

Université de Montréal

Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique

Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo

par

Dominic Arsenault

Département d'histoire de l'art et études cinématographiques

Faculté des arts et des sciences

Thèse présentée à la Faculté des arts et des sciences

en vue de l'obtention du grade de Philosophiæ Doctor (Ph. D.)

en études cinématographiques

Août 2011

© Dominic Arsenault, 2011

Université de Montréal

Faculté des études supérieures et postdoctorales

Cette thèse intitulée :

Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique :
fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo

Présentée par :

Dominic Arsenault

a été évaluée par un jury composé des personnes suivantes :

Olivier Asselin, président-rapporteur

Bernard Perron, directeur de recherche

Samuel Archibald, membre du jury

Renée Bourassa, examinatrice externe

Sébastien Roy, représentant du doyen de la FES

Résumé

Cette thèse examine en profondeur la nature et l'application du concept de genre en jeu vidéo. Elle se divise en trois parties. La première fait l'inventaire des théories des genres en littérature et en études cinématographiques. Les propriétés essentielles du genre comme concept sont identifiées : il s'agit d'une catégorisation intuitive et irraisonnée, de nature discursive, qui découle d'un consensus culturel commun plutôt que de systèmes théoriques, et qui repose sur les notions de tradition, d'innovation et d'hybridité.

Dans la deuxième partie, ces constats sont appliqués au cas du genre vidéoludique. Quelques typologies sont décortiquées pour montrer l'impossibilité d'une classification autoritaire. Un modèle du développement des genres est avancé, lequel s'appuie sur trois modalités : l'imitation, la réitération et l'innovation. Par l'examen de l'histoire du genre du *first-person shooter*, la conception traditionnelle du genre vidéoludique basée sur des mécanismes formels est remplacée par une nouvelle définition centrée sur l'expérience du joueur.

La troisième partie développe l'expérience comme concept théorique et la place au centre d'une nouvelle conception du genre, la pragmatique des effets génériques. Dans cette optique, tout objet est une suite d'amorces génériques, d'effets en puissance qui peuvent se réaliser pourvu que le joueur dispose des compétences génériques nécessaires pour les reconnaître. Cette nouvelle approche est démontrée à travers une étude approfondie d'un

genre vidéoludique : le *survival horror*. Cette étude de cas témoigne de l'applicabilité plus large de la pragmatique des effets génériques, et de la récursivité des questions de genre entre le jeu vidéo, la littérature et le cinéma.

Mots-clés : Jeux vidéo, genres littéraires, genres cinématographiques, théorie des genres, expérience, études vidéoludiques, sémio-pragmatique, réception, innovation, esthétique.

Abstract

This thesis provides an in-depth examination of the nature and application of the concept of genre for the video game. It is divided in three parts. Part one features an overview of genre theory in literature and film studies. The essential properties of genre as a concept are identified: it is an intuitive and “thumbnail” classification method, discursive rather than systemic in nature, and that owes its existence to a common cultural consensus rather than theoretical divisions. More importantly, the notions of tradition, innovation and hybridity are found to be central to genre.

In part two, these findings are applied to the case of video game genre. A few typologies are examined to show that authoritative classifications are impossible. A model of the development of genres is laid out, based on three modalities: imitation, reiteration and innovation. By studying the history of the *first-person shooter*, the traditional conception of genre being based on formal mechanics is replaced by a new definition centered on player experience.

Part three details experience as a theoretical concept and places it at the center of a new conception of genre, the pragmatics of generic effects. In this view, any object is a matrix of generic anchors bound to become generic effects, provided the player possesses the generic competences required to recognize them. This new approach is demonstrated through an examination of the survival-horror videogame genre. This case study showcases

the potential of the pragmatics of generic effects for other fields, and provides a testimony for the recursion of the questions of genre between the video game, literature, and film.

Keywords: Video games, literary genres, film genres, genre theory, experience, game studies, semio-pragmatics, reception, innovation, aesthetics

Table des matières

Introduction	13
1. Problématique	13
2. La question de genre dans les études du jeu vidéo.....	16
3. Étendue et méthode	18
3.1. Ce que cette thèse n'est pas.....	20
4. La thèse	22
Partie I : Les théories des genres	
Chapitre 1. Définitions et frontières du genre comme concept.....	30
1.1. Différents sens pour différentes disciplines	31
1.2. Genres, modes, types, styles, etc.....	37
1.3. Le nivelage générique	41
1.4. La Grande Illusion.....	47
1.5. Conclusion	51
Chapitre 2. Histoires du genre : les traditions génériques.....	53
2.1. Les genres littéraires : la Belle et la Fiction.....	55
2.1.1. D'Aristote au XIX ^{ième} siècle	55
2.1.2. Le siècle des sous-genres	62
2.1.3. Les leçons des genres littéraires.....	66
2.2. Le genre cinématographique	68
2.2.1. Genres ou médias?	73

2.3. Conclusion des traditions génériques.....	82
Chapitre 3. La pratique du genre et l'hybridité générique.	85
3.1. Le consensus culturel comme processus.....	87
3.2. Analyse générique et seuils.....	93
3.3. Hybridité inter- et intra-dimensionnelle.....	96
3.4. Hybridité, cadres et assimilation.....	104
Partie II: Le genre et le jeu vidéo	
Chapitre 4. Les genres vidéoludiques : théories et fonctions.....	111
4.1. Les genres théoriques.....	111
4.1.1. Comment les genres sont entrés chez les théoriciens.....	111
4.1.2. Genres théoriques, typologies théoriques.....	116
4.1.3. Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique.....	122
4.2. Modèle de la transmission générique.....	129
4.3. La classification générique dans la critique.....	133
4.4. Standardisation et différenciation dans la distribution et la mise en marché.....	142
Chapitre 5. Le rôle du genre dans la production.....	156
5.1. Séries culturelles et préhistoires des genres.....	156
5.2. Les développements des genres dans l'histoire.....	162
5.2.1. La logique de l'imitation.....	164
5.2.2. Le modèle de Fowler : innovation, imitation et perfectionnement.....	167
5.2.3. Les moteurs de jeux.....	171

5.3. L'histoire des genres comme heuristique de résolution de problèmes	176
5.3.1. Le développement des conventions par l'emprunt.....	179
5.3.2. Le développement des variations par la révision	182
5.3.3. La proposition ludique et l'esthétique.....	189
Chapitre 6. Étude de cas : histoire et théorie du <i>first-person shooter</i>	192
6.1. Histoire et préhistoire.....	192
6.1.1. L'imitation d'un modèle et l'innovation malgré tout.....	193
6.1.2. La série culturelle du tir?.....	197
6.2. La primauté du tir.....	200
6.3. Le rapport vision / mouvement / espace	203
6.4. La perspective subjectivisante.....	208
6.5. Au coeur du genre : l'expérience.	215
Partie III: L'expérience du genre	
Chapitre 7. L'expérience vidéoludique	217
7.1. Jeu vidéo et expérience	219
7.2. Interactivité, variabilité et émergence	225
7.3. Les limites de l'expérience : pratiques déviantes et plaisir solitaire.....	230
7.4. L'approche écologique et les affordances.....	234
Chapitre 8. Le genre et la performance	237
8.1. La mise en phase performative	241
8.2. Déphasage	248

8.3. De la coopération textuelle à la coopération ludique	252
8.4. Conclusion	261
Chapitre 9. La pratique du genre dans la réception.....	263
9.1. Le genre comme régulateur d'attentes : la détermination générique	263
9.2. Détermination générique et mise en phase performative	271
9.3. Étude de cas : <i>Vampire Rain</i>	278
9.4. Conclusion : vers une pragmatique des effets génériques	283
Chapitre 10. Étude de cas : le <i>survival horror</i>	290
10.1. « Survivre » à l'« horreur »?	291
10.2. Définir la « survie » comme genre dans le contexte du jeu vidéo	294
10.2.1. L'avatar et le <i>statu quo</i>	297
10.2.2. Le rapport de forces	298
10.2.3. Le combat à proscrire.....	300
10.3. L'horreur et la survie dans <i>Diablo</i> et <i>Resident Evil</i>	301
10.3.1. La détermination générique : paratexte et interface graphique.....	303
10.3.2. La descente aux enfers : étendue et fréquence des effets génériques	310
10.3.3. L'ombre du Boucher : densité et résonance des effets génériques	317
10.4. L'horreur et le genre en effets.....	331
Conclusion	333
Bibliographie.....	339

Liste des tableaux

Tableau 1 : Différences de classification d'un même titre à travers quelques publications (reproduction de Genvo 2003, p. 12).	133
Tableau 2 : Sélection de genres et de styles utilisés par <i>All Game Guide</i>	135
Tableau 3 : Sélection du glossaire des genres de <i>Moby Games</i>	136
Tableau 4 : Fonctions des genres selon les instances de transmission.....	144
Tableau 5 : Portrait des étiquettes génériques dans le réseau de la distribution.	147

Liste des figures

Figure 1 : Modèle de la transmission générique.	132
Figure 2 : Publicité pour <i>Fatal Fury</i>	149
Figure 3 : Publicité pour <i>Yoshi's Cookie</i>	151
Figure 4: Publicités pour <i>Flying Nightmares</i> et <i>Popeye : Rush for Spinach</i>	154
Figure 5 : Combats de style classique dans <i>GoldenEye 007</i> , <i>Halo: Reach</i> et <i>Quake 4</i>	185
Figure 6 : Affrontements à couvert dans <i>Gears of War</i> (détails).	186
Figure 7: Nombre d'occurrences des phrases « <i>doom clone</i> » et « <i>first person shooter</i> » dans les messages postés sur Usenet.	195
Figure 8 : Alternance du point de vue entre première et troisième personne dans <i>Rescue : The Embassy Mission</i>	209
Figure 9 : Subjectivisation en vue à vol d'oiseau : pivot de 90° dans <i>Brandish</i>	214
Figure 10: Schéma des rapports entre expérience, parties et genre.	229
Figure 11 : Modèle du cycle magique (Arsenault et Perron 2009, p. 125).	238
Figure 12 : Schéma de l'expérience vidéoludique.	246
Figure 13: Détail du cycle magique : le début d'une expérience.	275
Figure 14: Détail de l'interface visuelle de <i>Hitman : Blood Money</i>	276
Figure 15 : Pochette de <i>Vampire Rain</i> et détail sur l'escouade tactique.	280
Figure 16: Visée de l'avatar dans <i>Tom Clancy's Splinter Cell</i> et <i>Vampire Rain</i>	281
Figure 17 : Comparaison du joueur recevant un appel dans <i>Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty</i> (Konami 2001) et <i>Vampire Rain</i>	282

Figure 18 : La couverture de <i>Diablo</i> , le rabat intérieur droit du boîtier, et une image de la cinématique d'introduction.	305
Figure 19 : « Feuille de personnage » et inventaire de <i>Diablo</i> ; dans la portion inférieure de l'écran, interface général incluant réservoirs de vie et de mana.	308
Figure 20 : Menu d'inventaire de <i>Resident Evil</i> et image typique en jeu.	308
Figure 21 : Image typique de <i>Diablo</i> ; agrandissement du Boucher et image de son antre.	318
Figure 22 : Visualisation de l'effet générique.	329
Figure 23 : Charte des effets génériques dans une partie de <i>Diablo</i>	330

* Plusieurs des images de cette thèse ont été supprimées pour se conformer à la réglementation sur le dépôt électronique des mémoires et des thèses de l'Université de Montréal.

Remerciements

À Bernard Perron, qui m’a fait découvrir les études vidéoludiques et a toujours exigé de moi rien de moins que le meilleur – et ce toujours dans le respect et l’amitié;

À Andréanne et à sa patience, son support infini, sa compréhension, et son amour à travers les moments tumultueux qui ont ponctué la rédaction de cette thèse;

À mon fils Nathan, arrivé en cours de route, et qui mieux que quiconque m’a enseigné la valeur de la vie et du temps – et l’existence d’énergies insoupçonnées;

À mes amis et estimés collègues Maude Bonenfant, Kelly Boudreau, Shanly Dixon, Simon Dor, Louis-Martin Guay, Marc Joly-Corcoran, Jonathan Lessard, Vincent Mauger, Cindy Poremba, Martin Picard, Guillaume Roux-Girard et Carl Therrien, à titre personnel autant que professionnel;

À Samuelle Ducrocq-Henry de l’UQAT et François Giard de l’Université Laval pour les opportunités d’enseignement qui m’ont permis de rester dans le monde universitaire en temps incertains;

À mes parents, pour m’avoir laissé grandir avec les jeux vidéo et pour m’avoir toujours soutenu dans mes études;

Au Conseil de Recherches en Sciences Humaines du Canada, sans le généreux support financier duquel toute cette entreprise n’aurait jamais vu le jour.

