard et son attention du sujet véritable de l'œuvre. Dans un jeu vidéo comme *The Sims*, que nous associons à la modalité dramatique, le monde est décrit avec une certaine économie de détails, mais la plupart des objets et personnages représentés ont un rôle spécifique à jouer dans le *gameplay*, offrent des possibilités d'interactions. Au contraire, dans un jeu comme *Assassin's Creed*, que nous avons associé plus tôt à la modalité pastorale, le joueur est confronté à un monde extrêmement détaillé. Cependant, le joueur ne peut interagir avec chaque élément représenté. L'avatar habite des environnements où peu d'objets peuvent être pris, utilisés ou déplacés. Il explore des villes où la plupart des portes ne s'ouvrent pas et traverse des foules où il ne peut converser qu'avec quelques individus précis. Les détails collaborent à rendre la représentation visuelle plus réaliste. Cependant, s'ils ne servent pas le *gameplay*, ils ne sont que des accessoires potentiellement distrayants. Pour

répondre aux objectifs esthétiques liés à la modalité dramatique, les concepteurs peuvent donc renforcer la cohérence interne de la représentation en évitant de représenter, comme dans *Assassin's Creed*, les détails superflus, des détails qui, s'ils sont reconnus comme inutiles par le joueur, risquent de faire distraction ou de faire chavirer son attention.

Afin d'épurer l'œuvre des figures inessentiels et de rendre le discours clair et accessible, la stratégie dramatique admet aussi l'utilisation des procédés de simplification des traits appliqués aux personnages : traits simplifiés, lignes pleines et économisées, couleurs aplaties. Cependant, au contraire de ce que nous avons abordé avec l'œuvre à modalité pastorale (où il s'agit d'universaliser les personnages en neutralisant ses traits), la simplification a pour objectif de mettre en évidence, voire d'exagérer, les traits de distinction des personnages, des objets et des environnements. Le dramatique, remarque Fried, implique la représentation de personnages bien déterminés, aux humeurs extravagantes, aux émotions violentes, à la libre intensité d'expression et aux passions extrêmes (Fried, 1990, p. 58). Ces extrêmes, dans un souci d'unité et de cohérence, doivent être représentés de manière à balancer la représentation et signifier clairement les jeux de contrastes et d'oppositions qui y sont à l'œuvre. L'objectif est de permettre au joueur d'exprimer une plus grande diversité de point de vue sur l'action. L'œuvre dramatique mise sur la quantité, la clarté, mais aussi la variété des points de vue pour offrir une représentation dont les rouages sont clairs et accessibles. Pour illustrer cette idée et voir comment elle peut guider la conception et l'analyse vidéoludique, l'exemple du jeu *The Sims* reste toujours à propos. Comme le démontre cette image promotionnelle du jeu *The Sims II* (fig. 22), dont la couverture reprend un détail, il est clair qu'une telle production mise sur les procédés de simplification et exagération associés à la modalité dramatique, qu'elle cherche à bien distinguer les types.



Figure 22 : *The Sims II* (Electronic Arts, 2004), image promotionnelle du jeu, dont la couverture reprend un détail. Elle est tirée de l'adresse Internet suivante : www.the-sims-123-simsy.blog.onet.pl.

Figure 23 : *The Sims II* (Electronic Arts, 2004), capture d'écran montrant la perspective habituelle du jeu, image tirée de l'adresse Internet suivante : www.noshitshurlock.com/review/the-sims-3/.

Figure 24 : *The Sims II* (Electronic Arts, 2004), détail d'une capture d'écran montrant la réaction d'un personnage du jeu, image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://beefjack.com/features/list-with-a-twist-top-ten-facial-expressions-in-games/>.

Puisque le *gameplay* implique la gestion de multiples individus et l'organisation d'un environnement complexe que le joueur ne voit (la plupart du temps) qu'à bonne distance (fig. 23), les procédés d'exagération favorisent la compréhension du jeu en aidant le joueur à mieux repérer les individus dans l'espace. Ils l'aident aussi à effectuer les bons

choix au bon moment. En effet, dans *The Sims*, les personnages expriment leurs sentiments avec force et passion (fig. 24). Ces informations sont véhiculées par le visage et le corps puisque les *Sims* ne sont pas dotés d'un langage verbal compréhensible. Considérant le nombre de personnages que le joueur peut contrôler et la distance à laquelle ce contrôle s'effectue, le fait que ces petites entités s'expriment avec autant de ferveur est à considérer comme un élément essentiel au *gameplay*. Il serait effectivement impossible de répondre à leurs besoins à court et long terme, ce qui constitue une condition essentielle à la continuité du jeu, si le joueur ne pouvait d'abord distinguer leurs états d'esprit.

Ces procédés de simplification et exagération, dans le jeu comme dans l'œuvre picturale, sont donc utilisés dans l'objectif de favoriser la compréhension de l'ensemble de la représentation. Or, les êtres exubérants vont de pair avec les actions extrêmes. Si l'on reprend l'exemple du jeu *The Sims*, qui décrit des actions, des lieux et des êtres plutôt ordinaires, nous pouvons remarquer que c'est principalement sur ce point qu'il se détache de la modalité dramatique. Fried associe les thèmes du quotidien à la modalité pastorale :

« Chez ce dernier [il parle de Chardin et donc, de la modalité pastorale], l'absorbement se résume au simple rendu, apparemment objectif, d'états et activités ordinairement absorbants. (...) Chez Chardin, l'absorbement ne nous frappe pas seulement comme un état ordinaire et quotidien ; il est la condition qui, plus que tout autre, caractérise l'expérience ordinaire et quotidienne. » (Fried, 1990, p. 58)

La représentation d'états d'absorbement liés aux thèmes du quotidien, du domestique, du familial ou du rural, par exemple, peut faciliter le mouvement d'immersion du spectateur dans l'espace représenté. Nous pouvons effectivement penser qu'en montrant des situations d'absorbement susceptibles d'avoir déjà été vécues par le spectateur, on peut l'aider à se projeter plus facilement dans l'univers fictif. Cela dit, la modalité dramatique, dont l'objectif est davantage de maintenir le spectateur ou le joueur *devant* plutôt que *dans* de l'univers fictif, se dégage de ces représentations de l'ordinaire pour affirmer plutôt la prééminence des sujets d'action héroïque ou pathétique (Fried, 1990, p. 73). Fried remarque, dans les œuvres dramatiques de Greuze, que *l'apparente incapacité des personnages à s'absorber dans le quotidien* donne l'impression *de ne pas s'y sentir chez soi* (*ibid.*, p. 58). La question devient alors de savoir quels sont les effets probables de

cette quasi-exclusion. Le maintien du spectateur ou du joueur *devant* la représentation est-il un obstacle à l'immersion et à l'engagement ?

3.2. Positionnement variable du joueur : participation active dans plusieurs rôles

Dans l'introduction de ce mémoire, par le biais d'une critique d'Aymeric de Guillomont (2005), nous avons distingué deux types de personnages pour illustrer la problématique liée à la place du joueur. Nous avons abordé, d'une part, les avatars neutres et discrets, les personnages qui facilitent la proximité identitaire, mais échouent souvent à la tâche de proposer au joueur une expérience de représentation extraordinaire. Ces personnages, nous les avons associés, dans ce troisième chapitre, à la modalité pastorale de l'antithéâtralité. Pour sa part, la modalité dramatique de l'antithéâtralité fait davantage appel au deuxième type décrit par de Guillomont. En effet, nous associons à cette modalité, les personnages qui, grâce à leur fort caractère, procurent une expérience d'incarnation qui sort de l'ordinaire, mais offrent une faible portée identitaire et durcissent le conflit latent pour la place du héros dans le jeu. De ce point de vue, les personnages du jeu *The Sims* pourraient donc être compris comme des obstacles potentiels pour l'engagement du joueur. Considérant la prévalence des valeurs que nous avons associées à la modalité pastorale (*Enter. Play. Stay*), le positionnement variable du joueur peut être perçu comme un autre obstacle à franchir pour maintenir le joueur en place dans ce jeu. Cependant, la longévité et la célébrité de cette franchise et les réflexions qu'elle a suscitées sur la dépendance qu'elle engendre chez les joueurs tendent à prouver le contraire. Comme le remarque Nitsche, « *playing a game in one role is a valid approach and strong evocative narrative statement, but a single role is not an inherently necessary restriction posed by virtual environments* » (Nitsche, 2008, p. 215). Nitsche, qui est en faveur d'un positionnement variable du joueur, reprend des arguments provenant d'études sur les médias littéraires et cinématographiques (Bordwell, 1985 ; Wilson, 1988 ; Genette, 1980 ; Bal, 1985 ; Herman, 2002) pour défendre l'idée que dans les jeux vidéo, chaque personnage virtuel peut être compris comme une fenêtre différente sur le monde vidéoludique. Selon cet auteur, chaque personnage a une façon unique de représenter et d'interpréter des actions et chaque nouveau rôle « *changes a player's expectations of the game space; it offers new interactive options and shines a different*

light on the past ones. This widens the player's comprehension of the game world and adds more layers to it » (Nitsche, 2008, p. 220-221). Selon Nitsche, le joueur doit être considéré, dans ce cas, non pas comme un acteur, mais plutôt comme un participant actif dans plusieurs rôles :

Players as participants shapes the discourse but not necessarily as «actors» who aim to express a believable dramatic role in a performance. Like readers of a book and viewers of a film, participants in games are capable of changing their position. They might identify with one virtual character for some time, but are not confined to a single perspective and can spread their persona over a number of characters. They participate in the game space, its settings, and action, but remain flexible in the question of the role and perspective in it. (Nitsche, 2008, p. 220-221)

Placé devant un éventail de personnages à forte personnalité et aux émotions exacerbées, le joueur peut accéder à une bonne quantité et diversité de points de vue puis s'identifier à celui ou ceux qu'il veut quand il le veut, choisir lui-même le lieu et le poids de son investissement plutôt que de se faire diriger dans un rôle précis. Nous pouvons donc conclure que les stratégies de mise à distance ne font pas, *a priori*, obstacle à l'engagement, mais le favorisent au contraire, décuple le plaisir d'incarner un être différent dans l'univers représenté. Ainsi, la réflexion sur la modalité dramatique de l'antithéâtralité permet d'apporter quelques éléments de réponse à la question que nous avons soulevé avec de Guillomont, à savoir comment créer un jeu offrant à la fois une grande portée identitaire et une expérience de représentation sortant de l'ordinaire.

3.3. Espaces miniaturisés : procédés et effet de distance

Ce type de jeux, dramatique, offre la possibilité d'un positionnement variable du joueur, ainsi qu'une certaine flexibilité actantielle. En outre, pour pouvoir passer librement d'un point de vue à l'autre, le joueur doit être en mesure de bien analyser la situation de jeu (Nitsche, 2008, p. 222). Comme le remarque Nitsche, cette capacité à se repositionner dépend d'une prise de distance vis-à-vis des personnages : « *Players have to detach themselves from virtual persona to leave one character behind and concentrate on another.* » (Nitsche, 2008, p. 221) La question est de savoir comment faciliter les mouvements de passage. Pour aider le joueur à se repositionner, les concepteurs de jeux vidéo peuvent proposer une caméra distanciée, offrant un point de vue externe, qui facilite le repérage des unités de jeu. Cette perspective, souvent désignée sous le terme de

perspective omnisciente ou « *god's eye view* », Laurie N. Taylor la décrit comme « *a distancing, abstracting point of view – the logical end of the “cone of vision” paradigm of linear perspective where the end of the cone is outside of the field of the game space: the view looks onto the game space, but is not present within it* » (Taylor, 2002, p. 6-7). Pour mieux répondre aux objectifs liés à la modalité dramatique de l'antithéâtralité et maintenir le joueur à distance, devant l'espace représenté, les designers peuvent aussi proposer des angles et mouvements que l'on associe moins au regard naturel, comme avec les vues de dessus (fig. 25), les vues isométriques¹⁸ et les vues de profil des jeux de plateforme (fig. 26).



Figure 25 : Capture d'écran du jeu *The Sims III* (Electronic Arts, 2010) tirée de l'adresse Internet suivante : http://www.mobgames.com/game/macintosh/sims-3/screenshots/gameShotId_440684/.

Figure 26 : Capture d'écran du jeu *Mario Bros* (Nintendo, 1983), tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.vizzed.com/playonlinegames/game.php?id=2539>.

Le point de vue distancié, comme le souligne Calleja (2011, p. 60), rappelle les jeux de miniatures, bonhommes et marionnettes, entités que le joueur contrôle simultanément et de l'extérieur, plutôt qu'individuellement et de l'intérieur – comme dans le cas des jeux de déguisement, par exemple. L'analogie est aussi soulignée par Nitsche qui s'attarde à l'un des jeux de la franchise *The Sims* pour distinguer le point de vue externe du point de vue interne :

¹⁸ Une vue isométrique représente les trois directions d'espace (X, Y, Z) à égale importance.

(...) *the camera work in the original The Sims does not pull players onto the virtual stage but can distance them from the represented virtual dollhouses in which the characters live. The visualization still provides a narrative perspective—that of the onlooking controller—but this perspective includes an analytical distance to the character. I look at the Sim character of a single mother with two kids and low income. The distance between player and virtual character is a powerful tool that not necessarily excludes players but involves them differently in the game world. The Sims can be extremely engaging and addictive precisely because not staging the player directly in the game world is part of its ingenious design. Finding one's role in relation to the fictional world in this setup is a challenge. The player is participating in the Sims' daily struggles and immersed in them but not as an actor on the virtual stage. Players can be highly engaged in the game and are likely to be immersed in the fictional universe (the virtual replica of a North American suburb), but they experience no significant level of presence in this world. They have a strong projected relation to it, comparable to our fascination with reality TV. We like our Sim because we look at him and not through his eyes.* (Nitsche, 2008, p. 221)

Ainsi, le joueur est amené, par un jeu de caméra suggérant un certain effet de distance vis-à-vis de l'espace représenté, à se positionner *devant* l'espace miniaturisé. Comme le remarque Gordon Calleja, dans les jeux vidéo, les effets de proximité (modalité pastorale) et de distance (modalité dramatique) sont aussi provoqués par l'association entre les manipulations exécutées sur le contrôleur et les actions représentées à l'écran :

Controlling a single avatar creates a more direct link between the player and the in-game entity. Pressing a key or waving a Wii controller will result in an immediate reaction from the avatar. The relationship between player action and avatar response is thus closely aligned and attention can be devoted to controlling that single entity rather than keeping in mind the locations of multiple miniatures under one's control. (...) The link between player and game is created through the kinaesthetic relationship between player and avatar. (Calleja, 2011, p. 60-62)

Par exemple, dans *Assassin's Creed*, que nous avons associé à la modalité pastorale, chaque touche du contrôleur amène l'avatar à effectuer une action comme marcher, courir, sauter, escalader, nager ou voler. Les contrôles sont pensés de manière à faciliter les associations avec le corps humain ou selon le *concept du mannequin*, où chaque partie du corps est associée à une touche. À portée de la main droite, le joueur peut accéder à un groupe de quatre touches disposées en « + » et distribuées de la sorte : la touche représentant un triangle (en haut) est associée aux actions de tête, permettant la recherche d'informations, les touches représentant un carré et un cercle (au milieu) sont associées aux actions de la main armée et de la main libre et enfin la touche représentant un « X » (en bas) est associée aux actions de jambes (ASS II, carnet d'instructions, p. 5-7, voir fig. 27).

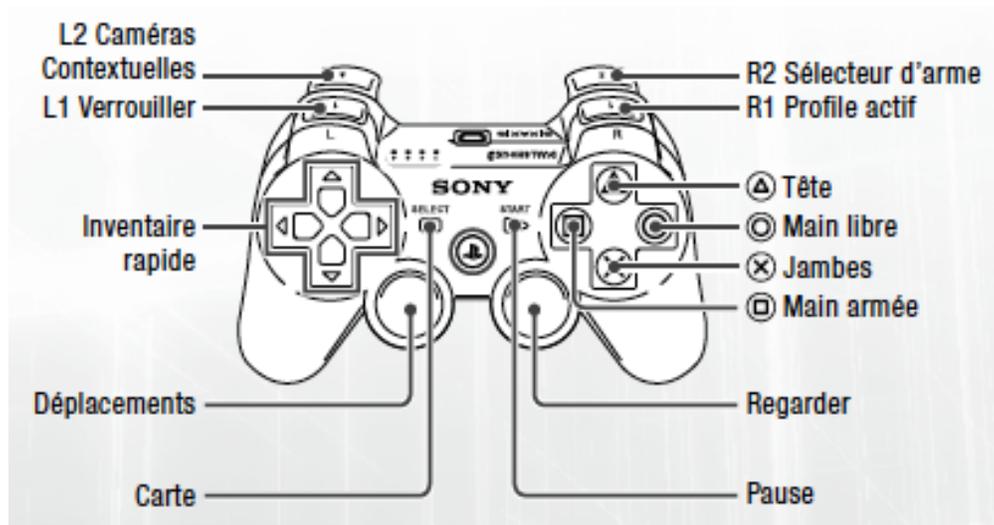


Figure 27 : Image représentant les commandes dans le jeu *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009) tirée de l'adresse Internet suivante : http://static2.ubi.com/manuals/ac2/ps3/ASSA2_PS3_MNL_CAN_ONLINE.pdf.

L'association avec l'avatar est facilitée par la relation kinesthésique qui est établie. Dans les jeux associés à la modalité dramatique, où l'objectif n'est pas d'amener le joueur à se projeter dans un avatar, cette relation est moins mimétique. Par exemple, dans un jeu comme *The Sims*, le joueur désigne les lieux où les miniatures doivent se rendre ou les actions qu'elles doivent effectuer (ex. « aller préparer le dîner ») et le programme génère de lui-même la suite de mouvements qui seront faits pour réaliser ces actions (ex. « marcher jusqu'à la cuisine en contournant les objets qui sont dans le chemin puis ouvrir le réfrigérateur, sortir les ingrédients, etc.). L'action étant moins mimétique, elle est par conséquent moins immersive dans le sens où elle ne vise pas à *transporter* le joueur *dans* l'univers représenté, mais plutôt à l'y maintenir à distance, « au devant ».

Dans les espaces de jeu miniaturisés, la caméra suggère donc un certain effet de distance qui est renforcé par un rapport kinesthésique moins mimétique que lorsque le joueur est amené à incarner un avatar. Cela dit, même si la caméra distanciée permet au joueur d'accéder en un regard à plus de renseignements sur le monde virtuel que dans quelques jeux à la première ou troisième personne, elle n'en dévoile pas nécessairement toute l'information. Puisqu'elle permet tout autant des déplacements de personnages ou unités dans l'espace, elle peut encore favoriser, comme le remarque Gordon Calleja, une certaine forme d'exploration :

While avatar control games locate the player at a specific point in the environment, the omniscient perspective in turn-based and real-time strategy games as well as simulation games allow the player's point of view to wander freely above the landscape. Exploration may still take place if parts of the miniature environment are hidden from the player's view. Space is experienced in miniature, much as it is in dollhouses and tabletop war games. Miniature space disallows systemically upheld habitation: Players are always on the outside looking in, directing the action of multiple miniature entities. (Calleja, 2011, p. 90)

Même si le jeu ne constitue pas un espace habitable, dans lequel le joueur est amené à se sentir transporté puis présent, les designers peuvent favoriser l'identification à l'environnement virtuel en laissant à l'utilisateur l'opportunité d'explorer, d'interagir et de laisser sa trace dans le monde représenté. Exagération, diversification, unité, caméra distanciée, contrôles non mimétiques : ces procédés concourent à créer un effet de distance entre le joueur et la représentation et à le mettre en place *devant* celle-ci. Pour leur part, les jeux de caché/dévoilé stimulant le plaisir de l'exploration et les indices signifiant au joueur qu'il a une influence sur le monde de jeu contribuent à le maintenir en place. Enfin, comme avec la modalité pastorale de l'antithéâtralité, nous verrons que la thématique peut aussi soutenir l'objectif esthétique de mise en place et encourager le joueur à maintenir son engagement.

3.4. Thématization de l'immersion : connotation négative

Au regard des exemples énoncés et vu les procédés qu'elle met de l'avant, il est aisé d'associer la modalité dramatique aux jeux de stratégie et aux jeux de simulation. Cependant, elle n'est pas absolument incompatible avec les jeux d'action et d'aventure à la première ou troisième personne, jeux où la narration se fait aussi plus présente. À cet effet, et parce qu'il nous permettra de traiter de la thématique de l'immersion dans le cadre dans la stratégie pastorale, le jeu *Heavy Rain* (Cage, Sony Computer Entertainment, 2010) constitue sans doute un des meilleurs exemples puisqu'on puisse donner ici. Ce jeu offre au joueur la possibilité d'explorer différents points de vue, mais en proposant un traitement bien différent de ce que nous avons vu, par exemple, avec *The Sims*. *Heavy Rain* peut se décrire comme un film interactif où pour résoudre une enquête, le joueur est amené à incarner plusieurs avatars (à la troisième personne), les uns à la suite des autres. Le tout se fait dans une histoire linéaire, mais où le destin de chacun n'est pas totalement fixé d'avance et dépend du joueur. En effet, selon ses choix et ses performances, les avatars peuvent « échouer » et même « mourir », événements définitifs qui n'empêchent

pas la continuité du jeu, mais ont bien sûr une incidence sur son développement et son dénouement. Dans *Heavy Rain*, l'enquête a plusieurs issues et la terminaison du jeu n'apporte pas nécessairement la victoire au joueur. En somme, malgré une présentation à la troisième personne, les changements de points de vue et le fait de proposer des avatars typifiés et variés, des avatars qu'il est possible de perdre en cours de partie, participent à procurer un effet distance par rapport au jeu. Comme dans l'exemple de *The Sims*, le joueur est amené, grâce à ces procédés, à s'identifier davantage à la quête proposée qu'à un individu agissant *dans* le monde représenté.



Figure 28 : Présentation des avatars du jeu *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010). De gauche à droite : Ethan, Scott, Madison et Norman. Le regroupement d'images est tiré de l'adresse Internet suivante : <http://mattbrett.com/blog/videogames/2010/heavy-rain-is-just-barely-a-video-game/>.

Le cas de *Heavy Rain* permet de démontrer que la stratégie dramatique peut aussi être élaborée dans le cadre d'un jeu à la troisième personne. Or, nous faisons appel à ce cas, car il engage aussi la réflexion sur la thématisation de l'immersion dans les jeux associés à la modalité dramatique de l'antithéâtralité. Nous avons abordé, à propos de la stratégie antithéâtrale à modalité pastorale, que le fait de thématiser l'immersion en favorise l'effet. En ce qui concerne la stratégie antithéâtrale à modalité dramatique, quels types de figures peuvent favoriser le maintien de la distance ? Renversons pour voir la figure pastorale de l'immersion dans l'eau. Si la modalité dramatique de la conception antithéâtrale se veut non-immersive (immersion comme transportation), on peut penser que d'associer une connotation négative à la figure de l'immersion peut soutenir l'effet de distanciation. Cette idée est quelque peu abstraite. Elle a cependant été bien développée dans le jeu *Heavy Rain*. Comme son titre l'indique, l'histoire de ce *thriller*

interactif se déroule dans un environnement presque toujours pluvieux. Le joueur incarne à tour de rôle quatre personnages qui ont tous, en apparence, un but commun : celui de trouver, avant qu'il ne meure d'une noyade, le dernier enfant qui a été emprisonné dans les égouts par le « tueur aux origamis ». Tout au long du jeu, la thématique de l'eau est donc développée. Mais dans ce cas l'immersion est associée à un événement négatif : le joueur sait dès le départ que les jeunes victimes du tueur sont mortes en étant immergées dans l'eau ; dans un des épisodes, la mère d'une d'entre elles tente de se suicider dans son bain (fig. 29) ; on apprend aussi en cours de route que le frère du tueur est mort noyé (fig. 30) ; etc. La pluie rappelle sans cesse le deuil, le drame, la dépression, le cauchemar de chacun des avatars et autres personnages et comme un sablier, l'urgence de la situation qui elle est vécue tant par le joueur que par les personnages – puisque plus elle tombe, plus l'égout dans lequel la victime est enfermée se remplit et rapproche le moment de sa mort (fig. 31).



Figures 29 : *Heavy Rain* (SCE, 2010), image représentant la mère d'une des victimes suite à sa tentative de suicide. Image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.paulcallaghan.net/blog/2010/10/08/heavy-rain/>.

Figure 30 : *Heavy Rain* (SCE, 2010), l'image représente Scott lorsqu'il était enfant et son petit frère, qu'il tente de sauver de la noyade. Image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://soluce.jeuxactu.com/PS3/article-soluce/heavy-rain/1.38.-chapitre-38-john-jumeaux-chapitre-7660-1678.html#.URO6RaUsXIM>.

Figure 31 : *Heavy Rain* (SCE, 2010), image représentant le moment où la jeune victime du tueur est sauvée. Image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://soluce.jeuxactu.com/PS3/article-soluce/heavy-rain/1.52.-chapitre-52-le-hangar-desaffecte-chapitre-7674-1678.html#.URPAs6UsXIM>.

Nous avons remarqué plus tôt, avec Fried, l'importance d'établir une certaine unité dramatique, d'amener chaque élément de la représentation à exprimer la même chose, quoiqu'à sa manière. Le jeu *Heavy Rain* permet d'explorer cette idée. En effet, d'autres figures de l'immersion, comme transportation, passage, sont développées différemment selon les avatars que le joueur est amené à incarner : Éthan, Madison, Norman et Scott. Ethan, le père de la victime actuelle du tueur aux origamis, tente de retrouver son enfant avant qu'il se noie dans l'eau des égouts. Pour lui, l'immersion est liée à la perte d'un être cher et est cause de dépression. En ce qui le concerne, le rôle du joueur est de l'amener à retrouver son enfant, le plus rapidement possible. Avec Madison, une journaliste qui enquête sur la série de meurtres, la figure de l'immersion est plutôt associée à l'entrée dans un nouvel espace, qu'il soit réel ou rêvé. Ses recherches l'emmènent à explorer différents lieux où chaque fois, un agresseur s'en prend à elle. Le joueur doit donc la faire sortir le plus rapidement possible des endroits où elle se trouve, pour éviter ou limiter l'agression. Dans le cas de Norman, enquêteur du FBI sur la série de crimes, l'immersion est plutôt liée à la dépendance, soit à une drogue mystérieuse qui lui semble nécessaire, soit à un logiciel de réalité augmentée qui l'immerge dans un espace virtuel où il lui est plus facile d'analyser les scènes de crime, mais qui l'isole dangereusement. Le joueur doit donc limiter l'utilisation de la drogue et le recours au logiciel de réalité augmentée, même si cela lui semble souvent nécessaire pour éviter les crises de Norman et faciliter son enquête. Enfin, lorsque le joueur incarne Scott, un détective privé qui s'avère en fait être à l'origine des crimes (ce que le joueur découvre en cours de jeu), l'objectif est souvent de porter secours à un personnage. Les crimes de Scott s'expliquent par le fait qu'il ait failli à sauver son frère de la noyade, étant jeune, et que son père ne l'y ait pas aidé. Ses crimes visent à déterminer ce que les pères des

victimes sont prêts à endurer pour sauver leur enfant. Le joueur peut donc comprendre, lorsqu'il apprend la véritable identité de Scott, que chaque situation de sauvetage a pu lui ranimer des souvenirs de son frère et le sentiment d'impuissance qui y est lié – et éveiller le besoin de se racheter. Avec lui l'immersion est donc liée aux remords et aux sentiments d'impuissance et de vengeance. Ainsi, dans tous les cas, les figures de l'immersion, que ce soit dans l'eau ou dans un environnement réel, rêvé, halluciné ou virtuel, sont associées à une expérience négative, tantôt aliénante, générant la dépression, la peur, la dépendance, le sentiment d'impuissance ou la colère, une expérience isolant de la réalité, dangereuse, voire même fatale. Dans *Heavy Rain*, le rôle du joueur consiste à faire les bons choix pour éviter ou écourter les situations immersives, ces pièges que le jeu tend aux avatars. C'est donc le contraire de ce que nous avons pu voir avec *Assassin's Creed*, qui donne une connotation positive aux figures de l'immersion. Ainsi, malgré sa présentation à la troisième personne, qui offre une certaine proximité avec l'espace et les personnages, *Heavy Rain* peut être considéré comme un jeu plus « dramatique » puisqu'il amène le joueur à prendre une certaine distance psychologique avec les avatars, marionnettes peu attrayantes par leur attitude dépressive, loin des traditionnels héros que les jeux vidéo font habituellement incarner. Cette distance est peut-être nécessaire pour accepter plus facilement que chacun d'entre eux puisse succomber avant la fin du jeu sans qu'il soit possible de les ramener et pousser le joueur à s'identifier davantage à la quête qu'aux individus virtuels qui la poursuivent, une idée que nous proposons de développer.

3.5. Effets de distance, d'immersion et de présence

La modalité dramatique de l'absorbement antithéâtral vise à provoquer un certain effet de distance. Mais le jeu nuit-il pour autant à l'engagement du joueur et aux effets de présence et d'immersion? D'après Nitsche, (2008, p. 220-221), en plus de laisser au joueur le choix de diffuser sa subjectivité sur un ou plusieurs êtres représentés ou sur quelque rôle extradiégétique, les procédés qui procurent l'effet de distance amènent aussi l'utilisateur à s'identifier à autre chose qu'un personnage, comme à un groupe, des objets, des environnements ou plus encore : des processus inhérents au jeu. Dans *The Sims*, il s'agit du processus d'évolution d'une micro société et de générations qui se suivent. Dans

Heavy Rain, c'est le processus de résolution d'un problème, une enquête. Dans ces cas, l'effet de distance n'est pas nuisible, mais, au contraire, favorable à l'engagement du joueur. Par conséquent, il n'est pas plus un obstacle à l'état absorption. Enfin, il est vrai que les procédés liés à la modalité dramatique de l'antithéâtralité visent à favoriser un sentiment de présence *devant* la représentation vidéoludique. Néanmoins, cette stratégie n'implique pas nécessairement le sacrifice des effets d'immersion et de présence *dans* l'univers représenté. Comme nous l'avons mentionné, si le joueur est encouragé, grâce aux procédés dramatiques, à choisir le lieu et le poids de son engagement, il reste libre de s'identifier à un individu particulier et de se projeter *dans* la représentation.

En définissant la modalité dramatique de l'antithéâtralité, nous avons abordé quelques procédés visuels et vidéoludiques qui concourent à procurer au joueur des effets de distance et de présence *devant* l'environnement virtuel tout en favorisant l'engagement. Comme nous l'avons vu, la distance peut être provoquée par des procédés visant à exagérer et à diversifier les véhicules d'identification, par des jeux de caméra et par le fait d'une relation moins mimétique entre les mouvements exécutés par le joueur et ceux effectués par les corps représentés à l'écran. Nous avons aussi soutenu que d'offrir au joueur la possibilité d'explorer le monde représenté et d'y laisser sa trace tend à le maintenir en place. De même, la thématization de l'immersion peut soutenir l'objectif esthétique de mise en place *devant* la représentation. Nous avons enfin défendu l'idée selon laquelle la distanciation dramatique favorise les jeux d'exploration et de personnalisation et permet au joueur de se repositionner, de s'essayer dans diverses positions actantielles. Plus encore, cette distance lui permet d'aborder d'autres types de rôles, exclus des stratégies pastorales, c'est-à-dire des rôles extradiégétiques. Elle l'amène aussi à s'identifier à autre chose que des personnages, comme à des objets, des environnements et des processus. C'est sur cette description de la représentation dramatique que se clôt la première partie de notre modèle de la place du joueur. Jusqu'à présent, nous avons décrit l'objectif antithéâtral qui, d'après Michael Fried (1990), consiste à préserver la cohérence interne de la représentation pour procurer l'illusion d'une expérience non-médiatisée. En faisant dialoguer la typologie de Fried avec des théories issues de la ludologie, nous avons décrit deux types de conception qui peuvent participer à remplir ces objectifs antithéâtraux : la conception pastorale, qui est associée à

l'objectif consistant à immerger et maintenir le joueur *dans* la représentation ; et la conception dramatique, qui est liée à l'objectif de maintenir le joueur *devant* la représentation. Cela dit, le modèle de la place du joueur ne s'arrête pas là. Il oppose l'antithéâtralité et ses modalités à une autre stratégie : la stratégie théâtrale. Comme nous nous apprêtons à le voir, celle-ci vise au contraire l'objectif d'ébranler la cohérence interne de la représentation pour dénoncer le caractère médiatisé de l'expérience.

IV. Typologie de Michael Fried et modèle de la place du joueur, partie II : la théâtralité

Quelle place le jeu doit-il accorder au joueur ? Jusqu'à présent, notre parcours nous a amené à explorer des modèles où l'on conçoit la frontière entre réalité et fiction comme un obstacle nécessaire pour maintenir le joueur engagé, en jeu. Comme le suggérait le modèle du cercle magique (Salen et Zimmerman, 2003), la stratégie antithéâtrale de notre modèle de la place du joueur traduit l'idéal d'une représentation totale, immuable et cohérente en elle-même. Cela dit, la typologie de Fried (1990) nous a permis d'apporter quelques précisions quant au modèle dualiste, celui qui tend à opposer réalité et fiction. Dans le chapitre précédent, nous avons vu, en effet, que le joueur peut non seulement être amené à prendre place *dans* cet univers clos et indépendant qui lui est donné (modalité pastorale de l'antithéâtralité), mais qu'il peut aussi être placé *devant* celui-ci (modalité dramatique de l'antithéâtralité). Le modèle du cercle magique ne prend en compte que la première de ces deux possibilités. Comme nous nous apprêtons à le voir dans ce chapitre, la question, à savoir quelle place le jeu doit accorder au joueur, peut encore se complexifier. En définissant la théâtralité, dernière partie de notre modèle de la place du joueur, nous aborderons en effet une stratégie qui se dégage de ce que nous avons vu jusqu'à présent, c'est-à-dire une stratégie où réalité et fiction entrent en dialogue, où texte et contexte semblent se contaminer l'un l'autre.