Introduction

1. Problématique

Complexes, nombreuses, et plus que tout hétéroclites, les différentes incarnations (les *avatars*, pourrait-on dire) du jeu vidéo occupent toutes les provinces du divertissement et de la culture. Que ce soit sous forme d'arcade dans un centre d'amusement qui lui est dédié ou dans l'antichambre d'un cinéma, sur un ordinateur personnel (inclus avec un système d'exploitation, distribué gratuitement sur le Web ou acheté au détail), sur une console de jeux branchée sur un téléviseur, une console portable – possiblement avec écran tactile –, sur une montre électronique ou encore un téléphone cellulaire, tous les milieux, toutes les occasions, tous les supports et toutes les raisons sont bonnes pour s'adonner à cette activité ludique.

Outre la multiplicité de supports matériels qui peuvent l'accueillir, on doit aussi mentionner l'incroyable diversité de types de jeux offerts au joueur (plate-formes, simulation, tir, stratégie, aventure, questionnaire, sports, gestion, jeux de rôles, ...) et de contextes socio-économiques où le pratiquer : seul ou avec des amis chez soi, en ligne avec quelques amis ou quelques milliers d'inconnus, pour le simple plaisir ou à l'occasion de tournois qui remplissent des stades entiers en Corée du Sud, dans un café internet ou dans un centre spécialisé de jeux en réseau... et c'est sans compter les périphériques employés pour y jouer (faux instruments de musique en plastique, manettes de divers types, claviers et souris, télécommandes, pointeurs ou pistolets infrarouges, tapis de danse, voire le seul

corps du joueur lui-même). Ce foisonnement de formes entraîne de nombreuses difficultés pour le chercheur qui souhaite s’y consacrer. Comment partitionner ce vaste ensemble en sous-groupes mieux circonscrits?

De la presse spécialisée aux discours de *gamers* en passant par la critique et les développeurs et éditeurs de jeux eux-mêmes, c’est le genre qui est partout utilisé dans l’usage courant pour effectuer une telle catégorisation. Il cache cependant, derrière son apparente naturalité, plusieurs problèmes. Dans le mot fourre-tout se trouvent, pêle-mêle, une multitude de critères hétéroclites. « Jeux de stratégie » côtoie « jeux de plateau », « jeux de hasard », « jeux en ligne », « jeux gratuits », « jeux de tir à la première personne », « jeux de course », et ainsi de suite.¹ De plus, l’usage ne semble pas suivre la tradition cinématographique du concept, où le genre est principalement lié à des éléments thématiques, iconographiques ou scénaristiques (à certaines catégories de contenus) comme le merveilleux, la science-fiction, le western, le film de guerre, etc. Il ne se conforme pas davantage à la tradition littéraire, où le genre est envisagé comme une forme médiatique spécifique dotée de modalités énonciatives particulières (ainsi du théâtre, du roman et de la poésie lyrique).

¹ L’annexe de cette thèse comprend une sélection d’entrées lexicales sur les genres vidéoludiques tirées du glossaire thématique « Clic sur le jeu vidéo » offert sur le site de l’Office Québécois de la Langue Française (2005, <http://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/terminologie_jeuxvideo/lex_jeux_video.html>). Toutefois, dans le respect de l’idée de tradition et par fidélité aux usages historiquement consacrés, on optera souvent pour les termes anglais, plus consacrés et utilisés – même chez les joueurs francophones.

Les genres vidéoludiques relèguent les distinctions thématiques au rang de considérations secondaires, un *first-person shooter* (FPS, ou « jeu de tir subjectif » ou « jeu de tir à la première personne ») demeurant un *first-person shooter*, qu'il se déroule dans un décor médiéval-fantastique à la *Heretic* (Raven Software 1994) ou dans un univers de science-fiction comme pour *Doom* (id Software 1993). Ils ne semblent pas non plus connaître de distinction équivalente aux genres littéraires. Quelques extraits de choix de la section « Genre » du *Videogame Style Guide and Reference Manual* (Thomas *et al.* 2007) illustrent les problèmes du genre en jeu vidéo (ce sont les auteurs qui soulignent) :

Be wary when placing a game into an explicit genre. Different readers have different ideas about what qualifies as a genre and what makes a game part of a particular genre. Many readers – and writers – consider putting games into predefined genres as a false distinction. Whenever possible, describe the gameplay more fully instead of simply shoehorning gameplay into a strict genre definition. **Examples are given only for guidance.** In general, avoid describing a game genre in terms of a prototypical game. Avoid describing a game as a clone of another game unless absolutely necessary. [...] **Genres are constantly being created and becoming defunct, evolving and intersecting into totally new categories.** In fact, some entries on this list will likely be obsolete by the time this guide goes to press (Thomas *et al.* 2007, p. 73).

Il y a de quoi décourager le chercheur rigoureux qui rêve de percer le secret des catégorisations génériques, de développer un système des genres, et d'en arriver au terme d'une thèse doctorale (par exemple) à un tableau bien droit, bien organisé, qui regrouperait tous les critères employés pour affilier tous les jeux à tous leurs genres correctement. La mauvaise nouvelle est que les créateurs d'objets artistiques n'ont que faire des beaux

tableaux théoriques bien droits. La deuxième mauvaise nouvelle est que tous les travaux sur le genre aboutissent au même constat d'impuissance. La bonne nouvelle, enfin, est qu'une foule de questions probablement considérées au départ par le taxonomiste comme « périphériques » s'avèrent, au bout du compte, centrales, et restent entières à traiter : pourquoi le jeu vidéo s'est-il acoquiné avec le genre? Est-ce là une association fortuite ou une nécessité? Que permet l'utilisation du concept de genre dans le jeu vidéo, et comment y fonctionne-t-il?

2. La question de genre dans les études du jeu vidéo

Depuis leur développement en « l'an un » proclamé par Espen Aarseth en 2001 (Aarseth 2001), les études du jeu vidéo ont déjà franchi une étape importante : le (faux) débat opposant narratologie et ludologie, symptôme de la plus large question de l'application de théories provenant de disciplines existantes *versus* le développement d'approches centrées sur la spécificité du jeu vidéo, est aujourd'hui considéré comme réglé. On reconnaît désormais que si plusieurs jeux vidéo présentent des récits ou utilisent des mises-en-scène fictionnelles, ils le font néanmoins selon une spécificité médiatique qui nécessite le développement de théories sur mesure pour bien en rendre compte. Depuis, nombre de recherches ont été entreprises à partir d'un cadre théorique spécifique, élaboré pour comprendre le phénomène vidéoludique dans sa globalité (Björk et Holopainen 2004; Juul 2005; Bogost 2006).

Ces approches « centristes », tentant d'édifier des Grandes Théories Générales de Tous les Jeux Vidéo à la manière des « *grand theories* » dénoncées par Noël Carroll et David Bordwell en études cinématographiques (Carroll 1988 et 1996; Bordwell 1996), s'inscrivent dans la lignée des études du jeu, qui se sont traditionnellement affairées à relever des similarités et des différences au niveau de tous les jeux et de toutes les activités ludiques (Huizinga 1938; Caillois 1958; Henriot 1969; Avedon et Sutton-Smith 1971; Bateson 1973). Mais l'étude spécifique d'un corpus aussi vaste et diversifié que le jeu vidéo requiert des approches nouvelles. Les travaux de Huizinga ou de Caillois ne se sont jamais développés en un champ de recherche comme c'est aujourd'hui le cas des études vidéoludiques, et pour cause : trop généraux et trop globaux, ils n'ont jamais pu trouver d'assises concrètes dans un corpus bien délimité. Quel terrain d'entente commun pourait-on trouver pour faire dialoguer des chercheurs s'attardant tour à tour sur le sport, la logique des paris, et plus largement la probabilité mathématique et la prise de décision optimale (Von Neumann et Morgenstern 1944), la migration des fonctions rituelles et religieuses de la société dans les jeux (Huizinga 1938), ou le rôle du jeu (dans le sens de « s'amuser », comme les jeux d'enfants) dans le développement des espèces animales (Bateson 1973)?

Par rapport à ces théories du jeu, l'étude du jeu vidéo bénéficie d'un objet plus circonscrit et plus défini, capable de réunir des chercheurs provenant d'une multitude de champs disciplinaires. Mais si cette force de rassemblement permet d'aborder des questions plus larges, elle ne constitue pas pour autant une panacée contre le problème de la diversité.

Comment, en effet, développer des théories ou faire des observations s'appliquant à la fois à un jeu de rôles massivement multijoueurs en ligne (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, ou MMORPG) comme *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment 2004) et à une version de *Tetris* (Alexei Pajitnov 1984) sur une montre électronique ou sur un téléphone intelligent? Et si les considérations de genres ont pris le relais, ne convient-il pas, avant d'entreprendre des études de genres spécifiques, de tirer les leçons qui s'imposent du débat narratologie/ludologie et de faire l'examen du concept de genre lui-même? Le problème est particulièrement criant puisque la grande majorité des jeux vidéo mobilisent des ensembles de conventions issus de genres différents (parfois même aux antipodes l'un de l'autre) dans la logique de l'interactivité, et présentent donc au joueur une série bigarrée de défis et de possibilités d'interaction. L'hybridité générique serait ainsi partie intégrante de ce que sont les jeux vidéo (ou peut-être plus exactement : ce que sont devenus la majorité des jeux vidéo). Peut-on appliquer les notions développées dans les études du genre au cinéma et en littérature, ou doit-on reconstruire une nouvelle théorie des genres adaptée au phénomène vidéoludique?

3. Étendue et méthode

Cette thèse se veut l'occasion d'étudier en profondeur l'application du concept de genre en jeu vidéo. Elle se divise conséquemment en trois parties, soit une première qui porte sur la question du genre en général, une deuxième sur l'application de concepts au cas

du jeu vidéo et sur une analyse de ses spécificités, et enfin une troisième sur les transferts récursifs du jeu vidéo à la théorie des genres en général.

Au niveau méthodologique, la question du genre ne peut être traitée sans avoir recours à des données prélevées dans l'espace populaire, et ce, encore plus particulièrement pour le jeu vidéo, qui a bâti ses typologies génériques à l'extérieur de toute institution centralisante. J'aurai donc occasionnellement recours à des témoignages et à des discussions entre joueurs tirées du Web. Quant aux typologies et aux systèmes de classification, il y en a évidemment un nombre incalculable. En ce sens, les exemples tirés de sites comme *Mobygames*, *All Game Guide*, *GameSpot* et ainsi de suite n'agissent pas à titre de mesure précise et étendue, absolue, d'une réalité empirique : ils sont chaque fois employés pour illustrer des consensus et des classifications qui peuvent être retrouvés plus largement dans les discours critiques, académiques et populaires. Et puisque le genre est une réalité discursive, la même logique m'a poussé à citer des commentateurs et blogueurs qui émettent des observations ou des opinions intéressantes. J'ai toutefois tenté de me limiter à des personnes ayant une certaine renommée et/ou expertise, et dont les opinions paraissent sur des portails Web au lectorat significatif, préférant Jerry Holkins (écrivain du *webcomic Penny Arcade*), Stephen Totilo (journaliste/blogueur du portail *Kotaku*) et des sites comme *Gamasutra* plutôt que les anonymes « Coolboy17 » qui peuplent les recoins obscurs de l'internet. Afin d'éviter les redondances au niveau des citations internet, à moins d'indication contraire, tous les sites ont été visités pour la dernière fois le 25 avril 2011.

Cette thèse traite de certains genres vidéoludiques plus en détail : le *first-person shooter*, le *survival horror*, le jeu de furtivité (*stealth*) et le jeu de rôles (*role-playing game*, ou RPG). Le choix de ces genres vise à fournir un éventail assez large et représentatif de la diversité générique vidéoludique, puisqu'il inclut à la fois des genres purement mécaniques et ludiques ainsi que des genres fortement marqués par des contenus thématiques ou narratifs. Enfin, quelques genres littéraires et cinématographiques sont privilégiés, soit la science-fiction et l'horreur. Encore une fois, le choix est stratégique dans le cadre de la théorie des effets génériques et de la question des seuils de généricité, puisque l'un repose sur un décor ou un chronotope global, tandis que l'autre se fonde largement sur des effets liés à une réaction émotionnelle qui doit être élicitée chez le lecteur/spectateur.

3.1. Ce que cette thèse n'est pas

La question du genre et des genres connaît son lot d'*a priori*, et exige que l'on délimite clairement l'aspect du problème qui sera abordé. Je traiterai ici de la nature du genre comme concept théorique; des effets de la délimitation des genres sur l'activité du lecteur/spectateur/joueur; du rôle que joue le genre dans l'établissement de conventions et de tropes récurrents; de l'utilité d'une connaissance générique pour un individu; du rôle que jouent les genres dans le développement d'objets artistiques; plus largement, donc, de la nature, des fonctions et des mutations du genre. Ces trois aspects seront traités à la fois dans l'espace social collectif (comment les étiquettes génériques apparaissent, se transforment, et

comment elles sont employées par les institutions), et dans l'espace individuel (ce que représente un genre pour un lecteur/spectateur/joueur, et pourquoi est-ce important pour lui).