1. La théâtralité

Nous avons vu que, selon Fried (1990), l'antithéâtralité propose la fiction d'une expérience non médiatisée, établissant par le fait même la fiction de l'inexistence du spectateur. La modalité pastorale, grâce à divers procédés, tend à cet objectif en amenant le spectateur à prendre place *dans* la représentation tandis que la modalité dramatique l'y maintient à distance. Pour sa part, l'œuvre théâtrale se dégage de la responsabilité de préserver la cohérence interne de la représentation pour plutôt initier un dialogue avec son contexte. Elle permet de montrer des gestes, des actes et des comportements qui non seulement impliquent la présence de spectateurs, s'y adressent, mais aussi qui les invitent

à explorer cet espace liminal entre réalité et fiction – cet espace qui n'est plus un lieu de clôture, mais un lieu de multiples allers et retours *dans* et *devant* l'œuvre. Préférant davantage le modèle dramaturgique de Diderot, qu'il juge garant du « bon goût » (Fried, 1990, p. II), par rapport au modèle théâtral, qu'il qualifie de faute artistique, Fried (1990) se penche principalement sur des œuvres issues d'époques où l'on peut parler d'une certaine crise de la théâtralité. La description qu'il donne de la théâtralité, dans *La place du Spectateur* (1990), est donc à peine esquissée par rapport à celle qu'il propose de l'antithéâtralité. Afin de compléter l'information, nous nous inspirerons, dans cette partie du mémoire, d'écrits puisés en histoire de l'art et en narratologie. Ces écrits se concentrent sur le renversement de la crise de la théâtralité, tendance souvent associée au postmodernisme. Canullo (s.d.), commentant le passage du modernisme au postmodernisme, décrit ainsi les valeurs et les objectifs qui les distinguent :

Le modernisme s'appuie en effet sur une séparation très nette entre les objets et les sujets artistiques. L'œuvre d'art étant repliée sur elle-même, le spectateur tenu à l'écart ne peut *de facto* qu'être extérieur à celle-ci. Exclu, le spectateur doit certes voir l'œuvre d'art – le culte de l'« opticalité » professé par Greenberg et son disciple Michael Fried ne lui laisse guère d'autre issue – à condition de ne pas être vu, aucune « ouverture » ne devant perturber cet échange unilatéral. L'un des apports du postmodernisme touche à la renégociation du rapport entre l'œuvre et le spectateur, les artistes affiliés à cette attitude ambitionnant souvent de mettre en place des dispositifs où le « voir » et l'« être vu » coïncident ou se convertissent. (...) L'autonomie de l'œuvre d'art et par extension du spectateur chère aux modernistes est en conséquence régulièrement malmenée par les attitudes postmodernistes, la relation qui unit l'objet à son sujet étant fissurée et convertible, instable et fluctuante. (Canullo, s.d., s.p.)

La représentation, dans l'œuvre antithéâtrale comme dans le jeu chez Caillois (1992) et Huizinga (1998), est donc comprise comme un lieu de passage à sens unique entre réalité et fiction. Or, les attitudes postmodernistes, portées par les valeurs théâtrales, ouvrent cette ligne de partage pour amener texte et contexte à se confronter et laisser l'attention et l'imagination du spectateur chanceler entre les deux. En plus d'affirmer la présence du spectateur en s'y adressant, la théâtralité favorise donc aussi le côtoiement paradoxal des figures pastorales et dramatiques. Ainsi, en ce qui concerne le jeu vidéo, la théâtralité peut être associée à ce que nous avons décrit plus tôt comme *weak-boundary design*, c'est-à-dire un design où la limite entre réalité et fiction, dans le jeu, est un lieu où l'on favorise les passages sans y mettre de connotation négative, un lieu où l'on propose une expérience au cours de laquelle le joueur est amené à changer de place, tantôt *dans*, tantôt *devant* la représentation vidéoludique.

1.1. Théâtre et clôture fictionnelle : briser le quatrième mur

Pour aborder le modèle théâtral et bien le différencier du modèle antithéâtral, la métaphore du quatrième mur est sans doute le meilleur point de départ. Cette métaphore, qui appartient au monde du théâtre, réfère au fait qu'une scène est généralement entourée de trois murs réels et d'un quatrième, invisible ou plutôt formé par une arche de procession dont on simule l'existence pour créer l'illusion d'une représentation totale, la fiction de l'inexistence des spectateurs. Nous pouvons dire, à la lumière de cette métaphore, que les stratégies antithéâtrales abordées plus tôt visent à ériger et maintenir en place ce quatrième mur pour préserver la cohérence interne de la représentation. La stratégie théâtrale, pour sa part, vise à ouvrir cette frontière, à déconstruire cette clôture fictionnelle¹⁹. Remarquons que la métaphore théâtrale n'est pas, en soi, nouvelle pour le domaine. En 1993, Brenda Laurel publiait un livre traitant de la métaphore en l'appliquant à l'ordinateur : *Computer as Theatre*. Dans ce cas, l'objectif était de démontrer que le potentiel de l'ordinateur réside dans sa capacité à représenter des actions à l'intérieur desquelles l'homme peut participer. Suite à cette réflexion, suivie d'un long silence, Gonzalo Frasca, en 2001, dans une thèse intitulée *Video Game of the Oppressed : Video Games as Means for Critical Thinking and Debate*, proposait au design vidéoludique un modèle pour concevoir des jeux « théâtraux ». Dans cette thèse, la vision du théâtre que donne Frasca est cependant plus précise que chez Laurel et plus près de la vision que nous donnons ici, dans la mesure où elle implique la déconstruction du quatrième mur. Frasca définit le jeu comme théâtre à la lumière des réflexions critiques et des propositions de Bertolt Brecht²⁰ et Augusto Boal (1998). Il s'appuie sur leur critique du théâtre Aristotélicien, critique selon laquelle l'objectif d'immersion empêcherait l'audience de prendre du recul, de prendre une certaine distance critique vis-à-vis la représentation (Frasca, 2001b, p. 3). Brecht a élaboré une série de techniques (A-

¹⁹ Si le théâtre peut, lui aussi, proposer la fiction de la non-présence des spectateurs, l'utilisation des termes de Fried pourra porter à confusion, à cette étape de la réflexion. En effet, pourquoi ce dernier associe-t-il la théâtralité à la création d'une expérience affirmant la présence du spectateur ? La chose est plus ou moins bien expliquée, chez Fried. On peut remarquer, cependant, qu'il reprend les termes de Diderot qui réfère au théâtre grec dont les chœurs s'adressaient au parterre. On peut aussi penser que l'utilisation du terme « théâtralité » réfère à la situation réelle – et non pas idéale – de la représentation théâtrale. En effet, dans ce type de représentation, que l'on tente ou pas de maintenir la clôture fictionnelle, il y a toujours un certain échange entre le public et les acteurs, une modification possible du jeu.

²⁰ Frasca ne réfère à aucun ouvrage particulier.

effects) pour rappeler aux spectateurs et acteurs qu'ils font l'expérience d'une représentation, afin de les amener à réfléchir à la nature de cette dernière. Frasca s'inspire de ces techniques, mais puise plus précisément dans le répertoire de Boal, qui pousse à l'extrême les idées de Brecht. Dans le *théâtre de l'opprimé* et notamment dans le *forum theatre*, Boal offre aux spectateurs la possibilité de traverser (littéralement) le quatrième mur pour interrompre et modifier la représentation en cours. Il encourage ainsi la « participation active » du spectateur appelé dans ce cas, « spect-acteur ». Enfin, dans le *jeu vidéo de l'opprimé*, le joueur, selon Frasca, devrait aussi avoir la possibilité de modifier les fondements du jeu et dans ce cas, jusqu'à son code, ses mécaniques. C'est une idée qu'il explore en bonifiant, en hypothèses, le concept du jeu *The Sims*, dont nous avons parlé plus tôt, qu'il transforme en un perpétuel *work in progress* :

The idea for a videogame that I will describe is based on The Sims and takes the “mod” concept – videogame modification by amateur designers – to its extreme by allowing players to modify the simulation itself. This is similar of what Boal’s Forum Theater does: it simulates an event and allows participants to play within those defined rules but also to create, try and discuss alternative models. (Frasca, 2001, p. 88)

Ce petit détour décrivant la façon dont la théâtralité a été traitée, dans le domaine du jeu vidéo, doit permettre d'expliquer ce en quoi la vision de Frasca diffère et ce en quoi elle se rapproche de celle qui est donnée dans ce mémoire. L'objectif de favoriser la réflexion critique sur la représentation vidéoludique en brouillant les frontières entre réalité et fiction est ici partagé. Cependant, alors que Frasca propose de littéralement faire tomber le quatrième mur pour permettre aux joueurs non seulement d'interagir dans le jeu, mais d'en changer les fondements (les mécaniques), l'objectif est plutôt, dans le cas présent, d'amener au design des outils visuels et narratifs qui suggèrent l'absence ou la disparition de ce mur et ce, que la modification des mécaniques soit possible ou non pour le joueur.

1.2. Histoire « jouée » et histoire « narrée » : dénonciation de la nature paradoxale de l'expérience de jeu

Le modèle théâtral vise donc à déconstruire le quatrième mur, la clôture fictionnelle, pour rappeler le caractère médiatisé de l'expérience. C'est tout le contraire de ce qui a été vu avec le modèle antithéâtral qui, traduisant le souci de préserver sa cohérence interne, évite de référer directement au joueur et à son environnement

immédiat en utilisant par exemple des procédés d'absorption. Le modèle théâtral provoque, pour sa part, quelques débordements sur la sphère immédiate du joueur. Plutôt que de présenter ou représenter des idées ou des événements qui évoquent d'autres lieux, d'autres temps et d'autres gens, le jeu exploite et/ou commente de façon plus ou moins explicite son propre contexte de représentation : côtoiement paradoxal de figures pastorales et dramatiques, allusions au joueur, au dispositif vidéoludique, à la situation de jeu, au designer ou à la compagnie de production, par exemple. Ces allusions peuvent prendre des formes variées. Les paradoxes, l'emprunt, la citation, les caractéristiques familières, les emboîtements, les jeux de miroirs, les trompe-l'œil, les effets déjà-vu ou de *loop*, les répétitions et les récurrences sont effectivement différents procédés qui peuvent rappeler au joueur le caractère médiatisé de son expérience, lui rappeler somme toute qu'il est en situation de jeu.

Exemple bien connu pour illustrer la dernière stratégie de notre modèle de la place du joueur, la stratégie théâtrale, le jeu d'action de tir *Max Payne* (Järvilehto, Rockstar, 2001) reprend quelques-uns des clichés appartenant à son genre, clichés abordés concernant la modalité pastorale de l'antithéâtralité : avatar unique, présentation à la troisième personne, mouvement vers l'intérieur, réalisme dans la représentation des environnements et des individus, par exemple. Cependant, si *Max Payne* s'associe d'emblée à ces valeurs, c'est pour mieux les questionner ou les renverser. S'il s'attache à un style de jeu particulier, c'est pour mieux le subvertir, chose qui se fait en attaquant la limite entre le *dedans* et le *devant* de la représentation. Cette idée est clairement signifiée, et ce, dès les premières secondes de jeu. En effet, on y propose une ouverture au cours de laquelle Max est présenté, armé, semblant prêt à se jeter du toit d'un bâtiment. L'image est accompagnée d'une voix hors champ – celle de Max –, qui désigne ce moment comme étant celui qui marque la fin de l'aventure. Il annonce au joueur que pour comprendre ce qu'il fait là, il faut « Revenir à cette nuit où tout a commencé... » (*Max Payne*, 2001, prologue à l'épisode 1, *Le rêve américain*) L'action de jeu prend donc place dans un *flashback* narré plutôt que dans le présent diégétique. La coupure rappelant le caractère médiatisé de l'expérience, la fin étant annoncée au joueur, c'est dire autrement que les possibilités d'action seront limitées, qu'il ne pourra jouer qu'à l'intérieur d'une structure narrative fixe ou autrement dit, rejouer des événements passés. Contrairement à

ces jeux antithéâtraux, l'objectif n'est donc pas de cacher ou de faire oublier la structure narrative du jeu pour procurer au joueur l'illusion d'une liberté totale dans une représentation cohérente en elle-même. Il est plutôt de questionner cet objectif, voire d'en pointer l'absurdité, chose qui constitue, comme mentionné plus tôt, un des objectifs de la stratégie théâtrale. *Max Payne* compte d'ailleurs de nombreux commentaires critiques sur la structure narrative des jeux vidéo, commentaires qui sont aussi auto-critiques et ironiques, puisqu'on y fait usage des clichés condamnés. Soren Pold souligne ainsi cette idée :

The game could be interpreted as a self-conscious intervention in the ongoing debate about the roles of narrative in computer games. Narrative becomes an effect that the game self-consciously alludes to and puts on but does not fulfil in the deep Aristotelian way imagined by the proponents of interactive narrative. This is narrative surface or skin that does not attempt to become hegemonic, covering all aspects of the game, but like postmodern novels and cinema alludes to narrative, quotes it, without fully enacting it. (Pold, 2005, p. 16)

À une époque où le débat entre narratologues et ludologues était encore chaud, *Max Payne* proposait (et propose toujours) un dialogue entre les deux en questionnant le rapport qui unit les différentes composantes du jeu, ses aspects mécaniques et dynamiques, ainsi que ses outils de représentation. Il questionne, par le fait même, la place du joueur. Par exemple, à travers cette couche narrative qui impose un bond dans le passé de l'avatar, un bris théâtral de la continuité temporelle du jeu, le joueur est amené à prendre une certaine distance vis-à-vis du personnage. Il sait dès le départ qu'il sera poussé à représenter Max Payne, comme il s'agit de l'avatar, mais tout en étant avisé que ce dernier va aussi conserver une partie de son autonomie puisque le présent diégétique ne peut être contrôlé. Tout au long du jeu, le joueur est amené prendre et perdre le contrôle du personnage. La structure du *gameplay* propose en alternances des épisodes de jeu plus interactifs et immersifs (comme transportation, fig. 32), où le joueur doit faire circuler l'avatar dans l'espace, trouver des indices et éliminer des ennemis, et des épisodes narratifs, au cours desquels Max raconte son histoire et où le joueur ne peut qu'écouter, lire et voir les images représentées alors sous forme de bande dessinée (fig. 33).

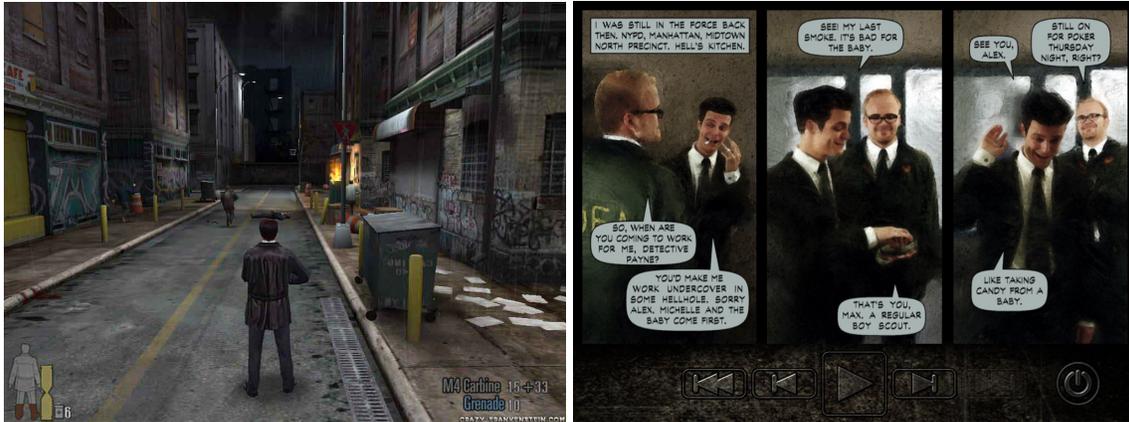


Figure 32 : Capture d'écran du jeu *Max Payne* (Rockstar, 2001). L'écran montre le jeu à la troisième personne, image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://crazy-frankenstein.com/max-payne-game-wallpapers.html>.

Figure 33 : Capture d'écran du jeu *Max Payne* (Rockstar, 2001) où l'on peut voir une des multiples planches de bande dessinée accompagnant les épisodes narratifs. Image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://egamer.co.za/2012/09/hall-of-fame-max-payne/>.

L'objectif n'est donc pas, dans ce jeu, antithéâtral. Il n'est pas d'amener le joueur à s'immerger sans cesse dans le rôle du héros représenté dans l'univers virtuel ni de le maintenir au devant de la représentation dans quelque rôle extradiégétique. Il n'est pas de le maintenir dans l'une ou autre de ces places, mais plutôt de le faire naviguer entre les deux, de lui faire explorer différentes positions, c'est-à-dire la proximité *et* la distance, idée aussi soulignée par Michael Nitsche :

Players receive mixed signals. They control the character of Max Payne and hear his internal monologue but at the same time they look at him from the outside. [...] They direct the hero through his adventures as well as adjust the eye of the camera. Both actions are interconnected but separate. (Nitsche, 2008, p. 156)

Le joueur, tantôt acteur *dans* la représentation, tantôt spectateur *au devant* de celle-ci, est ainsi amené à explorer différentes positions actanciennes. Dans *Max Payne*, tout au long du jeu, les déplacements du joueur se font de façon dirigée et par alternance. Cependant, un peu avant la fin, le paradoxe de ces deux positions (*dans/devant*) est lancé au nez du joueur qui doit alors lui-même se situer par rapport à ce qu'il joue et voit. En effet, en guise de prologue au dernier acte du jeu, une scène intitulée « Un peu plus près du paradis » présente un moment où Max, drogué par son adversaire, tombe quelque part entre rêve, souvenir et hallucination. Il se trouve dans un *flashback* distordu qui lui rappelle le lieu et le moment où il a retrouvé sa femme et son enfant morts assassinés. Le

joueur doit alors rejouer des événements déjà passés en introduction, lors de la première scène interactive du jeu. Mais dans cette réalité hybride, qui comme il sera démontré est étrangement bien près de celle qu'occupe le joueur, le jeu se fait quelque peu différent et la place du joueur n'est plus la même. Pour illustrer cette idée, intéressons-nous à ce moment de l'épisode où Max réalise, à la lecture d'une lettre, qu'il est un personnage de bande dessinée (fig. 34) :



Figure 34 : Capture d'écran du jeu *Max Payne* (Järvilehto, Rockstar, 2001) tirée de d'une vidéo de la scène provenant de l'adresse Internet suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=p3e-PG29G4E>.

Se manifestant par une lettre, sa femme, comme revenue d'entre les morts, lui annonce une vérité étrange qui, plus étrangement encore, n'est pas niée par le personnage, mais affirmée et argumentée. Un parallèle est alors fait entre l'avatar et le joueur : c'est comme si depuis le début de toute cette aventure, Max s'était efforcé d'oublier ou avait naturellement oublié la présence de tous ces procédés de représentation. C'est exactement ce que le joueur fait chaque fois qu'il aborde un jeu, c'est-à-dire qu'il finit par en oublier la structure narrative et visuelle, structures qui dès lors sont bien peu questionnées. Cette idée se fait d'autant plus forte qu'elle est redoublée après quelques minutes. L'association entre Max et le joueur et la réflexion sur les procédés de représentation et le regard que

l'utilisateur lui porte se poursuit davantage. Après lecture de la lettre, pris dans l'hallucination de Max, le joueur reprend le contrôle de l'avatar qui, pris dans une sorte de labyrinthe, doit franchir quelques portes qui somme toute le ramènent à la pièce où il a trouvé la lettre de sa femme. L'histoire fait alors vivre un *déjà-vu*, c'est-à-dire que Max trouve la lettre et la lit, comme le démontre ce second plan (fig. 35) :

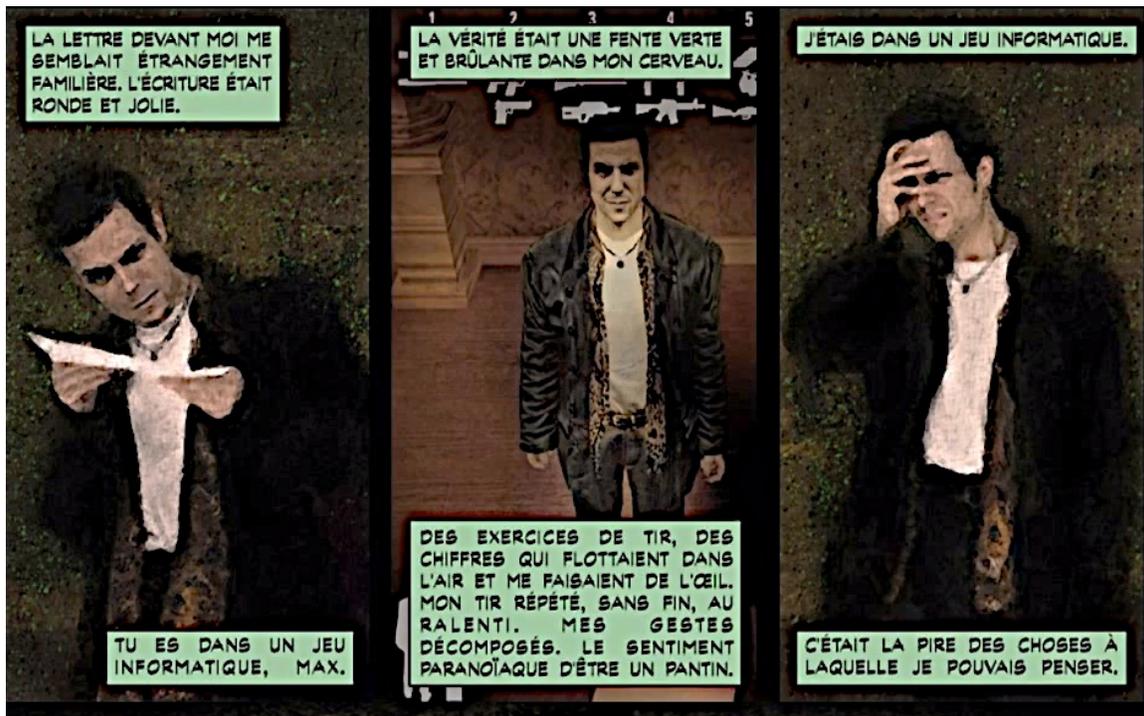


Figure 35 : Capture d'écran du jeu *Max Payne* (Järvilehto, Rockstar, 2001) tirée du d'une vidéo de la scène provenant de l'adresse Internet suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=p3e-PG29G4E>.

Cette fois-ci, Max réalise qu'il est l'avatar d'un jeu vidéo. Il dénonce notamment la structure répétitive du jeu, idée qui non seulement est évoquée textuellement, mais aussi dans les récurrences (*déjà-vu*) de la planche – puisque celle-ci reprend deux des cases ainsi que quelques phrases de la planche précédente (fig. 34). L'effet est renforcé par toute cette scène onirique, qui répète plusieurs éléments de la scène d'introduction où Max découvre les cadavres de sa femme et de son enfant. L'objectif est alors d'amener le joueur à prendre conscience de la structure répétitive du jeu, structure que les concepteurs de jeux espèrent le plus souvent lui faire oublier. À cet effet, nous pouvons aussi remarquer que le nom de Max Payne évoque lui aussi cet aspect particulier du médium vidéoludique. Comme le remarque Soren Pold (2005, p. 5), il est un jeu de mots,

homonyme de « Max pain », le « calvaire » de Max (et par extension, celui du joueur) consistant entre autres à subir les répétitions narratives que le jeu lui impose chaque fois que le joueur échoue une tâche, c'est-à-dire le fait de mourir plusieurs fois et de recommencer les mêmes actes :

Max Payne knows and plays with its own recursive dynamic and places it admits the fictional elements as a self-conscious cue to its own rule structure and level of progression. Games like Max Payne therefore ironically mock at, yet at the same time celebrate, a self-awareness of how the necessary recursivity of all games (not just the intentionally artistic ones) gets immersed into the "fiction" while clearly belonging to the trivial, nonsemantic level of "rules". (Kampmann, 2007, p. 235)

L'utilisation de quelques figures théâtrales (références à la structure du jeu ; frontalité et regard vers l'extérieur ; récurrence, déjà-vu), dans cet épisode, vise donc à susciter ou aiguïser le regard critique du joueur. En effet, en suggérant la présence du joueur, en évoquant la question du regard et en soulignant le paradoxe de l'origine fictionnelle et multiple du personnage, on l'amène à prendre conscience du jeu de structures (narratologique versus ludologique) qui s'opère devant lui. L'objectif est aussi, par conséquent, d'amener le joueur à se questionner sur sa place (*dans / devant*), son rôle (acteur / spectateur) et sur le regard qu'il porte sur le jeu.

1.3. Dialogues entre le « dedans » et le « dehors » : des procédés de transgression

Pour préserver sa cohérence interne et procurer un effet de clôture, nous avons remarqué que l'arrangement des canaux de communication, d'après les principes antithéâtraux, est fait de manière à ce que toutes les attentions (et celle du joueur) soient dirigées vers la représentation. Les procédés d'absorption, nous l'avons vu, visent à éviter, de la part des individus représentés, tout regard, tout mouvement de sortie vers l'extérieur, en direction du joueur. La représentation théâtrale admet pour sa part la frontalité franche, la proximité avec le joueur, les regards et les mouvements qui se dirigent vers lui ou, encore, qui le saluent ou l'appellent plus ou moins explicitement – des procédés qui ébranlent la frontière entre fiction et réalité. Dans Max Payne, on évoque la présence du joueur, mais sans s'y adresser directement. En effet, dans la scène que nous venons de décrire, où l'avatar est en proie à l'hallucination, la cohérence interne du monde représenté est tout à coup remise en doute par l'indice d'une présence extérieure venant momentanément le modifier, le contaminer. En narratologie, cette

figure particulière, impliquant un jeu de contamination entre différents niveaux diégétiques, une transgression des frontières (en un mouvement soit du dehors vers le dedans ou du dedans vers le dehors de la représentation), se désigne par le terme « métalepse ». Marie-Laure Ryan, dans un article paru dans le collectif *Métalepses, entorses au pacte de la représentation* (2005), en distingue deux types : la métalepse rhétorique et la métalepse ontologique. La première, la métalepse rhétorique « permet à un niveau diégétique de faire intrusion dans un autre niveau (...) ouvre une petite fenêtre sur un autre monde, mais elle la referme aussitôt » (Ryan, 2005, p. 207), dans le respect de la différence entre les niveaux. C'est à ce type que l'exemple de *Max Payne* peut être associé puisque même si le personnage évoque la présence extérieure du joueur, il ne semble pas le voir, n'en fait pas mention, ne s'y adresse pas directement. La scène est plutôt présentée comme si le joueur pouvait entendre son monologue intérieur. Faisant allusion à quelques présences extérieures, un nouveau monde s'ouvre, dont le caractère hybride et distordu est justifié par l'utilisation d'une drogue... puis ce monde se referme.

La seconde, la métalepse ontologique, explique Ryan, est « plus qu'un clin d'œil furtif qui perce les niveaux, c'est un passage logiquement interdit, une transgression qui permet l'interpénétration de deux domaines sensés rester distincts. Cette opération remet radicalement en question la frontière entre l'imaginaire et le réel. » (Ryan, 2005, p. 207) Pour illustrer le propos, Ryan réfère au jeu *Metal Gear Solid II : Sons of Liberty* (Konami, 2001). Ce jeu d'action et d'aventure à la troisième personne comprend de nombreuses figures métaleptiques : adresse ou référence à la présence du joueur, à un ou plusieurs éléments du dispositif vidéoludique, à d'autres volets de la franchise, au designer ou au fait de jouer, par exemple. Pour bien dégager les particularités de la métalepse ontologique, elle décrit une scène au cours de laquelle un virus informatique, généré par les actions de l'avatar que le joueur contrôle, infecte un ordinateur compris dans le monde fictionnel. Ceci fait, un autre personnage dit alors au joueur d'éteindre immédiatement son ordinateur, suite à quoi l'écran – réel, l'écran du joueur – devient noir : « Incapable d'infecter la machine réelle, le code du jeu ne peut simuler que momentanément la propagation métaleptique du virus entre le monde fictionnel et le système qui le projette à l'écran. » (Ryan, 2005, p. 219) Dans ce cas, le débordement du monde fictionnel sur le monde réel se résorbe de lui-même, c'est-à-dire que l'écran de jeu

revient à la normale sans que le joueur ait à faire quoi que ce soit. Cela dit, les transgressions peuvent engager davantage la participation du joueur et s'imbriquer dans le *gameplay*. Pour illustrer cette idée, référons à un cas issu de la même franchise, c'est-à-dire au cas du combat contre Psychomantis, adversaire qui s'attaque non seulement à l'avatar Snake mais aussi, semble-t-il, au joueur. Voyons d'abord comment Michael Nitsche décrit ce combat célèbre du premier *Metal Gear Solid* (Konami, 1997) :

At one point, the hero under my control in Metal Gear Solid (Kojima 1997), Solid Snake, faces an obviously disturbed and somewhat disturbing character named Psychomantis. This enemy claims to have special psychic power and fighting him is a highlight in the game experience. During this first sequence, I am presented with a cutscene in which Psychomantis directly addresses me – the player – mocking me about my saving habits as he checks the memory card of the PlayStation. It seems he not only fights my virtual hero, Solid Snake, but also the player in the play space. To win this fight, Psychomantis claims that he can move the controller in my hands using his psycho powers. When the cutscene ends and gameplay resumes, I realize that indeed something is terribly wrong with the controls. The fight cannot be won using the usual in-game mechanics and interface set up that was used during the game so far. Instead I have to unplug the physical game controller from the default slot and plug into the second inputs slot in the PlayStation console. Only then control is regained and this specific opponent can be overcome. (Nitsche, 2008, p. 39-40)

Psychomantis peut donc non seulement lire et contaminer les esprits du monde fictionnel, mais il semble aussi pouvoir affecter l'environnement immédiat du joueur. En commentant l'utilisateur sur ses habitudes de jeu, informations personnelles prises dans la banque de données de la console, le jeu simule une intrusion du personnage dans l'univers du joueur voire même dans l'esprit de ce dernier. Pour répondre à cette attaque, repousser Psychomantis dans la sphère fictionnelle, le joueur ne peut plus passer par l'entremise de l'avatar Snake. On lui signifie qu'il doit plutôt utiliser les outils propres à « son niveau » (réel) pour régler le problème. Pour reprendre le contrôle de l'avatar, il doit débrancher le contrôleur haptique et le changer de prise, sur la console. Ainsi, dans ce cas, il ne s'agit pas simplement d'évoquer la réalité dans la fiction, comme nous l'avons vu avec l'exemple de Max Payne, mais, plus encore, de brouiller la frontière qui les sépare. Ce procédé métaleptique permet de bonifier l'expérience en amenant le joueur à jouer sur deux niveaux, à la fois *dans* et *devant* la représentation vidéoludique.

Suite à ce combat mémorable de l'histoire des jeux vidéo, le joueur est amené, au cours des volets subséquents de la franchise des jeux *Metal Gear Solid* (ci-après *MGS*), à rencontrer Psychomantis à plusieurs reprises et dans des circonstances similaires. Par

exemple, dans *MGS 4 : Guns of the Patriots* (Konami, 2008), Snake est amené à combattre contre Screaming Mantis, ennemi qui est en fait une sorte de marionnette contrôlée à distance par Psychomantis (qui lui n'apparaît qu'en fin de bataille). Ce combat rappelle à de nombreux égards ceux qui ont été effectués contre Psychomantis dans le premier et le deuxième *MGS*. Non seulement en ce qui concerne le *gameplay*, mais aussi au regard des nombreux procédés métaleptiques, narratifs et visuels, qui sont répétés. Par exemple, à un certain moment, évoquant les simulations de *crash* des *MGS I* et *II*, Screaming Mantis hurle « *Blackout !* » puis l'écran devient noir, affichant soit le *logos* de Konami et Kojima Productions ou un « HIDEO2 »²¹. Cette simulation de *blackout* ne dure que quelques secondes, ce après quoi l'image, mais les contrôles de l'avatar sont bloqués. Si le joueur se souvient des solutions employées dans les précédents volets de la franchise et qu'il change le contrôleur PS3 de prise, un allié de Snake explique alors que le « truc » ne fonctionne pas, cette fois, qu'une autre solution doit être essayée. En amenant le joueur à interagir avec des personnages qui s'adressent directement à lui ou l'évoquent, en le forçant à modifier son environnement immédiat pour influencer l'action interne du jeu ou en ranimant le souvenir d'actions qu'il a effectué dans les volets précédents de la franchise, le jeu pousse le joueur à passer d'une réalité à une autre (*dans / devant* le jeu), voire d'un temps à l'autre (*avant / pendant / après* le jeu). Ces jeux métaleptiques, propres à la stratégie théâtrale, ébranlent la capacité du joueur à s'engager dans le moment présent. Ils peuvent néanmoins favoriser l'engagement plus général du joueur à une franchise, en en cultivant le souvenir.

1.4. Bris de la cohérence interne et de la continuité du jeu : *Shock, break in presence* et autres effets de confusion

Dans *Character Development and Storytelling for Games* (2004), Lee Sheldon consacre un chapitre à la question du quatrième mur, au sens où nous le comprenons ici. Il se penche, quoi qu'il en soit, sur les effets métaleptiques et la stratégie théâtrale. Il rappelle de nombreux exemples issus du monde cinématographique où le quatrième mur est abaissé, expériences qu'il juge mémorables et positives.

²¹ Celui-ci réfère à l'écran noir qui affiche d'ordinaire à quelle sortie « vidéo » (I, II, etc.) la télévision est branchée. Le « V » est trafiqué par un « H », ce qui constitue, pour les connaisseurs, un clin d'œil à Hideo Kojima, le designer du jeu.

Paradoxalement, il affirme toutefois que le jeu vidéo n'est pas le lieu de telles figures, sauf peut-être dans les cas apparentés à la comédie, parce qu'elles mettent selon lui l'immersion du joueur en péril :

Our struggle creating immersion in a game and empathy in its characters is already difficult enough without additional pitfalls. Outside of a humorous world fiction it is unnecessarily jarring. It's a gamer's choice, not a storyteller's choice, to remind the player she is playing a game and not inhabiting a realistic world, in a world where the willing suspension of disbelief is crucial to believing in it. If a writer feels the need to do it in a normally inappropriate setting, he should have damn good reason to break the rules, and enough skill as a writer to pull it off. Otherwise, it can come across as sophomoric and amateurish. (Sheldon, 2004, p. 49. Voir aussi p. 182)

Sous prétexte qu'elles sont difficiles à utiliser et qu'elles troublent l'effet d'immersion, bien des designers, comme Lee Sheldon (2004) et Ernest Adams (2010), condamnent l'usage de telles figures. Seulement, à ce sujet, l'argumentaire et les solutions qui sont offertes au design sont incroyablement boiteuses et fort peu convaincantes, les interventions n'étant généralement pas développées davantage que peut l'être ce commentaire de Sheldon. Si nous nous déplaçons du design vidéoludique aux études sur les environnements virtuels, nous pouvons cependant mieux comprendre ce qui peut être à l'origine de ces critiques trop rapidement esquissées. Comme nous l'avons abordé jusqu'à maintenant, l'effet de présence s'articule en différents pans, c'est-à-dire que l'expérience de jeu peut amener le joueur à se sentir présent *dans* (Lombard et Ditton, 1997) ou *devant* la représentation (Biocca, 1997 ; Heeter, 2003 ; Blascovich, 2002 ; Slater, 2003 ; Waterworth et Waterworth, 2003). En étudiant l'antithéâtralité, nous avons aussi abordé des textes soutenant l'objectif de maintenir le joueur en place dans l'une de ces positions pour préserver la cohérence interne de la représentation et la continuité de l'expérience. Comme en témoigne l'état de la question de Ruth Rettie (2004), la continuité dans l'effet de présence est souvent considérée comme un facteur essentiel à l'effet d'immersion et à l'engagement. La théâtralité, cependant, fait fi de cet idéal de continuité et favorise les jeux de passage qui font chavirer l'attention du joueur. Slater et Steed (2000) puis Rettie (2004) désignent les effets sous le terme de choc ou *break in presence* :

Breaks in presence are transitions between absorption in different spheres, e.g. between the virtual and everyday world. [...] If presence is construed as framed involvement, a break in presence may consist simply of a reallocation of involvement and a focus on a different frame, or it may reflect the dissolution of a frame. Return to the ordinary world may involve

a sudden transition, when absorption in a virtual or imaginary frame is suddenly fractured. Schutz describes these as 'shock experiences' as we move from one world to another. [...] When frames break, involvement and presence is dissipated. This relates to the claim by Walker and Davide (2003) that it is breaks in presence that are experienced, rather than presence itself; they define presence as the "absence of breaks in presence". (Ruth Rettie, 2004, p. 120)

Hors des sentiers qui lancent dans la critique des effets de choc ou de *break in presence*, le discours de Rettie s'arrête à l'analyse de quelques définitions de la présence et d'autres notions qui lui sont apparentées et peuvent servir à mieux comprendre le phénomène. Ainsi, son discours ne s'enlise pas dans les recommandations à l'adresse des designers, chose que l'on trouve toutefois chez Clive Fencott (2001), qui, plus tôt, se lançait aussi dans la réflexion sur la notion de choc quoi que sans la définir aussi amplement que Rettie. D'après Fencott, dans le cadre d'expériences impliquant la représentation d'environnements virtuels, le choc est un élément perturbateur et néfaste pour l'engagement :

Shocks are not perceptual opportunities²² normally built into VEs but arise as by-products of the design and construction process. They give rise to perceptions that jar, that aren't received as expected in the established context of the VE. They draw attention to the mediated nature of the environment and thus undermine presence. Shocks are thus perceptual bugs that need to be actively sought out and eliminated. (Fencott, 2001, p. 5)

Les effets de choc nuiraient donc au sentiment d'immersion, de présence et d'engagement (Fencott, 1999 et 2001). Or, Jean-Marie Schaeffer, dans un article du collectif *Métalepses, entorses au pacte de représentation* (2005), défend l'idée selon laquelle les figures métaleptiques, que nous associons à la stratégie théâtrale, ne doivent pas être considérées comme des figures anti-immersives, mais plutôt comme l'emblème de l'immersion fictionnelle. Selon lui, de par leur caractère paradoxal, de telles figures exemplifient de manière particulièrement explicite, « ce qui constitue la caractéristique

²² Fencott propose en fait un modèle d'organisation des figures du jeu en fonction de l'effet qu'elles procurent au joueur, ce qu'il nomme Perceptual Opportunities (POs), « *a set of syntactic categories, which can be seen as attributes of any object that might conceivably be placed in a virtual environment.* » (Fencott, p.124, 2003) « *The Perceptual Opportunities (PO) model of the content of VEs (Fencott, 1999) addresses the psychological and communicative qualities of VE content that seek to gain and hold the visitors' attention through the human senses and perceptual system. The perceptual is about details that arise naturally from the virtual world and involve the visitor both consciously and unconsciously. (...) Sureties, which appeal to the unconscious mind and, because they are often not noticed, help to maintain presence; Surprises, which appeal directly to the particular aesthetics of VEs and, because they are noticed and enhance the illusion of non-mediation, enhance presence; Shocks, which are the perceptual equivalent of software bugs and, because they are noticed and break the perceptual illusion of non-mediation, detract from presence.* » (Fencott, 2003, p.123-124)

définitionnelle centrale de l'immersion fictionnelle, à savoir le fait qu'elle implique un état mental scindé. » (Schaeffer, 2005, p. 325). C'est dire autrement que cet idéal de l'illusion totale et de la continuité dans le sentiment de présence est lié à celui de la définition donnée à l'immersion :

Nous avons tendance à identifier l'immersion fictionnelle avec une situation de leurre ou d'illusion, l'idée étant qu'en situation d'immersion fictionnelle, nous aurions l'illusion de vivre la chose même plutôt que sa représentation. Cette façon de voir est très ancienne puisqu'elle motive déjà la condamnation platonicienne de la *mimèsis* en tant que semblant et justifie sa thèse selon laquelle les semblants mimétiques agiraient par contagion, c'est-à-dire envahiraient la conscience du spectateur pour y usurper la place du réel. Or cette analyse du processus fictionnel est inadéquate. En effet, dans l'immersion fictionnelle, contrairement à ce qui se passe dans les leures, le mimème ne prend pas la place de l'environnement réel. Le processus d'immersion réside plutôt dans une inversion des hiérarchies entre l'attention au monde et l'attention accordée aux mimèmes. (...) En effet, l'état clivé de l'immersion est lui-même pris dans une dynamique temporelle qui, à des degrés divers selon les mimèmes et les personnes, comporte des renégociations permanentes entre immersion et attention distanciée accordée aux mimèmes. » (Schaeffer, 2005, p. 332-333)

Dans l'immersion fictionnelle, le monde réel ne cède pas sa place au monde fictif. Il y a plutôt « coexistence, chez le spectateur [comme chez le joueur], entre l'immersion perceptive, qui se laisse guider par les amorces mimétiques (images mouvantes et bande sonore), et l'attention perceptive périphérique, qui continue à traiter les informations provenant de la salle ». (Schaeffer, 2005, p. 332) À définir ainsi le phénomène, nous pouvons donc considérer que les figures métaleptiques et les autres figures théâtrales, dont l'objectif est de faire vaciller le joueur entre le *dedans* et le *devant* de la représentation, ne nuisent pas à l'immersion, mais, au contraire, la favorisent. Comme nous l'avons vu avec les exemples de *Max Payne* et de *Metal Gear Solid* – qui restent au palmarès des jeux vidéo les mieux vendus et les plus appréciés (d'après *metacritic.com*) et dont les épisodes métaleptiques sont identifiés, décrits, commentés et analysés partout sur l'Internet, tant par la communauté de joueurs que par les chercheurs –, de tels procédés, dépendamment de la façon dont ils sont organisés, peuvent aussi faciliter l'engagement au jeu. Dans *Max Payne* et *Metal Gear Solid*, les figures théâtrales amènent le joueur à réfléchir à la nature du jeu. Or, comme nous nous apprêtons à le voir, de telles figures, de par l'effet de choc qu'elles procurent, peuvent aussi stimuler l'engagement du joueur en l'amenant à vivre des émotions fortes.

1.5. Créer l'émotion et en favoriser le souvenir : l'horrible et le comique

Comme nous l'avons remarqué avec Sheldon et Adams, les procédés et figures visant à abattre le quatrième mur se retrouvent en grand nombre dans les genres associés à la comédie. Cependant, les designers oublient d'en souligner l'égale importance dans les jeux vidéo d'horreur. Ils négligent aussi d'expliquer les raisons pour lesquelles ces genres en font grand usage et abordent le sujet sans définir de procédés. Ici, pour expliquer l'origine de ce choc et dévoiler certains de ses effets, nous proposons un passage d'un roman de Maurice Druon (*Les mémoires de Zeus*, 1999), intervention pouvant paraître incongrue, dans un mémoire, mais qui a toutefois le mérite de décrire le phénomène d'une façon bien imagée, qui en facilite la compréhension :

Le rire, de même que l'épouvante, naît de l'insolite, d'une rupture de rythme, d'une erreur dans l'agencement des nombres de la nature ou de la pensée. Or l'épouvante vous vient lorsque vous vous sentez menacés par cette erreur. Qu'on vous montre un homme à tête de lion, vous voilà tout tremblants parce que vous redoutez le lion. Mais qu'on vous présente un homme affublé d'une queue d'âne, vous allez être secoués de rire, parce que vous vous sentez plus forts que le derrière de l'âne, parce que l'insolite joue à votre profit. (Maurice Druon, 1999, p. 85-86)

C'est dire autrement qu'une représentation qui, comme la créature hybride, témoigne d'un bris dans l'harmonie des choses, met soudainement en doute la cohérence de l'ensemble, provoque un certain effet d'étrangeté ou de bizarrerie, un choc tantôt horrifiant, tantôt bouffon et dépendant somme toute du type d'agencement et du regard que l'on porte dessus. Par exemple, le jeu vidéo d'horreur *Eternal Darkness : Sanity's Requiem* (Silicon Knight, 2002) fait appel à de nombreuses figures métaleptiques. Dans ce jeu à la troisième personne, un indicateur d'équilibre mental, le « *sanity meter* », est associé à l'avatar. Lorsqu'un événement surnaturel survient dans l'univers diégétique, il subit une « perte de lucidité ». Cette perte de lucidité ne fait pas qu'affecter les performances du personnage, de l'avatar. Elle contamine un niveau diégétique supérieur puisque le joueur est alors lui aussi confronté à l'incertitude et au déséquilibre. Par exemple, un faible taux de lucidité peut générer certains effets de *déjà-vu* confondants²³,

²³ Comme à un certain moment du jeu, où le joueur fait passer l'avatar par une porte qui le ramène à l'entrée de cette même pièce où il l'a trouvée. Si le joueur amène à nouveau son avatar à franchir la porte, celle-ci le conduit enfin dans la pièce suivante du niveau de jeu.

des jeux de perspective soudainement exagérés²⁴ ou encore faux bogues de collision²⁵, d'animation²⁶ (fig. 36 et 37) et de caméra (fig. 38 et 39), des simulations de *crash* ou *reset* du jeu, ou encore de faux indicateurs de volume qui monte ou descend seul.

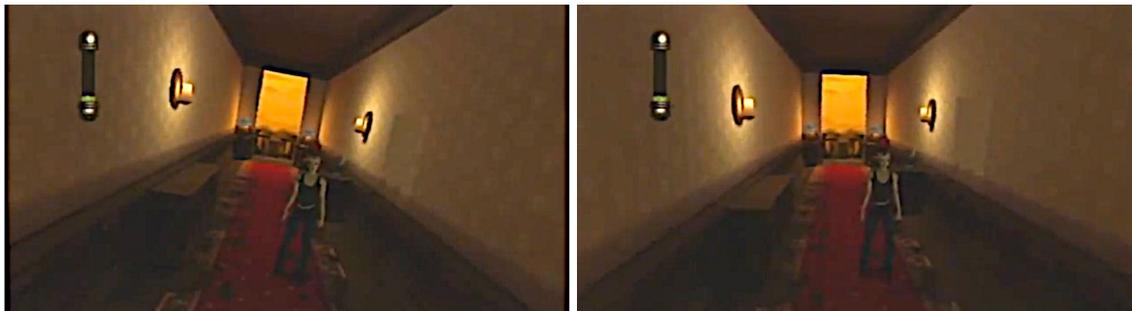


Figure 36 : Détail de capture d'écran du jeu *Eternal Darkness* (Silicon Knight, 2002) représentant l'avatar dont les traits ont disparu et dont la tête effectue un premier mouvement, vers le haut. Image prise à partir d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.youtube.com/watch?v=RSXcajQnasc>.

Figure 37 : Détail de capture d'écran du jeu *Eternal Darkness* (Silicon Knight, 2002) où l'on peut voir la suite du mouvement représenté par l'image précédente, où l'avatar baisse la tête. Image prise à partir d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.youtube.com/watch?v=RSXcajQnasc>.

Figure 38 : Détail de capture d'écran du jeu *Eternal Darkness* (Silicon Knight, 2002), capture d'écran où le plan est légèrement incliné. Image prise à partir d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.youtube.com/watch?v=RSXcajQnasc>.

²⁴ À certaines occasions, le personnage circulant dans l'espace rapetisse beaucoup trop en s'éloignant ou vice versa, s'agrandit démesurément en se rapprochant de la caméra.

²⁵ On peut voir, par exemple, l'avatar s'enfoncer dans le sol ou passer au travers des murs.

²⁶ Pendant ces derniers la tête de l'avatar, aux traits effacés, effectue des mouvements improbables et répétitifs tandis que les contrôles de l'utilisateur sont bloqués.

Figure 39 : Détail de capture d'écran du jeu *Eternal Darkness* (Silicon Knight, 2002), capture faisant suite à l'image précédente et où le plan change d'inclinaison pour redevenir parallèle au sol. Image prise à partir d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.youtube.com/watch?v=RSXcajQnasc>.

« *Is this really happening ?* » crient souvent les personnages de ce jeu, sans que le joueur sache trop à qui ils s'adressent. Les procédés théâtraux, surtout lorsqu'ils sont plus subtils, créent non seulement un effet de choc, mais ils suspendent le joueur, comme ces avatars, dans une situation de doute. Par exemple, dans n'importe quel jeu représentant des corps réalistes, le fait de rencontrer un personnage aux traits effacés et effectuant des mouvements répétitifs a toujours quelque chose d'étrange (fig. 36 et 37). Ces entités à l'air surnaturel, comme en proie à la folie ou à quelques convulsions ont généralement pour effet de détourner l'attention du joueur de l'univers diégétique et de l'attirer, de le diriger vers l'équipement vidéoludique qui lui seul peut donner un sens à la vision : il s'agit d'un *bug* de collision. Dans un jeu vidéo d'horreur comme *Eternal Darkness*, cependant, le doute reste en suspend et avec lui, le sentiment parfois horrible d'inconfort puisque le joueur n'a pas toujours de réponse à savoir ce qui est à l'origine de telles représentations – c'est-à-dire l'univers virtuel ou les faiblesses du médium. Par ces quelques figures théâtrales, le jeu s'attaque ainsi à l'environnement immédiat de l'utilisateur, non plus seulement à l'avatar, mais aussi au joueur. Cette idée est d'ailleurs évoquée plus loin, dans le jeu, à un moment où suite à un faux *bug* d'animation, l'avatar, faisant face au joueur, prend un fusil et tire en sa direction (fig. 40). Le jeu simule alors un écran brisé, dénonçant ainsi cet objectif de percer la frontière symbolique qui sépare réalité et fiction voire d'envahir le monde extérieur. Action subite et surprenante, elle peut aussi placer le joueur dans une situation de doute, une idée que défend aussi Bernard Perron, spécialiste des jeux vidéo d'horreur, qui s'est penché sur l'un de ces épisodes d'*Eternal Darkness* au cours duquel un tir est déclenché en direction du joueur :

I wondered for moment - even after the end of my game session - if I had made Edwin Lindsey shoot directly at the screen accidentally, leaving buckshot holes, or if it was really an insanity effect triggered by the game system as the result of my action. I was made to lose control of myself. (Perron, 2005, s.p.)

Le jeu vidéo d'horreur, souligne Perron (2004, 2005a, 2005b), fait grand usage de ces procédés provoquant le doute et l'incertitude pour soutenir les tensions du suspense et accroître, en générant l'anticipation du moment de la mauvaise surprise, les effets de

choc. Cela dit, comme nous l'avons mentionné, un événement semblable, dans un contexte comique, peut aussi amplifier les émotions du joueur.



Figure 40 : Détail d'une capture d'écran du jeu *Eternal Darkness : Sanity's Requiem* (Silicon Knight, 2002) représentant l'avatar Alexandra perçant l'écran d'une balle, capture prise à partir d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.youtube.com/watch?v=RSXcajQnasc>.

Figure 41 : Capture d'écran du jeu *Monkey Island 4 : Escape from Monkey Island* (LucasArts, 2000) prise à partir d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=Cx8LjBbNcK0&list=PLA28B9EBF22D677AC>.

Abordons par exemple une scène représentant un événement semblable dans le jeu vidéo humoristique *Monkey Island 4 : Escape from Monkey Island* (Lucas Arts, 2000) qui lui aussi multiplie les procédés théâtraux. À un certain moment de ce jeu à la troisième personne, l'avatar, dans une taverne, s'adresse à un duo de marins jouant aux fléchettes. Il offre à l'un d'eux une suite de défis de tirs qui se déroule de façon plutôt loufoque. « *I bet you can't hit that guy over there.* », dit l'avatar, après quelques essais, le corps orienté vers le serveur qui se tient derrière le bar. Prenant le défi, le marin pointe alors la fléchette, mais dans la direction opposée, soit celle du joueur, puis il tire. Comme dans l'exemple d'*Eternal Darkness*, le jeu simule alors un écran qui se fissure (fig. 41). Dans le contexte, l'effet diffère évidemment. Remarquons d'abord que la scène est introduite par un jeu de défis répétitifs et abrutissants pendant lequel les paris s'enlignent toujours avec les mêmes formules enfantines – « *I bet you can't...* » ou « *How about...* » – ; elle l'est aussi par un sous-entendu complice au cours duquel l'avatar évoque le dispositif écranique pour identifier une cible du défi – « *How about that post on the right side of the screen ?* » – ; puis par une situation de quiproquo au cours de laquelle cette caricature de

marin confond les directions. Bref, introduite par ces procédés théâtraux et tous typiques du genre comique, la métalepse produit dans ce contexte un effet de bizarrerie non pas horrifiante, mais bouffonne, concordant avec le ton que tient le jeu et qui, par l'effet de surprise qu'il provoque, retient et amplifie l'émotion. Remarquons enfin que le comique perdure, porté par un jeu de répétition (aussi typique du genre) de cet événement métaleptique. En effet, suivant cette bévue du marin, chaque fois que le même plan du bar est montré, la simulation de brisure demeure, comme si la caméra permettant de prendre le plan était brisée pour de bon. Ces répétitions peuvent tirer un sourire des lèvres non seulement parce qu'elles rappellent un moment fort amusant et surprenant du jeu. Mais aussi, en faisant un clin d'œil à l'appareil cinématographique, elles mettent en lumière un certain paradoxe comique puisqu'évidemment, la présentation de ces scènes du jeu, créées par ordinateur, ne requiert pas, comme au cinéma, l'utilisation de caméras. Ainsi, en amenant le joueur à reconsidérer les limites entre le *dedans* et le *devant* de la représentation, les figures théâtrales peuvent, grâce à l'effet de choc qu'elles procurent, amplifier certaines émotions, en cours de jeu. Dépendamment du contexte dans lequel elles se situent, nous pouvons donc affirmer que les procédés théâtraux ne constituent pas d'emblée un obstacle à l'immersion et à l'engagement du joueur, mais qu'ils peuvent au contraire les favoriser en enrichissant l'expérience émotive.

1.6. Embuscades et falsification des conventions du *gameplay* : le designer « faux-joueur »

Un autre problème que la critique oublie de mentionner et qui est particulier au jeu, cette expérience réglée, est que les procédés théâtraux (ou visant à abattre le quatrième mur), dans l'effet de confusion qu'ils entraînent, peuvent amener le joueur à éprouver de la difficulté à bien identifier les règles, les conditions de victoire, d'échec, de terminaison ou encore les mécaniques, par exemple. Pour expliquer cette idée, le jeu d'horreur que nous avons abordé, *Eternal Darkness*, reste bien à propos puisqu'il malmène aussi le joueur en trafiquant les conventions du *gameplay*. Par exemple, le design des niveaux de jeu implique d'ordinaire la tâche de disposer les ennemis dans l'espace de manière à ce qu'il soit possible de les combattre, que ce soit grâce aux réflexes, à l'agilité ou à la stratégie. Cependant, *Eternal Darkness* fait parfois fi de cette logique et tend au joueur

quelques-unes de ces embuscades que le design s'évertue normalement à éviter. Par exemple, à un certain moment du jeu, le joueur fait monter l'avatar dans un escalier, puis la scène change et le personnage se retrouve dans la pièce supérieure, coincé au centre d'un groupe d'ennemis qui l'assaillent si vite qu'il meurt après quelques secondes, sans qu'il y ait eu suffisamment de temps de riposte. Cette scène peut générer un stress important puisqu'elle ébranle l'utilisateur sur ses habilités à jouer. Dans un jeu où les sauvegardes ne s'effectuent pas automatiquement, mais manuellement, un premier réflexe est probablement de se demander avec angoisse quand est-ce que la dernière a été effectuée ou autrement dit, combien de minutes (ou d'heures) de jeu viennent de se perdre dans cet événement subi. Puis, si le joueur n'accuse pas le design de cette mauvaise mise en scène (d'un mauvais design de niveau) ou le programme de contenir un *bug*, la seconde interrogation concerne sans doute la façon de vaincre l'obstacle quand il se présentera à nouveau. Dans la mesure où le joueur n'a pas le temps de réagir ni d'observer l'environnement pour trouver des indices sur la bonne façon de faire, le questionnement peut générer une forte tension. Cet épisode met en doute la cohérence interne du jeu mais aussi, conséquemment, l'honnêteté, la qualité et/ou l'éthique du design. Un jeu dont la courbe de difficulté change brusquement, dans lequel les règles ou les conditions de victoire, d'échec ou de terminaison se modifient, sans préavis, est d'emblée jugé injuste. Huizinga, dans *Homo Ludens*, traitait d'ailleurs de cette notion qu'il attribuait au joueur, mais que la communauté actuelle utilise aussi bien souvent pour désigner le design des jeux :

« La notion de *fair* est étroitement liée au comportement dans le jeu : il faut jouer « honnêtement ». Le briseur de jeu est tout autre chose que le faux joueur. Ce dernier feint de jouer le jeu. Il continue à reconnaître en apparence le cercle magique du jeu. La communauté des joueurs lui pardonne plus volonté qu'au précédent, car celui-ci détruit leur univers. En se déroband, il découvre la valeur relative et la fragilité de cet univers, où il s'était momentanément enfermé avec les autres. Il enlève au jeu l'illusion, *inlusio*, littéralement, « entrée dans le jeu », mot chargé de signification. Aussi doit-il être éliminé, car il menace l'existence de la communauté joueuse. » (Huizinga, 1938, p. 32)

Dans *Eternal Darkness*, si la cohérence et l'honnêteté du design sont quelques fois mises en doute par ces petits pièges que le *gameplay* tend au joueur, elle reste somme toute épargnée des mauvais jugements. En effet, si le joueur subit le stress provoqué par ces simulations d'échec, c'est sans subir les conséquences habituelles suite à la mort de son avatar. Après la scène de l'escalier, le *blackout* d'échec s'ouvre sur la scène précédant

l'ascension de son personnage plutôt que sur celle correspondant au moment où le joueur a effectué sa dernière sauvegarde. Ses heures sont ainsi épargnées. Enfin, lorsque l'avatar accède à l'étage supérieur une seconde fois, les ennemis sont dispersés dans la pièce, de sorte qu'il est alors possible de les combattre. Pour reprendre et étendre les termes de Huizinga, nous pouvons dire que jeu n'est pas « falsifié », puisque sa structure n'est pas modifiée – il n'y a pas de tricherie. Le jeu est plutôt « brisé », c'est-à-dire qu'on y révèle « la valeur relative et la fragilité de l'univers » ludique. Le cas d'*Eternal Darkness* montre qu'il est possible d'avoir recours à des figures théâtrales impliquant le *gameplay* sans toutefois modifier les valeurs primordiales du jeu, montre qu'il est possible d'établir des règles et les confronter avec leur contradiction sans nécessairement se perdre dans le non-sens et briser l'engagement du joueur. L'objectif de la représentation théâtrale n'est donc pas de plonger le joueur dans le simulacre d'une expérience familière ni dans un univers prévisible et cohérent en lui-même. Il est plutôt de créer une expérience nouvelle et contradictoire, et dont la contradiction attire et fascine. En exploitant la nature contradictoire de l'illusion, le jeu théâtral permet d'aménager une voie de passage entre le monde réel et le monde fictif tout en maintenant leur co-fonctionnement. Il y a en effet co-fonctionnement car dans cette zone de tension entre crédulité et démystification, le jeu laisse le joueur dans l'ambiguïté et l'attente, suspendu à ses incertitudes et à ses doutes, zone d'où il émerge divisé, déstabilisé, mais surtout mémorablement ému.

1.7. Thématization de l'immersion

Nous avons vu que la stratégie antithéâtrale exploite le thème de l'immersion. Sa modalité pastorale lui attribue une connotation positive, à l'inverse de la modalité dramatique, qui lui attribue une connotation négative. La thématization de l'immersion peut aussi être, à sa façon, l'apanage la stratégie théâtrale. Pour être cohérente avec l'objectif esthétique, elle dénonce le caractère alterné et *pervasif* de l'immersion. Par exemple, l'histoire dans laquelle *Eternal Darkness* plonge le joueur comprend une mise en abîme poétique de l'acte d'immersion fictionnelle, telle que nous l'avons définie avec Schaeffer (c'est-à-dire comme un phénomène impliquant de nombreux allers et retours *dans* et *devant* la représentation). Dans ce jeu d'action et d'aventure à la troisième personne, le joueur incarne Alexandra, une jeune fille enquêtant sur le meurtre de son

grand-père, un meurtre commis dans le manoir de ce dernier. En débutant ses recherches, le joueur amène Alexandra à découvrir un livre mystérieux, *The Tome of Eternal Darkness*, qui semble renfermer la clef du drame dont son grand-père fut la victime. Empreint d'une sorte de sortilège, ce grimoire maléfique l'aspire littéralement dans son univers ou, plus précisément, lui fait réincarner certains moments de la vie de douze de ses ancêtres, liés par une quête mystique. Ces protagonistes, le joueur est amené à les prendre à tour de rôle comme avatars. Chaque alternance est marquée par un retour à la réalité d'Alexandra. Après chaque chapitre, celle-ci ramène dans sa réalité les pouvoirs, objets, indices ou facultés qu'elle a trouvés dans l'histoire de son ancêtre. Le joueur doit alors s'en servir pour amener la jeune fille à explorer davantage le manoir, qui renferme de nombreux secrets. Il l'amène ainsi à trouver les pages manquantes du grimoire, celles qui permettront à Alexandra de retourner dans l'univers mystérieux du livre, toujours mieux armée. Dans *Eternal Darkness*, l'acte d'immersion fictionnelle est montré comme un processus à travers duquel les frontières entre monde réel et monde fictionnel s'estompent, un processus permettant littéralement d'y faire des allées et venues et de transporter avec soi ce que l'on désire pour modifier l'une ou l'autre des réalités rencontrées. La structure narrative est donc très cohérente avec la stratégie esthétique, c'est-à-dire qu'elle illustre non seulement ce jeu de passage que le joueur effectue, en imagination, entre le *dedans* et le *devant* de la représentation vidéoludique, mais aussi qu'elle évoque le caractère *pervasif* de l'immersion – au sens où Schaeffer l'entend.

Les procédés théâtraux, impliquant ou non le *gameplay*, attaquent la frontière entre le *dedans* et le *devant* de la représentation vidéoludique pour dénoncer le caractère médiatisé de l'expérience. Ils amènent le joueur à expérimenter différents effets de présence (*dans / devant*). Non seulement ceux-ci enrichissent l'expérience actancielle du jeu, en permettant au joueur d'adopter des rôles intradiégétique(s) et extradiégétique(s), mais les jeux de passage (*breaks in presence*), par les effets de choc qu'ils procurent, peuvent favoriser, à leur façon, l'immersion et l'engagement. En effet, ces procédés ont tendance à surprendre, à susciter l'intérêt, à éveiller la curiosité, à maintenir le suspense et à provoquer l'émotion. Ils s'incrument ainsi facilement dans la mémoire. L'utilisation de tels procédés permet donc d'amener le joueur à poursuivre, dans la réalité, des réflexions entamées dans le jeu ou à ressentir à plus long terme des émotions qui ont été

provoquées à travers celui-ci. Le modèle de la place du joueur se clôt sur cette définition de la théâtralité, qui, vu la critique et le manque d'intérêt que la ludologie lui a portée, est peut-être un peu plus esquissée que les définitions que nous avons données de l'antithéâtralité et de ses modalités pastorale et dramatique. Ainsi, le jeu analysé dans le prochain chapitre de ce mémoire, *God of War III* (SCAE, 2010), appartient à cette catégorie qu'il convient d'explorer davantage.

2. Retours sur les bases du modèle esthétique de la place du joueur

Pour faire un retour sur ce que nous avons abordé jusqu'à présent et justifier l'apport de ce modèle de la place du joueur, rappelons que dans le premier chapitre de ce mémoire, nous avons abordé les critiques du modèle du *cercle magique* (Salen et Zimmerman, 2003). D'après ces critiques, c'est la conception dualiste du jeu qui pose problème dans ce modèle. On reproche effectivement au cercle magique de suggérer la présence d'une séparation nette entre réalité et fiction et de comprendre l'activité de jeu comme un acte de passage à sens unique, une évasion de la réalité ordinaire. Or, le jeu implique de constantes renégociations entre le *dedans* et le *devant*, entre réalité et fiction (Ehrmann, s.d. ; Taylor, 2006 ; Copier, 2005 et 2007 ; Castronova, 2005). Le modèle du *cercle magique* n'en tenant pas compte, nous avons souligné la pertinence de proposer des solutions permettant de distinguer d'autres types de stratégies en un modèle plus englobant : le modèle de la place du joueur.

L'objectif de ce mémoire étant de réfléchir à des solutions permettant d'amener le joueur à prendre place soit *dans* et/ou *devant* la représentation, nous avons suggéré d'étudier l'interface visuelle qui, en jeu, peut être vue comme lieu de jonction entre réalité et fiction, en lien avec des théories de l'esthétique de la réception en histoire de l'art (Kemp, 1998 ; Willheim, 1990 ; Wilder, 2008-2011). Observant la frontière entre le *dedans* et le *dehors* de l'œuvre, la limite entre l'*ici* et l'*ailleurs*, ce domaine traite de l'articulation entre l'image et celui qui la regarde et/ou son contexte, décrit des outils déployés pour établir un rapport avec le spectateur et en explique des effets. Nous avons donc identifié différents signaux, appels et indices pour former les bases du modèle et formuler des questions qu'analystes ou designers peuvent poser pour mieux comprendre ou organiser l'expérience esthétique du jeu vidéo : 1) De quelle façon les objets et les

personnages de la représentation communiquent-ils (regard, geste, parole) ? Comment réagissent-ils les uns par rapport aux autres, mais aussi par rapport au joueur ? 2) Quels sont les principaux véhicules d'identification qui facilitent l'identification du joueur par exemple en le regardant, en le pointant, en l'invitant ou en le guidant ? 3) Quelle perspective est proposée, par rapport au monde représenté ? Quel est le rapport de proximité qui est établi entre le monde virtuel et le joueur ? 4) Enfin, quelles sont les figures absentes, cachées, incomplètes ou indéterminées (*blanks*) qui appellent l'imagination du joueur ? Comme nous l'avons vu, la réflexion sur ces indices permet de mieux comprendre et orchestrer les jeux de passage, le rapport entre le texte et le joueur et/ou son contexte. Ceci se fait en constituant (pour le designer) ou reconstituant (pour l'analyste) la figure du joueur implicite, le joueur que le jeu prescrit, sollicite, le joueur modèle ou idéal qui est évoqué ou invoqué. Rappelons que cette figure s'articule en deux plans. Les indices fournis peuvent participer à créer la figure du **joueur implicite interne**, c'est-à-dire le joueur *dans* l'œuvre, celui qui occupe une extension implicite du monde virtuel représenté et qui est évoqué lorsque les signes contenus dans la représentation réfèrent à l'« ailleurs ». D'autres indices participent pour leur part à créer la figure du **joueur implicite externe**, le joueur *devant* l'œuvre, celui qui est évoqué lorsque les signes contenus dans la représentation réfèrent à l'« ici et maintenant », c'est-à-dire à l'espace que le joueur réel occupe, au contexte dans le lequel le jeu se trouve.