Cette thèse n'est pas :

- Un recensement de genres, exercice futile puisque l'histoire dépasse quotidiennement la théorie (comme l'écrivaient Thomas *et al.* cités précédemment à la p. 15), et qui tiendrait de toute manière davantage du journalisme que d'un travail de recherche universitaire;
- Un mode d'emploi sur la manière d'arriver à la « bonne » classification générique, idée répandue dans la conception populaire des genres mais ultimement intenable pour une variété de raisons que nous aborderons;
- Une étude de critères devant mener à un système des genres, ou à une méthode pour éventuellement deviser une typologie; erreur naïve mais vénérable, puisque les genres littéraires y ont trempé pendant des siècles;
- Une étude historique exhaustive du développement des genres vidéoludiques; un chapitre est dédié au *first-person shooter*, mais l'histoire y est employée au service de la théorie.

4. La thèse

Le chapitre un présente les définitions terminologiques courantes du mot « genre » et trace les grandes lignes des multiples sens qu'a pris le terme à travers les champs disciplinaires où il a été théorisé. Puisque le genre est une méthode de partitionnement d'un vaste ensemble d'objets en sous-ensembles plus facilement préhensibles pour l'esprit, il y est également question du rapport des genres aux autres dénominations comme modes, types, styles, courants, etc. Le problème principal du concept de genre y est identifié, soit sa nature intuitive et irraisonnée qui le rend si résistant à la théorisation. Loin d'être un obstacle duquel il serait possible de triompher à force de typologies et de critères précis, cette imprécision constitue en fait la spécificité du genre, et se doit d'être irréductible pour conserver l'opérabilité du concept. Le genre n'est pas un phénomène unique et partagé entre différents médias : chaque média, chaque champ disciplinaire, possède ses propres traditions génériques qu'il faut examiner indépendamment.

Le chapitre deux recense les usages et la théorisation qui ont marqué les traditions génériques de la littérature et du cinéma. Les genres littéraires et cinématographiques diffèrent de manière importante, en particulier au niveau des objets qu'ils découpent et des usages historiquement avérés des termes en leur sein. La longue histoire des genres littéraires remplace en fait celle de ce qu'est la littérature au sein de la langue. Or, à travers les siècles, cette définition a été constamment révisée pour inclure ou exclure certaines

pratiques langagières. En clair, l'histoire des genres précède sa théorisation, et empêche que l'on développe des systèmes génériques totalisants et permanents. Le genre littéraire diffère aussi du genre cinématographique parce qu'il s'intéresse à des phénomènes se situant au niveau supérieur des configurations médiatiques et du média (ou du domaine sémiotique) de la littérature. Ce n'est qu'au XX^{ième} siècle qu'un intérêt pour les *sous-genres* littéraires apparaît, un niveau qui correspond davantage aux *genres* cinématographiques. C'est toute l'importance de la notion de tradition générique qui découle de cet examen, complémenté par les études de genres cinématographiques qui sont davantage axées sur les tensions entre répétition, variation et innovation que par la recherche d'une spécificité sémiotique comme pour la littérature. La tradition générique du jeu vidéo chevauche celles de la littérature et du cinéma : le foisonnement de formes vidéoludiques rappelle celles de la littérature, mais le genre y joue la même fonction que pour les genres cinématographiques, qui viennent simplement partitionner le grand ensemble en sous-groupes pour rendre compte de leurs différences.

Face à la résistance irréductible du genre à la théorisation, c'est vers les usages historiquement avérés du concept qu'il faut se tourner. Le chapitre trois traite du problème de la récursivité des genres et de leur caractère tautologique. C'est en considérant le genre comme phénomène discursif plutôt que structurel, et comme cristallisation temporaire d'un consensus culturel commun, que l'on peut conserver la spécificité et l'opérabilité du concept. Ce consensus se composant d'opinions individuellement formées ou vérifiées,

c'est au processus de détermination générique qu'il faut s'intéresser, soit à l'expérience d'un lecteur/spectateur/joueur qui rencontre un objet et qui tente de l'inscrire dans un genre donné pour moduler son horizon d'attentes et guider son interprétation. Le problème fondamental qui s'impose alors est l'hybridité générique. Il n'est pas suffisant de noter que tout objet peut être placé dans une multitude de genres; plus fondamentalement, chacun est traversé à l'interne par une multitude de genres qui s'y expriment en alternance ou en concomitance, parfois dans une relation d'opposition fondée sur une tension, et parfois en cohabitation sans problèmes.

Le chapitre quatre brosse le portrait des genres vidéoludiques. Un recensement des principaux travaux théoriques sur la question montre la relative pauvreté de la réflexion sur le sujet, et montre à quel point les questions auxquelles fait face le jeu vidéo s'inscrivent en continuité avec celles soulevées dans les études des genres en littérature et au cinéma. Quelques typologies génériques à visée classificatoire sont décortiquées afin de montrer le caractère impossible de toute entreprise taxonomique lorsqu'on tente de l'appliquer à des objets esthétiques. Un modèle de la transmission générique est proposé afin de cartographier la provenance des étiquettes génériques qui parviennent jusqu'au joueur, et les multiples intérêts divergents qu'elles représentent selon qu'elles viennent de la production, de la diffusion ou de la réception. À la lumière de ce modèle, plusieurs usages des libellés génériques sont examinés dans l'espace populaire, ce qui inclut des magazines

de jeux vidéo, des sites de critique, des bases de données, et des stratégies de mise en marché de producteurs.

Le chapitre cinq est globalement dédié à l'analyse des fonctions et des mutations du genre du côté de la production des jeux vidéo. À travers un examen du genre des jeux de rôles vidéoludiques et de leur développement dans l'histoire, des définitions formelles de genres (basées sur des mécanismes ludiques) sont examinées et un parallèle est établi avec le principe des séries culturelles. Pour mieux comprendre la tension entre innovation et standardisation qui est le propre de la production générique, un modèle du développement des genres est avancé, lequel s'appuie sur trois modalités : l'imitation, la réitération et l'innovation. La dimension économique du jeu vidéo appelle un bref examen de l'influence et des pressions qu'exercent les moteurs de jeux sur l'innovation. Enfin, une conception du développement des genres comme heuristique de résolution de problèmes est avancée pour rendre compte adéquatement de la logique commerciale et industrielle qui régule l'industrie du jeu vidéo; cette conception réhabilite dans une certaine mesure la notion d'« évolution », largement évacuée dans la théorie des genres littéraires et cinématographiques, mais encore à l'intérieur des modèles qui prévalent dans ces autres pratiques artistiques.

Le chapitre six est consacré à l'examen d'un genre vidéoludique précis : le *first-person shooter*. J'en retrace les origines et met en application le modèle de l'innovation détaillé au dernier chapitre en m'appuyant sur des données empiriques glanées de diverses sources. En s'intéressant au genre de suffisamment près, on constate que même les copies

les plus limpides de *Doom* offrent des nouveautés et comportent une forme d'innovation minimale. Pour rendre compte de la floraison de sous-genres à l'intérieur du genre, le concept de proposition ludique est étayé. Le reste du chapitre déboulonne les lieux communs que sont les mécanismes formels largement employés pour définir le genre, et formule une nouvelle définition centrée sur l'expérience du joueur. Dans la mesure où le design de jeux se conçoit en termes de design d'expérience, recentrer la notion de genre sur l'expérience ne touche pas que le pôle de la réception, bien au contraire : du point de vue de la production, les mécanismes de jeux sont des moyens pour matérialiser une proposition ludique, et les genres sont des regroupements d'expériences ludiques semblables.

L'expérience comme concept théorique est développée en détail dans le chapitre sept, à travers les notions d'interactivité, d'auctorialité et d'interprétation. Chaque jeu offre une expérience unique, comprenant un potentiel de variabilité plus ou moins important; les genres sont, conformément à ce qu'en disait Thomas Schatz (1981), un éventail expressif pour les auteurs, et un éventail d'expérience pour les consommateurs. C'est à travers les affordances offertes par le système de jeu qu'on peut déterminer le genre d'expérience que celui-ci vise à développer.

Le chapitre huit commence avec un résumé du modèle théorique du cycle magique que j'ai développé en partenariat avec Bernard Perron (Arsenault et Perron 2009) et qui sert de fondement à la réflexion sur le genre, la jouabilité et la performance qui en est le sujet. La question de l'immersion est traitée par le biais du concept de mise en phase de Roger

Odin (2000). Il se produit une mise en phase fonctionnelle quand le joueur peut se fondre au joueur modèle postulé par le jeu, ce qui lui permet de se détacher des impératifs de fonctionnalité qui sont le propre de l'interactivité, et de vivre une expérience esthétique. La théorie de la coopération textuelle d'Umberto Eco est adaptée au jeu vidéo. Dans cette optique, le jeu propose à travers ses règles une expérience au joueur, qui peut en disposer en acceptant ou en refusant de coopérer.

Le chapitre neuf détaille le processus de détermination générique qui est central dans l'expérience d'un objet artistique, et encore plus fondamental dans l'expérience d'un jeu vidéo. À travers les conventions et les signaux génériques, le joueur dispose d'un répertoire d'actions et de situations (de scripts et de schémas, en termes cognitifs) qui peuvent être rapidement identifiés et importés pour essayer de nouveaux jeux, et de fil en aiguille développer une culture ludophile. Le processus est exemplifié par une analyse de mon expérience personnelle² face à un certain nombre de jeux de furtivité (*stealth*), qui me permet de jeter les bases d'une nouvelle approche du genre : la pragmatique des effets génériques. Faire l'expérience d'un objet artistique peut s'expliquer en termes d'effets de genre, des moments ponctuels typiques d'un genre; dans cette optique, tout objet peut être approché comme une suite d'amorces (intertextuelles, sérielles ou génériques), d'effets en

² On peut voir dans cette partie de la thèse une approche auto-ethnographique (voir l'annexe du *Video Game Theory Reader 2*, p. 348-349), bien qu'il ne s'agisse pas d'un objectif ni même d'un parti pris méthodologique quant à la thèse dans son ensemble.

puissance qui peuvent se réaliser pourvu que le joueur dispose des compétences nécessaires pour les reconnaître.

L'ultime chapitre dix détaille la pragmatique des effets génériques à travers une étude approfondie d'un dernier genre vidéoludique : le *survival horror*. Le choix du genre est d'autant plus justifié qu'il chevauche à la fois les aspects narratifs et thématiques, et les mécanismes ludiques; cela permet d'universaliser la démonstration de la pragmatique des effets génériques, et témoigne de son applicabilité plus large à l'étude des genres littéraires et cinématographiques aussi bien que vidéoludiques. Sont examinés à la fois des jeux typiques du genre ainsi que des jeux atypiques, dans lesquels se trouvent néanmoins des effets d'horreur. Cette conception du genre nous permet de résoudre le problème de l'hybridité. La pragmatique des effets génériques constitue enfin le pendant de la proposition ludique du pôle de la production; c'est ainsi qu'on peut conclure que le genre vidéoludique repose sur l'expérience esthétique plutôt que sur des mécanismes du système, à la fois dans l'espace de la production et de la réception.

Partie I : Les théories des genres

Chapitre 1. Définitions et frontières du genre comme concept.

Le Nouveau Petit Robert de la langue française 2010 nous donne un aperçu de la vaste étendue de sens possibles pour le mot « Genre ». Son étymologie remonte au début du XIII^e siècle pour deux sens : « Ensemble d'êtres ou d'objets présentant des caractères communs », et « Catégorie grammaticale » (soit le masculin et le féminin). Le premier sens du mot, très général, provient du filon biologique : il fédère les idées de race et d'espèce (le genre humain), mais aussi un second emploi, daté de 1549, qui se rapproche de l'objet à l'étude : « Catégorie d'œuvres, définie par la tradition (d'après le sujet, le ton, le style). » On retrouve aussi tout au long de l'article des synonymes approximatifs : classe, espèce, sorte, et type. C'est dire à quel point le genre est un concept large dans son utilisation « ordinaire ». Qu'en est-il maintenant de son usage « spécialisé »?

L'intérêt académique pour la question du genre ne date pas d'hier. Et pourtant, il s'agit encore d'une question piégée, à tel point d'ailleurs que même cette première affirmation s'avère problématique. Quiconque s'étant déjà penché sur le problème des genres sera déjà familier avec sa polysémie interdisciplinaire. On devrait donc plutôt dire qu'il y a eu *des* intérêts académiques pour autant de questions différentes reliées par un mince fil – celui d'un mot unique partagé –, ces questions touchant des réalités bien distinctes.