C'est sur ces prémisses de l'esthétique de la réception que nous avons introduit le modèle de la place du joueur, dans les troisième et quatrième chapitres du mémoire. Ce modèle, plus large que celui du *cercle magique*, permet de distinguer différentes stratégies de conception du joueur implicite en fonction de la place, interne ou externe, dans laquelle le jeu pousse le joueur à se projeter. Réadaptées pour les proposer au design et à l'analyse vidéoludique, les stratégies, inspirées de la typologie de Michael Fried (1990) et de quelques autres réflexions empruntées à l'esthétique de la réception en histoire de l'art, à la narratologie et bien sûr à la ludologie, peuvent être ainsi nommées et définies : 1) La **stratégie antithéâtrale** se caractérise par l'effort fait par les designers pour créer un univers clos et indépendant, où les gestes, les actes, les comportements représentés ne tiennent pas compte de la présence du joueur. Elle propose la fiction d'une expérience non médiatisée, rappelant les valeurs du *cercle magique* selon la *strong*

boundary hypothesis (fig. 42). L'objectif est alors d'amener le joueur réel à s'identifier soit au joueur implicite interne soit au joueur implicite externe, c'est-à-dire à prendre une seule place, en cours de jeu. 1.1) Selon la **modalité pastorale** de la stratégie antithéâtrale, il faut amener le joueur à s'identifier au joueur implicite interne, c'est-à-dire l'amener à prendre place *dans* la représentation (fig. 43) ; 1.2) Selon la **modalité dramatique** de la stratégie antithéâtrale, il faut plutôt amener le joueur à s'identifier au joueur implicite externe, c'est-à-dire le maintenir en place, *devant* la représentation (fig. 44). 2) Enfin, la **stratégie théâtrale** se caractérise pour sa part par l'effort fait par les designers pour créer un monde ouvert, où réalité et fiction semblent se côtoyer ou s'entrechoquer (fig.45). Dans ce cas, les gestes, actes ou comportements représentés dans le jeu impliquent la présence du joueur. Il s'agit donc d'exploiter le caractère paradoxal de l'expérience médiatisée, ce qui rappelle davantage les valeurs du *cercle magique* selon la *weak boundary hypothesis*. L'objectif est d'amener le joueur réel à s'identifier à la fois au joueur implicite interne et au joueur implicite externe, voire à naviguer en cours de jeu entre ces deux places, c'est-à-dire *dans et devant* la représentation (fig.45).



Figure 42 : La frontière entre réalité et la fiction d'après le modèle antithéâtral : fermée.

Figure 43 : La place du joueur d'après la modalité pastorale du modèle antithéâtral : *dans* la représentation vidéoludique.

Figure 44 : La place du joueur d'après la modalité dramatique du modèle antithéâtral : *devant* la représentation vidéoludique.

Figure 45 : La frontière entre réalité et fiction d'après le modèle théâtral : ouverte.

Figure 46 : La place du joueur d'après le modèle théâtral : *dans / devant* la représentation vidéoludique.

Ce modèle de la place du joueur nous a permis de définir des stratégies de représentation que le *cercle magique*, par les valeurs qu'il suggère, ne soutient pas ou soutient mal. En distinguant diverses stratégies esthétiques, en identifiant certains de leurs procédés et effets particuliers, ce nouveau modèle permet d'encadrer la pratique des

concepteurs de jeux. À partir de la commande et de la description du joueur cible, il doit faciliter l'identification de la stratégie dominante et ainsi guider l'établissement, l'explication et la justification des objectifs esthétiques du jeu. Distinctions et définitions faites, il permet aussi d'accélérer le repérage des éléments qui peuvent être problématiques ou bénéfiques pour l'engagement du joueur et enfin, éclairer la prise des choix de procédés visuels, narratifs ou ludologiques en fonction des effets souhaités. Le modèle proposé peut donc guider les concepteurs de jeux vidéo tout au long du projet de design.

Comme nous l'avons expliqué en introduction, beaucoup de critiques se penchant sur les textes proposant de décrire l'esthétique vidéoludique accusent les chercheurs de plaquer sur ce domaine des réflexions qui appartiennent par exemple à la littérature ou aux arts visuels sans tenir compte de la spécificité de ce médium plus interactif. Dans ce domaine récent qu'est la ludologie, où peu de recherches ont été effectuées et dont l'objet d'étude est fort complexe, ce piège s'évite difficilement. Et nous y avons mis un pied dans la mesure où notre modèle de la place du joueur, inspiré de l'esthétique de la réception en histoire de l'art, nous a amené à accorder une attention particulière aux figures et aux procédés visuels du jeu, et à ne donner qu'une attention secondaire aux éléments mécaniques et dynamiques qu'il comprend. Peut-être nous aurait-il suffi de dire que le discours sur les effets esthétiques du jeu était déjà enclenché chez les ludologues et que ce modèle n'est finalement venu que pour proposer une façon de les réorganiser. Néanmoins il nous semble essentiel de tester et d'étendre le modèle proposé, de voir comment l'adapter davantage au médium vidéoludique. Pour cette raison, le prochain chapitre de ce mémoire propose l'analyse de l'esthétique du jeu vidéo *God of War III* (SCAE, 2010), analyse permettant non seulement d'approfondir certains points abordés dans le modèle, mais aussi de mieux considérer les dimensions temporelle et interactive du jeu vidéo.

V. Place du joueur et stratégie esthétique dans *God of War III*

Au cours de ce mémoire, nous avons défini la place du joueur comme le lieu où il se sent subjectivement engagé, se *sente présent*. En abordant le modèle du *cercle magique* et les objectifs esthétiques associés, nous avons ensuite démontré qu'en design de jeux, la pensée, toujours imprégnée des valeurs rationalistes, s'attarde principalement à trouver des solutions pour amener le joueur à entrer et rester en place *dans* l'univers représenté. Cela dit, les critiques abordées nous ont permis de soulever qu'il est problématique de ne pas considérer davantage la place externe du joueur et d'oublier les multiples possibilités d'aller et retours *dans* et *devant* l'espace vidéoludique. Ayant démontré que le modèle du *cercle magique* reste insuffisant pour bien éclairer les analystes et concepteurs de jeux dans leurs réflexions, nous avons souligné la nécessité de poursuivre la recherche sur les modèles esthétiques du design de jeux vidéo. C'est pourquoi nous avons proposé de remanier la typologie de Fried (1990), c'est-à-dire pour bâtir un modèle plus englobant, dans lequel nous avons identifié des procédés permettant de mettre le joueur en place *dans* (stratégie antithéâtrale pastorale), *devant* (stratégie antithéâtrale dramatique) ou *dans et/ou devant* (stratégie théâtrale) la représentation. L'analyse de cas de ce quatrième chapitre du mémoire, pour sa part, intervient pour répondre à plusieurs besoins soulevés en cours de route. Elle doit nous permettre de tester et étendre notre modèle et nous amener à mieux comprendre comment se construit la place du joueur. Nous poursuivrons donc ici la recherche sur les procédés et effets de la stratégie théâtrale qui, comme nous l'avons soulevé, est sans doute la stratégie la plus délaissée et la plus mal jugée du modèle. Nous proposons aussi cette analyse afin d'intégrer davantage au modèle la réflexion sur les outils particuliers du médium vidéoludique, de voir comment les éléments mécaniques et dynamiques du jeu dialoguent avec les procédés étudiés pour créer une expérience esthétique cohérente. Enfin, le dernier objectif de cette analyse est de pousser la réflexion sur la notion de rôle, de voir comment la mise en place du joueur le guide aussi dans la prise de positions actanciennes.

Plus précisément, ce que nous proposons ici est une analyse détaillée de la place du joueur dans le jeu *God of War III* (Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment, 2010, pour la console PS3), un jeu choisi pour sa judicieuse utilisation des procédés théâtraux et le fait que la stratégie de mise en place évolue en cours d'expérience – une stratégie très porteuse, mais pourtant peu exploitée par les designers de jeux vidéo. Cela dit, d'autres motivations justifient le choix de ce cas particulier, motivations qui sont davantage liées au travail d'analyse et de communication des résultats, que nous souhaitons le plus objectif possible. Tout d'abord, ce véritable *blockbuster* vidéoludique, reconnu principalement pour ses qualités esthétiques, bénéficie d'une importante fortune critique, tant chez les joueurs que chez les analystes. De nombreux textes théoriques et comptes rendus en *blogues* permettent d'identifier rapidement les impressions de la communauté joueuse et de la communauté scientifique sur ce jeu et de formuler avec appuis les hypothèses principales. Toujours dans l'objectif d'éviter l'égaré, nous avons aussi arrêté notre choix sur ce jeu parce qu'il comporte peu de variables ou de possibilité de lecture. En plus d'être de courte durée (il est possible d'en faire le tour en une dizaine d'heures), sa structure est linéaire, c'est-à-dire que la possibilité de changer l'ordre des séquences ou des épisodes présentés n'est pas offerte au joueur. Malgré les possibilités d'interactions, il n'y a donc, pour tout joueur de *God of War III*, qu'une seule histoire possible, qui ne change pas dépendamment des actions effectuées. La structure concourt donc aussi à réduire l'écart qu'il peut y avoir entre l'interprétation que nous proposerons ici et celle d'une majorité de joueurs²⁷.

L'analyse de ce chapitre a pour objectif de proposer une définition de la place du joueur dans *God of War III*. Celle-ci se construit en trois temps. Nous étudierons d'abord la façon dont les différentes figures identifiées et définies avec Kemp (1998) et Fried (1990) y sont aménagées pour formuler une hypothèse sur le type de stratégie de mise en place employée. Les indices, figures et signaux qui amènent le joueur à *prendre place*

²⁷ Il peut aussi être remarqué que le recours aux repères qui ont été établis grâce à l'esthétique de la réception permet aussi de développer un point de vue qui soit plus facilement partageable. Celle-ci, tout en admettant les différentes possibilités de lecture que l'on peut faire d'un même indice, défend aussi l'idée, comme le remarque Kemp, que « all these mechanisms of transmission and mediation are part of firmly established conventions or result from practical necessities and cannot, or only rarely, be understood as a particular achievement of either a work of art or an artist » (Kemp, 1998, p.186). C'est donc en puisant dans ce lot d'indices, de figures et procédés qu'on espère exprimer un point de vue un peu plus objectif.

dans, à *prendre place devant* ou encore, à *rester en place* ou *se déplacer* seront identifiés. L'objectif de la première partie de ce chapitre est de démontrer que le jeu fait alterner ou fait se côtoyer, de manière paradoxale, différents mouvements de distanciation et d'immersion. Dans la seconde partie de ce chapitre, nous démontrerons que la stratégie de mise en place évolue aussi au fur et à la mesure que le jeu se déploie dans le temps. Dans ses mouvements d'allées et venues *dans* et *devant* le jeu, le joueur est effectivement amené à explorer différents rôles, différentes positions actanciennes. L'hypothèse que nous défendons est que la stratégie de mise en place amène somme toute à sentir que pour vaincre le jeu, il faut entre autres gagner, bien graduellement, la place du héros. C'est aussi que pour mériter cette place, le joueur doit d'abord maîtriser chacun des rôles, internes et externes, que le jeu lui offre. Enfin, puisque nous avons dit de la stratégie théâtrale qu'elle permet en quelque sorte de traverser des frontières, la dernière partie de ce chapitre nous amènera à défendre plusieurs hypothèses sur ce que le joueur peut retirer de cette expérience de prise de place dans *God of War III*, sur la signification du processus à l'intérieur duquel il est invité. Pour mieux définir l'objectif esthétique, nous étudierons la façon dont les procédés visuels dialoguent avec les couches plus profondes du jeu, en nous attardant davantage aux particularités du médium vidéoludique soit au *gameplay* et à sa dimension interactive. L'idée que nous défendons est que prendre place, pour le joueur, consiste à prendre le contrôle. Non pas seulement prendre le contrôle, symboliquement, du héros et du monde de jeu dans lequel il se trouve, mais aussi prendre « son » contrôle, en tant que joueur. Cette idée se défend au regard de l'évolution du *gameplay*, qui propose d'emblée une expérience de défoulement, mais où l'on accorde, au fil des chapitres, une place grandissante à des mécaniques demandant plus de réflexion et d'agilité et donc plus contrôle. Cela dit, avant d'aborder directement l'analyse, la nécessité de définir le *gameplay* dans *God of War III* se fait déjà ressentir, ce pour quoi nous en dirons quelques mots qui aideront à mieux comprendre le jeu et le vocabulaire associé.

God of War (ci-après *GoW*) est une série qui compte jusqu'à maintenant trois jeux narratifs dits d'action et d'aventure de type *beat them all*. Il réunit des éléments de *gameplay* qui appartiennent au jeu d'action, c'est-à-dire qui font appel à l'habileté et aux réflexes du joueur, et au jeu d'aventure qui, pour sa part, favorise l'exploration de

l'environnement et la résolution d'énigmes et casse-tête. Dans un *beat them all* (ci-après *BTA*), sous-genre du jeu d'action, le joueur incarne généralement un combattant amené à affronter des groupes d'ennemis (ici contrôlés par l'intelligence artificielle) tantôt avec les mains, les pieds ou alors avec une arme blanche ou contondante. L'acquisition de nouvelles armes se fait généralement à la suite de combats importants. Pour être mené à terme, ce type de jeu requiert l'apprentissage de coups spéciaux, de parades, d'enchaînements prédéfinis de coups et de prises réalisés par des séries de manipulations techniques sur le contrôleur. Il s'agit de *combos* et chacun procure des effets différents, c'est-à-dire que certains permettent de protéger l'avatar, de lui faire attaquer plusieurs ennemis à la fois ou encore de l'amener à les repousser. Dans le cas de *GoW* les *combos* sont débloqués manuellement par le joueur. Il doit choisir et payer avec des points d'expérience récoltés après bataille pour obtenir de nouvelles combinaisons et ainsi réaliser ultérieurement des coups plus puissants ou plus spectaculaires²⁸.



Figure 47 : Exemple d'attaque contextuelle. Dans ce cas, le joueur doit appuyer à répétition sur les boutons « L1 » et « L2 » pour que Kratos puisse se déprendre de son ennemi. Capture d'écran, *GoW III* (SCE, 2010) tirée de l'adresse Internet suivante : http://ca.ign.com/wikis/god-of-war-iii/River_Styx,_Realm_of_Hades.

²⁸ Certains *beat them all* offrent aussi la possibilité de choisir l'avatar. Dans ce cas, comme pour les armes, chacun d'entre eux a ses points forts, ses faiblesses et un ensemble d'actions disponible.

En dehors de ce *gameplay* de type *BTA*, *GoW* reprend aussi certains éléments issus du jeu de plateforme puisque le mouvement dans l'espace, le contrôle de l'avatar, demande souvent une grande agilité de la part du joueur. Il réunit enfin certains éléments de *gameplay* appartenant aux jeux de rythme puisque certains des combats s'effectuent dans le cadre d'attaques contextuelles (fig. 47). Pour exécuter de telles attaques, le joueur doit répéter, sur le contrôleur, des commandes qui sont affichées à l'écran. Il doit le faire sans erreur de doigté ni erreur de rythme pour que la scène se poursuive. S'il effectue une mauvaise manœuvre ou encore qu'il prend trop de temps avant d'exécuter la commande, l'avatar rate le geste d'attaque sur son adversaire et/ou est touché par ce dernier, ce qui peut faire recommencer la scène dès le début. Elle est ainsi rejouée jusqu'à ce que le joueur ait effectué correctement la majorité ou la totalité (parfois) des commandes indiquées. *GoW* est donc un jeu qui se joue en solitaire²⁹ et dont le *gameplay* est basé principalement sur la rapidité, l'agilité, la mémorisation de coups spéciaux et la résolution d'énigmes.

1. La place du joueur dans GoW III : position paradoxale *dans / devant* le jeu

1.1. L'avatar, l'environnement et le joueur : choisir la distance et/ou la proximité

Après cette brève introduction sur le *gameplay* du jeu *GoW III*, l'analyse commence, comme le proposait Kemp (1998), là où l'objet initie un dialogue avec son contexte et dans ce cas, avec le joueur. Avant d'aborder directement la représentation visuelle projetée par l'interface, il peut être intéressant d'observer d'abord la couverture du jeu, afin de proposer une analyse rapide des figures utilisées. Notre objectif, à cette étape de l'analyse, est de démontrer comment, par l'observation de quelques indices, il est possible de désigner le type de stratégie de mise en place du jeu. Remarquons tout d'abord, sur la pochette de *God of War III* (fig. 48), plusieurs des procédés définis dans le chapitre précédent : la frontalité du personnage ; la direction de son regard (vers le joueur) ; le caractère déterminé de ce regard ; la vision très rapprochée, offrant un détail du visage.

²⁹ Ou parfois à deux, en coopératif, une possibilité qui n'est pas offerte dans *GoW III* mais qui est intégrée au *GoW : Ascension* (Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment, 2013).

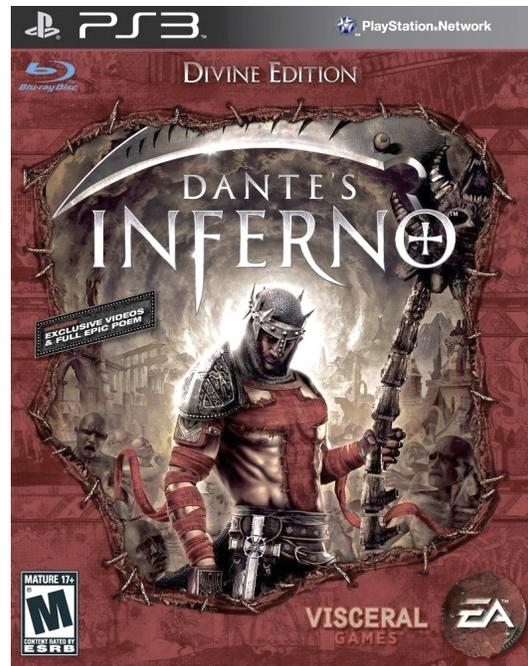
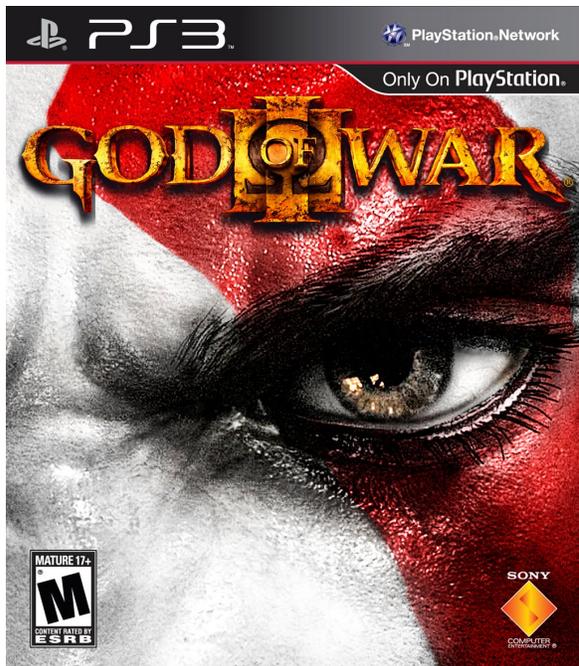


Figure 48 : Image de couverture du jeu *GoW III* (SCE, 2010) tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamespot.com/god-of-war-iii/>.

Figure 49 : Image de couverture du jeu *Dante's Inferno* (EA, 2010) tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.portallos.com.br/arquivo/page/528/>.

Cette mise en scène suggère une certaine situation de duel avec le personnage, une idée qui peut se confirmer à la lecture de ce qui est non seulement le titre du jeu, mais aussi celui de cet individu virtuel intrusif et menaçant : « God of War ». Ce batailleur, de par sa présentation, semble davantage prêt à bondir dans l'univers du joueur, pour l'y combattre, que de l'inviter, dans le sens le plus pastoral du terme, à le suivre *dans* son mode. Pour bien défendre cette idée, nous proposons de comparer cette pochette avec celle d'un jeu au *gameplay* et à l'histoire similaire, mais qui suggère une expérience d'immersion *dans* la représentation, celle du jeu *Dante's Inferno* (Electronic Arts, 2010, fig. 49). Celle-ci, pour sa part, montre un individu dans une position de relative frontalité : le visage est caché par un casque et orienté, comme le regard, vers le sol, tandis que le corps, se fondant dans un décor dont il emprunte les teintes et la luminosité, est présenté de côté, dans un plan plus éloigné que ce que montre la couverture de *GoW III*. Les traits de ce personnage sont donc plus difficiles à déterminer. Il semble, d'après la définition que nous avons donnée de la modalité pastorale de l'antithéâtralité, conçu pour offrir une plus grande portée identitaire au joueur que celui représenté sur la

pochette de *GoW III*. En ce qui concerne l'organisation de l'espace, il peut aussi être intéressant de se pencher sur le jeu d'enchâssement proposé sur la pochette de *Dante's Inferno*. Comme une brèche à l'intérieur d'un mur suscite la curiosité de ce qu'il y a au-delà, ce jeu d'enchâssement peut être ressenti comme une invitation à entrer *dans* l'univers représenté. Enfin, cet effet est renforcé par l'image absorbante du couloir colimaçon, en arrière-plan, et par la position de relative frontalité du personnage, qui semble attendre que le joueur franchisse la brèche pour amorcer avec lui son mouvement vers l'issue lumineuse du couloir. Comparée à cette mise en scène, dont la stratégie s'apparente clairement au modèle pastoral, celle de *GoW III* semble donc davantage être conçue dans l'objectif de maintenir le joueur à distance, pour suggérer une situation imminente de duel. Cependant, remarquons que cette représentation déterminée, frontale et comme à proximité du joueur, offre une seconde possibilité de lecture, évoque autre chose que le duel ou le conflit. Cet œil ouvert que le joueur est amené à aborder de trop près est peut-être aussi une porte d'entrée dans l'esprit de ce dieu de guerre, un signe qui invite l'utilisateur à adopter sa perspective. Cette idée se justifie davantage lorsque nous constatons que dans les volets précédents de la franchise, le procédé cinématographique consistant à faire un *zoom in* sur l'œil de ce monstre, servait à introduire les scènes représentant sa vision des choses : souvenirs, rêves ou cauchemars. Enfin, si ce n'est pas déjà fait, certains pourront aussi apprendre, à la lecture de l'endos de la pochette, que ce *God of War* est en fait l'avatar du jeu. Ainsi cette image peut être associée au modèle théâtral, suggère à la fois distance et proximité. Le joueur sera-t-il amené à combattre ou incarner ce personnage ? Quelle sera sa place ? Celle du héros ou celle de son opposant ? Sera-t-il maintenu à distance ou l'invitera-t-on, au contraire, à entrer *dans* l'environnement représenté ? L'ambiguïté est installée sur couverture. Elle est immédiatement lancée au joueur et comme nous le démontrerons dans la suite de ce chapitre, elle est bien loin de s'estomper en jeu, s'y développe au contraire bien davantage.



Figure 50 : Capture d'écran du jeu *GoW III* (SCE, 2010) tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.bit-tech.net/gaming/ps3/2010/03/18/god-of-war-3-review/1>.

Au premier regard sur la couverture, ce personnage, ce *God of War* plus souvent appelé en jeu par le nom de « Kratos », paraît très déterminé. Cette idée se confirme dans les premières secondes de l'introduction, où le joueur peut constater qu'on lui fera incarner un homme qui a plus du grotesque que du réalisme (fig. 50), un homme au crâne rasé, portant le bouc et dont le corps est blanc, grand et exagérément musclé, couvert d'énormes cicatrices et arborant un tatouage rouge écarlate. C'est dire autrement qu'il est de ces avatars qui *a priori* offre, comme nous l'avons vu avec de Guillomont, une faible portée identitaire. De même, les actes sanguinaires qu'il effectue, à travers les épisodes de *beat them all* et d'attaques contextuelles, de par leur grande violence, en font un personnage auquel il est plus difficile de s'identifier, qui provoque plutôt un effet de distance. Cependant, comme nous l'avons remarqué à l'analyse de la pochette, cet effet de distance est accompagné de son revers. En effet, certains éléments du jeu, comme le point de vue à la troisième personne, encouragent le rapprochement avec cet être et l'environnement qu'il habite. L'attrait pour ce personnage naît aussi de la curiosité qu'il suscite. L'histoire de ce dieu de guerre, Kratos, est en effet énigmatique, que l'on ait déjà abordé les sources mythologiques dans lesquelles il est évoqué (Apollodore, Eschyle, Hésiode) ou pas, des sources qui ne révèlent somme toute que son nom, son origine et sa

nature hybride, mi-dieu, mi-homme. Son histoire reste donc à expliquer au joueur, mais surtout, c'est une curiosité portant sur le point de vue d'un personnage aussi particulier qui attire et repousse à la fois. Cette idée est évoquée notamment par Ciccoricco, qui au sujet du *GoW II*, relève le commentaire d'un joueur visiblement mitigé entre le désir de se rapprocher, par curiosité, et celui de prendre ses distances vis-à-vis de l'avatar Kratos et son extrême violence :

I could disassociate myself from the horrors that Kratos performed, since they grew from his character, and not from mine. The story was already laid, had already unfolded, had already occurred—I was just experiencing it. Because you see, the people of Ancient Greece were almost completely alien to our own sense of morality [...] These are brutal events, tragic events, and they flow from the savage, passionate characters who personified the human condition for the Greeks. (Ciccoricco, p. 254, citant Douville, 2005)

Suivant ce commentaire, Ciccoricco note ainsi l'effet paradoxal de l'expérience :

The author's comments here speak both to the conscious decision to disavow the surrogate mind and body of Kratos and to the cultural mystique inspired by Sparta. But more generally, they speak to the fact that the story of Kratos wants to be retold by those who share his experience, be it intimately or at a safe distance. (Ciccoricco, p 254-255, 2005)

Le jeu semble donc avoir été pensé en toute conscience de ce mitige éthique et esthétique, paraît avoir été conçu dans l'objectif de répondre au besoin du joueur d'aborder le personnage et l'histoire à sa façon, tantôt *dans* et/ou *devant* le jeu, à proximité ou à distance rassurante. Plus encore, non seulement le personnage de Kratos est conçu dans cet objectif, mais aussi tout l'univers de jeu représenté.

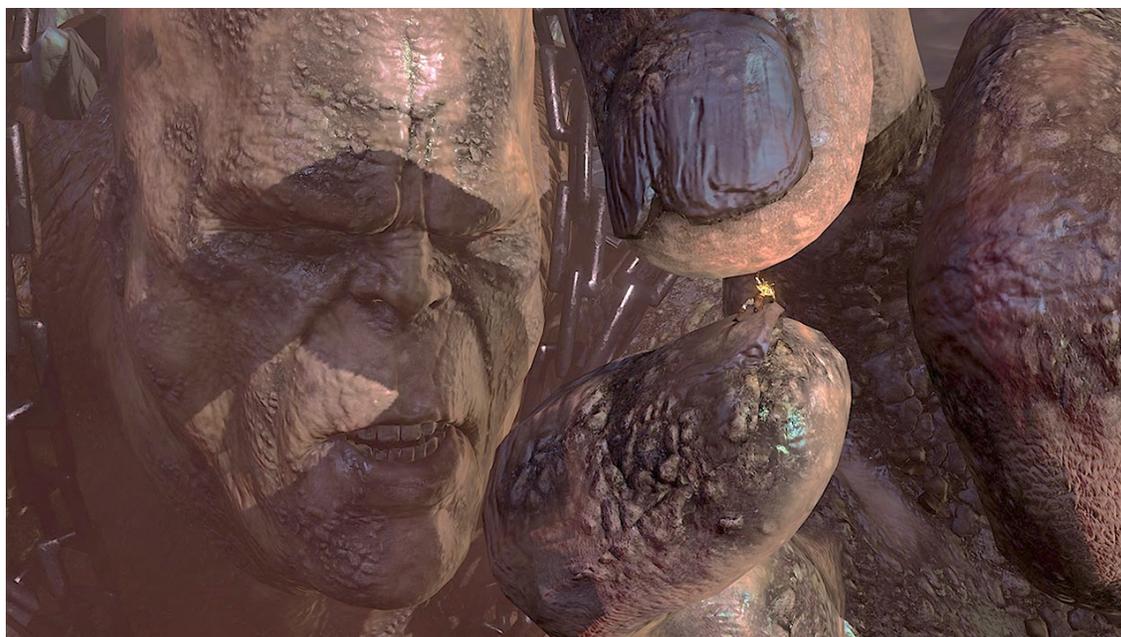


Figure 51 : Capture d'écran du jeu *GoW III* (SCE, 2010) représentant l'avatar Kratos entre le pouce et l'index du titan Cronos, image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://gradly.net/2010/03/28/god-of-war-iii-spartans-stand-tall-explained-theory-1/>.

Tandis que Kratos explore la limite entre l'humain et le divin, le joueur est amené, quant à lui, à explorer la limite entre réalité et fiction. Tous deux sont alors confrontés à un espace hybride, lieu de réunions et de batailles entre des éléments qui appartiennent à différents mondes et qui, chose intéressante, en conservent les dimensions particulières. En effet, l'histoire prenant place lors de la rébellion mythique des titans contre les dieux de l'Olympe, certains des espaces, des objets et des personnages prennent des proportions gigantesques par rapport à celles de l'avatar, alors que d'autres sont faits à sa taille. Lorsque l'avatar interagit avec des éléments de sa dimension, le point de vue suggère une certaine proximité avec l'action, ce qui, comme nous l'avons vu au chapitre trois, favorise la projection du joueur *dans* la représentation. Lorsque Kratos est confronté aux titans et aux environnements démesurément grands qu'ils habitent, la caméra se distancie, offre un point de vue externe permettant au joueur de mieux voir l'étendue de la scène (fig. 51). Comme nous l'avons abordé, cette perspective, qui rappelle davantage celles qu'adoptent les joueurs dans les jeux de miniatures, tend à le positionner *devant* la représentation. Bien cohérente avec l'histoire, cette stratégie de représentation impliquant le côtoiement ou l'alternance d'indices de proximité et de distance, qui impliquent souvent des jeux de caméra, accentue les effets théâtraux. Le jeu peut donner

l'impression paradoxale d'être tantôt *dans*, tantôt *devant* l'espace représenté, tantôt quelque part entre les deux, libre de choisir sa place. Enfin, d'un épisode à l'autre, les indices de proximité alternent, mais aussi, la plupart du temps, se confrontent en une même représentation (fig. 52) pour amener le joueur à choisir lui-même sa position.



Figure 52 : Capture d'écran du jeu *GoW III* (SCE, 2010) représentant l'avatar Kratos en pleine bataille contre un centaure, dans la ville d'Olympie, tandis que le titan Hypérior la saccage. Image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://joegriffinwrites.blogspot.ca/2010/12/games-of-year.html>.

God of War III propose donc au joueur une expérience au cours de laquelle il peut choisir entre aborder le jeu à proximité ou à distance. Il peut s'immerger *dans* l'espace représenté et incarner cet être hors du commun qu'est Kratos ou alors se dissocier de ce personnage colérique et peu vertueux et l'aborder comme s'il était un pion, à distance. Nous verrons cependant qu'en jeu, si le joueur est amené à explorer librement ces positions interne et externe, cette liberté est guidée et elle dépend des besoins du moment qui eux, sont déterminés par le *gameplay* ou l'histoire.

1.2. Prendre et perdre le contrôle avec les instances narratives ou quand jouer *dans* et quand jouer *devant* le jeu

Comme nous l'avons remarqué plus tôt, *God of War III* présente le parcours d'un héros mythique à l'intérieur d'une quête linéaire – où un seul chemin permet au joueur de progresser dans sa quête. Non seulement le *gameplay* limite la liberté du joueur, mais différentes instances narratives lui rappellent ponctuellement qu'il n'a pas de contrôle sur les événements qui surviennent dans l'histoire. Comme nous l'avons abordé à travers l'exemple de *Max Payne*, dans notre définition de la théâtralité, les passages entre les moments narrés et les moments joués affectent la cohérence interne de la représentation et repositionnent le joueur dans l'expérience. Ces jeux de passages le guident dans sa prise de position *dans* et *devant* la représentation, l'orientent de façon spécifique dépendamment des situations de jeu. Les repositionnements se font aussi grâce à la caméra dynamique qui, comme nous l'avons vu, propose différents points de vue sur l'action et repositionnent le joueur selon les besoins du contexte. Celle-ci réagit aux différentes actions que le joueur pose ou à la position de l'avatar dans l'environnement virtuel pour répondre au mieux aux différentes phases du *gameplay* et aux besoins de l'histoire. Par exemple, dans les phases d'exploration et de résolution de casse-tête (fig. 53), la caméra est plus éloignée de l'avatar, pour que le joueur puisse aisément se repérer dans l'espace, en apprécier la composition, situer les trésors, les obstacles, les ennemis et les indices.



Figure 53 : Capture d'écran du jeu *GoW III* (SCE, 2010) représentant une scène de casse-tête au cours de laquelle le joueur doit explorer l'espace pour trouver les indices qui lui permettront d'ouvrir une porte. Image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://augmentationcanister.net/post/500441436/god-of-quote>.

Figure 54 : Capture d'écran du jeu *God of War III* (Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment, 2010) représentant un autre moment du combat contre un cyclope, où il passe cette fois en mode « attaque contextuelle ». Image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://cantogamer.com/2013/02/28/previa-god-of-war-ascension-single-player-demo/>.

Dans les phases de combat en *BTA*, la caméra est généralement placée derrière l'avatar et le suit d'un peu plus près, selon ses mouvements. Elle se rapproche enfin davantage lors de l'exécution de coups spéciaux et lorsque des commandes contextuelles sont effectuées (fig. 54). La caméra, comme les narrateurs, agit comme une force présente entre le joueur et l'avatar, force qui dirige la représentation et amène le joueur à expérimenter le jeu tantôt à distance, tantôt à proximité. Pour sa part, le *gameplay* peut aussi permettre de renforcer ou de balancer les effets que les narrateurs et la caméra peuvent provoquer, idée que nous proposons de développer ici.

Comme dans la plupart des jeux d'action et de *beat them all*, la quête mène à la confrontation de plusieurs *boss* : un adversaire important que le joueur rencontre à la fin d'une phase de jeu et qui lui permet de vérifier ses acquis, de voir si les éléments de *gameplay* sont assez bien maîtrisés pour que la phase suivante puisse commencer. Si tel est le cas, le joueur est habituellement récompensé, soit par des points, de nouveaux objets, des pouvoirs, etc. Chaque *boss* représente ainsi un pas de plus vers l'adversaire ultime et vers la victoire. Dans *GoW*, l'approche est cependant quelque peu différente. Le joueur trouve différents *boss*, aux étapes cruciales du développement de l'histoire et du jeu. Ce sont des dieux de l'Olympe, des Titans et autres héros de la mythologie grecque et chaque victoire sur l'un d'eux permet à la quête d'avancer, à l'avatar/joueur d'obtenir sa récompense. Cependant, le combat avec les *boss* ne vient tester les compétences que le joueur a acquises au cours du jeu. Tout d'abord, la mécanique de jeu diffère lorsque le joueur arrive à la fin de ces moments cruciaux. Plutôt que de combattre l'adversaire comme à l'habitude, c'est-à-dire que, dans ce cas, ce devrait être en *BTA*, le combat se fait généralement à un contre un. De plus, les différents coups ne se déclenchent pas de la même façon ni avec la même implication : en *BTA*, le joueur choisit lui-même d'appuyer sur les touches pour que les coups correspondants soient donnés alors qu'avec un *boss*, les attaques décisives sont de type contextuelles. Avant d'agir, le joueur doit attendre qu'apparaissent des symboles lui indiquant sur quelle(s) touche(s) de la manette il doit appuyer, action qu'il doit exécuter le plus rapidement et justement possible pour que les coups soient donnés. N'ayant plus le loisir de choisir sa stratégie, ses attaques, et devant attendre que le jeu lui dicte les commandes à effectuer, le joueur peut se sentir moins impliqué dans ses victoires contre les *boss* que dans ses victoires en baston. Provoqué par

une bonne alliance *gameplay*/image, le sentiment de perdre le contrôle ou la possibilité de faire des choix, à ces étapes du jeu, favorise une certaine prise de distance. Une distance qui *a priori* désavantage le joueur, dans la mesure où elle le met dans une position d'exécutant / spectateur aux moments forts du jeu, mais une distance qui cependant peut lui être nécessaire pour apprécier le spectacle outrageusement sanglant qui suit tout en se détachant face à la violence représentée. Ainsi, le joueur est-il guidé dans sa prise de place, grâce à différentes instances (narrateurs, caméras, *gameplay*). Or, comme nous nous apprêtons à le voir, plutôt que de favoriser, dès l'introduction, l'identification du joueur avec l'avatar, plutôt que de le placer dès le départ dans l'habituelle position du héros perfectible, ce jeu offre au joueur une position moins confortable et complaisante, position qui, cela dit, invite grandement au défi. Dans la prochaine partie de ce chapitre, nous défendrons l'hypothèse selon laquelle jouer, dans *GoW III*, consiste à se détacher du statut de spectateur et exécutant et à prendre la place du héros, « incarner Kratos ».

2. L'évolution de la *place* du joueur

Dans un jeu à la troisième personne, dans lequel le joueur contrôle dès le départ le personnage principal, Kratos, l'idée que l'objectif puisse consister, symboliquement, à prendre la place du héros, peut sembler plutôt abstraite. Dans la suite de ce chapitre, nous verrons cependant que la chose est absolument claire, dans ce jeu, toute signifiée par allusions à travers l'image. Comme nous l'avons remarqué au premier contact de la pochette, *GoW III* suggère une situation d'opposition entre le joueur et l'avatar tout en proposant une expérience d'immersion dans le personnage. En jeu, cette ambiguïté est fortement marquée. En effet, même si dans les scènes de casse-tête, de plateforme et de *BTA*, le joueur peut contrôler les mouvements de Kratos, les nombreuses coupures narratives, les *cut scenes* et les combats contextuels, qui le font agir indépendamment de la volonté du joueur, suggèrent que le personnage conserve une partie de son autonomie. Plus encore, nous verrons que le jeu simule un combat pour l'obtention du contrôle complet de l'avatar, une simulation qui fait évoluer, au fil des chapitres, la place et la position du joueur. Nous expliquerons comment il passe, au cours du déploiement du jeu, de la position « paradoxale » d'opposant d'abord victime de Kratos à la position de Kratos lui-même. Nous défendrons cette idée en démontrant que chaque combat

important, de par la thématique et par le point de vue qu'il offre au joueur, fait ressentir cette progression.

2.1. Immersion et présence *dans* l'univers virtuel : places du héros, de la victime et du spectateur

Après une brève introduction narrée rappelant l'histoire de Kratos telle qu'elle a été représentée dans les deux premiers jeux de cette franchise, l'action commence dans ce qui semble être le prélude à une bataille des titans contre les Olympiens. Le joueur retrouve alors le héros combattant quelques créatures sur le bras de la Titanide Gaia qui elle est sur le point d'achever son ascension du mont Olympe, pour atteindre les dieux qui l'attendent tout en haut, armés et prêts à l'affronter, elle et Kratos. La mise en scène de l'introduction semble annoncer un jeu classique à la troisième personne tel que nous l'avons décrit à l'abord de la stratégie antithéâtrale à modalité pastorale, c'est-à-dire où le joueur est amené à incarner un personnage compris *dans* le monde de jeu. Cependant, la fin du combat avec le premier *boss*, Poséidon, contredit de manière paradoxale cette idée. En dernière partie de bataille, Kratos s'approche de la divinité pour terminer le combat au corps à corps, un combat qui prend place à l'intérieur d'une scène contextuelle. C'est là que le jeu vient déstabiliser le joueur dans sa position actancielle. Plutôt que de présenter cette scène avec un point de vue à la troisième personne, celui qui est utilisé depuis le début du jeu, c'est un point de vue à la première personne qui est offert au joueur. Plus étonnant encore, la vision proposée ne correspond pas à celle du personnage contrôlé, un point de vue à la première personne de l'avatar Kratos, mais plutôt celui de sa victime, Poséidon, dont le joueur est amené tout à coup à prendre la place (fig. 55).



Figure 55 : Capture d'écran du jeu *God of War III* (Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment, 2010) représentant le moment où l'on offre au joueur le point de vue de la victime au cours du combat contre le boss Poséidon (chap. 1). Image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.padsandpanels.com/?p=8037>.

Le fait de contrôler les mouvements de Kratos, l'attaquant, tout en ayant le point de vue du personnage attaqué, vise à donner au joueur l'étrange et paradoxale impression qu'il se bat contre lui-même, qu'il est à la fois Kratos et sa victime. L'objectif semble de briser le lien avec l'avatar pour mieux suggérer au joueur une autre position, c'est-à-dire celle de la victime de l'histoire : une position qui, si elle moins valorisante, en ce début de jeu, appelle cependant davantage le joueur au défi. Comme nous l'avons remarqué plus tôt, le fait de briser ce lien peut aussi aider le joueur à déresponsabiliser ou à se distancier face à la violence représentée.

L'introduction semble donc *a priori* proposer une expérience de jeu absorbante, dans le sens pastoral du terme, c'est-à-dire proposer un jeu où le joueur sera amené à prendre la place de ce héros, *dans* l'espace virtuel représenté. Cependant, si l'on permet au joueur de goûter au plaisir d'avoir cette position confortable pour quelques minutes, c'est pour mieux lui enlever, dans ce premier combat important qui vient clore l'introduction du jeu. Poséidon défait, Kratos et Gaia atteignent le sommet de l'Olympe pour atteindre Zeus et l'y combattre. Cependant, dans une scène où le joueur ne peut intervenir, Zeus repousse les assaillants et les fait tomber du haut du mont Olympe. En

cours de chute, Gaia se raccroche à l'une des parois de la montagne et Kratos, qui ne parvient pas à attraper de bonne prise pour éviter de tomber, lui demande de l'aide. Gaia la lui refuse alors, craignant de tomber aussi et, avant de le laisser chuter dans l'abîme, ajoute enfin : « Écoute attentivement, Kratos, tu n'étais qu'un pion, rien de plus. Tu n'as plus à te soucier de Zeus. Ceci est notre combat, pas le tien. » (*God of War III*, chap. 2, 2010) Le chapitre deux débute donc pour l'avatar comme il s'est terminé dans le premier chapitre pour le joueur, c'est-à-dire que Kratos subit lui aussi une certaine régression de position. En effet, on fait sentir non seulement qu'il n'est pas le héros de l'histoire mais aussi qu'il n'est pas à sa place, ni dans l'Olympe, cet espace protégé des dieux régnants, ni même dans le combat que les titans veulent mener contre eux. Cette idée de régression est signifiée non seulement dans le discours de Gaia, mais aussi par une scène de quelques minutes représentant la chute de Kratos, qui est redoublée par une autre régression temporelle. En effet, tandis qu'il tombe, la caméra effectue l'un de ces fameux *zooms in* sur l'œil du personnage, procédé cinématographique visant à appeler le joueur dans l'esprit du héros, l'invite à y tomber comme dans un tourbillon ou un gouffre. À l'intérieur de ce gouffre, de cette représentation à la fois de la conscience et de la chute de Kratos, émergent des images représentant les moments importants de la vie de ce personnage (fig. 56), des souvenirs glorieux ou douloureux qu'il se remémore en un monologue intérieur que le joueur, pour ce bref moment, peut entendre.



Figure 56 : Détail d'une capture d'écran du jeu *GoW III* (SCE, 2010) représentant ce couloir où les souvenirs de Kratos apparaissent. Ici, Kratos est enchaîné. Capture provenant d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=zc-WFrg2RFA>.

Figure 57 : Détail d'une capture d'écran du jeu *GoW III* (SCE, 2010) représentant Kratos, blessé et affaibli, à son arrivée au royaume d'Hadès. Capture tirée de l'adresse Internet suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=zc-WFrg2RFA>.

Suite à cette chute, le tourbillon se referme et le joueur voit alors Kratos plonger dans le Styx qui le conduit tranquillement vers le royaume d'Hadès, voyage de mort mystique au cours duquel quelques âmes égarées le dépouillent de sa puissance et où l'on retire au joueur presque tous les points de vie, d'expérience et de magie qu'il avait accumulés jusqu'alors. Ainsi, si en fin du chapitre premier, *GoW III* fait passer le joueur du statut de héros au statut de victime, le fait de montrer Kratos comme un pion délaissé et affaibli (fig. 57) peut donner l'impression que le combat actanciel peut être repris, que le joueur peut se dégager de la place de victime et faire un pas de plus vers cet objectif ultime consistant à prendre la place du héros.

Nous avons défendu que l'objectif de l'introduction de *GoW III* est de mettre le joueur à distance en le plaçant dans le point de vue de la victime, point de vue empêchant aussi de voir toute l'horreur de la scène représentée. Dans le chapitre trois, comme cette image d'un Kratos battu et affaibli le laissait présager, la position actancielle du joueur évolue tranquillement, une idée qui est très bien illustrée en fin de combat contre le boss Hélios. Tout d'abord, le droit de regard sur l'action, qui avait été limité par le point de vue à la première personne de la victime dans le combat contre Poséidon, est totalement rendu au joueur. Non seulement ce nouveau privilège de visualiser la scène en entier lui est accordé, mais un point de vue rapproché sur l'action lui est offert, comme si le joueur était alors une tierce partie présente aux côtés des combattants : un témoin. C'est du moins ce que suggère la proximité de l'action, mais aussi l'angle de la caméra et le type de prise, c'est-à-dire continue, sans coupures et simulant un jeu de caméra à l'épaule. Cela dit, cette nouvelle place de témoin, qui est accordée au joueur, si elle lui suggère qu'il a évolué dans sa position actancielle et qu'il peut se rapprocher de l'action, elle a aussi l'avantage de lui permettre un pas de recul par rapport à Kratos et ses actions. Car à cette étape du jeu, la nécessité d'offrir la possibilité de prendre ses distances se fait clairement ressentir. En ce qui concerne le *gameplay*, le joueur est encore une fois confronté à des attaques contextuelles. Tandis qu'il les exécute, la représentation lui fait voir Kratos qui, du pied, maintient son ennemi à terre en lui frappant la tête. Chaque fois que le joueur appuie sur une touche, toujours la même, un coup de pied est donné sur la tête de la victime et chaque répétition de ce mouvement obligé provoque une cinématique

monstrueuse qui offre au final une scène absolument repoussante, au cours de laquelle Kratos arrache la tête de son ennemi (fig. 58 et 59).



Figure 58 : Capture d'écran du jeu *GoW III* (SCE, 2010) représentant le moment où Kratos arrache la tête d'Hélios. Image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.northwestgamer.com/2010/04/review-god-of-war-iii/>.

Figure 59 : Capture d'écran du jeu *GoW III* (SCE, 2010) représentant le moment où Kratos montre la tête d'Hélios. Image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://elgrankratos.blogspot.ca>.

Le joueur, exécutant cette scène contextuelle qui semble ne jamais vouloir se terminer, risque bien de ressentir un certain dégoût à l'égard de la représentation qui est offerte et finalement « vouloir » de cette distance qui a préalablement été suggérée entre l'avatar et lui. Au moment précis où la tête commence à se détacher, cette porte proposant le mouvement de recul s'entrouvre davantage : le combat contextuel se termine et laisse place à une *cut scene*. Ne commandant plus au joueur d'appuyer sur quelques touches pour que l'action de mutilation s'effectue, le jeu l'aide à se déresponsabiliser face à l'acte monstrueux qui est représenté. À ce moment, agissant indépendamment des actions du joueur, Kratos est donc montré comme un personnage autonome et c'est là que le joueur est amené à mieux ressentir sa place de témoin ou de spectateur, une place qui permet une certaine proximité, mais où il est aussi facile de prendre du recul. Dans la séquence, cette idée est d'abord suggérée par un jeu de caméras, comme nous l'avons remarqué, puis par le retrait des possibilités d'interactions et, enfin, par le fait que Kratos, après victoire, se tourne vers le joueur et, frontal et à proximité, montre la tête d'Hélios qu'il tient comme un trophée qu'on exhibe à un public (fig. 59). Suivant l'épisode, le joueur s'aperçoit enfin que le geste a une justification narrative, c'est-à-dire que Kratos a besoin de la tête d'Hélios ou, plus précisément, de son regard toujours flamboyant pour s'éclairer dans les noirceurs du Tartare et révéler des secrets invisibles de l'espace, comme des passages ou des coffres camouflés par la magie des dieux. Autrement dit, ce mouvement de distance, suggéré dès le départ, aussi généré par l'horreur de la scène et renforcé par le retrait des possibilités d'interactions, est compensé. Pour ramener le joueur vers le jeu et éviter de lui faire briser son engagement, non seulement le jeu lui offre un point de vue lui permettant de prendre ses distances, mais il justifie aussi narrativement le geste représenté et récompense le joueur en lui donnant les attributs (donnés comme essentiels au jeu) de la victime. Tout en permettant au joueur d'évoluer dans sa position actantielle, la scène offre donc aussi la possibilité de prendre ses distances et c'est ainsi, par ce petit jeu d'attraction et répulsion, que se forme l'engagement dans *GoW III*. Pas l'engagement à incarner un avatar tout au long de sa quête ou à représenter l'histoire et les combats d'un autre, mais l'engagement à jouer le jeu jusqu'à ce que le point de vue du joueur concorde avec celui du héros, jusqu'à ce qu'il en prenne la place.

2.2. Allers et retours *dans et devant le jeu* : places de l'acolyte externe et de l'opposant

Les trois premiers chapitres du jeu *GoW III*, où le jeu fait passer le joueur de la place de héros à celle de victime puis témoin de Kratos, suggèrent que pour terminer le jeu, il faudra tranquillement faire évoluer sa position, patienter avant d'obtenir le statut de héros. Jusqu'alors, cette place était celle d'un être compris *dans* la représentation, c'est-à-dire que chaque point de vue offert était interne et visait, malgré quelques procédés de mise à distance, à transporter le joueur *dans* le monde virtuel. Le chapitre quatre, pour sa part, suggère non seulement que l'évolution de la position actancielle du joueur se continue, mais elle suppose aussi que pour mériter la place de Kratos, le joueur doit d'abord prendre position au *devant* du jeu. Cette idée devient particulièrement claire dès la fin du chapitre quatre, suite au combat contre le *boss* Hermès. En effet, par la suite, de nombreuses figures théâtrales s'accumulent pour rappeler au joueur sa position externe et ébranler la cohérence interne de la représentation. Par exemple, suivant la scène du combat contre Hélios, Kratos doit accéder à une salle particulière où se trouve un instrument étrange. C'est une sorte de harpe géante sur laquelle il lui faut jouer une mélodie, qui une fois terminée, débloque un mécanisme révélant un trésor indispensable dans la quête. Pour jouer de cette harpe, le joueur doit placer Kratos sur un podium d'où il peut accéder à quatre leviers qui affichent, selon la même disposition, en croix, les quatre signes du côté droit de la manette PS3, soit un « carré », un « triangle », un « cercle », et un « x » (fig. 60).



Figure 60 : Capture d'écran du jeu *GoW III* (SCE, 2010) représentant une partie de la harpe géante sur laquelle la partition défile et Kratos, à droite, qui actionne les leviers. Image tirée de l'adresse Internet suivante : http://godofwar.wikia.com/wiki/File:God_of_War_III_PlayStation_3_Guide-Walkthrough_-_Walkthrough_-_Flame_of_Olympus_-_Harp_Room/.

Une fois Kratos positionné sur le podium, une partition défile à l'écran ou, du moins, une portée à quatre lignes comprenant des notes qui reprennent les couleurs et les symboles des touches du contrôleur. Lorsque celles-ci passent à l'intérieur d'un certain repère, désigné par un rectangle d'un jaune translucide, le joueur doit appuyer sur les touches qui y sont représentées – gestes que répètent Kratos – pour que la mélodie soit jouée. Cette référence intradiégétique à l'équipement vidéoludique rappelle au joueur le fait de sa présence externe, prise de distance théâtrale qui est aussi accentuée par le fait que le *gameplay* se distingue de celui proposé depuis le début du jeu³⁰. Un autre clin d'œil extérieur à *God of War III* peut aussi être remarqué, soit une référence implicite à deux des franchises les plus connues de la communauté joueuse, c'est-à-dire celles de *Guitar Hero* (Activision, 2005-2010) et *Rock Band* (Electronic Arts, 2007-2012), dont la thématique musicale et les mécaniques principales sont très clairement reprises. Dans le quatrième chapitre du jeu, le jeu se dégage donc clairement de l'objectif de préserver la

³⁰ Notons cependant qu'il y a une parenté entre ce type de *gameplay* et celui qui est utilisé lors des attaques contextuelles. Dans les deux cas, il s'agit de répéter le plus justement possible, des commandes qui sont affichées à l'écran. C'est la représentation visuelle du *gameplay*, principalement, qui diffère.

cohérence interne de la représentation. L'objectif semble plutôt d'amener le joueur à transgresser les frontières de la représentation pour adopter un point de vue plus externe par rapport à la représentation. Cependant, il faut remarquer que cette prise de distance, ce recul que le joueur est amené à prendre, ne le fait pas régresser dans sa position actancielle. Le joueur, sachant à quoi réfèrent les éléments représentés sur la harpe (ils réfèrent à l'équipement vidéoludique), détient un certain avantage sur Kratos. Il passe donc de la place de témoin à celle d'acolyte omniscient.

Étant ainsi revalorisé dans sa position, le jeu suggère que le combat du joueur contre Kratos peut reprendre, qu'il peut s'essayer à nouveau à faire évoluer sa position actancielle. Comme dans le premier chapitre du jeu, la scène de combat contre le boss suivant amène le joueur à adopter le point de vue de l'opposant : Hercule. Cependant, contrairement à ce que nous avons vu dans l'épisode d'introduction, le personnage qui est ici piégé est Kratos et celui qui bénéficie de l'avantage est Hercule, personnage qui voit et fait voir l'avatar de haut (fig. 61 et 62).





Figure 61 : Capture d'écran du jeu *GoW III* (SCE, 2010) représentant Hercule et l'avatar Kratos avant le combat. Image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gameplay.be/nieuws/5603/1/>.

Figure 62 : Détail d'une capture d'écran du jeu *GoW III* (SCE, 2010) représentant l'avatar Kratos du point de vue de Hercule, avant le combat. Capture d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : https://www.youtube.com/watch?v=nLv8Wj_M10g.

C'est du moins le cas durant toute l'introduction narrée de cet épisode. Au cours de celui-ci, nous pouvons d'ailleurs souligner qu'Hercule réclame, dans une plainte loufoque, la place de Kratos, son statut de héros et son privilège de régner au titre de dieu de guerre. Cela dit, si l'introduction au combat suggère que le joueur, comme le grand Hercule, peut se mériter la place du héros, le *gameplay* en bataille, quant à lui, suggère plutôt un combat à forces égales, où chacun des opposants prend le contrôle à tour de rôle. La représentation évoque alors tout le combat actanciel qui subsiste entre le joueur et l'avatar, dans le jeu, pour la place du héros. Cependant il est clair, en fin d'épisode, que la partie n'est pas encore gagnée pour le joueur. Cet épisode se clôt sur une seconde prise de vue à la première personne donnant le point de vue d'Hercule, ce personnage qui, malgré l'avantage qu'il semblait avoir en début de combat, s'en trouve finalement la victime. Cette scène, au cours de laquelle le joueur peut encore une fois avoir l'impression

paradoxe de combattre contre lui-même parce qu'il partage le point de vue de la victime tout en contrôlant l'assaillant, vient signifier au joueur que même s'il a gagné en force, il lui faudra patienter encore avant de pouvoir prendre la place du héros.

Les chapitres qui suivent amènent le joueur à reprendre le combat actanciel en le faisant naviguer entre le *dedans* et le *devant* du jeu. En cours de route, de multiples allusions sont faites pour évoquer le monde extérieur, la présence du joueur. L'importance du regard extérieur est particulièrement soulignée dans le chapitre sept, sorte de prélude à la conclusion du jeu. Y est en effet proposé un labyrinthe peu commun, le « labyrinthe de Dédale », dont la logique ne peut être comprise en adoptant un point de vue interne (fig. 63). Celui-ci rappelle ces fameuses gravures d'Escher (fig. 64), jeux astucieux de perspective qui ne sont sentées que d'un point de vue extérieur à la représentation, grâce à une géométrie bien pensée.

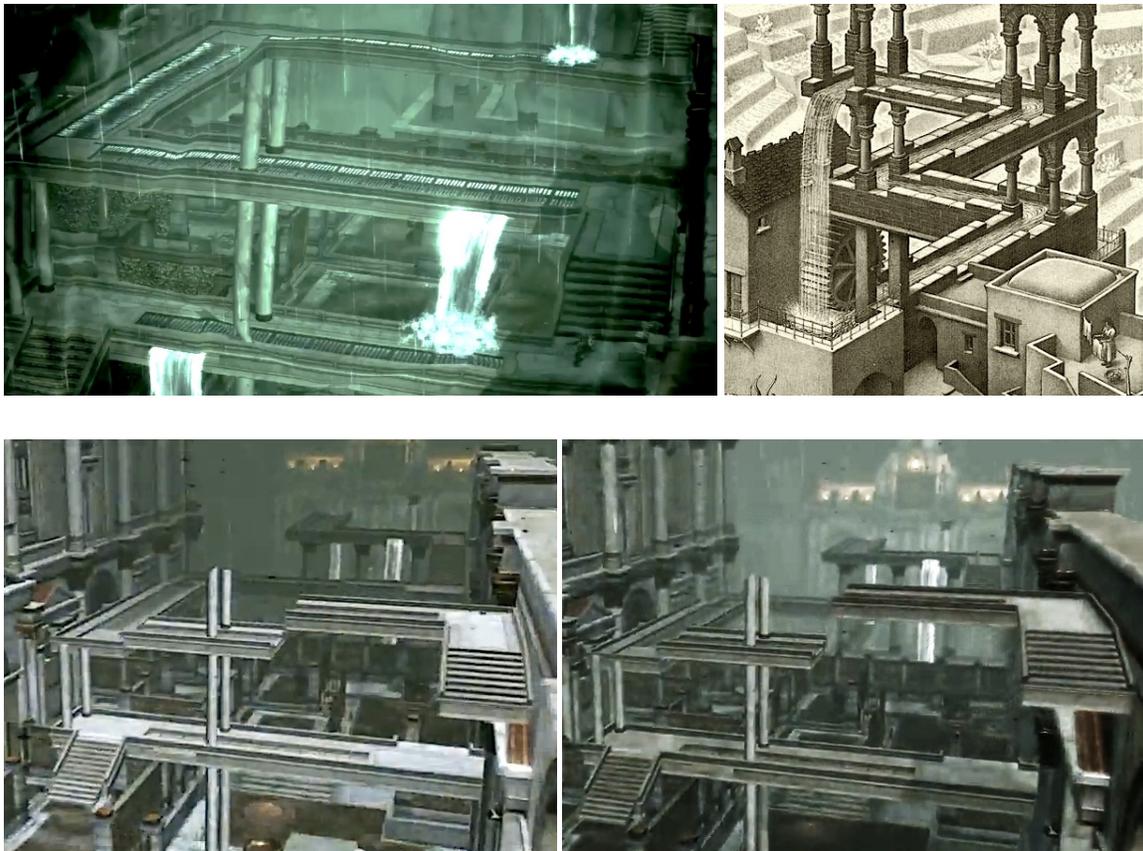


Figure 63 : Détail d'une capture d'écran du jeu *GoW III* (SCE, 2010) représentant une vue d'ensemble du labyrinthe d'Héra. Capture d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.youtube.com/watch?v=Baupn8cT7ZY>.

Figure 64 : Escher, détail de *Montée et descente* (lithographie, 1960). Image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://laoujetemmenerei.free.fr/wp-content/2009/07/escher-mouvement-perpetuel.jpg>.

Figure 65 : Détail d'une capture d'écran du jeu *GoW III* (SCE, 2010) représentant le labyrinthe d'Héra d'après un point de vue donnant l'impression d'un chemin continu. Capture d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.youtube.com/watch?v=Baupn8cT7ZY>.

Figure 66 : Détail d'une capture d'écran du jeu *GoW III* (SCE, 2010) représentant le labyrinthe d'Héra d'après un point de vue rendant compte de sa forme réelle. Capture d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.youtube.com/watch?v=Baupn8cT7ZY>.

Pour que l'avatar atteigne la sortie du labyrinthe, le joueur doit articuler différents points de vue et trouver celui qui donne l'impression que le chemin est continu (fig. 65 et 66). Par exemple, la « figure 67 » montre deux escaliers distincts. Le passage du sol à la première plateforme de ce dédale semble alors impossible. Un léger déplacement de la caméra, l'adoption d'un autre point de vue, permet cependant de remettre en doute cette logique, d'aborder le problème autrement. Dans la « figure 68 », en effet, ces deux mêmes escaliers se joignent comme pour en former un seul. S'il est abordé d'un point de vue interne, en pensant que, malgré l'impression donnée, la structure de la scène reste indemne, le problème ne peut pas être résolu, c'est-à-dire que malgré les apparences, l'avatar ne devrait pas plus être en mesure d'accéder la première plateforme du labyrinthe. Or, contrairement à ce qui est le cas depuis le début du jeu, la structure des objets représentés s'adapte au point de vue externe, au point de vue du joueur. Ainsi, dans ce cas, les deux escaliers se confondent en un seul, que l'avatar peut monter, réalisant ainsi la première étape d'un casse-tête entièrement basé sur ce principe.



Figure 67 : Capture d'écran du jeu *GoW III* (SCE, 2010) représentant une partie du labyrinthe d'Héra. Capture d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.youtube.com/watch?v=Baupn8cT7ZY>.

Figure 68 : Capture d'écran du jeu *GoW III* (SCE, 2010) représentant une partie du labyrinthe d'Héra, la même qu'à la figure précédente, mais d'après un point de vue donnant

l'impression que l'escalier est continu. Capture d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.youtube.com/watch?v=Baupn8cT7ZY>.

Ce dédale, par le paradoxe qu'il instaure, vient briser la logique interne de la scène représentée. Il souligne de même l'importance du point de vue externe du joueur sur le jeu ainsi que le caractère relatif de la réalité – qui dépend de la perception. Cette idée se confirme plus tard. Lorsque le joueur aborde la seconde partie du labyrinthe de Dédale, il est confronté à des environnements où, comme dans cette autre gravure d'Escher (fig. 69), le sol, les murs et le plafond se confondent sur les mêmes surfaces. Pour le sortir de ce labyrinthe, le joueur doit amener Kratos, toujours soumis aux lois de la gravité établies dans le jeu (au contraire de ces personnages de la gravure d'Escher), à actionner des leviers faisant tourner l'environnement sur lui-même. Chaque changement de position lui permet d'accéder à de nouveaux éléments de l'environnement, qui lui permettent de progresser vers la sortie.

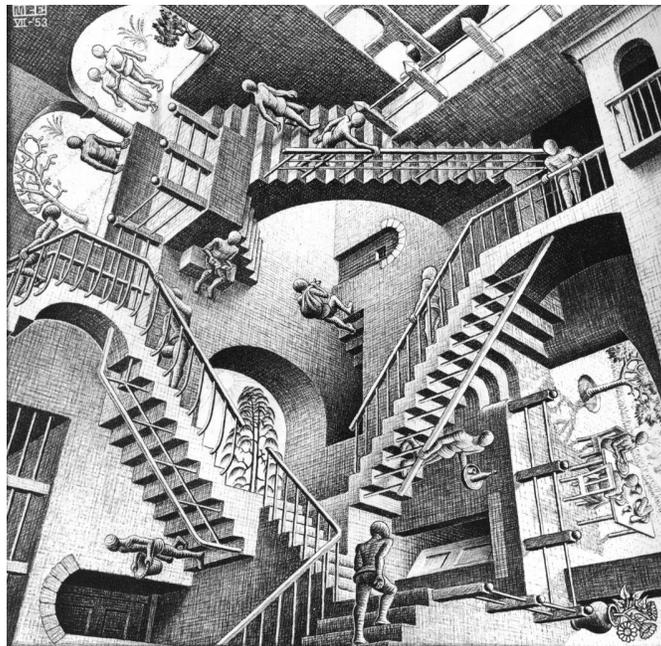


Figure 69 : Escher, *Relativité* (lithographie, 1953). Image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://lepotagerlitteraire.over-blog.com/article-relativite-de-maurits-cornelis-escher-73755664.html>.

Ainsi, dans ce piège de Dédale, ce qui un instant paraît logiquement inatteignable devient accessible d'un simple jeu de perspective et ce qui semble l'endroit d'un décor peut en fait s'avérer en être l'envers. Remettant en doute la cohérence interne de la

représentation, ces paradoxes, auxquels le labyrinthe confronte le joueur, le forcent à réajuster ses repères. Ces procédés théâtraux dénoncent le caractère relatif de l'expérience, montrent en quoi cette dernière est guidée par le point de vue que l'on adopte dessus. Enfin, dans ces scènes, le joueur *devant* le jeu détient l'avantage, c'est-à-dire que c'est grâce à son regard externe que l'énigme du labyrinthe peut être résolue, que Kratos peut le franchir. L'avantage étant ainsi clairement marqué, le joueur peut désormais prétendre à nouveau à la position qui lui revient, c'est-à-dire celle de héros de l'histoire, une idée qui s'exprime clairement en fin de partie.

2.3. Immersion *dans* l'univers représenté : place de Kratos, du héros

Nous avons vu que, tout au long du jeu, le joueur effectue quelques mouvements d'allers et retours *dans* et *devant* l'image vidéoludique. À travers ses déplacements, le joueur est amené à expérimenter différentes positions actantielles, chacune lui faisant progresser vers le statut de héros. Comme nous l'avons démontré, le joueur est d'abord montré victime (combat contre Poséidon) puis témoins (combat contre Hélios), adversaire (combat contre Hercule) et allié (casse-tête de Dédale) de Kratos. Enfin, lors de la bataille contre le dernier boss, Zeus, il semble que le joueur obtienne finalement le statut de héros, qu'il obtienne enfin la possibilité de penser la victoire au « je ». En effet, tandis qu'en combat contre le premier boss, une vue à la première personne de l'une des victimes les plus brutalement assassinées du jeu était proposée, ce dernier combat permet plutôt d'explorer une vue à la première personne de Kratos (fig. 70).



Figure 70 : Capture d'écran du jeu *GoW III* (SCE, 2010) représentant le Zeus avec un point de vue à la première personne de Kratos, dont on voit l'extrémité des armes, en avant-plan. Capture d'une vidéo tirée de l'Adresse Internet suivante : https://www.youtube.com/watch?v=-R5_IXcAx2g&list=PL8DFA9129A46AADFA&index=13.

Au début du jeu, ce procédé, consistant à passer d'un point de vue à la troisième personne à un point de vue à la première personne, visait, par l'effet de choc qu'il procurait, à mettre le joueur à distance face à la représentation. Dans ce cas, l'objectif était de permettre au joueur un pas de recul face à la violence représentée et de lui offrir une position invitant davantage au défi. Dans le cas du combat contre Zeus, sans l'effet de choc procuré par l'impression paradoxale de combattre contre soi-même, l'objectif semble plutôt de favoriser la proximité. Proximité avec Kratos, que le joueur contrôle et dont il partage désormais la vision, mais aussi et surtout avec l'ennemi ultime et l'acte ultime qui est porté dessus, celui qui provoque la victoire et la fin du jeu. L'idée selon laquelle il s'agit alors de placer le joueur dans la peau du héros pour lui passer le contrôle se confirme aussi au regard du *gameplay*. Contrairement à ce qui a été proposé tout au long du jeu, c'est-à-dire des combats de boss par attaques contextuelles – qui mettent à distance parce qu'elles enlèvent de la responsabilité au joueur dans les points forts du jeu –, c'est au joueur, dans ce cas, de décider des derniers actes. En fin de bataille, l'écran indique qu'il faut appuyer à répétition sur « O » pour que Kratos puisse frapper son adversaire au corps à corps. Celui-ci étant montré à proximité (fig.70), chaque coup

donné provoque une effusion de sang qui emplit l'écran, bientôt au point de cacher la vue du joueur... qui continue d'appuyer sur « O », avec frénésie. Lorsque le choc ou le *stress* de combat se passe, le joueur peut alors réaliser que le jeu demande de manière absurde de répéter le mouvement à l'infini. La commande de frappe n'est jamais enlevée ni contrée par une commande d'arrêt. Pour cette fois, le jeu offre au joueur ce plaisir consistant à choisir le moment d'arrêter, dernière action que le *gameplay* lui permet de réaliser, symbole ultime de la prise de contrôle. C'est donc ainsi, au cours des chapitres de ce jeu, que le joueur prend place. Nous avons montré que chaque victoire fait évoluer sa position actancielle, et ce, jusqu'à ce qu'il gagne la place du héros, après avoir non seulement démontré qu'il maîtrise le *gameplay*, mais aussi qu'il peut prendre le contrôle de chacun des rôles que le jeu lui offre et de chacune des positions (interne/externe) dans lesquelles il est poussé. Dans la prochaine partie de ce chapitre, nous tenterons de mieux comprendre les objectifs esthétiques du jeu en approfondissant ce rapport entre la prise de place et la prise de contrôle dans *God of War III*.