1.1. Différents sens pour différentes disciplines

Au royaume des « genres » se côtoient le roman, le film d'action, le jeu de stratégie, l'*homo* (le genre humain), la tragédie, le plaidoyer, le *heavy metal*, l'horreur, la prière, le *first-person shooter*, le vaudeville, la poésie, le *gender* de la tradition anglo-saxonne des sciences sociales, le sonnet français, la messe (genre à la fois linguistique et musical), la science-fiction, le film d'auteur, et le jeu de rôle japonais, pour n'en donner qu'un aperçu. Face à une telle multiplicité, il importe dans un premier temps de faire un bref tour d'horizon de ce que l'on entend par le mot « genre » à travers les principales disciplines à l'avoir utilisé, soit la biologie, la littérature, la linguistique et le cinéma. Bien que le théâtre, la musique, et les arts visuels ne soient pas en reste sur ce sujet, je ne les aborderai pas directement, principalement par souci d'espace, mais aussi pour éviter les redites, puisque plusieurs des observations sur les genres littéraires et cinématographiques s'appliquent aussi à ceux-ci. L'exercice de survol historique et interdisciplinaire auquel je me livre ici ne vise pas à présenter exhaustivement la diversité et l'histoire des théories des genres, mais à illustrer un certain nombre d'observations théoriques sur ces problématiques.

En biologie, le genre constitue l'un des sept rangs taxinomiques principaux pour la classification des espèces dans la systématique classique, développée suite aux travaux du naturaliste suédois Carl von Linné au XVIII^{ième} siècle (Lecointre et Le Guyader 2006). Les sept rangs de la taxonomie sont le règne, l'embranchement, la classe, l'ordre, la famille, le

genre ainsi que l'espèce, et ils sont liés en un mode hiérarchique, chacun étant contenu dans le taxon de rang supérieur (l'*Homo sapiens* est une espèce qui fait partie du genre *Homo*, qui fait partie de la famille des *Hominidae*, et ainsi de suite). Le système Linnéen sera adopté par la communauté scientifique internationale et deviendra le modèle dit classique, mais subira de nombreuses transformations. Entre autres, on permettra différents niveaux de chaque rang (infraclasse, superordre, sous-genre, etc.), et l'ajout de rangs secondaires comme la tribu entre la famille et le genre.

Dans la nouvelle classification phylogénétique qui découle des travaux de Willi Hennig réalisés dans les années 1950-1960 (Hennig 1966), il s'agit de l'un des deux seuls rangs conservés (avec l'espèce). Tous les autres rangs sont éliminés au profit des clades, sortes d'unités d'arbres généalogiques qui regroupent ensemble un ancêtre et ses descendants. Or c'est précisément là que le modèle biologique s'avère le plus intéressant. Le paradigme de la systématique qui visait à organiser le monde en un système totalitaire est remplacé par celui de la cladistique, préoccupé uniquement par la séquence évolutive et la chaîne d'influences dans les espèces. Ce changement de paradigme est répété à l'intérieur des théories des genres d'objets culturels, qui après des siècles de lutte pour mettre sur pied des systèmes génériques totalitaires basés sur des critères universels bien organisés, finissent par considérer le genre comme une tradition fondée sur une variété de critères possibles, où la chaîne d'influences occupe une place prédominante.

Enfin, dans le cas de la systématique classique comme dans celui de la cladistique, le genre représente un groupement de différentes espèces, basé sur des caractéristiques communes : *l'homo sapiens*, *l'homo erectus* et *l'homo habilis* constituent ainsi trois espèces d'un même genre. On peut voir là une première ambiguïté si l'on utilise aussi le *genre* pour référer à la construction identitaire sociale en fonction du sexe; on obtient alors les deux « genres » de l'espèce *homo sapiens* (l'homme et la femme), cette espèce faisant partie du « genre » de *l'homo*. On a ainsi déjà deux niveaux de genre qui ne rendent pas compte des mêmes ressemblances et différences; cette confusion est une particularité linguistique du français, l'anglais (par exemple) ayant plutôt recours au *gender* pour le genre sexuel et à l'importation du latin *genus* pour le genre taxonomique. Mais on verra bientôt que les caprices linguistiques n'ont rien d'anodin, et participent largement des problèmes liés aux genres.

En littérature, pour faire écho à un article de Karl Canvat (2002), « la problématique des genres littéraires » n'est pas chose récente. En effet, Aristote ouvrait la *Poétique* avec le mandat de « traiter de l'art poétique lui-même et de ses espèces » (Aristote 1990, par. 1447), introduisant ainsi la même dualité de paliers que dans le modèle biologique : on aurait d'abord les arts (du poète, du peintre, etc.), chacun subdivisé en « espèces » comme la tragédie, la comédie ou le dithyrambe. Le lien de parenté qu'établissait le Stagirite entre le monde naturel et le monde artificiel, bien que curieux venant de sa part comme le note Schaeffer (1989, p. 20-22), restera à jamais en filigrane de

la réflexion sur le genre. À la différence du modèle biologique, toutefois, les critères de distinction qu'emploient Aristote ne sont pas hiérarchisés (contrairement au couple biologique genre/espèce). Les moyens utilisés pour l'imitation (le véhicule sémiotique, pourrait-on dire, comme la mélodie ou le rythme), les objets imités (la qualité morale des personnages ou des actions représentés, qui sont bons ou mauvais), et la manière d'imiter (les modalités d'énonciation que sont le récit verbal, l'imitation dramatique, ou le mélange des deux) ne sont pas des sous-ensembles l'un de l'autre.

On traitera de l'histoire des genres littéraires plus en profondeur dans le chapitre deux (voir 2.1). Pour l'instant, notons seulement que ces « genres » (ou ces espèces) regroupent des ensembles très disparates, ce qui est particulièrement visible dans le système moderne des genres habituellement admis : récit, poésie et théâtre servent de « macro-genres » (correspondant plus ou moins au véhicule sémiotique et aux modalités d'énonciation), suivis des « genres » à proprement parler en tant que spécificateurs de contenus comme la science-fiction, le policier ou l'aventure, eux-mêmes subdivisibles en sous-genres. Même ce dernier ensemble, déjà très large, est loin d'être équivoque, puisqu'on peut aussi avoir affaire à des genres déterminés par le type de décor narratif (science-fiction, *fantasy*), par la trame narrative (récit d'aventure, roman d'amour ou d'horreur), par le format textuel (roman épistolaire, nouvelle), par la relation au référent (biographie, roman historique), et ainsi de suite. La théorie moderne des genres ne les envisage plus automatiquement dans leur dimension classificatoire, mais davantage au

niveau des attentes des lecteurs et de leurs effets dans l'écosystème littéraire et de la rencontre du lecteur avec l'œuvre.

En comparaison, les écrits sur le genre **au cinéma** apparaissent comme plus unifiés, traitant majoritairement des contenus, soit les types d'univers diégétiques, de figures et de schémas narratifs récurrents (ainsi de la science-fiction, du western ou du film de guerre, par exemple), ou des structures qui régissent les contenus (comme le mélodrame ou la comédie). C'est ce que Rick Altman a pertinemment mis en lumière avec sa dyade genres sémantiques / genres syntaxiques, depuis augmentée en triade avec l'inclusion de la dimension pragmatique (Altman 1999). L'une des particularités du genre cinématographique réside dans la dimension économique de sa production. Ainsi l'éternel débat sur le cinéma entre art et industrie a-t-il pendant longtemps été assimilé à une opposition binaire et réductrice entre « film d'auteur » (artistique, original et méritoire) et « film de genre » (commercial, suivant des formules préétablies et des clichés)³. À partir des années 1960, les théoriciens ont pu identifier le rôle positif que joue le genre dans le système de production et de réception (Neale 2000, p. 9-12), une lignée dans laquelle s'inscrit résolument cette thèse.

³ Pour un résumé et une discussion autour de cette question, voir par exemple Moine [2002] 2005, p. 60-69. Cette scission est aussi présente du côté littéraire, où on retrouverait « la littérature », artistiquement accomplie, et la « paralittérature », à peu près équivalente à « l'industrie du livre » et aux produits commerciaux qui visent le simple divertissement sans véritable mérite littéraire. Ici encore, l'opposition est contestable, et contestée, entre autres par Thomas J. Roberts (1990) qui identifie différents modes de lecture et des intérêts divergents selon les appartenances et les traditions génériques.

Enfin, la **linguistique** a aussi mobilisé le concept de genre, bien que son domaine se soit la plupart du temps confondu avec celui de la littérature. En effet, le premier théoricien à avoir introduit l'idée de « genres de discours », Mikhaïl Bakhtine, était un philosophe et un littéraire. Depuis, nombreux ont été les travaux portant sur les genres linguistiques à avoir vu le jour dans l'optique de démêler la place de la littérature parmi l'ensemble des pratiques langagières⁴. Pour la présente étude, je laisserai de côté les approches linguistiques et favoriserai plutôt les approches littéraires. La raison en est simple : si l'on envisage la littérature comme formant un domaine régional à l'intérieur du plus vaste domaine des pratiques verbales, la pratique littéraire peut être qualifiée par rapport aux autres usages linguistiques par une situation d'énonciation particulière. Or, cette situation particulière à la littérature dans la langue n'est pas reproduite de la même façon pour le cinéma à l'intérieur des pratiques audiovisuelles, et a encore moins de résonances avec la place du jeu vidéo au sein des pratiques informatiques interactives. L'intérêt des genres littéraires provenant de leur versant artistique, esthétique et fictionnel, qu'ils partagent avec les genres cinématographiques et les genres vidéoludiques, on peut laisser de côté les genres linguistiques sans rien y perdre au change.⁵

⁴ Voir par exemple Mary Louise Pratt (1977) ou Käte Hamburger (1986).

⁵ Je suis dans une certaine mesure le raisonnement de Genette : « Les genres sont des catégories proprement littéraires, les modes sont des catégories qui relèvent de la linguistique, ou plus exactement d'une anthropologie de l'expression verbale. [...] [C]omme on le sait, le fait de genre est commun à tous les arts; « proprement littéraire » signifie donc ici : propre au niveau esthétique de la littérature, qu'elle partage avec les autres arts, comme opposé à son niveau linguistique, qu'elle partage avec les autres types de discours »

1.2. Genres, modes, types, styles, etc.

De ce survol très embryonnaire, on peut déjà retenir que le genre est un mot éminemment polysémique, son sens se transformant non seulement d'une discipline à l'autre mais même à l'intérieur de chacune d'entre elles. Daniel Chandler montre bien la relativité problématique du concept : « One theorist's genre may be another's sub-genre or even super-genre (and indeed what is technique, style, mode, formula or thematic grouping to one may be treated as a genre by another) » (Chandler 1997, p.1). Et pourtant, il ne s'agit pas simplement d'un terme galvaudé, puisqu'il semble y avoir un degré de régularité et un lot d'étiquettes récurrentes dans l'usage académique des « genres » et des nombreux autres termes voisins, comme « styles », « cycles », « courants », etc. Il suffit de consulter quelques dictionnaires théoriques du cinéma, ou les glossaires de certains des ouvrages les plus généralistes, pour voir se dessiner une certaine forme de consensus tacite.

David Bordwell et Kristin Thompson, dans le glossaire de *L'art du film : une introduction* (2000), donnent la définition suivante du « Genre » :

Les différents types de films que le public et les réalisateurs reconnaissent par leurs conventions narratives : la comédie musicale, le film de gangster, le western sont parmi les genres les plus courants (Bordwell et Thompson 2000, p. 585).

(Genette 1977, p. 418). Toutefois, on verra à travers ce chapitre que le fait de genre littéraire n'est pas entièrement compatible avec le fait de genre cinématographique, outre son principe général de partitionnement.

L'entrée « Genre » du *Film Studies Dictionary* de Steve Blandford, Barry Keith Grant et Jim Hillier fournit une liste de critères assez large : « A category, kind or type of art or cultural artifact with certain elements in common. In film, common generic elements include subject matter, theme, narrative and stylistic conventions, motifs, character types, plots, and iconography » (Blandford, Grant et Hillier 2000, p. 112). L'énumération de genres qui suit comprend entre autres l'horreur, la comédie, la science-fiction, le western, le film noir, le film de gangster, la comédie musicale, le mélodrame, le film d'espion, le thriller, et plusieurs genres orientés vers l'action (p. 112-114). Quant au documentaire, les auteurs affirment qu'il s'agit d'une *pratique* cinématographique (« film practice »). Cette liste est compatible avec celle de Tom Ryall dans son article « Genre and Hollywood » : « For whatever else it is, Hollywood is surely a cinema of genres, a cinema of westerns, gangster films, musicals, melodramas, and thrillers » (Ryall 1998, p. 327).

Ryall réitère d'ailleurs la distinction de Tzvetan Todorov entre genres théoriques et genres historiques :

Theoretical genres are a priori categories which it is possible to envisage as based upon logical deduction from the basic characteristics of the art form itself rather than the analysis of actual works. [...] Most critical writing, however, has concentrated on historical genres, on groupings of actual films inductively linked on the basis of common themes, styles, and iconography (Ryall 1998, p. 329).

Alors que les genres théoriques sont pensés par des théoriciens et analystes, les genres historiques, eux, doivent leur existence aux campagnes de mise en marché, aux

distributeurs et aux critiques, et sont historiquement avérés (à travers le paratexte ou des systèmes de classement en fonction dans une librairie ou dans un club vidéo). Il n'est dès lors pas anodin que Steve Neale propose de rebaptiser la distinction genres théoriques/genres historiques de Todorov en « catégories théoriques » et « genres historiques » (Neale 2000, p. 43), dans le but entendu de restreindre la polysémie du mot *genre*.