3. Prendre place et prendre contrôle, le discours dans *GoW III*

Comme nous l'avons défendu jusqu'à présent, *GoW III* est basé sur cette idée de perdre/prendre le contrôle. « À la fin il n'y aura que le chaos » (*GoW III*, couverture, SCE, 2010), c'est dire autrement qu'à la fin, les dieux perdront leurs pouvoirs, le contrôle qu'ils ont. Cette idée est signifiée, visuellement, par l'installation progressive du désordre dans le monde de jeu, de même que dans ce méta combat pour l'appropriation de la place de héros. C'est donc le joueur, somme toute, qui prend le contrôle. Mais de quoi, exactement ? Y a-t-il réellement une prise de contrôle qui se fait, dans ce jeu, ou est-ce que tout n'est que simulé pour flatter le joueur et lui procurer des émotions fortes ? Il faut remarquer tout d'abord que *God of War III* est un jeu reconnu pour la grande violence qui y est représentée, et ce d'ailleurs sans crainte de frôler avec nombre de détails les limites de l'acceptable. *L'Entertainment Software Rating Board* (ESRB) le propose évidemment pour public de jeunes adultes, notamment parce qu'il comprend de multiples représentations graphiques réalistes ou exagérées d'actes de violence :

It also depicts exaggerated acts of violence and frequent killing. Using double-chained blades and arrows, players hack-and-slash skeleton soldiers, rabid dogs, a centaur, a cyclops, fire-breathing creatures, and other monsters. This combat is both bloody and

*fantastical. Large sprays of red blood occur when enemies are hit. Blood often stains the ground, surrounding walls, and sometimes on Kratos' body. (...) The most intense depictions of violence occur during boss battles with the gods. Players engage in close-up and extended battles that are completed by pressing button sequences corresponding to on-screen prompts. One god will be thrown repeatedly into rocks and walls; another god's eyes will be gauged out by thumbs. A god may get pummeled into the ground or have its legs sliced off, its head torn off. In one sequence, blood will stain the screen after each of Kratos' blows, building up to the point of complete saturation. (ESRB, notice *God of War III*, 2010)*

Blessures corporelles, mutilation, meurtre, carnage, effusions de sang... Ce jeu semble fait pour permettre au joueur d'exulter, tout comme Kratos, sa « rage ». Au regard du *gameplay*, le jeu semble aussi, *a priori*, conçu dans cet objectif. Le type principal auquel il s'associe, le BTA qui comprend ici – comme il est remarqué dans la *notice* de l'ESRB – une certaine parenté avec le *hack-and-slash*, en témoigne. Dans ces types de jeux où l'avatar se retrouve souvent entouré d'une horde d'ennemis, le joueur doit effectuer rapidement ses actions d'attaques et de défense. Il a très peu de temps pour la réflexion :

The God of War games present a protagonist fueled by pure rage and it is possible to enjoy it on that level alone. However, the compelling story and visceral gameplay offer more than just stimulation. In playing the role of Kratos, there is a virtual embodiment of anger, a muscular quality that is immersive and satisfying. It constitutes the experience of rage. (Deen, 2011)

Le jeu devient donc bientôt affaire de défoulement rapide et frénétique sur la manette, exutoire de la colère. Est-ce dire autrement, et de manière paradoxale, que le joueur prend symboliquement le contrôle du jeu, qu'il prend la place de héros dans le défoulement et la perte même son contrôle ? Pas nécessairement. Remarquons que *God of War III* propose en alternance différents éléments de *gameplay*, de manière à varier l'expérience. Il y a une balance entre les moments de défoulement (*Beat them all* et *hack-and-slash*) et les moments qui demandent plus de contrôle, que ce soit d'agilité (plateforme), d'attention et de réflexe (attaques contextuelles) puis de réflexion (casse-tête) de la part du joueur. Le jeu l'amène ainsi non pas simplement à se défouler mais à canaliser sa « rage », une idée que Ciccoricco évoque dans un article dédié à l'analyse de *God of War II* (Santa Monica Studio, 2007) :

But tapping into the player's sense of inner rage, to use Jaffe's terms, is still only part of the story. Kratos is by all accounts an insanely angry man, but the point is that he is in no way simply an insanely angry man. More specifically, God of War is a meditation on calculated rage, a meditation that has media-specific implications. The player, indulging both a surrogate body and mind in Kratos, quickly realizes that there is much more to the game than dicing up the enemy. Our actions alternate between the murderous and the methodical, the need to battle and the need to puzzle-solve.

Clearly, rage alone connotes the absence of careful thought, but even a cursory experience of Kratos' world demonstrates that his inner rage is tempered by a constantly calculating mind. Furthermore, the act of playing Kratos, by extension, invites a reflexive comment on his calculated rage. In playing his character, one enacts a dialectic of rage and control, given that you need to stay in control on both the fictional and meta-fictional plane in order to dispatch your rage efficaciously. (Ciccoricco, 2010, p. 250-252)

Tandis que le jeu avance, cette idée de contrôle s'insinue : la fréquence et la durée des phases de *BTA* diminuent alors qu'au contraire, les casse-tête et les exercices de plateforme s'allongent et se complexifient. Le *gameplay* de *BTA* demande lui aussi de plus en plus de contrôle, c'est-à-dire que le joueur doit apprendre en cours de jeu à user de stratégie pour effectuer les combats importants. Le joueur doit donc canaliser la rage ou la colère. En prenant sa place, il ne fait pas que symboliquement prendre le contrôle d'un monde de jeu ou d'un avatar, mais il prend aussi *son* contrôle ou, comme le souligne Ciccoricco concernant le volet précédent de la franchise, il négocie les tensions entre bonne et mauvaise frustrations : « *These action puzzles grow ever more difficult as the game progresses, the player negotiating them at the same time as they negotiate the tension between "good frustration and bad frustration"* » (Ciccoricco, 2010, p. 251, cite ici Freeman, 2004, p. 337). Bonne et/ou mauvaise frustration, prise et/ou perte de contrôle, proximité et/ou distance, héros et/ou opposant... le joueur est confronté à de nombreuses oppositions, en cours d'expérience, qu'il est invité à explorer en empruntant différents points de vue. C'est en lui proposant un monde de jeu incertain et en le faisant tanguer entre différentes réalités que *GoW III* favorise l'engagement du joueur, stratégie théâtrale visant à aiguïser son regard critique et à lui apprendre à négocier les tensions de différentes façons.

4. L'exemple de *GoW III* ou comment allier personnalité forte et proximité identitaire

Dans de ce mémoire, nous avons défini la place du joueur comme le lieu où il se sent subjectivement engagé, se *sente présent*, c'est-à-dire parfois *dans* l'espace fictionnel représenté, parfois *devant* celui-ci, parfois quelque part entre les deux, libre d'explorer la limite qui, à la fois, lie et distingue les mondes virtuel et réel. Par le biais de la métaphore du mécanisme, qui souligne l'importance d'une balance entre le *game* et le *play* dans l'expérience ludique, nous avons souligné deux problèmes liés à la notion de place et à

l'engagement : 1) le premier problème consiste à créer des jeux dans lesquels trop peu de place est accordée au joueur, jeux offrant l'expérience de représentation de personnages très déterminés, mais à faible proximité identitaire. Ceux-ci « durcissent le conflit latent pour la place de vrai héros de l'histoire » (de Guillomont, 2005, p. 158) et s'exposent au risque de voir le joueur refuser de se projeter dans le rôle donné, pour quelques raisons esthétiques, éthiques ou autres. 2) Le second problème que nous avons identifié consiste à créer des jeux dans lesquels trop de place est accordée au joueur, productions proposant l'expérience de représentation de personnages moins déterminés et à grande proximité identitaire, mais qui n'emmènent pas le joueur en dehors des possibles qu'il peut lui-même imaginer, à vivre une expérience de représentation extraordinaire, une grande transformation. Considérant ce fréquent problème d'équilibre, nous nous sommes interrogés, avec de Guillomont, sur la façon d'« associer le culte de la personnalité d'un héros admirable avec la proximité identitaire d'un personnage principal anodin » (2005, p. 158). À cet effet, il semble que les derniers chapitres aient favorisé l'identification de quelques ingrédients de cette formule et aient aidé à penser quelques hypothèses permettant de comprendre comment les agencer pour obtenir un jeu équilibré et engageant. Au cours des deux derniers chapitres de ce mémoire, nous avons effectivement remarqué que la stratégie théâtrale, en faisant alterner ou en juxtaposant des indices de proximité et de distance, peut permettre de répondre de façon très efficace au problème de balance, hypothèse que l'analyse de la place du joueur, dans *God of War III*, confirme.

Le personnage que ce jeu pousse à représenter, Kratos, est très déterminé, tant physiquement que de caractère. Amenant le joueur à subir une grande transformation et à jouer des actions d'une extrême violence, l'un des défis esthétiques majeurs du jeu consistait, comme nous l'avons expliqué, à offrir la possibilité d'appréhender le tout : soit à proximité, *dans* le monde virtuel et près des individus qui le composent et des actions qui sont représentées ; soit à distance, *devant* celui-ci, davantage comme spectateur que comme acteur de la violence. En repérant des indices théâtraux, des figures et des signaux qui amènent le joueur à *prendre place dans*, à *prendre place devant* ou encore, à *rester en place* ou *se déplacer*, nous avons remarqué que le jeu fait alterner ou fait se côtoyer différents mouvements de distanciation et d'immersion. Grâce à ces derniers, le joueur peut s'identifier soit au joueur implicite interne, soit au joueur implicite externe. Malgré

l'offre d'un avatar déterminé et dominant, le fait de donner au joueur la liberté de prendre la place ou le rôle qui lui convient le mieux permet de contourner le problème d'identification. Comme le démontre l'exemple de *GoW III*, la stratégie théâtrale, dans le jeu, permet aussi de faire fluctuer les positions actanciennes du joueur, de le guider graduellement dans sa prise de place. Le joueur est amené à s'identifier graduellement à Kratos, plutôt que forcé à se projeter dans ce personnage dès le début du jeu, ce qui permet de proposer une expérience de transformation originale, tout en favorisant la proximité identitaire.

Comme ces personnages à fort caractère que décrit de Guillomont, Kratos « durcit le conflit latent pour la place de vrai héros » (de Guillomont, 2005, p. 158). Le jeu ne tend pas à amoindrir cette situation d'opposition, mais mise dessus et l'accentue pour appeler le joueur au défi. Comme nous l'avons remarqué, *Gow III* commence en faisant régresser la position actancielle du joueur en le plaçant, à la fin du premier combat important, dans le point de vue de l'opposant (et victime) de Kratos. Chose intéressante, cette stratégie consistant à mettre le joueur dès le départ dans la position complaisante du héros, puis à lui faire vivre une volte-face par une défaite cuisante, caractérise aussi le volet précédent de la franchise. Rush remarque que les émotions liées à la défaite font partie de l'expérience d'introduction de ce jeu : « [T]he continuum of frustration and triumph that usually defines the affective range of single player action games was enriched by the experience of arrogance, shame, humiliation, betrayal and the wish for revenge. » (Rusch, 2009, p. 3) Imposant un certain exercice d'humilité au joueur, un tel positionnement peut être compris comme une menace pour l'engagement. Cela dit, différentes stratégies permettent de contourner le problème. L'introduction de *GoW III*, où le joueur est positionné à la fois dans le rôle du héros (parce qu'il en contrôle les actions) et dans le rôle de sa victime (parce qu'il en partage le point de vue) en est un bon exemple. Pouvant créer un certain effet de choc, ce jeu paradoxal au cours duquel le joueur peut avoir l'impression de se battre contre lui-même vise à semer le doute dans son esprit. Il l'amène à remettre en question cette quasi-convention du jeu d'action et d'aventure, cette idée selon laquelle le joueur devrait, avant même d'avoir joué le jeu, avant même d'avoir été initié à ses règles, incarner le héros, le vainqueur. Non seulement le paradoxe éveille l'esprit critique, mais il permet au joueur de s'imaginer tant dans la

place du perdant prêt à surmonter le défi, que dans celle du vainqueur, et à se positionner là où cela lui convient le mieux. En faisant miroiter au joueur ces deux possibilités, le jeu élargit aussi le spectre d'émotions.

Nous pouvons remarquer que, traditionnellement, chacune de ces perspectives (gagnant versus perdant) s'inscrit dans l'expérience de jeu, les possibilités de gain et de perte en faisant partie et suscitant des émotions complémentaires. Cependant, aujourd'hui, la plupart des jeux d'action et d'aventure, qui se jouent en solo, privent le joueur des émotions liées à la peur de la perte et aux incertitudes du jeu en le plaçant dès le départ dans la position du héros, du vainqueur. Pour paraphraser une citation d'Ehrmann que nous avons abordée dans le premier chapitre de ce mémoire, « c'est oublier que le joueur peut être joué : qu'objet du jeu, il peut en être l'enjeu et le jouet » (Ehrmann, s.d, p. 4). *GoW III*, cependant, ne se confond pas tant dans cette erreur, pas plus que son prédécesseur, dont Rusch décrit les effets d'oppositions : « *The game is the opponent, and while you think you are playing it, it is in fact playing you (...)* This enables the game to evoke emotions normally associated with interpersonal relationships – e.g. trust, betrayal, shame, and loyalty. » (Rusch, 2009, p. 3) Même s'il se joue sans adversaire, certaines forces d'opposition sont tout de même évoquées, forces qui se jouent du joueur, le secouent, l'amènent à vivre le doute, le mettent dans cet état précaire que nécessite le jeu. L'exemple de *GoW III* permet de défendre l'idée que si, comme Ehrmann l'entend, jouer est transformation et implique une certaine forme d'opposition, la place du joueur ne doit pas être certaine au départ, mais indéterminée, puis, en cours de jeu, fluctuante, formée d'incertitudes quant à la victoire et offrant donc une gamme d'émotions plus variées.

La dialectique entre gagnant et perdant vient non seulement enrichir l'expérience émotive du jeu, mais dans le cas de *GoW*, amène aussi au joueur à se mettre au diapason avec l'avatar. En effet, dans chacun des volets de la franchise, Kratos est montré comme un personnage dont la colère se meut par l'immense sentiment d'avoir été trahi ainsi que par le besoin d'aller quérir vengeance. Comme l'explique Rusch, au sujet de l'introduction de *GoW II*, c'est en faisant vivre au joueur des émotions liées à la perte, la

trahison ou l'humiliation que le nivelage s'effectue, que le joueur en vient, comme Kratos, à éprouver un besoin de vengeance :

Expanding the affective range of games thus includes crafting interesting player relations to the gameworld. GoW II is an excellent example for a game that makes the avatar's attitude towards the world tangible to the player. How much deeper insights could be gained from a game that make the player experience life from the point of view of a pathologically shy person, an altruist, or someone wracked with jealousy? What are the goals and conflicts that come with a variety of socio-psychological predispositions and how can we make them tangible to the player? While games thus far bridged the gap between player and avatar by bringing the avatar closer to the player (...), I suggest the reverse approach: creating avatars with strong independent socio-psychological predispositions, and then trying to bridge the gap to the player by bringing the player closer to the avatar. (Rusch, 2009, p. 4)

Contrairement à ce qui est habituel de faire, c'est-à-dire niveler par la neutralisation des personnages ou en permettant au joueur de choisir, de créer ou de faire évoluer ses avatars à sa guise (procédés que nous avons associés à la stratégie pastorale), l'auteur se porte à la défense des personnages à fort caractère. Il propose plutôt d'amener le joueur à effectuer lui-même le nivelage avec l'avatar par ce qu'il appelle des *métaphores expérientielles*. *GoW III* en fournit un excellent exemple. Rappelons cet épisode au cours duquel le joueur est placé dans le point de vue du perdant, expérience d'humiliation suivie d'une cinématique représentant la défaite, la chute et le passé de Kratos. Cet événement est fort important, dans le jeu, parce qu'il met l'accent sur une expérience désormais commune entre le joueur et l'avatar ainsi que sur un besoin partagé : expérience de défaite et désir de reprendre une position dominante. Comme le souligne Rusch au sujet du *GoW II*, « *Game and fiction are aligned in a way that makes Kratos' emotional state tangible to the player, leaving both the player and her character yearning for satisfaction at the end of the overture.* » (Rusch, 2009, p. 3) Ainsi, malgré l'offre de personnage très déterminé, un certain nivelage émotif peut être effectué pour, tranquillement, en cours de jeu, favoriser l'identification du joueur. Remarquons que la métaphore expérientielle peut être davantage ancrée dans le *gameplay*. Par exemple, de multiples séquences requérant l'utilisation répétée d'un grappin sont proposées, comme dans ces moments où le joueur est amené à franchir un gouffre en s'agrippant à des harpies en vol. Plus précisément, le *gameplay* consiste à identifier un point d'attache puis à projeter le grappin en appuyant sur « L1 » et « O ». Une fois accroché à la créature, le joueur doit ensuite faire sauter l'avatar en appuyant sur « X » et, pour s'agripper à une autre harpie, appuyer de nouveau sur « L1 » et « O ». La difficulté réside non seulement

dans l'exécution manuelle de la commande, mais aussi et surtout dans le fait que comme les créatures bougent en vol, le joueur doit attendre le bon moment avant de faire sauter l'avatar d'une harpie à l'autre, au risque de le faire chuter dans le gouffre. Cela dit, le joueur ne dispose que de quelques secondes pour effectuer son action, car s'il laisse l'avatar agrippé trop longtemps à la même créature, celle-ci se défend et le fait tomber. Rusch décrit au sujet de *GoW II*, les effets d'une séance de grappin similaire :

There is always a dizzying and enervating moment of free fall between two grip points. (...) Timing is of the essence, both in terms of how long one waits before reattaching and in terms of when one lets go of the former grip point. (...) By affording the player to enact courage to let go of a safe but unsatisfying status quo in order to move on to a more promising state it evokes associations to a range of similarly structured experiences. The reluctance to let go, the exhilaration of the free fall as a moment ripe with possibilities but without security, the panic that makes one latch back to the starting point, the anguish that comes with the realization that it is too late to go back, to the feeling of triumph and relief when the adventure has come to a successful conclusion – all these elements can also characterize various experiences of transition and change. (Rusch, 2009, p. 6)

Cette métaphore expérientielle travaille de concert avec les indices théâtraux pour faire vivre une expérience de la transition et du changement, une expérience au cours de laquelle l'incertitude est semée dans l'esprit du joueur. En l'amenant à adopter le point de vue de la victime (en introduction de jeu), en le laissant naviguer dans diverses positions actancielles (en cours de partie) et en lui faisant exécuter des exercices tels que celui du grappin, le jeu vient signifier au joueur que pour résoudre les tensions, avant de prendre le contrôle, il doit faire preuve de laisser-aller. Il signifie au joueur que pour prendre sa place, il doit d'abord se prêter à un certain exercice d'humilité, à l'exploration et à l'apprentissage des règles. C'est cette dynamique entre tension, laisser-aller et contrôle, qui caractérise l'expérience esthétique du jeu *God of War III*. L'analyse de la place du joueur permet de l'identifier, mais aussi de définir un objectif important du jeu, c'est-à-dire celui d'amener le joueur à prendre le contrôle. Prendre le contrôle, symboliquement, du héros et du monde de jeu dans lequel il se trouve, mais aussi prendre « son » contrôle, en tant que joueur. *GoW III* constitue donc un excellent exemple pour défendre le modèle théâtral. Comme nous le verrons dans le prochain chapitre, celui de la discussion, son analyse nous permet aussi d'étendre la réflexion sur le modèle de la place du joueur.

VI. Discussion. Le modèle de la place du joueur

Compte tenu de l'importance d'établir rapidement et adéquatement les objectifs esthétiques des jeux vidéo, en cours de projet de design (LeBlanc et coll., 2004), et considérant que la notion d'esthétique vidéoludique est toujours nébuleuse (Niedenthal, 2009), nous avons proposé, dans ce mémoire, une réflexion sur des modèles accompagnant la prise et la justification des choix esthétiques dans le processus de conception des jeux vidéo. Plus précisément, c'est la question de la mise en place du joueur que nous avons explorée à travers ces modèles. La place du joueur, a-t-on dit, est le lieu où il se sent subjectivement engagé, se *sent présent*. C'est aussi l'espace d'investissement laissé à son imaginaire, une portion d'espace que le jeu lui offre et qu'il peut occuper plus ou moins librement. Au cours des chapitres précédents, nous avons posé comme problématique le fait que le modèle du cercle magique suggère que la place du joueur soit *dans* le jeu. Puis, nous avons proposé de recourir à l'esthétique de la réception pour établir les bases d'un modèle qui tiendrait compte de la dialectique entre le *dedans* et le *devant* de la représentation vidéoludique. Ce modèle, dit de la place du joueur, nous l'avons défini, puis testé et étendu grâce à l'analyse du jeu *God of War III* (2010). Dans ce chapitre de discussion, nous proposons de résumer le contenu des chapitres précédents. Puis, nous reviendrons sur l'analyse de *GoW III* pour redéfinir notre modèle de la place du joueur et montrer comment il peut servir le design. Enfin, ce retour sur les chapitres précédents et sur la définition de notre modèle, nous permettra de mieux justifier l'utilité du modèle de la place du joueur pour l'analyse et le design.

1. Retours sur les chapitres

Dans le premier chapitre de ce mémoire, afin de justifier la pertinence d'un modèle de la place du joueur (tant pour l'analyse que pour le design), nous avons proposé une réflexion critique sur le modèle du *cercle magique* (Salen et Zimmerman, 2003) et les valeurs qui lui sont associées. Nous avons démontré que ce modèle, s'inspirant de la pensée rationaliste des anthropologues Huizinga (1998) et Caillois (1992), comprend le fait de jouer comme un acte unilatéral d'entrée dans un monde étranger au monde actuel,

la sortie – une rupture dans la continuité de l’activité – étant pour sa part jugée comme une faute à punir. Pour le design, cette vision (dualiste) n’est pas sans conséquence puisqu’en effet, de ce point de vue, l’un des rôles du concepteur serait d’amener le joueur à prendre place, en imagination, *dans* le monde virtuel représenté et à l’y maintenir présent et immergé. Cependant, comme nous l’avons remarqué, de nombreux ludologues, comme Copier (2005, 2007), Taylor (2006, 2007), Pargman et Jakobson (2006) puis Calleja (2007-2011), accusent le modèle du cercle magique et ses valeurs. Ils lui reprochent de suggérer une structure utopique et oppressive, une structure n’admettant pas les renégociations entre le *dedans* et le *devant* de la représentation, entre la réalité et la fiction. Considérant cette critique, ce que nous avons proposé est de repenser la place du modèle du cercle magique dans les modèles d’analyse et de conception des jeux vidéo.

D’après la pensée rationaliste, dont le modèle du *cercle magique* est grand héritier, la place du joueur est donc *dans* le monde représenté. Considérant la critique de cette vision, nous proposons, dans le second chapitre de ce mémoire, de poursuivre la réflexion sur les outils permettant de mieux comprendre et concevoir les frontières et les conventions de passage du jeu, jugées problématiques dans le modèle du *cercle magique*. Nous avons recentré la recherche sur la question de l’interface visuelle, cette logique intermédiaire, pour l’étudier comme point de jonction observable entre mondes réel et virtuel. Pour mieux la comprendre, c’est au vocabulaire, à la méthodologie et à la typologie de l’esthétique de la réception en histoire de l’art (Kemp, 1998; Fried, 1990) que nous avons recouru. En se concentrant sur la capacité de l’œuvre picturale à guider la réception, sur les signaux et appels qu’elle envoie au spectateur, les repères établis dans ce domaine permettent de mieux comprendre les bases du dialogue initié par le jeu et de mieux décrire l’articulation entre le *dedans* et le *devant* de la représentation vidéoludique.

Ces distinctions ont servi de prémisses aux chapitres trois et quatre. L’objectif que nous avons formulé, à cette étape de la réflexion, était de concevoir un modèle plus inclusif que celui du cercle magique, un modèle qui permettrait de mieux rendre compte de l’aspect dialectique du jeu. Ce modèle, dit de la *place du joueur*, s’inspire de la typologie de la place du spectateur chez Micheal Fried (1990). Il désigne un groupe de stratégies qui se distinguent par la définition de la limite qu’elles offrent (limites

ouvertes/fermées) et qui admettent la possibilité de situer le joueur *dans* et/ou *devant* le jeu : la stratégie antithéâtrale à modalité pastorale (*dans*), la stratégie antithéâtrale à modalité dramatique (*devant*) et la stratégie théâtrale (*dans et devant*). En étudiant les procédés et effets particuliers de ces stratégies et en les repensant pour les proposer au design et à l'analyse vidéoludique, nous avons démontré qu'aux côtés de cette stratégie consistant à amener le joueur à prendre place *dans* l'univers représenté, stratégie que promeut le modèle du *cercle magique*, d'autres options non moins engageantes sont envisageables.

Enfin, dans le cinquième chapitre de ce mémoire, nous avons proposé l'analyse de l'esthétique d'un jeu vidéo, analyse permettant non seulement d'approfondir certains points abordés dans le modèle de la place du joueur, mais aussi de mieux considérer la spécificité du médium vidéoludique, c'est-à-dire ses dimensions temporelle et interactive. Plus précisément, c'est la place du joueur dans *God of War III* que nous avons analysée, un cas permettant de faire suite à cette critique de l'idée selon laquelle le design doit amener le joueur à prendre place et à rester en place *dans* l'espace représenté, comme le modèle du *cercle magique* le suggère. En observant des indices, des figures et des signaux qui amènent le joueur à *prendre place dans*, à *prendre place devant* ou encore, à *rester en place* ou *se déplacer*, nous avons démontré que le jeu *GoW III* fait alterner ou fait se côtoyer, de manière paradoxale, différents mouvements de distanciation et d'immersion. Comme nous nous apprêtons à le voir, cet exercice d'analyse nous permet aussi, dans le cadre de ce chapitre de discussion, d'apporter des précisions quant à la définition du modèle de la place du joueur.

2. Définition du modèle de la place du joueur

Le modèle de la place du joueur, que nous avons justifié, défini puis testé, au cours de ce mémoire, est un outil méthodologique que nous proposons aux concepteurs de jeux vidéo dans l'objectif de faciliter la prise et la justification des choix esthétiques, en cours de projet. Ce modèle réunit un ensemble de repères conceptuels que les designers et les analystes peuvent utiliser pour détailler la frontière entre le *dedans* et le *devant* de la représentation vidéoludique et ainsi dépeindre la façon dont le jeu guide l'expérience du joueur et l'y met en place. Pour mettre le joueur en place, le modèle

n'indique *a priori* aucune marche à suivre. Tel que nous l'avons défini aux chapitres trois et quatre, il ne fait que souligner des points de réflexion importants pour la mise en place d'une stratégie esthétique cohérente. Cela dit, l'analyse du jeu vidéo *God of War III* (2010) nous permet de souligner l'importance de hiérarchiser la réflexion quant aux repères que le modèle de la place du joueur fournit.

Tout d'abord, nous avons vu que la stratégie esthétique de *GoW III* repose sur des éléments d'informations que seule une bonne définition de la commande et du joueur type peut faire surgir. C'est effectivement cette définition qui permet d'identifier ce qui pourrait constituer un obstacle à l'engagement du joueur. Par exemple, dans le cas de *GoW III*, le fait de proposer l'expérience de représentation d'un être très déterminé, ainsi que des actions d'une extrême violence, pouvait être jugé problématique. Comme nous l'avons vu avec Ciccoricco (2005), un défi majeur du jeu consistait donc à amener le joueur à accepter l'expérience de transformation proposée et à lui donner la possibilité de s'exprimer à travers le jeu. Dans le cadre d'un projet de design, c'est après cela, après avoir repéré les éventuels obstacles pour l'engagement et les défis à surmonter, que le concepteur doit identifier précisément le type d'expérience esthétique que le jeu proposera au joueur³¹. Ceci peut se faire en misant, comme le proposent LeBlanc (et coll., 2004), sur les plaisirs de la découverte, de l'apprentissage ou de la compétition, par exemple. Dans le cas de *GoW III*, nous avons défendu que l'objectif esthétique principal consiste à proposer une dialectique entre défoulement, contrôle et laisser-aller. L'hypothèse que nous donnions était que, devant ce jeu vidéo à la structure rigide et offrant une expérience de représentation très déterminée, cette dialectique vient élargir les modes d'expression du joueur – ce qui permet de résoudre (au moins en partie) le problème de proximité identitaire. L'analyse du cas de *GoW III* permet donc de souligner l'importance, pour les concepteurs, d'appuyer le choix de l'objectif esthétique du jeu sur l'identification des éléments susceptibles de miner l'engagement du joueur. L'analyse de ce cas nous permet aussi de souligner l'importance d'identifier les éléments mécaniques et dynamiques qui soutiennent les objectifs esthétiques du jeu. Nous avons effectivement

³¹ Noter que dans le cadre de notre analyse de la place du joueur dans *GoW III*, l'objectif esthétique ultime du jeu ne s'est dessiné qu'en fin d'exposé. C'est que l'analyste doit tenter de reconstituer, à rebours, un raisonnement que le concepteur, lui, doit effectuer en début de projet.

démontré que dans *GoW III*, l'objectif esthétique est soutenu par des jeux de passages entre un *gameplay* favorisant le défoulement (*BTA*) et un *gameplay* demandant plus contrôle (casse-tête, plateforme) ou de laisser-aller (jeux de grappins et de chute libre). Ces informations se sont révélées en conclusion d'analyse, où elles étaient le plus pertinentes. Cependant, dans un modèle de la place du joueur – et non du spectateur ou du lecteur –, il paraît logique de proposer aux concepteurs de se pencher tout d'abord sur les figures proprement vidéoludiques, avant de déterminer celles qui appartiennent plus au mode de la représentation, comme le proposait d'ailleurs LeBlanc (et coll., 2004).

La définition de la commande et du type d'utilisateur, l'identification des possibles obstacles pour l'engagement du joueur puis l'établissement des objectifs esthétiques du jeu et des éléments mécaniques et dynamiques qui vont les soutenir font prélude à l'identification de la stratégie de mise en place du joueur, lui servant de justification. Ces préludes établis, il s'agit enfin d'identifier la place qui sera attribuée au joueur. Vers quel lieu sera-t-il subjectivement engagé, se sentira-t-il présent ? Le modèle de la place du joueur, en distinguant différentes stratégies de mise en place et en définissant leurs procédés et effets particuliers, guide la réflexion des designers quant à ce choix. Il facilite ainsi la description de ce que l'on appelle le joueur implicite, le joueur idéal ou modèle que le jeu sollicite. En nous inspirant des théories de Willheim (1990) et Wilder (2008-2011), nous avons précisé que la figure du joueur implicite peut se construire en deux plans, c'est-à-dire interne et externe :

- 1) le **joueur implicite interne** est le joueur *dans* la représentation vidéoludique, celui qui est évoqué lorsque les signes réfèrent à l'« ailleurs ».
- 2) le **joueur implicite externe** est le joueur *devant* la représentation vidéoludique, celui qui est évoqué lorsque les signes réfèrent à l'« ici et maintenant », c'est-à-dire à l'espace que le joueur réel occupe, au contexte dans le lequel lui et le jeu se trouvent.

Le modèle de la place du joueur (fig.71) distingue trois stratégies, l'une d'elles proposant au joueur réel de s'identifier au joueur implicite interne, l'autre, au joueur implicite externe, et la dernière, aux deux. Pour définir ces stratégies, ce modèle s'inspire de typologie de la « place du spectateur », de Michael Fried (1990), de ses définitions de

l'antithéâtralité et de la théâtralité, que nous avons ainsi réadaptées pour les concepteurs de jeux vidéo :

- 1) La **stratégie antithéâtrale** se caractérise par l'effort fait par les designers pour créer un univers clos et indépendant, où les gestes, les actes, les comportements représentés à l'écran ne tiennent pas compte de la présence du joueur. L'objectif est d'amener le joueur réel à s'identifier soit au joueur implicite interne soit au joueur implicite externe, c'est-à-dire à prendre une seule place en cours de jeu. Elle favorise l'engagement grâce à différents effets d'absorption.
 - 1.1. Selon la **modalité pastorale** de la stratégie antithéâtrale, il faut amener le joueur à s'identifier au joueur implicite interne, c'est-à-dire l'amener à prendre place et à se sentir présent et maintenu *dans* la représentation ;
 - 1.2. Selon la **modalité dramatique** de la stratégie antithéâtrale, il faut plutôt amener le joueur à s'identifier au joueur implicite externe, c'est-à-dire le maintenir en place *devant* la représentation.
- 2) La **stratégie théâtrale** se caractérise pour sa part par l'effort fait par les designers pour créer un monde ouvert, où réalité et fiction semblent se côtoyer ou s'entrechoquer. Dans ce cas, les gestes, actes ou comportements représentés à l'écran impliquent la présence du joueur. Il s'agit d'exploiter le caractère paradoxal de l'expérience médiatisée. L'objectif de la stratégie théâtrale est d'amener le joueur réel à s'identifier à la fois au joueur implicite interne et au joueur implicite externe, voire à naviguer, en cours de jeu, entre ces deux places, c'est-à-dire *dans et devant* la représentation. Cette stratégie favorise l'engagement grâce à son aspect dialectique, qui suscite les réflexions du joueur sur l'expérience de jeu, ainsi que grâce aux effets de choc et de doute qu'elle procure et qui enrichissent l'expérience émotive du jeu.