Enfin, terminons ce recensement du côté anglo-saxon avec Pearson et Simpson (2001), et l'entrée « Genre » du *Critical Dictionary of Film and Television Theory* : « Genre refers to Hollywood's characteristic production formulas and the recognizably different types of films that these produce – the Western [...], horror, comedy, and so on » (p. 195). Les mêmes genres iconiques reviennent, et comme chez Ryall, on met l'accent sur le rôle du genre dans la production cinématographique hollywoodienne.

Du côté francophone, on est aux prises avec le problème linguistique de l'ubiquité du mot *genre*, ce qui force les théoriciens à distinguer plus nettement les genres des autres groupements; problème auquel les anglo-saxons ne sont pas confrontés, puisqu'ils ont recours à l'importation du chic mot français, d'emblée distinct de leur vocabulaire usuel. Jacques Aumont et Michel Marie reprennent encore et toujours les mêmes genres usuels (avec quelques-uns en extra) à l'entrée « Genre » du *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, énumérant tour à tour le film de gangster, le western, la comédie musicale, le film policier, le film de sabre taïwanais, le film de kung-fu, la reconstitution « rétro », le film de

guerre, le burlesque, le *love story*, le film noir, le drame, la comédie, le mélodrame et le fantastique (Aumont et Marie 2002, p. 90-91). À travers les autres entrées du dictionnaire, les auteurs traitent de l'opposition entre documentaire et fiction comme d'un grand partage, d'une espèce de grande catégorie au-dessus, ou à tout le moins à part, des *genres* comme tels. De la même manière, l'entrée « Animation » (p. 8) mentionne qu' « on utilise ce terme pour désigner des *formes* de cinéma [...] » (c'est moi qui souligne). Jean-Pierre Esquenazi, pour sa part, s'attaque à la confusion entre le *style* et le *genre*, assimilant ce dernier à la fonction industrielle identifiée par les critiques anglo-saxons que j'ai présentés ci-haut :

[...] il faut prendre garde à ne pas confondre style et genre. Un style est un ensemble de procédures discursives admises par les professionnels (en d'autres termes, des contraintes acceptées) pour élaborer et fabriquer des films de façon cohérente. Le genre, quant à lui, est une procédure de communication entre Hollywood et son public, permettant à ce dernier d'associer un film à d'autres films à travers un univers de référence (Esquenazi 2001, p. 35).

Vincent Pinel a quant à lui privilégié une approche très segmentée pour contrer la polysémie du mot *genre*, argumentant en faveur d'une division entre genres, écoles, courants et mouvements (Pinel 2000, p. 4-7). Le documentaire n'est ni un genre ni une *forme* de cinéma (comme chez Aumont et Marie), mais une *catégorie* première, opposée à la fiction. L'animation y est présentée comme une *famille*, comprenant le dessin animé et la peinture sur film. Les *genres* sont le film noir, le film d'action, le film d'aventures, la comédie musicale, le film de guerre, le film burlesque, la comédie, le film parodique, le film d'humour, le film policier, la superproduction, le *road movie*, etc. Quelques *écoles*

sont aussi présentées, comme l'*Actors Studio* et le *Dogme95*, et des *mouvements* comme le film d'art, le Néoréalisme et la Nouvelle Vague.

Tous ces usages de termes génériques, mais surtout de concepts de partitionnement qui se chevauchent malgré l'insistance des différents théoriciens à vouloir les séparer nettement, nous conduisent au problème spécifique du genre. On peut certes rejeter des termes comme *animation* et *documentaire* à l'extérieur des frontières du genre (ce qui n'est pas rien), mais on ne dispose pas encore d'outils pour décomposer cette immense classe en sous-ensembles plus productifs. Qu'ont en commun le film noir, le film d'action, le western, le mélodrame et la comédie ? Certains sont caractérisés par des types d'actions ou d'intrigues précis (des « conventions narratives », disaient Bordwell et Thompson); d'autres par des décors et des thèmes récurrents (le western); d'autres comme le mélodrame, par un traitement plutôt que par des contenus; enfin, la comédie et l'horreur visent la production d'un effet particulier chez le spectateur. À différents genres correspondent différents critères de sélection et d'identification, ce qui constitue le premier grand problème théorique de la notion de genre, que je propose de nommer le nivelage générique.

1.3. Le nivelage générique

Bien que les théoriciens ayant élaboré leur propre grille de critères génériques à travers les années soient nombreux, je n'en présenterai qu'une à titre d'exemple. Il s'agit d'une identification des niveaux de genres littéraires mise de l'avant par Jean-Marie

Schaeffer (1989, p. 79-115) dans son livre-phare *Qu'est-ce qu'un genre littéraire?*, un ouvrage de référence sur l'histoire de la notion de genre littéraire sur lequel je reviendrai souvent à travers cette thèse. La typologie développée par Schaeffer (et subséquemment adaptée au cinéma par Raphaëlle Moine (2005) distingue cinq niveaux qualifiant l'objet littéraire comme un acte communicationnel, niveaux sur lesquels les genres se déploient. Sans entrer dans les détails puisqu'une typologie des genres littéraires va bien au-delà du mandat de cette thèse, je vais résumer l'essentiel des cinq niveaux:

- 1) Le niveau de l'énonciation. Il comprend les distinctions quant au statut de l'énonciateur, qui peut être réel (l'auteur), fictif (un personnage-narrateur) ou feint (« s'il est identifié à une personne ayant existé ou existant réellement » [Schaeffer 1989, p. 83]), ainsi que le statut de l'énonciation, qui peut être sérieuse ou fictionnelle, et orale ou écrite. Enfin, c'est sur ce niveau que se déploient ce que la théorie littéraire a appelé les modes, soit la narration (le récit), la représentation (théâtrale), et le mode mixte (« récit avec imitation ») chez Platon.
- 2) Le niveau de la destination. Celui-ci permet de rendre compte des messages à destinataire déterminé et indéterminé, de la destination réflexive (où le destinataire s'adresse à lui-même) et transitive (où le destinataire vise à communiquer avec un tiers), et du statut du destinataire comme étant réel ou fictif.

- 3) Le niveau de la fonction. Sur ce plan, les textes littéraires peuvent remplir des fonctions illocutoires et ainsi être assertifs (décrire les choses), directifs (donner des ordres), promissifs (émettre des promesses), expressifs (exprimer des sentiments) ou déclaratifs (provoquer des changements). Ils peuvent aussi viser des fonctions perlocutoires : « c'est le cas de la comédie qui se caractérise, entre autres, par le fait qu'elle vise à provoquer le rire » (Schaeffer 1989, p. 103). Enfin, tout texte peut remplir une fonction sérieuse ou ludique.
- 4) Le niveau sémantique. Il comprend « les traits de contenu (« sujet », « motif », « thème », etc.) », lesquels « jouent un rôle important dans d'innombrables noms de genres » (Schaeffer 1989, p. 108), des contraintes sémantiques abstraites comme l'opposition entre tragédie et comédie fondée sur la résolution euphorique ou dysphorique, les modes (au sens anglo-saxon d'un « mode tragique » qui subsiste après la tragédie comme forme structurée, par exemple). Enfin, la structure sémantique peut être donnée au lecteur de manière littérale (comme dans une fable qui explicite la morale) ou demeurer figurale.
- 5) Le niveau syntaxique. Celui-ci regroupe les facteurs grammaticaux comme les contraintes de versification, les traits stylistiques et le niveau de langage, et enfin les traits d'organisation macrodiscursive (unités de

temps, de lieu et d'action pour la tragédie antique, lettres dans le cas du roman épistolaire, etc.)

Le modèle global, basé sur une approche communicationnelle du discours, est rigoureux et offre déjà des pistes pour départager le nivelage générique en ordonnant les 5 niveaux en deux camps : les conditions de l'acte, ou le cadre, communicationnel : « qui parle, à qui, et avec quel effet? » (Schaeffer 1989, p. 81), qui regroupe les trois premiers niveaux que j'ai listés; et le discours tenu, ou le « texte » dans son acceptation la plus restreinte, qui intègre les deux derniers. Sans aucun doute, c'est la reconnaissance et la prise en considération de cette double spécificité de la littérature, comme sous-ensemble des pratiques langagières d'une part mais comme ensemble de pratiques artistiques ou esthétiques d'autre part, qui fait du modèle de Schaeffer l'un des rares échanges interdisciplinaires réussis autour de la notion de genre.

Quand on recule d'un pas pour regarder le portrait d'ensemble des genres à travers différentes traditions disciplinaires, une division se découpe nettement. Certains critères génériques sont spécifiques à certains médias, tandis que d'autres, non. Les modalités d'énonciation que sont la prose et le vers sont spécifiques à la littérature; le *blockbuster* et le film de série B sont liés aux réalités de production commerciales du cinéma. Le jeu vidéo n'est d'ailleurs pas en reste avec le jeu de stratégie ou le jeu d'action. Manifestement, on ne saurait envisager de « romans de stratégie » ou de « films en prose »; mais on trouve par contre des « jeux *blockbusters* », et bien que les *best-sellers* littéraires ne soient pas

produits de la même façon que les *blockbusters* du septième art (ou de la septième industrie?), ils en partagent les critères de succès populaire et financier. D'autres genres comme l'horreur, la science-fiction ou la comédie ne se gênent pas pour transgresser allègrement les frontières médiatiques. Et pourtant, il y a là un effet pernicieux, encore une fois causé par la polysémie linguistique : un genre qui se déploie sur différents médias reste-t-il vraiment le même à travers ses différentes incarnations?

Thomas J. Roberts proposait en 1990 d'appeler *genre* une certaine tradition de textes à l'intérieur d'un même média, et *kind* (*sorte* ou *type*) le regroupement de plusieurs genres à travers différents médias. On aurait ainsi le type « science-fiction » qui comprendrait le genre « film de science-fiction », le genre « roman de science-fiction », etc., chacun d'eux entretenant une spécificité vis-à-vis son « type ». Roberts le note : « Certain curious features of genre loyalties become evident – as when we find that intellectuals of the 1940s and 1950s admired the western in film but not in print, the detective story in print but not in film, and so on » (Roberts 1990, p. 7). Autrement dit, même un genre qui traverse différentes pratiques culturelles permute, parfois au-delà d'un seuil critique qui fait qu'on puisse aimer les romans de science-fiction mais pas les films de science-fiction. Bref, non seulement les genres ne se distinguent-ils pas sur les mêmes niveaux, mais ils diffèrent aussi à l'intérieur d'eux-mêmes, à travers leurs incarnations dans divers médias. Il y a donc un double jeu de mélanges, à la fois « horizontalement » sur un même niveau à travers différents médias, et « verticalement » sur différents niveaux.

Le nivelage générique – soit le fait de découper des genres selon des niveaux de critères bien définis – est un problème qui découle de l’ubiquité du mot *genre*. *A priori*, il suffirait d’instaurer un vocabulaire normatif mondial, transculturel et idéalement transmédiatique (rien que ça!) pour rendre compte de chaque niveau; pour bien faire, on emprunterait la structure taxonomique de la systématique classique, et réaliserait ainsi les rêves de nombreux théoriciens ayant cherché en vain un système définitif pour une typologie des genres depuis Aristote et ses « espèces » de l’art poétique. Combien d’écueils pourrait-on éviter en ne mettant pas « fiction » (dans l’usage courant du côté anglophone, on parle du genre de la « *nonfiction* », après tout), « récit », « drame », « science-fiction » et « *space opera* » dans le même bassin des *genres*, mais en attribuant à chacun des niveaux, comme « domaine : fiction », « règne : audiovisuel » « embranchement : cinéma », « classe : récit », « genre : science-fiction » et « sous-genre : *space opera* »? C’est là l’objectif terminal de toute typologie générique théorique depuis Aristote. Malheureusement, il s’agit à mon avis d’une cause vouée à l’échec, pour de nombreuses raisons qu’on verra dans les chapitres deux et trois de cette thèse. Le point d’origine de ces complications se trouve dans la polysémie du mot *genre* et dans la multiplicité de ses niveaux, lesquels font partie intégrante de ce que j’appellerai la Grande Illusion du genre.

1.4. La Grande Illusion

La Grande Illusion du genre est celle de son mot unique, lequel semble rassembler un vaste ensemble de phénomènes distincts sous un principe commun désigné par le même mot, alors qu'en réalité il masque leurs différences profondes en créant une fausse impression d'unité entre ces objets disparates. Je considère que le mot n'a pas davantage de cohérence interne que, très à propos, le mot « jeu ». Roger Caillois avait déjà fait un bref survol des multiples sens de ce mot, desquels il concluait que « ces différents sens impliquent des notions de totalité, de règle et de liberté » (Caillois 2006, p. 15). Wittgenstein, plus pessimiste, s'est servi de l'exemple des jeux pour démontrer qu'on peut utiliser des mots sans en avoir une définition précise, mais en opérant avec un ensemble de vagues ressemblances (son fameux « air de famille ») (Wittgenstein 1953, par. 66-67). Mais une précision s'impose : tandis que Wittgenstein traite *des* jeux (les formes ludiques socio-culturelles ou formelles) et conclut que bien peu de choses s'appliquent à la fois aux jeux olympiques, aux sports, aux jeux de cartes ou aux jeux de mots, Caillois s'attarde plutôt *au* jeu comme attitude ludique, concept ou principe, et y voit un fil conducteur commun. Après ce constat initial, il s'affaire toutefois à travers le reste de *Les jeux et les hommes* à décortiquer les différents types de jeux pour distinguer les multiples sens et pratiques de ce concept très large et flou. À bien des égards, c'est le même rapport qui caractérise le mot, la notion et les usages du genre.