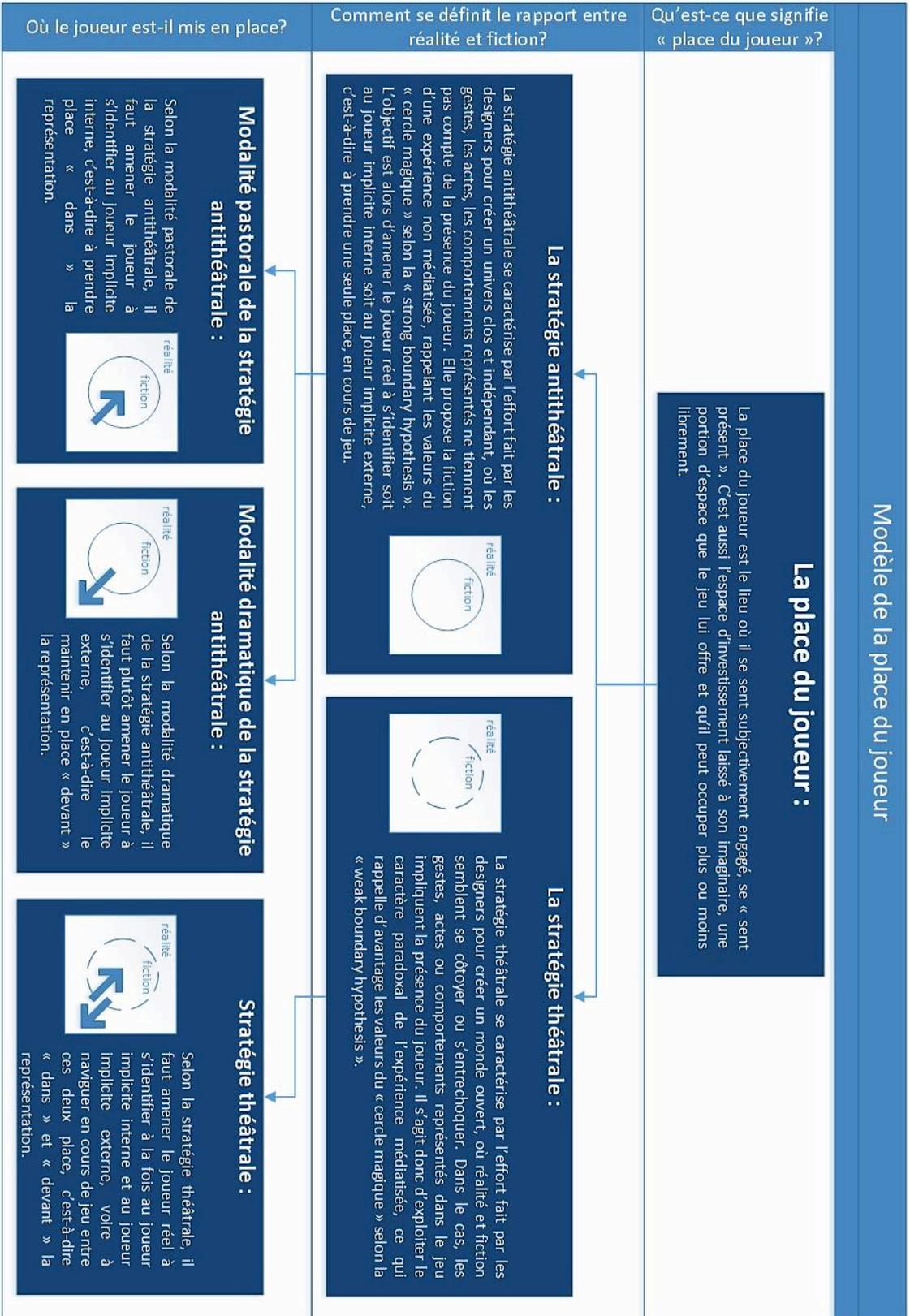


Figure 71 : Modèle de la place du joueur.

L'analyse de *GoW III* permet de souligner l'importance de bien appuyer et justifier le choix de la stratégie de mise en place. Dans ce cas, la stratégie théâtrale permet de répondre au problème d'engagement lié au manque de proximité identitaire entre le joueur et l'avatar. Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, les procédés amènent en effet le joueur à aborder le personnage et son univers tantôt à proximité, comme acteur de la violence représentée, tantôt à distance, en tant que spectateur. Remarquons que l'analyse de la stratégie théâtrale, dans *GoW III* nous amène aussi à considérer la pertinence, pour le designer, d'évaluer la possibilité de faire fluctuer ou évoluer la stratégie de mise en place dans le temps de jeu. Plus encore, le joueur sera-t-il amené à explorer différents rôles, différentes positions actanciennes, dans ses mouvements d'allées et venues *dans* et *devant* le jeu ? Si tel est le cas, dans quel(s) rôle(s) mettre le joueur en place ? Celui d'un opposant, d'une victime ou d'un adjuvant, par exemple ? Dans *GoW III*, nous avons vu que certains épisodes du jeu, qui font alterner des procédés immersifs et des procédés de mise à distance, permettent de repositionner le joueur dans de nouveaux rôles. Nous avons aussi vu que la stratégie de mise en place suggère l'évolution de la position actancielle du joueur. Le modèle que nous proposons admet donc la possibilité de repositionner le joueur dans l'expérience, de lui faire expérimenter différents rôles, voire même de faire progresser sa position actancielle.

Lorsque la stratégie de mise en place est choisie, il s'agit ensuite d'identifier, décrire et justifier le choix des procédés à utiliser pour l'élaborer et ainsi constituer les figures du joueur implicite interne et du joueur implicite externe. À cette étape de la réflexion, plusieurs questions peuvent être posées. Quels procédés amèneront le joueur à *prendre place dans* ou à *prendre place devant* la représentation vidéoludique ? Qu'est-ce qui l'amènera à *rester en place* ou à *se déplacer* ? Qu'est-ce qui, dans le jeu, représente les portes d'entrée ou de sortie, les frontières ouvertes et fermées ? Il s'agit non seulement d'identifier les procédés et les figures qui vont permettre de positionner le joueur, mais aussi de justifier leur utilisation en décrivant leurs fonctions et effets. Pour guider la réflexion, nous nous sommes inspiré de la méthodologie d'analyse d'œuvres picturales de Wolfgang Kemp (1998). À partir de ses repères, nous avons formulé quelques questions sur lesquelles les designers de jeux vidéo peuvent se pencher pour

identifier et décrire ce qui, dans le jeu, établit un rapport avec le joueur et tend à lui faire place :

- 1) De quelle façon les objets et les personnages de la représentation communiquent-ils (regard, geste, parole) ? Comment réagissent-ils les uns par rapport aux autres, mais aussi par rapport au joueur ?
- 2) Quels sont les principaux véhicules d'identification du joueur ? Comment peuvent-ils être décrits ? Est-ce que des avatars, des personnages ou d'autres figures semblent regarder le joueur, le pointer, l'inviter ou le guider, par exemple ?
- 3) Quelle perspective est proposée, par rapport au monde représenté ? Quel est le rapport de proximité qui est établi entre le monde virtuel et le joueur ?
- 4) Quelles sont les figures absentes, cachées, incomplètes ou indéterminées (*blanks*) qui appellent l'imagination du joueur ?

C'est à travers l'identification, la description et la justification des procédés et des effets de mise en place que la figure du joueur implicite se construit. Or, celle-ci doit permettre de répondre aux objectifs esthétiques du jeu. Par exemple, dans le cas de *GoW III*, la stratégie de mise en place (théâtrale) et les procédés visuels et narratifs utilisés pour l'élaborer mettent en valeur les aspects mécaniques et dynamiques du jeu, pour créer une stratégie esthétique cohérente. En effet, comme nous l'avons vu dans cette analyse de cas, la dialectique entre défoulement, contrôle et laisser-aller, que le joueur est amené à éprouver à travers le *gameplay*, est aussi soutenue par les procédés de la représentation, qui viennent signifier au joueur qu'il prend progressivement le contrôle de l'avatar et du monde de jeu.

En somme, le modèle de la place du joueur favorise une meilleure compréhension (décomposition) de l'expérience du joueur. Il facilite l'identification, l'explication et la justification des objectifs esthétiques du jeu et le choix des procédés (visuels, narratifs, ludologiques) utilisés pour les remplir. Distinctions et définitions faites, il peut aussi accélérer le repérage des éléments qui peuvent être problématiques ou bénéfiques pour l'engagement du joueur. L'anticipation des effets des changements apportés à l'une ou l'autre des composantes du jeu se fait aussi plus facilement lorsque la stratégie esthétique

est bien définie et justifiée. Le modèle proposé soutient donc le designer tout au long du processus de conception.

3. Pertinence d'un modèle de la place du joueur

Avec le modèle de la place du joueur, notre objectif principal était de proposer aux concepteurs de jeux vidéo, un modèle esthétique comprenant des repères grâce auxquels il serait plus facile d'engager les joueurs dans une expérience qui à la fois les sort de l'ordinaire et leur offre une grande proximité identitaire. C'était aussi de suggérer une voie de résolution aux problèmes soulevés par les critiques du cercle magique, modèle qui limite non seulement les concepteurs, mais aussi les analystes de jeux vidéo. L'originalité de la proposition que nous avons amenée au domaine, tient au fait qu'elle ne tend pas à nier la validité du cercle magique, ni à faire table rase avec, ni à proposer d'autres interprétations de celui-ci. Ce que nous proposons, à l'égard des critiques qui ont été faites de ce modèle, était de l'intégrer dans un autre, plus englobant : le modèle de la place du joueur. Puisqu'il décrit l'objectif de mettre et maintenir le joueur en place *dans* la représentation, nous avons associé le modèle du cercle magique à la stratégie antithéâtrale pastorale de notre modèle. Cela dit, la critique reprochant au cercle magique de ne pas tenir compte du rapport entre le *dedans* et le *devant* de la représentation, nous avons défini d'autres stratégies de mises en place : la stratégie antithéâtrale dramatique, visant à mettre et maintenir le joueur en place *devant* la représentation ; et la stratégie théâtrale, dont l'objectif est faire naviguer le joueur entre le *dedans et le devant* de la représentation. De par ces distinctions, le modèle de la place du joueur est aussi devenu le lieu de réunion d'autres acceptions du cercle magique, des acceptions dont la recherche s'est évertuée à débattre de la validité plutôt qu'à trouver des moyens de les réconcilier. Nous pensons particulièrement aux hypothèses qu'ont distinguées Pargman et Jakobson (2006) quant à la définition du cercle magique. En effet, nous avons associé la stratégie antithéâtrale, qui tend à fermer les frontières entre le *dedans* et le *devant* de la représentation, à la *strong-boundary hypothesis*, dont les tenants soutiennent que l'expérience de jeu est divisée par des frontières distinctes entre réalité et fiction. Quant à la stratégie théâtrale, qui tend à ouvrir les frontières entre le *dedans* et le *devant* de la représentation, nous l'avons associé à la *weak-boundary hypothesis*, dont les défenseurs soutiennent que la limite entre réalité et fiction est un espace de négociations et

d'échanges à double sens. Ainsi, le modèle de la place du joueur permet de décrire différents types de jeux en fonction de la façon dont ils traitent la limite (comme clôture ou espace de renégociations) et en fonction de la place qu'ils accordent au joueur (*dans* et/ou *devant* la représentation). Le modèle de la place du joueur offre donc un appareillage conceptuel plus large que celui du cercle magique, qui lui n'évoque que la clôture et la possibilité de placer le joueur *dans* la représentation.

Le modèle de la place du joueur nous a aussi amené à défendre une stratégie souvent mal jugée, en design vidéoludique, c'est-à-dire la stratégie théâtrale, qui consiste à brouiller les frontières entre réalité et fiction. Dans notre chapitre d'analyse, nous avons démontré que la stratégie théâtrale, dans *GoW III* (2010), permet de contourner le problème d'identification avec l'avatar en laissant au joueur la possibilité d'aborder ce personnage et ses actes violents *dans* ou *devant* la représentation vidéoludique, comme acteur ou spectateur. Dans ses mouvements d'allées et venues *dans* et *devant* le jeu, nous avons démontré que le joueur est amené à explorer différentes positions actanciennes, pour gagner graduellement la place du héros. Comme nous l'avons défendu, en lui faisant explorer plusieurs rôles, la stratégie théâtrale permet d'étendre le spectre des émotions du jeu. Par exemple, au départ, offrant au joueur le point de vue du premier grand adversaire battu par l'avatar, on lui fait vivre les émotions liées aux incertitudes du jeu. C'est que la stratégie théâtrale, parce qu'elle crée des effets de tension et de surprise et place le joueur dans une zone d'incertitudes, participe, comme nous l'avons défendu, à lui procurer des émotions similaires à celles vécues en véritables situations d'opposition. Au cours de l'analyse de *GoW III*, nous avons remarqué que la dialectique entre gagnant et perdant amène aussi le joueur à mieux comprendre les émotions de l'avatar comme la colère et le besoin de vengeance, compréhension qui facilite graduellement l'identification avec ce personnage. Enfin, cette expérience de mises en places rend la victoire plus signifiante. Alliée à un *gameplay* intégrant de plus en plus de mécaniques demandant du contrôle de la part du joueur, la stratégie accentue l'idée selon laquelle prendre place, dans ce jeu, consiste à prendre le contrôle. Non seulement prendre le contrôle du héros et du monde dans lequel il se trouve, mais aussi prendre « son » contrôle, en tant que joueur. La définition de la théâtralité, qui s'est étendue dans l'analyse de *GoW III*, nous a donc

permis d'argumenter en faveur des procédés consistant à abaisser le quatrième mur, dans le jeu, procédés pouvant aussi favoriser, à leur manière, l'engagement du joueur.

Dans le cadre de ce mémoire, nous sommes parvenus à mieux distinguer et valoriser des stratégies dont le cercle magique ne permet pas de rendre compte. Cependant, la réflexion sur le modèle de la place du joueur est bien loin de se clore. La description des procédés et des effets des stratégies qu'il renferme doit être approfondie. Le problème principal est qu'en définissant l'esthétique vidéoludique à partir des théories de l'esthétique de la réception en histoire de l'art, notre réflexion s'est principalement concentrée sur les figures visuelles de la représentation. Nous n'avons accordé qu'une attention secondaire aux éléments mécaniques et dynamiques qui font la particularité du jeu vidéo, même si le chapitre d'analyse de *GoW III* nous a permis de mieux les considérer. Comment ces éléments peuvent-ils soutenir les objectifs théâtraux et antithéâtraux ? À cet effet, la réflexion sur les jeux pervasifs serait fort pertinente à intégrer, d'autant qu'elle s'insinue de plus en plus chez les concepteurs et ludologues. En effet, grâce aux nouvelles plateformes permettant l'intégration d'interfaces émergentes (réseaux sans fil, géolocalisation, capteurs), les jeux pervasifs se multiplient, depuis les quinze dernières années. Qu'on désigne par là les jeux ubiquitaires, les jeux à réalité alternée, alternative ou augmentée, les jeux adaptroniques ou les MMORPG, par exemple, il est clair que ces jeux, qui opèrent un brouillage entre réalité et fiction, remettent en cause – et souvent très ouvertement –, le modèle du cercle magique. L'étude du jeu pervasif peut nourrir la réflexion sur le modèle de la place du joueur, en ce qu'il permet d'explorer davantage les éléments mécaniques et dynamiques qui tendent à ouvrir la frontière entre réalité et fiction – et propose des réflexions sur les outils technologiques qui facilitent ces échanges.

Conclusion

Comme nous l'avons abordé dans l'introduction de ce mémoire, la recherche en design de jeux vidéo a déjà bien établi l'importance de définir rapidement et adéquatement les objectifs esthétiques, en cours de projet (LeBlanc et coll., 2004). Le problème est qu'aujourd'hui encore, l'esthétique vidéoludique reste sujette à interrogations : c'est une notion dont on convient volontiers de l'importance, mais qui est si peu documentée qu'il reste difficile de comprendre comment elle peut servir le design et l'analyse (Niedenthal, 2009). C'est pour approfondir ce sujet que nous avons proposé, dans ce mémoire, une réflexion sur les modèles qui accompagnent la prise et la justification des choix esthétiques dans le processus de conception des jeux vidéo. Plus précisément, c'est la question de la mise en place du joueur que nous avons explorée, à travers ces modèles. La place du joueur, nous l'avons définie comme le lieu où il se sent subjectivement engagé, se *sent présent*, mais aussi comme l'espace d'investissement laissé à l'imaginaire identitaire du joueur. Pour introduire ce mémoire, nous avons posé comme problématique le fait que le modèle du cercle magique n'admette que la possibilité de mettre le joueur en place *dans* l'univers représenté. Nous avons défendu l'hypothèse selon laquelle, en ne permettant pas de rendre compte de la dialectique entre le *dedans* et le *devant* de la représentation vidéoludique, ce modèle limite la réflexion des concepteurs et des analystes sur l'esthétique du jeu. C'est pour combler les lacunes du cercle magique que nous avons proposé notre modèle de la place du joueur. Celui-ci s'inspire principalement de la méthodologie de l'esthétique de la réception (Kemp, 1998) et de la typologie de la place du joueur (Fried, 1990). Ces théories nous ont permis d'identifier et de décrire d'autres stratégies de représentation que celle valorisée par le cercle magique, des stratégies permettant de mettre le joueur en place *dans*, *devant* ou *dans et devant* la représentation vidéoludique. En décrivant le modèle de la place du joueur, ses stratégies et certains de leurs procédés et effets, nous avons mis de l'avant des outils permettant de favoriser l'engagement du joueur.

2. Retours sur les enjeux soulevés : manque de place et surplus de place

Ce parcours nous a amené à traiter d'une problématique qui s'articule autour de deux problèmes principaux. Comme nous l'avons vu avec de Guillomont (2005), un premier problème consiste, pour le designer, à offrir au joueur une expérience équilibrée, ou proposant à la fois une grande proximité identitaire et la possibilité de vivre une importante transformation. Ce problème d'équilibre, qui met en jeu l'engagement du joueur, nous l'avons croisé avec celui du cercle magique. Nous avons défendu l'hypothèse selon laquelle le modèle du cercle magique prive les concepteurs de jeu de certains repères qui pourraient faciliter cette mise en équilibre, fait justifiant la pertinence de proposer un modèle plus englobant. Pour tester notre hypothèse et introduire notre modèle, dit de la place du joueur, nous avons abordé les approches complémentaires des historiens d'art Wolfgang Kemp (1998) et Michael Fried (1990). Ces derniers ont développé de nombreux outils aidant à mieux comprendre comment s'articule la limite entre l'ici et l'ailleurs ou le *dedans* et le *devant* de la représentation.

Le modèle de la place du joueur, qui s'en inspire, nous a permis de distinguer les figures du joueur implicite interne (le joueur *dans* la représentation) et du joueur implicite externe (le joueur *devant* la représentation), puis de définir les procédés et effets de différentes stratégies d'agencement de ces derniers. Grâce à ces distinctions, nous avons pu mieux dénoncer les lacunes du cercle magique. Nous avons démontré que ce dernier, en n'admettant que l'objectif esthétique d'immerger et maintenir le joueur *dans* l'univers représenté, n'amène pas les concepteurs et les analystes de jeux vidéo à traiter du joueur implicite externe ni à définir les rapports de continuité et de négation qui subsistent entre le *dedans* et le *devant* de la représentation vidéoludique. À travers le modèle de la place du joueur, nous avons traité non seulement des effets d'une stratégie de mise en place *dans* (stratégie antithéâtrale pastorale, associée au modèle du cercle magique) mais aussi des effets des stratégies de mise en place *devant* (stratégie antithéâtrale dramatique) et *dans et devant* (stratégie théâtrale) la représentation vidéoludique. Ces distinctions nous ont amenées à défendre l'idée selon laquelle les stratégies délaissées par le modèle du cercle magique (la stratégie antithéâtrale à modalité dramatique et la stratégie théâtrale) permettent de résoudre plus facilement le problème de balance entre proximité identitaire et représentation de personnage à forte personnalité.

En effet, nous avons vu que la modalité dramatique de l'antithéâtralité, pour favoriser la proximité identitaire, ne propose pas d'amener le joueur à entrer dans la peau d'un personnage compris dans l'univers représenté, comme d'après le modèle du cercle magique. En utilisant quelques procédés de mise à distance dramatique, comme la présentation d'espaces miniaturisés et l'offre de contrôle de plusieurs personnages à la fois, elle amène plutôt le joueur à choisir lui-même le lieu et le poids de son engagement. Il peut ainsi prendre différents types de rôles (intradigétiques et extradigétiques) et naviguer à sa guise entre plusieurs positions actanciennes. Comme nous l'avons vu, les procédés de mise à distance dramatique amènent aussi le joueur à s'identifier à autre chose qu'à des rôles, c'est-à-dire des objets, des environnements ou des processus inhérents au jeu. La stratégie antithéâtrale à modalité dramatique permet donc aux joueurs d'expérimenter des rôles qui sortent de l'ordinaire, tout en favorisant la proximité identitaire. Il en va de même pour la stratégie théâtrale. Comme nous l'avons démontré, celle-ci tend à brouiller la limite qui sépare la fiction et la réalité. Pour y parvenir, elle recourt à divers procédés : paradoxes, jeux de miroirs, déjà-vu, trompe-l'œil, allusions à l'univers du joueur, falsifications du *gameplay*, etc. Ces procédés théâtraux ébranlent la clôture fictionnelle en faisant dialoguer l'intérieur et l'extérieur de la représentation. Ils envoient par le fait même des signaux contradictoires au joueur. Certains l'amènent à prendre place *dans* la représentation et d'autres *devant* celle-ci. Comme le démontre l'exemple de *God of War III*, grâce à des jeux d'alternance entre ces signaux, la stratégie théâtrale permet de repositionner le joueur dans l'expérience, de lui faire essayer différentes positions actanciennes. La confrontation paradoxale des signaux contradictoires, pour sa part, en plus d'enrichir l'expérience émotive du jeu, amène le joueur à se situer lui-même par rapport à ce qu'il joue et voit. Ce procédé suggère au joueur qu'il peut choisir entre la distance et le rapprochement ou qu'il peut aborder l'avatar et le monde de jeu d'un point de vue interne ou d'un point de vue externe. Ainsi, la stratégie théâtrale permet aux concepteurs de proposer une expérience de transformation extraordinaire, au cours de laquelle le joueur pourra s'essayer à un ou plusieurs rôles bien déterminés. Cela dit, en ne le forçant pas à prendre et garder un rôle et en signifiant au contraire que le jeu est un espace de renégociations, où il peut s'identifier à un personnage, mais aussi s'en distinguer pour s'essayer à d'autres

positions, la stratégie n'est pas un obstacle à la proximité identitaire. Nous pouvons penser, au contraire, que l'identification au jeu est encore plus forte lorsque le joueur peut choisir son point de vue par rapport au héros et à l'univers qui l'habite.

Les repères conceptuels de l'esthétique de la réception, réunis dans notre modèle de la place du joueur, apportent donc aux designers et aux analystes de quoi nourrir et préciser leurs réflexions quant à l'esthétique vidéoludique, et, plus précisément, à la question de la mise en place du joueur. Ce modèle favorise une meilleure compréhension de l'expérience du joueur en ce qu'il facilite l'identification, l'explication et la justification des objectifs esthétiques du jeu et le choix des procédés (visuels, narratifs, ludologiques) utilisés pour les remplir. Plus important encore, en mettant de l'avant d'autres stratégies que celle qui est implicite au cercle magique, notre modèle de la place du joueur introduit à d'autres solutions de design pertinentes pour favoriser l'engagement du joueur – des solutions qui jusqu'à maintenant ont été soit peu documentées soit mal jugées, et que le design vidéoludique aurait avantage à approfondir. Remarquons que dans un contexte où les jeux pervasifs se multiplient, les recherches qui, comme celle-ci, se concentrent sur le rapport entre réalité et fiction, dans le jeu, gagnent en pertinence. À considérer les critiques que les joueurs et spécialistes font de tels jeux, encore bien loin d'atteindre les éloges, nous pouvons aussi penser qu'il reste encore beaucoup de travail à faire pour comprendre comment élaborer, dans le jeu, la limite entre l'ici et l'ailleurs.

3. En somme : pourquoi et comment prendre place *devant*

L'espace virtuel vidéoludique, ce brillant assemblage de polygones, est un non-lieu pourtant bien habité. Comme nous l'avons vu, il devient, grâce à l'engagement du joueur et à travers sa compréhension et ses interactions, un espace signifiant auquel il s'identifie et où il peut, en imagination, être transporté et *prendre place*. En étudiant le modèle du *cercle magique*, nous avons constaté que de nombreux théoriciens et concepteurs de jeux (inspirés par ces nouvelles possibilités d'habitation et confortés par la pensée rationaliste selon laquelle le jeu est un acte unilatéral d'entrée dans un monde étranger à la réalité ordinaire) se sont intéressés aux procédés permettant d'amener le joueur à se sentir immergé puis présent *dans* l'espace virtuel. Ces théoriciens et concepteurs ont aussi fait de l'interface visuelle vidéoludique le lieu où grâce à un

ensemble de figures visuelles et narratives on essaie de dissimuler au joueur sa réalité pour lui en simuler une autre, totale et englobante, une réalité à l'intérieur de laquelle on lui demande de *prendre place* et de *rester en place*. Or, dans un ouvrage entièrement consacré au sujet de l'immersion dans les environnements virtuels, Olivier Grau (2003) conclut sa recherche et sa réflexion sur un aspect important et trop souvent oublié du jeu, aspect que ce mémoire a pris pour objectif ultime de rappeler : « **Homo ludens cannot exist if there is no return to reality from the world of games.** » (Grau, 2003, p. 345) Le design, a-t-on défendu, doit donc aussi se demander « pourquoi » et « comment » concevoir ces mouvements, non seulement d'immersion ou de passage dans le virtuel, mais aussi de retour à la réalité, mouvements d'émergence qui déterminent tout autant l'expérience de jeu. À l'issue de ce mémoire, nous pouvons dresser quelques esquisses de réponses, à cet effet. Pourquoi concevoir des mouvements émergifs ? C'est parce que, comme nous l'avons défendu, en plaçant et en maintenant le joueur immergé dans un espace « autre », ce dernier peut finir par se sentir emprisonné, opprimé ou contrôlé, et, pour ces raisons, refuser de se prêter à l'illusion et briser son engagement. Quant à ce problème, la question à laquelle nous avons voulu répondre est de savoir comment, en tant que designer, engager le joueur dans le plaisir vidéoludique sans que cela finisse par lui procurer le sentiment d'être dominé. Quant à cette question infiniment large, notre modèle de la place du joueur permet de guider la réflexion, modeste contribution qui, nous l'espérons, saura servir le design et la recherche.

Bibliographie

- ADAMS, Ernest. *Fundamentals of Game Design*, Berkeley, Pearson Education, 2010, 675 p.
- BATES, Bob. *Game Design*, Boston, Thomson Course Technology PTR, 2004, 350 p.
- BENFORD, Steve, Carsten MAGERKURTH et Peter LJUNGSTRAND. « Bridging the physical and digital in pervasive gaming », dans *Communications of the ACM*, volume 48, numéro 3, 2005, p.54-57.
- BIOCCA, Franc. « The Cyborg's Dilemma : Progressive Embodiment in Virtual Environments », dans *Journal of Computer Mediated Communication*, volume 3, numéro 2, 1997, p.12-26.
- BLASCOVICH, Jim. « Social Influence within Immersive Virtual Environments », dans *The Social Life of Avatars* (dir. R. Schroeder), New York, Springer-Verlag, 2002, p.127-145.
- BOAL, Augusto. *Theatre of the Oppressed*, New York, Theatre Communications Group, 1998 (1974), 208 p.
- BOGOST, Ian. « Asynchronous Multiplay : Futures for Casual Multiplayer Experience », acte de l'*Other Players Conference* (Copenhague, 26-29 août 2008), sous la dir. J.H. Smith et M. Sicart, Copenhague, ITU Center for Computer Game Research, s.p., adresse URL : <http://www.docstoc.com/docs/33690222/Asynchronous-Multiplay>.
- BOLTER, David J. et Richard GRUSIN. *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology Press, 1999, 295 p.
- BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*, Madison, University of Wisconsin Press, 1985, 384 p.

- BROWN, Emily et Paul Cairns. « A Grounded Investigation of Game Immersion », dans *Conference on Human Factors in Computing Systems 2004* (Vienne 24-29 avril 2004), sous la dir. de E. Dykstra-Erickson et M. Tscheligi, New York, ACM New York, p.1297-1300, DOI : 10.1145/985921.986048.
- BURKHARDT, Jean-Marie, Benoit BARDY et D. LOURDEAUX. « Immersion, réalisme et présence dans la conception et l'évaluation des environnements virtuels », dans *Psychologie française*, volume 48, numéro 2, 2003, p. 35-42.
- CALLEJA, Gordon. *Digital as Designed Experience : Reframing the Concept of Immersion*, thèse de doctorat (Philosophie), Victoria University of Wellington, 2007, 256 p.
- CALLEJA, Gordon. « Digital Games and Escapism », dans *Games and Culture*, volume 5, numéro 4, 2010, p.335-353.
- CALLEJA, Gordon. *In-Game. From Immersion to Incorporation*, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology Press, 2011, 224 p.
- CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, coll. Folio, 1992 [1958], 374 p.
- CANULLO, Carla. « Modernisme et postmodernisme, art », dans *Encyclopaedia Universalis*, Paris, Éditions Encyclopaedia Universalis, adresse URL : <http://www.universalis-edu.com>.
- CARR, Karen. « Introduction », dans *Simulated and Virtual Realities : Elements of Perception* (dir. K. Carr et R. England), Londres, Taylor et Francis, 1995, p.1-9.
- CASTRONOVA, Edward. *Sythetic Worlds : The Business and Culture of Online Games*, Chicago, University of Chicago Press, 2005, 344 p.
- CICCORICCO, David. « Games of Interpretation and a Graphophilic God of War », dans *Intermediality and Storytelling* (dir. M.-L. Ryan et M. Grishakova), Berlin et New York, de Gruyter, 2010, p.232-257.

- COPIER, Marinka. *Beyond the Magic Circle : A Network Perspective on Role-Play in Online Games*, thèse de doctorat (Philosophie), Utrecht University, 2007, 225 p.
- COPIER, Marinka. « Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle », acte de la *Digital Arts and Culture Conference 2005, Changing Views – Worlds in Play* (Vancouver, 16-20 juin 2005), sous la dir. de S. de Castell et J. Jenson, s.l., Proceedings of DiGRA 2005, s.p., adresse URL : <http://summit.sfu.ca/item/215>.
- COSTIKYAN, Greg. « I Have No Words and I Must Design : Toward a Critical Vocabulary for Games » acte de la *Computer Games and Digital Cultures Conference* (Tampere, 6-8 juin 2002), sous la dir. de F. Mäyrä, s.l., p.9-33.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Flow : The Psychology of Optimal Experience*, Harper Perennial Modern Classic, 2008 [1991], 336 p.
- CRAWFORD, Chris. *The Art of Computer Game Design*, Berkeley, McGraw-Hill/Osborne Media, 1982, 90 p.
- DEEN, Phillip D. « Interactivity, Inhabitation and Pragmatist Aesthetics », dans *Game Studies, the International Journal of Computer Game Research*, volume 11, numéro 2, 2011, s.p., adresse URL : http://gamestudies.org/1102/articles/deen?utm_source=twitterfeed&utm_medium=twitter.
- DiGRA. « Second Circular and Call for papers », dans *The Third Digital Games Research Association International Conference*, 2007, adresse URL : <http://digra2007.blogspot.ca/2006/09/third-digital-games-research.html>.
- DRAPER, John V., David B. KABER et John M. USHER. « Telepresence », dans *Human Factors*, volume 40, numéro 3, 1998, p. 354-375.
- DRUON, Maurice. *Romans mythologiques. Les mémoires de Zeus. Alexandre le Grand. Les rivages et les sources*, Paris, Plan, 1999 [1963], 926 p.