Je ne conteste pas qu'il y ait une certaine zone de recoupement entre *le genre* tel qu'il est utilisé en littérature, au cinéma, en linguistique et en jeu vidéo; simplement, je souhaite mettre en relief la zone de dissemblance, autrement plus grande, entre *les genres* littéraires, cinématographiques, vidéoludiques et linguistiques. On est en droit de s'attendre à ce que tous ces genres partagent un nombre de caractéristiques – ce sont là tous des *genres*, après tout –, mais comme le souligne Rick Altman, on ne peut prendre pour acquis que le genre cinématographique soit identique au genre littéraire (2006, p. 12). Le même constat est posé par Steve Neale après qu'il se soit livré à un survol du genre à travers la linguistique, la littérature et les études cinématographiques : il conclut que le terme *genre* n'est pas gouverné par une régularité conceptuelle, mais par l'historique de son utilisation à travers différents champs disciplinaires :

genre as a term has been used in different ways in different fields, and that many of its uses have been governed by the history of the term within these fields – and by the cultural factors at play within them – rather than by logic or conceptual consistency (Neale 2000, p. 28).

Une partie de la Grande Illusion du mot provient du fait de son exportation dans la tradition anglo-saxonne. Ceci est visible, par exemple, chez Northrop Frye, qui affirme sans ambages que le genre est un concept aussi étranger que la sonorité de son mot : « The very word “genre” sticks out in an English sentence as the unpronounceable and alien thing it is » (Frye 1957, p. 13). Sans doute y a-t-il une illusion de cohérence pour le chercheur anglophone; typiquement, l'utilisation d'un mot d'emprunt est justifiée par le fait que ce

mot recouvre un sens bien précis dont il est difficile de trouver un équivalent – par exemple, le *chakra*, la *gestalt* ou le *Zeitgeist* d’Heidegger. Andrew Tudor a sans doute le mieux illustré ce présupposé :

Now almost everyone uses terms like "western", the neurotic critic as much as the undisturbed cinemagoer. The difference, and the source of difficulty, lies in how the critic seeks to use the term. What is normally a thumbnail classification for everyday purposes is now being asked to carry rather more weight. The fact that there is a special term, genre, for these categories suggests that the critic’s conception of "western" is more complex than is the case in everyday discourse; if not, why the special term? (Tudor 2003, p. 3)

Il devrait, en effet, y avoir une raison pour laquelle le spécialiste de la question aurait recours au terme français. Mais le fait qu’il n’existe aucune scission de la sorte dans la langue d’origine du mot nous porte à croire qu’il y a anguille sous roche. L’usage populaire du mot *genre* au Québec, semblable au *like* en anglais qui est abondamment utilisé comme « filler word », nous fournit un sens radicalement différent de celui supposé par Tudor : celui d’un *marqueur d’imprécision*. Ainsi, on va dire d’un film que « c’est un genre de film de science-fiction », ce qui est très différent de l’assertion autoritaire « c’est un film du genre de la science-fiction ». Dans le premier cas, on sous-entend que le film partage plusieurs caractéristiques des films de science-fiction, mais pas qu’il est absolument, ou exclusivement, un film de science-fiction (sinon, on aurait dit ce qu’il en est : « c’est un film de science-fiction »). Cette formulation suppose en fait une suite, une explication en quoi le film *n’est pas seulement* qu’un film de science-fiction. On peut anticiper : « c’est un genre de film de science-fiction...sauf que les vaisseaux spatiaux sont

tirés par des chevaux », par exemple. On a même, et cette fois en-dehors de l'usage quotidien, l'adjectif *générique* pour qualifier un objet qui ressemble à tout ce qui lui est similaire, sans particularité unique distinctive. Il semble bien que le mot *genre*, de commun, usuel et imprécis dans sa langue d'origine, est importé en anglais avec une aura de « mot de spécialiste », ce qui contribue à lui donner une illusion de cohérence.

Outre cet élément, il faut retenir de la citation de Tudor que le « critique » (ou l'analyste) *cherche* (*seeks*) à utiliser les étiquettes génériques comme « western » d'une manière différente du spectateur usuel de films. Il est vrai que les théoriciens ont pendant longtemps (et certains encore à ce jour) tenté d'arriver à un système de classification générique rigoureux, en contraste avec l'utilisation relâchée des consommateurs « ordinaires » ou celle mercantile des éditeurs et compagnies de production. Mais que l'on *veuille* donner à un mot une consistance théorique ne signifie pas que l'on réussisse. Quand bien même on arriverait à une définition complète et aucunement problématique du western, l'échafaudage d'une conception « savante » ne viendrait pas recouvrir l'idée reçue « populaire ».

Pour reprendre les termes de Todorov, il existe le western « savant » (ou « analytique »), un genre théorique fondé sur des oppositions tradition / modernité et civilisation / naturalité, où la morale individuelle s'exprime dans un univers manichéen; il existe le western version « populaire », un genre historique qui montre des cow-boys, indiens, sheriffs et hors-la-loi dans les Etats-Unis de la seconde moitié du XIX^{ième} siècle,

des duels ou des fusillades au six-coups, etc. Que les critiques et les analystes considèrent *Star Wars* (Lucas 1977) davantage comme un western en raison de leur définition libre de considérations pour le chronotope ne changera en rien l'opinion du spectateur « ordinaire » qui le verra comme un film de science-fiction en raison des vaisseaux spatiaux, des pistolets laser et des robots.

1.5. Conclusion

En bref, comme l'a mentionné Raphaëlle Moine, mais aussi virtuellement tous les théoriciens s'étant penchés sur la question du genre depuis la deuxième moitié du XX^{ième} siècle, « [i]l ne saurait y avoir de typologie universelle des genres, construite sur des distinctions reconnues de tous, organisée en catégories stables et découpant de façon définitive le paysage cinématographique en groupes de films » (Moine 2005, p. 20). C'est là le principal apport des réflexions théoriques modernes sur le genre en littérature et au cinéma : sortir la notion de genre des présupposés d'universalité et de classification qui en constituaient à ce jour le paradigme. Face à la masse en constante mouvance que sont les genres (historiques), toujours changeants et aux frontières floues, et à l'impossibilité de recouvrir de façon anhistorique le (trop) large spectre des possibilités offertes à chaque média par des genres théoriques (ce qui revient, *grosso modo*, à tenter de prédire le futur en imaginant un ensemble exhaustif de catégories à partir de critères n'existant pas encore à l'époque du théoricien), il faut se faire une raison : les genres existent, les gens les utilisent

et ils opèrent sur eux, indépendamment de définitions précises ou de frontières rigides. Reste alors la dimension pragmatique : ce qu'ils font et ce qu'on en fait.

Quelques conclusions s'imposent à la suite de ce rapide tour d'horizon sur la question du genre, conclusions qui serviront de point de départ à l'étude du genre vidéoludique. Le genre apparaît comme un concept intuitif et imprécis; il échappe aux catégorisations systématiques et rigoureuses; il dénote des phénomènes potentiellement très différents à travers les disciplines ou les médias où il est présent; et il s'agit d'une notion multidimensionnelle. Ces caractéristiques sont communes à tous les usages du concept, et sont à peu près les seules choses qui soient partagées par les genres littéraires, cinématographiques et vidéoludiques.

En dehors de ces aspects collectifs, chaque type de genres doit être étudié à l'intérieur de sa tradition épistémologique, puisque les transferts et les emprunts interdisciplinaires dans l'étude des genres mènent plus souvent qu'autrement à des quiproquos ou à des « impasses théoriques », pour reprendre les mots de Schaeffer (1989, p. 7-63). C'est pourquoi il nous faut développer les fondements théoriques d'une approche du genre vidéoludique en revenant à la base. L'hypothèse opératoire avec laquelle je travaille est que le genre vidéoludique s'inscrit à mi-chemin entre le genre littéraire et le genre cinématographique, empruntant aux deux. Pour en arriver là, il convient de retracer d'abord les traditions familiales des genres littéraires et cinématographiques pour ultimement comprendre le positionnement unique du genre vidéoludique.

Chapitre 2. Histoires du genre : les traditions génériques.

Si les genres sont liés aux traditions disciplinaires à l'intérieur desquelles ils se déploient, il importe de préciser d'abord le mode opératoire de ces traditions. De même, il ne suffit pas de dire qu'ils soient liés entre eux par un « air de famille », mais il faut interroger cette métaphore.⁶ Plusieurs littéraires ont déjà révisé la proposition originale de Wittgenstein, par exemple Marie-Laure Ryan qui remarque que ce n'est pas un « air », mais la filiation, qui détermine les relations familiales : « What constitutes a family, however, is not resemblance but kinship relations » (Ryan 2001, p. 177); la chercheuse n'est pas isolée, Alastair Fowler ayant fait de même vingt ans plus tôt :

In the analogy, some would now wish to put more emphasis on what accounts for many family resemblances : namely, biological relations between the members. In literature, the basis of resemblance lies in literary tradition. What produces generic resemblances, reflection soon shows, is tradition : a sequence of influence and imitation and inherited codes connecting works in the genre. As kinship makes a family, so literary relations of this sort form a genre (Fowler 1982, p. 42).

L'idée, qui participe bien entendu d'une parenté avec le genre biologique, est réitérée par Schaeffer au sujet du roman : « Le roman comme genre n'a d'existence que généalogique. Est roman ce qui s'inscrit dans la tradition des œuvres s'étant présentées comme telles »

⁶ Pour un examen approfondi des métaphores biologiques et familiales dans la théorie des genres littéraires, on se référera à l'ouvrage de David Fishelov, *Metaphors of Genre: The Role of Analogies in Genre Theory* (1989).

(Schaeffer 2002). Mais la ressemblance avec le genre biologique n'est pas profonde, mais superficielle.

En effet, le modèle biologique ne peut correspondre aux genres littéraires pour une bonne et simple raison qu'expose Schaeffer : les individus biologiques s'engendrent et le genre est la cause interne des propriétés dont hérite l'individu, alors que les œuvres sont créées par des causes externes, leurs créateurs ayant une intention communicationnelle ou artistique. En ce sens la relation du genre à l'individu opère à sens inverse dans les objets naturels et artificiels : « *Une vie* de Maupassant ne possède pas une structure narrative parce qu'elle appartient à la classe des récits, parce qu'elle est issue de cette classe, mais elle appartient à cette classe parce que Maupassant a décidé de raconter une histoire » (Schaeffer 1989, p. 73). Le genre biologique est à la source et prédétermine à l'interne les caractéristiques de l'espèce, tandis que le genre littéraire est déterminé d'après les caractéristiques de l'œuvre, elles-mêmes déterminées à l'externe par un auteur. On ne saurait donc envisager la question du développement des genres dans le temps sur la base de la théorie de l'évolution biologique.

La question de la temporalité rend le modèle Darwinien incompatible avec les genres de pratiques artistiques pour une raison supplémentaire, que Rick Altman explique :

According to the Darwinian approach to evolution, the specificity of a new genus is guaranteed by its inviolability. That is, no genus is interfertile with another genus. Besides the lack of fertility between genera, the purity and thus the identity of the species is also guaranteed by the fact that previous

life forms, once extinct, disappear from the world forever. Only in the multi-era imaginary world of a ‘Jurassic Park’ do the categories of a previous evolutionary state continue to exist. In the genre world, however, every day is Jurassic Park day. Not only are all genres interfertile, they may at any time be crossed with any genre that ever existed (Altman 2006, p. 70).

La liberté dont disposent les auteurs, cinéastes et concepteurs de jeux vidéo, celle de pouvoir mélanger librement des éléments de genres « disparus » à d’autres qui sont encore d’actualité, implique un degré de non-linéarité qui ne se conforme pas au modèle biologique. En bref, si la question historique est importante à toute étude de genre, les genres de pratiques artistiques ne devraient pas être pensés en termes d’évolution (au sens fort de modèles biologiques), mais plutôt en termes d’influences et de traditions. Et puisque la littérature est la première terre d’accueil pour les études de genres artistiques – longtemps quasi-exclusive dans le paysage culturel élargi – de laquelle sont nés les genres des beaux-arts et du cinéma, il convient d’en tracer l’histoire (très sommairement, bien sûr) avant de se tourner vers les autres « familles ».

2.1. Les genres littéraires : la Belle et la Fiction

2.1.1. D’Aristote au XIX^{ième} siècle

Si, d’Aristote au XXI^{ième} siècle, la théorie des genres littéraires a une telle longévité, c’est parce qu’elle recoupe un problème sous-jacent majeur : celui de la définition de la littérature elle-même. Je laisse l’introduction de Jean-Marie Schaeffer parler d’elle-même :

[...] dans les autres arts, en musique ou en peinture par exemple, le problème du statut des genres est largement inerte par rapport à la question de savoir ce qu'est la nature des arts en question. C'est que dans ces arts la nécessité de distinguer entre pratique artistique et pratique non artistique n'existe pas, cela pour la toute simple raison qu'il s'agit d'activités intrinsèquement artistiques. À l'inverse, la littérature ou la poésie constituent des domaines régionaux à l'intérieur d'un domaine sémiotique unifié plus vaste, qui est celui des pratiques verbales, celles-ci *n'étant pas* toutes artistiques : le problème de la délimitation extensionnelle et définitionnelle du champ de la littérature (ou de la poésie) peut donc paraître crucial. Du même coup les catégories génériques, du moins pour autant qu'elles prétendent constituer des classes textuelles définies en compréhension, sont liées directement au problème de la définition de la littérature (Schaeffer 1989, p. 8-9).

Mais la distinction entre usages artistiques et non-artistiques, et son utilité comme point de démarcation de la littérature, n'est pas une réalité intemporelle. Le genre nous vient des principes de catégorisation de « l'art poétique » d'Aristote, et qui ont été successivement réinterprétés au fil des âges. Schaeffer s'est efforcé, à travers son survol historique de la notion de genre, de montrer comment « en fin de compte la théorie générique la plus intéressante est celle par laquelle a débuté notre histoire », et qu'« aucun des rares illustres successeurs d'Aristote n'a réussi à aller plus loin que l'auteur de la *Poétique* » (Schaeffer 1989, p. 63).⁷

Aristote entame la *Poétique* en dénombrant un certain nombre d'arts, parmi lesquels figurent la peinture, la musique, et la danse; selon lui, ces arts résultent de la combinatoire

⁷ On pourra se référer à l'ouvrage de Schaeffer pour avoir un portrait plus complet de l'histoire des genres littéraires; pour nos besoins actuels, il importe de simplement mettre en lumière les permutations qu'ont connues les genres littéraires et les caractéristiques de cette tradition générique.

de trois moyens d'imitation différents, soit le rythme, le langage et la mélodie. La langue poétique (définie à l'époque exclusivement par la versification et l'utilisation d'un vocabulaire recherché) est obtenue par la somme des trois moyens. Mais l'art du poète requiert un critère additionnel, de contenu celui-là : il faut que les mots du poète imitent des actions humaines. C'est la *mimèsis*, que l'on reconnaît davantage comme la fiction (conformément à la traduction préconisée par Gérard Genette et Käte Hamburger). Comme l'explique Antoine Compagnon, « Aristote s'élève contre « les gens » qui se contentent d'appeler « poètes » tous ceux qui utilisent un mètre quelconque, qui identifient donc les poètes au mètre et non à la représentation » (Compagnon (sans date), par.6).

En effet, la différence entre l'historien et le poète ne vient pas du fait que l'un s'exprime en vers ou l'autre en prose (on pourrait mettre l'œuvre d'Hérodote en vers, et elle n'en serait pas moins de l'histoire en vers qu'en prose); mais elle vient de ce fait que l'un dit ce qui a eu lieu, l'autre ce à quoi l'on peut s'attendre (Aristote 1990, p. 1451b).

Les deux critères, que Genette reprend sous *Fiction et diction* (Genette 1991), départageront les systèmes génériques des genres littéraires pendant plus de vingt siècles. Le conflit central des genres littéraires, comme l'expliquait Schaeffer, est leur situation dans la littérature comme domaine régional d'un domaine sémiotique plus large (le langage).

Le schisme originel dans la pensée d'Aristote (et, par extension, dans une large part de l'histoire des genres littéraires) sépare l'utilisation du langage pour imiter des actions (la fiction) et l'acte langagier qui vise à discourir sur le monde, l'histoire ou la nature. Cette

scission est si importante qu'il les envisage comme deux sujets distincts, la *Poétique* et la *Rhétorique*. Mais ses successeurs de l'Antiquité ne partageront pas son point de vue.⁸ Les siècles verront Denys d'Halicarnasse, Cicéron, Horace et Lucrèce se livrer à une relecture inverse d'Aristote, faisant du vers le critère poétique premier, et du statut fictionnel une sous-branche ou un marqueur de *genre* poétique :

Dans la lignée de cette conception, la poésie correspond en premier lieu à une diction rythmée par le vers, qui peut convenir à toutes sortes de sujets, réels ou inventés. Un texte peu connu, le *Tractatus Coislinianus*, d'origine péripatéticienne et qui date au plus tôt du Ier siècle, distingue la poésie *mimétique* et la poésie *non mimétique*. La dernière catégorie se divise à son tour en poésie *historique* et poésie *pédagogique*, et dans celle-ci il y a une place pour la poésie *théorique*, traitant de matières « scientifiques » (Galand-Hallyn, Hallyn et Cave 2001, p. 185).

C'est Diomède qui, au IV^{ième} siècle, cimente ce mouvement de *défictionnalisation* de la poésie avec sa définition qui met sur le même pied fiction et non-fiction : « La poésie est une structure métrique qui raconte des choses *fictives ou vraies* avec un rythme et un mètre appropriés et qui est apte à fournir utilité et agrément » (Galand-Hallyn, Hallyn et Cave, p. 185; c'est eux qui soulignent). Gardons en tête que Diomède n'est pas un poète, mais un grammairien. Une telle définition, venant de sa part, n'a donc rien de surprenant, et confirme la relation trouble qu'a entretenue la poésie avec le langage non-poétique. Si le militantisme d'Aristote en faveur de la fiction n'est pas perdu à jamais, il passera un bon

⁸ On consultera l'ouvrage de Perrine Galand-Hallyn, Fernand Hallyn et TERENCE Cave (2001, p. 181-196) pour plus de détails sur les tensions durant cette période. Voir également Compagnon (en ligne, sans date), sur

bout de temps sous le tapis. L'influence de Diomède sera longue; en fait, elle prévaudra chez nombre de poéticiens jusqu'à ce que, après des siècles de tensions et de ruminations qu'il serait superflu de relater ici, on transforme le paradigme poétique au XVIII^{ième} siècle.

Jusqu'ici dans l'histoire, il existait principalement trois cas problématiques pour la poésie :

1) les travaux esthétiques non-fictionnels comme ceux d'Empédocle⁹, non-fictionnels parce que discourant sur le monde naturel, l'histoire ou la philosophie, mais néanmoins esthétiques parce qu'écrits avec style et mètre;

2) la poésie lyrique, elle aussi esthétique et non-fictionnelle, puisque le poète exprime des sentiments réels et parle en son propre nom;

3) l'importance grandissante des récits tout à fait fictionnels et écrits avec style, mais sans versification.

Ces similarités apparentes camouflent une différence entre les niveaux de la forme et de la finalité : un texte peut être esthétique (et comprendre vers et style) tout en visant l'instruction ou l'érudition de son lecteur (comme chez Empédocle), mais peut aussi être esthétique dans une finalité esthétique ou artistique; c'est le cas de la fiction, mais aussi de

Fabula.org et Genette (1979, p. 108-113) et la bibliographie qu'il cite.

⁹ Empédocle, auteur de traités de naturalisme écrits en vers, était justement l'un des cas utilisés par Aristote

la poésie lyrique, qui diffère de la poésie « didactique » non pas par son absence de fiction ni par sa constitution, mais par sa finalité.

Comme le note Tzvetan Todorov, il s'opère un changement de paradigme dès lors qu'on prend conscience de cette distinction :

Quelque part, au XVIII^e siècle, le renversement s'opère : plutôt que d'accommoder l'ancienne définition [de la poésie], on en propose une autre, entièrement indépendante. [...] C'est, en effet, dans la perspective du beau que se situera la deuxième grande définition de la littérature; « plaire » l'emporte ici sur « instruire » (Todorov 1978, p. 17).

Le critère poétique glisse alors d'une *forme* esthétique vers une *finalité* esthétique, ce qui rend caduque la séparation entre vers et prose. Du coup, si la poésie est caractérisée ni par la fictionnalité, ni par la versification, mais par une finalité esthétique plutôt que didactique, on doit y admettre la prose à finalité esthétique au même titre que le vers. C'est par cette porte de côté qu'on pourra introduire le « roman » (ou le « récit ») dans l'art poétique, bouclant ainsi la boucle de confusions et de réductions depuis Aristote; alors qu'on avait fait du vers la seule condition *sine qua non* de l'esthétique, on retourne maintenant à la double inclusion du Stagirite et de son « art qui n'imité que par la prose ou les vers » (Aristote 1990, 1447a : 30).

pour plaider en faveur de sa définition plus restrictive de la poésie.

À travers le glissement et la réappropriation des critères d'Aristote au fil du temps, cette petite histoire des genres littéraires nous montre que la question de genre est bien ancrée dans des traditions, et que les conflits génériques pour la classification d'un objet découlent souvent d'une hésitation entre deux traditions. La poésie s'inscrit-elle dans la tradition des objets « beaux », faits pour plaire, tout médium confondu? Dans celle des actes linguistiques mis en vers et rehaussés de figures de style, peu importe leurs intentions ou leurs effets? Dans les pratiques fictionnelles?

Après les contorsions et les entorses aux conceptions des genres relevées par Genette (1979), on arrive à stabiliser les genres littéraires dans la triade contemporaine du XX^{ième} siècle : roman, poésie, et théâtre. Cette triade perdure, et ce malgré le fait que ces genres ne se déploient pas tous sur le même niveau générique, puisque le roman est une configuration médiatique spécifique qui aurait comme analogue non pas la poésie, mais le poème ou le recueil. Si le roman est pris comme à peu près synonyme du « récit », celui-ci ne s'oppose alors pas réellement ni à la poésie (qui peut prendre la forme d'un récit), ni au théâtre (qui peut contenir des récits enchâssés dans le spectacle). De surcroît, alors que la poésie se fonde sur une situation d'adresse linguistique spécifique, conformément aux travaux de Käte Hamburger (1986), le critère essentiel du théâtre est plutôt de l'ordre du véhicule sémiotique et de la structure de diffusion (la représentation en direct d'un spectacle en salle et mis en scène). Nonobstant ce flottement définitionnel (ou à moins que ce ne soit justement en raison de lui que les théoriciens aient jeté la serviette), la théorie des

genres se tourne alors vers un autre niveau générique : celui du « sous-genre », tel que baptisé entre autres par Alastair Fowler (1982).

2.1.2. Le siècle des sous-genres

C'est par le truchement du niveau du sous-genre, où le genre est compris comme un spécificateur de contenus, qu'on en arrive à l'appellation « littérature de genre » : une étiquette large qui comprend selon les acceptions : la science-fiction, le merveilleux, l'horreur et les romans d'espionnage et policiers, pour ne nommer que ceux-là. La littérature de genre comporte un grand nombre d'œuvres aux caractéristiques similaires régies par des conventions et des lieux communs, et c'est cet usage du terme qui prévaut dans le langage commun et la vie quotidienne (par exemple, dans les rayons d'une librairie). Ce ne sont pas là des qualités normalement prisées par l'institution littéraire et l'université, pour qui l'originalité demeure la plupart du temps le critère d'évaluation esthétique le plus important. On en vient même à écarter cette production de la « littérature », l'affublant du titre de « paralittérature »; à savoir si cela est justifié est une toute autre question, surtout si on retourne à la définition moderne de la littérature que donne Todorov, où plaire l'emporte sur instruire : difficile alors de ne pas considérer que la littérature de genre est faite précisément pour plaire, et donc de la rejeter. Plus souvent qu'autrement, on rencontrera une mention du genre à travers sa forme adjectivale, en

reprochant à une œuvre qu'elle est « générique », c'est-à-dire qu'elle ne vaut pas le détour parce qu'elle ne se distingue pas des autres.

Or, on peut définir cet adjectif de manière plus productive. Thomas J. Roberts, dans *An Aesthetics of Junk Fiction* (1990), identifie quelques plaisirs de la logique générique, qu'il nomme selon les principaux reproches généralement adressés à la littérature de genre. La prévisibilité des œuvres de genre constitue l'un de ces reproches, qu'il réfute par la simple observation qu'une œuvre suivant les conventions à la lettre et étant réellement – complètement – prévisible ne rencontre pas de succès auprès des amateurs du genre, qui voient très bien les ficelles; la grande majorité des œuvres est constituée d'imprévisibilités, qui ne sont reconnaissables et lisibles comme telles uniquement parce qu'il y a justement des conventions qui admettent certains développements comme plus probables que d'autres. On ne peut apprécier l'audace ou être surpris par la mort du preux chevalier lorsqu'il est broyé dans les mâchoires du dragon qu'à la condition de connaître la convention typique des histoires de chevaliers. En ce sens, l'intérêt d'une œuvre de genre ne réside pas dans les conventions qu'elle respecte, mais dans celles qu'elle détourne ou aborde différemment :

readers sense the formal scheme as the norm that permits them to appreciate the figural variations. The writers are like the jazz musicians who give us a familiar melody at the opening of the piece so that we can understand the variations that follow. We do not listen for that melody, we listen for the variations (Roberts 1990, p. 166).