- EHRMANN, Jacques, Cathy LEWIS et Phil LEWIS. « Homo Ludens Revisited », dans *Yales French Studies*, numéro 41, 1968, p.31-57.
- EHRMANN, Jacques. « Jeu. Jeu et rationalité », dans *Encyclopaedia Universalis*, Paris, Éditions Encyclopaedia Universalis, adresse URL : <http://www.universalis-edu.com>.
- ERNI, Laura et Frans Mayra. « Fundamental Components of the Gameplay Experience : Analyzing Immersion », acte de la *Digital Arts and Culture Conference 2005, Changing Views – Worlds in Play* (Vancouver, 16-20 juin 2005), sous la dir. de S. de Castell et J. Jenson, s.l., Proceedings of DiGRA 2005, s.p., adresse URL : <http://summit.sfu.ca/item/260>.
- ESRB. « God of War III », dans *Entertainment Software Rating Board* [organisme], 2013, adresse URL : <http://www.esrb.org/ratings/search.jsp>.
- FEGERHOLT, Erik et Magnus LORENTZON. *Beyond the HUD. User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, mémoire de maîtrise (Science), Chalmers University of Technology, 2009, 118 p.
- FENCOTT, Clive, Paul van SCHAIK, Jonathan LING et Mohamed SHALIUFFAH. « The effect of movement of attractors and pictorial content of rewards on user's behavior in virtual environment : an empirical study in the framework of perceptual opportunities », dans *Interacting with Computers*, volume 15, numéro 1, 2003, p.121-140.
- FENCOTT, Clive. « Virtual Storytelling as Narrative Potential : Towards an Ecology of Narrative », dans *Lecture Notes in Computer Science*, Heidelberg, volume 2197, 2001, p.90-99.
- FINDELI, Alain et Rabah BOUSBACI. « L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design », dans *The Design Journal*, volume 8, numéro 3, 2005, p.35-49.
- FRASCA, Gonzalo. *Video Game of the Oppressed : Video Games as Means for Critical Thinking and Debate*, mémoire de maîtrise (Littérature, communication et

- culture), Georgia Institute of Technology, 2001, 118 p.
- FREUD, Sigmund. *Au delà du principe de plaisir. Essais de psychanalyse*, Paris, Petite Bibliothèque Payot, 1920, 75 p.
- FRIED, Michael. *La place du spectateur. Esthétique et origine de la peinture moderne*, Paris, Gallimard, 1990 (1980), 264 p.
- FULLERTON, Tracy, Christopher SWAIN et Steven S. HOFFMAN. *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, Burlington, Elsevier, Morgan Kaufmann, 2008, 470 p.
- GENETTE, Gérard. *Narrative Discourse : An Essay in Method*, Ithaca, Cornell University Press, 1980, 288 p.
- GENVO, Sébastien, dir. *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, 376 p.
- GRAU, Olivier. *Virtual Art : From Illusion to Immersion*, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology Press, 2003, 430 p.
- GUILLOMONT, Aymeric de. « Les jeux dont vous êtes le héros : Analyse sémiotique des jeux vidéo en solo », dans *Le game design de jeu vidéo. Approches de l'expression vidéoludique* (dir. S. Genvo), Paris, L'Harmattan, 2005, p. 137-160.
- HENRIOT, Jacques. *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, 1989, 319 p.
- HERMAN, David. *Story Logic : Problems and Possibilities of Narrative*, Lincoln et Londres, University of Nebraska Press, 2002, 500 p.
- HEETER, Carrie. « Reflection on Real Presence by a Virtual Person », dans *Presence, Teleoperators and Virtual Environments*, volume 12, numéro 4, 2003, p.335-345.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard,

- 1988 [1938], 350 p.
- IJSSELSTEIJN, Wijnand. *Presence in Depth*. Thèse de doctorat, Eindhoven University of Technology, 2004, s.p.
- ISER, Wolfgang. *The Act of Reading : A Theory of Aesthetic Response*, Baltimore, John Hopkins University Press, 1991, 252 p.
- JAUSS, Hans Robert. *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, 1990 [1978], 336 p.
- JENNETT, Charlene, Anna COX, Paul CAIRNS, Samira DHOPAREE, Andrew EPPS, Tim TIJS et Alison Walton. « Measuring and Defining the Experience of Immersion in Games », dans *International Journal of Human Computer Studies*, volume 66, numéro 9, p. 641-661.
- JUUL, Jesper. « The Magic Circle and the Puzzle Piece », dans *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008* (dir. S. Günzel, M. Liebe et D. Mersch), Postdam, University Press, 2008, p. 56-67.
- JUUL, Jesper. « The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness », dans *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* (dir. M. Copier et J. Raessens), Utrecht, Utrecht University, 2003, p. 30-45.
- KEMP, Wolfgang. « The Work of Art and Its Beholder. The Methodology of the Aesthetic of Reception », dans *The Subject of Art History : Historical objects in Contemporary Perspectives* (dir. M. A. Cheetham, M. A. Holly et K. Moxey), Cambridge, Cambridge University Press, 1998, p.180-196.
- KEMP, Wolfgang. « Death at Work : A Case Study On Constitutive Blanks in Nineteenth-Century Painting », dans *Representations*, numéro 10, 1985, p.102-123.
- LAUREL, Brenda. *Computer as Theatre*, Reading, Addison-Wesley, 1991, 256 p.
- LEBLANC, Marc, Robin HUNICKE et Robert ZUBEK. « MDA : A Formal Approach to

- Game Design and Game Research », acte du *Challenges in Game AI Workshop, Nineteenth National Conference on Artificial Intelligence*, 2004 (San José, 25-29 juillet 2004), sous la dir. de J.A. Hendler, San Francisco, AAAI, s.p., adresse URL : <http://libra.msra.cn/Publication/3368973/mda-a-formal-approach-to-game-design-and-game-research>.
- LOMBARD, Matthew et Theresa DITTON. « At the Heart of IT All : The Concept of Presence », dans *Journal of Computer-Mediated Communication*, volume 3, numéro 2, 1997, s.p., adresse URL : <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html>.
- MATEAS, Michael et Andrew STERN. « Build It to Understand It : Ludology Meets Narratology in Game Design Space », acte de la *Digital Arts and Culture Conference 2005, Changing Views – Worlds in Play* (Vancouver, 16-20 juin 2005), sous la dir. de S. de Castell et J. Jenson, s.l., Proceedings of DiGRA 2005, s.p., adresse URL : <http://summit.sfu.ca/item/254>.
- McCLOUD, Scott. *Understanding Comics*, New York, William Morrow Paperbacks, 1994 [1993], 224 p.
- McGONIGAL, Jane. « This is Not a Game. Immersive Aesthetics and Collective Play », acte de la *Digital Arts and Culture Conference* (Melbourne, 19-23 mai 2003), sous la dir. de A. Farago, Melbourne, DACC et Fine Art Forum, volume 17, numéro 8, p. 110-118.
- McMAHAN, Alison. « Immersion, Engagement and Presence : A Method for Analysing 3-D Video Games », dans *The Video Game Theory Reader* (dir. M.J.P. Wolf et B. Perron), Londres, Routledge, 2003, p.67-86.
- MINSKY, Marvin. « Telepresence », dans *OMNI Magazine*, volume 2, 1980, p.45-51.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck : the Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology Press, 1998, 336 p.
- NEUMANN, John et Orkar MORGENSTERN. *Theory of Games and Economic Behavior*,

Princeton, Princeton University Press, 1953 [1944], 641 p.

NIEDENTHAL, Simon. « What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics », acte de la *Digital Arts and Culture Conference 2009, Breaking New Ground : Innovation in Games, Play, Practice and Theory* (Londres, 1-4 septembre 2009), sous la dir. de B. Atkins, H. Kennedy, t. Krzyswiska, s.l., Proceedings of DiGRA 2009, s.p., adresse URL :
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.190.2430>.

NIEUWDORP, Eva. « The Pervasive Discourse : An Analysis », dans *ACM Computers in Entertainment*, volume 5, numéro 2, 2007, s.p., DOI :
10.1145/1279540.1279553.

NIEUWDORP, Eva. « The Pervasive Interface : Tracing The Magic Circle », acte de la *Digital Arts and Culture Conference 2005, Changing Views – Worlds in Play* (Vancouver, 16-20 juin 2005), sous la dir. de S. de Castell et J. Jenson, s.l., Proceedings of DiGRA 2005, s.p., adresse URL :
<http://summit.sfu.ca/item/251>.

NITSCHE, Michael. *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology Press. 2008, 305 p.

NORBERG-SCHULZ, Christian. *Genius Loci : Towards a Phenomenology of Architecture*, New York, Rizzoli, 1980, 216 p.

PARGMAN, Daniel et Peter JAKOBSSON. « Do You Believe in Magic ? Computer Games in Everyday Life », dans *European Journal of Cultural Studies*, volume 11, numéro 2, 2008, p.224-244.

PERRON, Bernard. « Coming to Play at Frightening Yourself : Welcome to the World of Horror Video Games », acte d'*Aesthetics of Play. A Conference on Computer Game Aesthetics* (Bergen, 14-15 octobre 2010), sous la dir. de R. Klevjer, Bergen, AOP Online Proceedings, s.p., adresse URL :
<http://www.aestheticsofplay.org/perron.php>.

- PIER, John et Jean-Marie SCHAEFFER, dir. *Métalepses: entorses au pacte de la représentation*, Paris, Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales, 2005, 342 p.
- POLD, Soren. « Interface Realisms : The Interface as Aesthetic Form », dans *Postmodern Culture*, volume 15, numéro 2, 2005, s.p., DOI : 10.1353/pmc.2005.0013.
- RETTIE, Ruth. « Using Goffman's Frameworks to Explain Presence and Reality » acte de la *7th Annual International Workshop on Presence* (Valence, 13-15 octobre 2004), sous la dir. de Guger et coll., s.l. International Society for Presence Research, p.117-124.
- ROLLINGS, Andrew et Ernest Adams. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, Indianapolis, New Riders Publishing, 2003, 648 p.
- RYAN, Marie-Laure. « Logique culturelle de la métalepse, ou la métalepse dans tous ses états », dans *Métalepses, entorses au pacte de la représentation* (dir. J. Pier et J.-M. Schaeffer), Paris, Éditions des Hautes Études en Sciences Sociales, 2005, p.201-223.
- RUSCH, Doris C. « Mechanisms of the Soul – Tackling the Human Condition in Videogames », acte de la *Digital Arts and Culture Conference 2009, Breaking New Ground : Innovation in Games, Play, Practice and Theory* (Londres, 1-4 septembre 2009), sous la dir. de B. Atkins, H. Kennedy, t. Krzyswiska, s.l., Proceedings of DiGRA 2009, s.p., adresse URL : <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.01371.pdf>
- SALEN, Katie et Eric ZIMMERMAN. *Rules Of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology Press, 2003, 688 p.
- SAUSSURE, Ferdinand de. *Cours de linguistique générale*, Paris, Grande Bibliothèque Payot, 1996, 239 p.
- SCHAEFFER, Jean-Marie. « Métalepse et immersion fictionnelle », dans *Métalepses*,

- entorses au pacte de la représentation* (éd. J. Pier et J.-M. Schaeffer), Paris, Éditions des Hautes Études en Sciences Sociales, 2005, p.323-334.
- SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design. A Book of Lenses*, Burlington, Elsevier, 2008, 489 p.
- SCHREIBER, Ian. « Level 5 : Mechanics and Dynamics » dans *Game Design Concepts. An Experiment in Game Design and Teaching* [blogue], 2009, adresse URL : <http://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/13/level-5-mechanics-and-dynamics/>.
- SHELDON, Lee. *Character Development and Storytelling for Games*, Boston, Thomson Course Technology, 2004, 474 p.
- SLATER, Mel. « A Note on Presence Terminology », dans *Presence Connect*, volume 3, numéro 3, 2003, s.p., adresse URL : http://www0.cs.ucl.ac.uk/research/vr/Projects/Presencia/ConsortiumPublications/ucl_cs_papers/presence-terminology.htm.
- SLATER, Mel et Anthony Steed. « A Virtual Presence Counter », dans *Presence : Teleoperators and Virtual Environments*, volume 9, numéro 5, 2000, p.413-434.
- SLATER, Mel. « Measuring Presence : A Response to the Witmer and Singer Questionnaire », dans *Presence : Teleoperators and Virtual Environments*, volume 8, numéro 5, 1999, p. 560-566.
- STOFFREGEN, Thomas A. et Benoit G. BARDY. « On Specification and the Senses », dans *Behavioral and Brain Sciences*, volume 24, 2001, p. 195-261.
- TAYLOR, T.L. *Play between Worlds : Exploring Online Game Culture*, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology Press, 2006, 208 p.
- TAYLOR, T.L. « Pushing the Borders : Player Participation and Game Culture », dans *Network Netplay : Structures of Participation in Digital Culture*, (dir. J.

- Karaganis), New York, Social Science Research Council, p. 112-130.
- THACKARA, John. « Edge effects : The Design Challenge of the Pervasive Interface », acte de la *2000 Conference on Human Factor in Computing Systems* (La Haye, 1-6 avril 2000), sous la dir. de T. Turner et G. Szwillus, New York, ACM New York, p.199-200, DOI : 10.1145/369825.369832.
- UEDA F. et KAIDO, K. « Game Design Methods of Ico. » conférence présentée à la *Game Developers Conference 2002*, San José, 2002.
- VAN DEN Hoogen, Wouter, Wijnand IJSSELSTEIJN et Yvonne de KORT. « Effects of Sensory Immersion on Behavioral Indicators of Player Experience : Movement Synchrony and Controller Pressure », acte de la *Digital Arts and Culture Conference 2009, Breaking New Ground : Innovation in Games, Play, Practice and Theory* (Londres, 1-4 septembre 2009), sous la dir. de B. Atkins, H. Kennedy, t. Krzyswiska, s.l., Proceedings of DiGRA 2009, s.p., adresse URL : <http://130.203.133.150/viewdoc/summary?doi=10.1.1.190.293>.
- WALTHER, Bo Kampmann. « Notes on the Methodology of Pervasive Gaming », acte de l'*Entertainment Computing – ICEC 2005 Conference* (Sanda, 2005), sous la dir. de F. Fishino et coll., Berlin, Springer Berlin Heidelberg, volume 3711, p.488-495, DOI : 10.1007/11558651_47.
- WATERWORTH, John A. et Eva L. WATERWORTH. « The Core of Presence : Presence as Perceptual Illusion », dans *Presence Connect*, volume 3, numéro 3, s.p., adresse URL : <http://www8.informatik.umu.se/~jwworth/perceotual%20core.html>.
- WILDER, Ken. « Michael Fried and Beholding Video Art », dans *Proceedings of the European Society for Aesthetics*, volume 3, 2011, p.294-315.
- WILDER, Ken. « Neither Here Nor Elsewhere : Displacement Devices in Representing the Supernatural », dans *Proceedings of the European Society for Aesthetics*, volume 2, 2010, p.532-543.

- WILDER, Ken. « The Case For an External Spectator », dans *British Journal of Aesthetics*, volume 48, numéro 3, 2008, p.261-277.
- WILSON, George M. *Narration in Light : Studies in Cinematic Point of View*, Baltimore, The John Hopkins University Press, 1992 [1988], 236 p.
- WOLLHEIM, Richard. *Painting as an Art*, Princeton, Princeton University Press, 1990 [1987], 384 p.
- YELLOWLEES, Douglas, J. et Andrew HAGARDON. « The pleasure of Immersion and Interaction : Schemas, Scripts and the Fifth Business », dans *Digital Creativity*, volume 12, numéro 3, p.153-166.

Ludographie

- Age of Mythology*, Microsoft Game Studios, Ensemble Studios, 2002, MAC.
- Assassin's Creed*, Ubisoft, Ubisoft Montréal, 2007, PS3.
- Assassin's Creed II*, Ubisoft, Ubisoft Montréal, 2009, PS3.
- Assassin's Creed III*, Ubisoft, Ubisoft Montréal, 2012, PS3.
- Assassin's Creed: Brotherhood*, Ubisoft, Ubisoft Montréal, 2010, PS3.
- Assassin's Creed: Revelation*, Ubisoft, Ubisoft Montréal, 2012, PS3.
- Amnesia : The Dark Descent*, THQ, Frictional Games, 2011, PC.
- Batman Arkham City*, Warner Bross Interactive Entertainment, Rocksteady Studios, 2011, PS3.
- Bully*. Rockstar Games, Rockstar Vancouver, 2006, PS2.
- Bully : Scholarship Edition*, Rockstar Games, Rockstar Toronto, 2008, Wii.
- Call of Duty : Modern Warfare 3*, Activision, Infinity Ward, 2011, PS3.

Catherine, Atlus et Deep Silver, Atlus et Studio 4 C, 2011, PS3.

Counter Stryke : Source. Valve Software, 2004, PC.

Dante's Inferno, Electronic Arts, Visceral Games, 2010, PS3.

Dark Souls, Namco Bandai Games America, From Software, 2011, PS3.

Dead Space, Electronic Arts, EA Redwood Shores, 2008, PS3.

Deus Ex : Human Revolution, Square Enix, Eidos Montréal, 2011, PS3.

Eternal Darkness: Sanity Requiem, Nintendo, Silicon Knights, 2002, Game Cube.

Fable, Microsoft Game Studios, Lionhead Studios, 2004-2012, XBOX, X360.

Far Cry, Ubisoft, Crytek, 2004, PS2.

Final Fantasy VII, Square Enix, Square Enix, 1997, PS.

Final Fantasy X, Square Enix, Square Enix, 2001, PS2.

Final Fantasy XII, Square Enix, Square Enix, 2006, PS2.

Final Fantasy XIII, Square Enix, Square Enix, 2010, PS3.

God of War, Sony Computer Entertainment America, Sony Computer Entertainment Santa Monica, 2005, PS2.

God of War II, Sony Computer Entertainment America, Sony Computer Entertainment Santa Monica, 2007, PS2.

God of War III, Sony Computer Entertainment America, Sony Computer Entertainment Santa Monica, 2010, PS3.

Heavy Rain, Sony Computer Entertainment America, Quantic Dream, 2010, PS3.

Kingdoms of Amalur : Reckoning, Electronic Arts, Big Huge Games, 2012, PS3.

Max Payne, Rockstar Games, Rockstar Toronto, 2001, PS2.

Metal Gear Solid, Konami, Konami Computer Entertainment Japan, 1999, PS.

Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty, Konami, Konami Computer Entertainment Japan, 2001, PS2.

Metal Gear Solid 3 : Snake Eater, Konami, Konami Computer Entertainment Japan, 2004, PS2.

Metal Gear Solid 4 : Guns of the Patriots, Konami, Konami Computer Entertainment Japan, 2008, PS3.

Monkey Island, Escape from Monkey Island, LucasArt, LucasArt, 2000, Mac.

Mortal Kombat : Deception, Midway, 2004, PS2.

Myst, Broderbund, Cyan World, 1995, PC.

Shadow of the Colossus, Sony Computer Entertainment America, Sony Computer Entertainment I, 2005, PS2.

Shin Megami Tensei: Devil Survivor, Atlus, Atlus, 2009, DS.

Shin Megami Tensei: Persona 4, Atlus, Atlus, 2008, PS2.

Sid Meier's Civilization V, 2K Games, Firaxis Games, 2010, MAC.

Street Fighter IV, Capcom, Dimps et Capcom, 2009, PS3.

Tetris, Pajitnov, 1984, consoles diverses.

The Elder Scrolls V : Skyrim, Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, 2011, PS3.

The Legend of Zelda : Skyward Sword, Nintendo, 2011, Wii.

The Sims II, Electronic Arts Games, Maxis, 2004, MAC.

Trauma Center: New Blood, Atlus, Atlus, 2007, Wii.

Annexe

Annexe 1. Liste des figures

- Figure 1 : Image de couverture du jeu *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007) tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamespot.com/assassins-creed/platform/ps3/>..... 40
- Figure 2 : Image de couverture du jeu *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009) tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamespot.com/assassins-creed-ii/platform/ps3/>..... 40
- Figure 3 : Image de couverture du jeu *Assassin's Creed Revelation* (Ubisoft 2011) tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamespot.com/assassins-creed-revelations/platform/ps3/>..... 41
- Figure 4 : Image de couverture du jeu *Assassin's Creed III* (Ubisoft, 2012) tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamespot.com/assassins-creed-iii/platform/ps3/>..... 41
- Figure 5 : *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2002), scène contextuelle de la pendaison, détail d'une capture d'écran tirée du site Internet <http://ca.ign.com/images/games/assassins-creed-ps3-772025/4fa6ca49cdc388ed13ee9857>. L'avatar Ezio est le deuxième personnage représenté, à gauche..... 41
- Figure 6 : Image de couverture du jeu *Batman Arkham City* (Eidos Interactive, 2011) tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamespot.com/batman-arkham-city/platform/ps3/>..... 46
- Figure 7 : Image de couverture du jeu *Kingdoms of Amalur : Reckoning* (Electronic Arts, 2012) tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamespot.com/kingdoms-of-amalur-reckoning/platform/ps3/>..... 46

- Figure 8 : Image de couverture du jeu *Call of Duty : Modern Warfare 3* (Activision, 2011) tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamespot.com/call-of-duty-modern-warfare-3/platform/ps3/>.46
- Figure 9 : Image de couverture du jeu *Assassin's Creed : Brotherhood* (Ubisoft, 2010) tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamespot.com/assassins-creed-brotherhood/platform/ps3/>.46
- Figure 10 : *Tauma Center : New Blood* (Atlus, 2007), détail effectué d'après une capture d'écran tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamekult.com/actu/trauma-center-new-blood-sur-le-billard-A62998.html>.47
- Figure 11 : *The Legend of Zelda : Skyward Sword* (Nintendo, 2011), détail effectué d'après une capture d'écran tirée de l'adresse Internet suivante : <http://lazyassgamer.com/legend-zelda-skyward-sword-review-157/>.47
- Figure 12 : Scott McCloud, détail d'une planche tiré du livre *Understanding Comics* (McCloud, 1993, p. 150).48
- Figure 13 : *Shadow of the Colossus* (Sony Computer Entertainment, 2005), capture d'écran tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.plughead.net/ico-shadow-colossus-hd-trailer-silly>. Noter l'absence du HUD dans l'image.....50
- Figure 14 : *Dead Space* (Electronic Arts, 2008), détail effectué d'après une capture d'écran tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.overclock.net/t/777383/dead-space-bad-graphics/10>. Ici les informations du HUD sont intégrées au costume de l'avatar. La ligne verte sur son dos indique les points de vie restants.50
- Figure 15 : *Deus Ex : Human Revolution* (Eidos, 2011), détail effectué d'après une capture d'écran tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.atomicgamer.com/news/3301/deus-ex-human-revolution-hands-on-first-look>. Dans cette scène d'introduction, le HUD n'est pas présent. Le point de vue à la première personne, ne permettant que de voir la main et l'arme de l'avatar, donne l'impression d'être dans l'univers représenté, voire dans la peau de l'avatar.51

- Figure 16 : *Deus Ex : Human Revolution* (Eidos, 2011), capture d'écran tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.gamespot.com/features/deus-ex-human-revolution-walkthrough-6330617/?page=6>. Dans cette scène, qui suit l'événement déclencheur du récit, le *HUD* est intégré. 51
- Figure 17 : *Deus Ex : Human Revolution* (Eidos, 2011), image représentant l'avatar Adam Jensen tirée de l'adresse Internet : <http://www.jeuxvideo.com/news/2011/00053158-the-missing-link-premier-dlc-de-deus-ex-human-revolution.htm>. 53
- Figure 18 : *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), détail d'une capture d'écran représentant l'avatar Desmond près de *l'Animus*, image tirée de l'adresse Internet suivante : http://www.videogamesblogger.com/interstitial.html?return_url=http://www.videogamesblogger.com/2009/06/10/assassins-creed-3-will-see-desmond-become-the-ultimate-assassin.htm. 57
- Figure 19 : *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), capture d'écran représentant Ezio, Image tirée de l'adresse Internet suivante : http://popculturejunkie.blogspot.ca/2011_11_01_archive.html. 57
- Figure 20 : *The Sims II* (Electronic Arts, 2004), image promotionnelle du jeu, dont la couverture reprend un détail. Elle est tirée de l'adresse Internet suivante : www.the-sims-123-simsy.blog.onet.pl. 62
- Figure 21 : *The Sims II* (Electronic Arts, 2004), capture d'écran montrant la perspective habituelle du jeu, image tirée de l'adresse Internet suivante : www.noshitshurlock.com/review/the-sims-3/. 62
- Figure 22 : *The Sims II* (Electronic Arts, 2004), détail d'une capture d'écran montrant la réaction d'un personnage du jeu, image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://beefjack.com/features/list-with-a-twist-top-ten-facial-expressions-in-games/>. 62

- Figure 23 : Capture d'écran du jeu *The Sims III* (Electronic Arts, 2010) tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.mobygames.com/game/macintosh/sims-3/screenshots/gameShotId,440684/>. 66
- Figure 24 : Capture d'écran du jeu *Mario Bros* (Nintendo, 1983), tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.vizzed.com/playonlinegames/game.php?id=2539>.... 66
- Figure 25 : Image représentant les commandes dans le jeu *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009) tirée de l'adresse Internet suivante : http://static2.ubi.com/manuals/ac2/ps3/ASSA2_PS3_MNL_CAN_ONLINE.pdf .. 68
- Figure 26 : Présentation des avatars du jeu *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010). De gauche à droite : Ethan, Scott, Madison et Norman. Le regroupement d'images est tiré de l'adresse Internet suivante : <http://mattbrett.com/blog/videogames/2010/heavy-rain-is-just-barely-a-video-game/>. 70
- Figures 27 : *Heavy Rain* (SCE, 2010), image représentant la mère d'une des victimes suite à sa tentative de suicide. Image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.paulcallaghan.net/blog/2010/10/08/heavy-rain/>. 72
- Figure 28 : *Heavy Rain* (SCE, 2010), l'image représente Scott lorsqu'il était enfant et son petit frère, qu'il tente de sauver de la noyade. Image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://soluce.jeuxactu.com/PS3/article-soluce/heavy-rain/1.38.-chapitre-38-john-jumeaux-chapitre-7660-1678.html#.URO6RaUsXIM>. 72
- Figure 29 : *Heavy Rain* (SCE, 2010), image représentant le moment où la jeune victime du tueur est sauvée. Image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://soluce.jeuxactu.com/PS3/article-soluce/heavy-rain/1.52.-chapitre-52-le-hangar-desaffiche-chapitre-7674-1678.html#.URPAs6UsXIM>. 72
- Figure 30 : Capture d'écran du jeu *Max Payne* (Rockstar, 2001). L'écran montre le jeu à la troisième personne, image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://crazy-frankenstein.com/max-payne-game-wallpapers.html>..... 82

- Figure 31 : Capture d'écran du jeu *Max Payne* (Rockstar, 2001) où l'on peut voir une des multiples planches de bande dessinée accompagnant les épisodes narratifs. Image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://egamer.co.za/2012/09/hall-of-fame-max-payne/>. 82
- Figure 32 : Capture d'écran du jeu *Max Payne* (Järvilehto, Rockstar, 2001) tirée du d'une vidéo de la scène provenant de l'adresse Internet suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=p3e-PG29G4E>. 83
- Figure 33 : Capture d'écran du jeu *Max Payne* (Järvilehto, Rockstar, 2001) tirée du d'une vidéo de la scène provenant de l'adresse Internet suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=p3e-PG29G4E>. 84
- Figure 34 : Détail de capture d'écran du jeu *Eternal Darkness* (Silicon Knight, 2002) représentant l'avatar dont les traits ont disparu et dont la tête effectue un premier mouvement, vers le haut. Image prise à partir d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.youtube.com/watch?v=RSXcajQnasc>. 93
- Figure 35 : Détail de capture d'écran du jeu *Eternal Darkness* (Silicon Knight, 2002) où l'on peut voir la suite du mouvement représenté par l'image précédente, où l'avatar baisse la tête. Image prise à partir d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.youtube.com/watch?v=RSXcajQnasc>. 93
- Figure 36 : Détail de capture d'écran du jeu *Eternal Darkness* (Silicon Knight, 2002), capture d'écran où le plan est légèrement incliné. Image prise à partir d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.youtube.com/watch?v=RSXcajQnasc>. 93
- Figure 37 : Détail de capture d'écran du jeu *Eternal Darkness* (Silicon Knight, 2002), capture faisant suite à l'image précédente et où le plan change d'inclinaison pour redevenir parallèle au sol. Image prise à partir d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.youtube.com/watch?v=RSXcajQnasc>. 94
- Figure 38 : Détail d'une capture d'écran du jeu *Eternal Darkness : Sanity's Requiem* (Silicon Knight, 2002) représentant l'avatar Alexandra perçant l'écran d'une balle,

capture prise à partir d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : http://www.youtube.com/watch?v=RSXcajQnasc	95
Figure 39 : Capture d'écran du jeu <i>Monkey Island 4 : Escape from Monkey Island</i> (LucasArts, 2000) prise à partir d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : https://www.youtube.com/watch?v=Cx8LjBbNcK0&list=PLA28B9EBF22D677AC	95
Figure 40 : Exemple d'attaque contextuelle. Dans ce cas, le joueur doit appuyer à répétition sur les boutons « L1 » et « L2 » pour que Kratos puisse se déprendre de son ennemi. Capture d'écran, <i>GoW III</i> (SCE, 2010) tirée de l'adresse Internet suivante : http://ca.ign.com/wikis/god-of-war-iii/River_Styx,_Realm_of_Hades ..	107
Figure 41 : Image de couverture du jeu <i>GoW III</i> (SCE, 2010) tirée de l'adresse Internet suivante : http://www.gamespot.com/god-of-war-iii/	109
Figure 42 : Image de couverture du jeu <i>Dante's Inferno</i> (EA, 2010) tirée de l'adresse Internet suivante : http://www.portallos.com.br/arquivo/page/528/	109
Figure 43 : Capture d'écran du jeu <i>GoW III</i> (SCE, 2010) tirée de l'adresse Internet suivante : http://www.bit-tech.net/gaming/ps3/2010/03/18/god-of-war-3-review/1	111
Figure 44 : Capture d'écran du jeu <i>GoW III</i> (SCE, 2010) représentant l'avatar Kratos entre le pouce et l'index du titan Cronos, image tirée de l'adresse Internet suivante : http://gradly.net/2010/03/28/god-of-war-iii-spartans-stand-tall-explained-theory-1/	113
Figure 45 : Capture d'écran du jeu <i>GoW III</i> (SCE, 2010) représentant l'avatar Kratos en pleine bataille contre un centaure, dans la ville d'Olympie, tandis que le titan Hypérion la saccage. Image tirée de l'adresse Internet suivante : http://joegriffinwrites.blogspot.ca/2010/12/games-of-year.html	114
Figure 46 : Capture d'écran du jeu <i>GoW III</i> (SCE, 2010) représentant une scène de casse- tête au cours de laquelle le joueur doit explorer l'espace pour trouver les indices qui	

lui permettront d'ouvrir une porte. Image tirée de l'adresse Internet suivante : http://augmentationcanister.net/post/500441436/god-of-quote	116
Figure 47 : Capture d'écran du jeu <i>God of War III</i> (Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment, 2010) représentant un autre moment du combat contre un cyclope, où il passe cette fois en mode « attaque contextuelle ». Image tirée de l'adresse Internet suivante : http://cantogamer.com/2013/02/28/previa-god-of-war-ascension-single-player-demo/	116
Figure 48 : Capture d'écran du jeu <i>God of War III</i> (Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment, 2010) représentant le moment où l'on offre au joueur le point de vue de la victime au cours du combat contre le boss Poséidon (chap. 1). Image tirée de l'adresse Internet suivante : http://www.padsandpanels.com/?p=8037	120
Figure 49 : Détail d'une capture d'écran du jeu <i>GoW III</i> (SCE, 2010) représentant ce couloir où les souvenirs de Kratos apparaissent. Ici, Kratos est enchaîné. Capture provenant d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : https://www.youtube.com/watch?v=zc-WFrg2RFA	121
Figure 50 : Détail d'une capture d'écran du jeu <i>GoW III</i> (SCE, 2010) représentant Kratos, blessé et affaibli, à son arrivée au royaume d'Hadès. Capture tirée de l'adresse Internet suivante : https://www.youtube.com/watch?v=zc-WFrg2RFA	121
Figure 51 : Capture d'écran du jeu <i>GoW III</i> (SCE, 2010) représentant le moment où Kratos arrache la tête d'Hélios. Image tirée de l'adresse Internet suivante : http://www.northwestgamer.com/2010/04/review-god-of-war-iii/	123
Figure 52 : Capture d'écran du jeu <i>GoW III</i> (SCE, 2010) représentant le moment où Kratos montre la tête d'Hélios. Image tirée de l'adresse Internet suivante : http://elgrankratos.blogspot.ca	123
Figure 53 : Capture d'écran du jeu <i>GoW III</i> (SCE, 2010) représentant une partie de la harpe géante sur laquelle la partition défile et Kratos, à droite, qui actionne les leviers. Image tirée de l'adresse Internet suivante :	

http://godofwar.wikia.com/wiki/File:God_of_War_III_PlayStation_3_Guide-Walkthrough - Walkthrough - Flame of Olympus - Harp Room/	126
Figure 54 : Capture d'écran du jeu <i>GoW III</i> (SCE, 2010) représentant Hercule et l'avatar Kratos avant le combat. Image tirée de l'adresse Internet suivante : http://www.gameplay.be/nieuws/5603/1/	128
Figure 55 : Détail d'une capture d'écran du jeu <i>GoW III</i> (SCE, 2010) représentant l'avatar Kratos du point de vue de Hercule, avant le combat. Capture d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : https://www.youtube.com/watch?v=nLv8Wj_M10g	128
Figure 56 : Détail d'une capture d'écran du jeu <i>GoW III</i> (SCE, 2010) représentant une vue d'ensemble du labyrinthe d'Héra. Capture d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : http://www.youtube.com/watch?v=Baupn8cT7ZY	129
Figure 57 : Escher, détail de <i>Montée et descente</i> (lithographie, 1960). Image tirée de l'adresse Internet suivante : http://laoujetemmerai.free.fr/wp-content/2009/07/escher-mouvement-perpetuel.jpg	130
Figure 58 : Détail d'une capture d'écran du jeu <i>GoW III</i> (SCE, 2010) représentant le labyrinthe d'Héra d'après un point de vue donnant l'impression d'un chemin continu. Capture d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : http://www.youtube.com/watch?v=Baupn8cT7ZY	130
Figure 59 : Détail d'une capture d'écran du jeu <i>GoW III</i> (SCE, 2010) représentant le labyrinthe d'Héra d'après un point de vue rendant compte de sa forme réelle. Capture d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : http://www.youtube.com/watch?v=Baupn8cT7ZY	130
Figure 60 : Capture d'écran du jeu <i>GoW III</i> (SCE, 2010) représentant une partie du labyrinthe d'Héra. Capture d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : http://www.youtube.com/watch?v=Baupn8cT7ZY	130

Figure 61 : Capture d'écran du jeu *GoW III* (SCE, 2010) représentant une partie du labyrinthe d'Héra, la même qu'à la figure précédente, mais d'après un point de vue donnant l'impression que l'escalier est continu. Capture d'une vidéo tirée de l'adresse Internet suivante : <http://www.youtube.com/watch?v=Baupn8cT7ZY>. ..130

Figure 62 : Escher, *Relativité* (lithographie, 1953). Image tirée de l'adresse Internet suivante : <http://lepotagerlitteraire.over-blog.com/article-relativite-de-maurits-cornelis-escher-73755664.html>.131

Figure 63 : Capture d'écran du jeu *GoW III* (SCE, 2010) représentant le Zeus avec un point de vue à la première personne de Kratos, dont on voit l'extrémité des armes, en avant-plan. Capture d'une vidéo tirée de l'Adresse Internet suivante : https://www.youtube.com/watch?v=-R5_IXcAx2g&list=PL8DFA9129A46AADFA&index=13.133