Un roman auquel on reproche d'être « générique » traduit ainsi une réalité plus complexe qu'un simple manque d'originalité : cela signifie qu'il se cantonne dans les formules et les conventions du genre et n'en dévie pas suffisamment pour apporter un éclairage nouveau sur celui-ci et pour surprendre les lecteurs habitués à ces conventions.

Le nouvel intérêt du XX^{ième} siècle pour le (sous-)genre entraîne des complications à la question déjà trouble du genre littéraire : une confusion entre le genre en tant que forme textuelle (de l'héritage des Anciens) et le (sous-)genre en tant que type de contenus (du sens commun moderne). Plusieurs efforts ont été menés pour départager les différents niveaux de critères génériques, résultant la plupart du temps en une segmentation du concept sous différentes appellations. Comme Fowler le souligne (Fowler 1982, p. 106-111), il est arrivé à plus d'une reprise qu'un genre, autrefois hautement populaire, disparaisse lentement pour ne survivre que sous la forme d'un *mode* (ainsi, par exemple, du gothique). Et la distinction entre genre et mode n'est pas évidente, même pour les théoriciens du genre qui ne sont pas à l'abri d'un faux-pas analytique.

Dans son étude des formules narratives génériques, John G. Cawelti (1976) souffre d'une telle confusion. Pour résumer sa thèse : tous les « récits formulaïques » (la littérature de genre) seraient basés sur cinq « fantasmes moraux » (*moral fantasies*) primaires : l'aventure, le mystère, la romance, le mélodrame, et les « états ou êtres étrangers » (*alien*

beings or states)¹⁰. De ceux-ci, Cawelti déclare que le mélodrame est différent et « problématique » (ou *plus* problématique que les autres, pourrait-on ajouter) : alors que les quatre fantasmes primaires précédents ont tous un ancrage narratif ou dramatique déterminé, le mélodrame agit plutôt en tant que structure qui lie les contextes narratifs ou dramatiques pour obtenir un effet particulier. Mais s'il est différent des quatre autres, pourquoi alors l'y inclure? La logique semble être que même si le mélodrame est plutôt une structure contenante qu'un type de contenu, il s'est constitué en une formule populaire et lucrative comme les quatre autres fantasmes moraux, et mérite donc de figurer avec eux. Mais si le mélodrame est bel et bien une formule, une formule de structuration de contenus n'est pas pour autant une formule de contenus. Il y aurait un terme pour rendre compte du mélodrame : ce serait là un *mode* (le mélodramatique), tout simplement.

Dans la tradition anglo-saxonne, c'est à Alastair Fowler (1982) que l'on doit sans doute la meilleure explicitation des différents usages du genre littéraire. Pour Fowler, les « sortes » ou « types » de littérature (*kinds*) sont déterminées par la forme (roman, poème, chanson, etc.), tributaire des pratiques culturelles, des réalisations technologiques, et historiquement contingentes. Le mode, lui, est défini comme une façon de représenter le contenu, souvent adjectival : on parlera de mode élégiaque, pastoral, héroïque, épistolaire, etc. Enfin, les sous-genres sont déterminés par des motifs de contenu récurrents (comme la

¹⁰ Il me paraîtrait aisé de remplacer ce terme par un universel comme la « découverte », d'autant que cela

science-fiction, l'horreur, le fantastique, etc.). Fowler démontre par ailleurs comment plusieurs des modes littéraires classiques sont d'abord apparus dans des genres précis (Fowler 1982, p. 106-111). Alors que leur popularité diminue, leurs codes et conventions se distillent à travers une panoplie d'autres objets, faisant ainsi de la tragédie comme genre dans la Grèce antique un mode tragique (une histoire de n'importe quel genre pouvant être maintenant tragique ou comique). Ce système permet de gérer l'hybridité générique avec une certaine rigueur : on peut y envisager un livre comme « roman » (un type) de « science-fiction / merveilleux » (qui participe de deux sous-genres) dans un seul mode (tragique), ou dans plusieurs modes (tragique / épique).

2.1.3. Les leçons des genres littéraires

On pourrait bien sûr étayer davantage le recensement des écrits sur les genres littéraires. Mais nous détenons déjà un aperçu significatif des déclinaisons du mot *genre* dans cette tradition disciplinaire. Que retenir de ce que je viens de présenter? D'abord, que la définition de ce qu'est censée être « la poésie » (la littérature), à l'origine vague, va évoluer au fil des siècles, tiraillée par l'apparition d'objets limitrophes qui devraient être inclus pour les uns et exclus pour les autres. C'est en révisant les critères définitionnels et d'appartenance que l'on pourra justifier leur intégration, ce qui constitue la première leçon

semble bien cadrer avec les explications qu'en fournit Cawelti.

à tirer des genres littéraires : chaque nouvel objet ou nouveau phénomène qui apparaît au sein d'une pratique artistique peut entraîner une révision des critères constitutifs de celle-ci. C'est ce qu'illustre l'arrivée du roman et, avec lui, la légitimation artistique du récit en prose à finalité esthétique. C'est pourquoi Tzvetan Todorov affirme que « toute œuvre modifie l'ensemble des possibles, chaque nouvel exemple change l'espèce » (1970, p. 10), ce qui s'accorde parfaitement avec l'horizon d'attentes de Hans R. Jauss et son concept d'écart esthétique, soit la singularité de l'œuvre nouvelle qui, à sa parution, peut se positionner en-dehors de l'horizon d'attente préexistant et le modifier (Jauss 1978, p. 53).

Il y a un second point important mis en lumière par ce survol historique du genre littéraire. On voit bien en comparant les conceptions d'Aristote à celles des philosophes de l'Antiquité à la Renaissance, puis des modernistes, que chacune d'elles s'intéresse en réalité à des choses différentes, soit à la littérature comme fiction, à la littérature comme structuration esthétique linguistique, ou à la littérature comme objet linguistique à finalité esthétique (visant à produire du plaisir, à divertir; on peut aussi parler d'autotélisme). Le problème de la détermination générique, c'est-à-dire l'inscription d'un objet ou d'une pratique dans un genre donné, est donc tributaire des *traditions* auxquelles on rattache cet objet. Voilà notre deuxième leçon : le partitionnement des multiples phénomènes à l'intérieur d'une pratique artistique donnée dépend de l'ancrage dans la tradition qu'on choisit de retenir. En d'autres mots, on peut segmenter la littérature en genres selon différents types de fictions, mais aussi selon différents critères d'ordre linguistique. Ce

constat mène directement à une conception du genre qui est davantage d'un ordre socio-culturel que formaliste ou essentialiste, mais sans pour autant exclure ces approches définitivement. C'est précisément ce cheminement qu'a emprunté la notion de genre dans le domaine des études cinématographiques, autre terreau fertile pour cette question qui sera abordé dans le reste de ce chapitre.

2.2. Le genre cinématographique

Les deux leçons que l'on a retenues suite à l'examen de la problématique des genres littéraires ne s'avèrent pas d'un grand secours lorsque vient le temps de s'attaquer aux genres cinématographiques. Steve Neale, après avoir tracé un historique de cette question qui couvre principalement les années 1960 et 1970, situe la question du genre dans d'autres préoccupations que celles des genres littéraires (Neale 2000 : « Definitions of Genre », p. 9-28). Si Tom Ryall dénonçait en 1975 l'entreprise de catalogage à laquelle était réduite la majorité de la critique générique, qui se contentait d'élaborer des taxonomies pour étiqueter les films et identifier les composantes principales des genres, il n'y avait pas *uniquement* des travaux de ce type. Parmi les premières réflexions plus poussées, notons Lawrence Alloway (1963), qui applique systématiquement les concepts d'iconographie et d'iconologie d'Erwin Panofsky (1939) à l'analyse des genres et des cycles. Les écrits d'André Bazin sur le western (1955) et le *Sixguns and Society* de Will Wright (1975) témoignent tous deux d'une volonté d'aller au-delà de la simple collecte de situations

narratives, de décors et d'archétypes de personnages, voyant le western comme le porte-étendard d'un mythe fondateur pour les États-Unis.

Robert Warshow, pour sa part, met l'accent sur la dimension répétitive et conventionnelle du genre, qui servira de point de départ aux considérations économiques et industrielles de la production générique dans le cinéma hollywoodien. En se portant à la défense de ce type de production codifiée, il se trouve à être en opposition à la politique des auteurs des *Cahiers du cinéma* et à participer au mouvement de légitimation des genres :

In its initial character, the gangster film is simply one example of the movies' constant tendency to create fixed dramatic patterns that can be repeated indefinitely with a reasonable expectation of profit. One gangster film follows another as one musical or one Western follows another. But this rigidity is not necessarily opposed to the requirements of art. There have been very successful types of art in the past which developed such specific and detailed conventions as almost to make individual examples of the type interchangeable. This is true, for example, of Elizabethan revenge tragedy and Restoration comedy (Warshow 1970, p. 85).

Edward Buscombe (1970) et Colin McArthur (1972) ont continué dans cette voie en étudiant le rôle des conventions génériques dans les films individuels. Si, comme l'écrit Barry Keith Grant, on a pendant longtemps regardé de haut les « films de genre » et la « littérature de genre » comme d'insipides répétitions d'un réchauffé commercial prêt-à-consommer, créés pour se complaire dans les attentes du public, voire comme des « incarnations mythiques de l'idéologie dominante » (2003a, p. xvii), plusieurs théoriciens ont réagi en démontrant la capacité du genre à agir subversivement ou à véhiculer un discours critique, citant des films comme *Invasion of the Body Snatchers* (Siegel 1956),

Psycho (Hitchcock 1960) ou *Night of the Living Dead* (Romero 1968). Et quand bien même le genre serait un terreau de répétition lorsqu'examiné à une certaine échelle, cela n'invalide pas le plaisir générique de la variabilité, par ailleurs moins paradoxal qu'on peut le laisser croire : « While it is true that genre movies tell familiar stories with familiar characters in familiar situations, it by no means follows that they do so in ways that are completely familiar » (Grant 2003a, p. xvii-xviii; voir également Neale 2000, p. 207-211).

Comme on le voit, la théorie des genres cinématographiques est principalement préoccupée par le niveau générique qu'on peut nommer les « contenus » (analogue aux sous-genres littéraires). Mais il faut préciser davantage ce descripteur trop global, puisque ce niveau peut lui-même regrouper différents critères (le chronotope ou *setting*, les schémas narratifs globaux, les archétypes de personnages, etc). Comment le subdiviser? Une avenue que l'on peut définitivement considérer est celle empruntée des genres littéraires par Edward Buscombe (1970), qui va chercher une distinction entre « forme interne » et « forme externe » (*inner* et *outer form*) chez René Wellek et Austin Warren (1949). Ce modèle bipartite évoque le double héritage de la littérature comme objet esthétique et comme objet linguistique : la forme littéraire est déterminée, linguistiquement, par la forme externe (l'utilisation d'un mètre donné et la structure du texte), et esthétiquement par la forme interne (qui comprend le ton, le sujet, et le but visé par le texte).

Buscombe assimile les conventions iconographiques des genres cinématographiques à la forme externe, et énumère un ensemble d'éléments visuels récurrents pour le western :

les décors, les archétypes de personnages, les vêtements, les armes, etc. Mais puisque le genre ne se résume pas qu'à la forme externe, « the films are not 'about' them [les décors, archétypes, vêtements, armes, etc.] any more than a sonnet is about fourteen lines in a certain metre. [...] The visual conventions provide a framework within which the story can be told » (Buscombe 2003, p. 29). Néanmoins, ces conventions affectent le type d'histoire qui sera mise en place à travers le film, puisque les conventions iconographiques du western, par exemple, rendront difficiles l'expression d'une intrigue ne tournant pas autour de l'opposition entre nature et civilisation, ou dénuée de violence ou d'une menace de violence.

En un sens, cette dualité rejoint l'une des dernières tentatives qui soit d'intérêt pour définir le genre cinématographique, soit l'approche d'inspiration linguistique développée par Rick Altman (1984, 1989, 1999), qui apporte une tentative de résoudre, du moins partiellement, le problème du nivelage générique. Altman divise le simple niveau des « contenus » en deux catégories, le sémantique et le syntaxique¹¹. Un genre sémantique est identifié par les éléments qu'il met en place, incluant les situations narratives, l'iconographie, les archétypes de personnages, et ainsi de suite; le genre syntaxique, lui, est fondé sur la mise en relation et la structuration de ces éléments : symbolisme récurrent, critiques sociales, rapports de forces et tensions, etc.

Altman a subséquemment augmenté la dyade en triade avec l'ajout du pôle pragmatique, qui prend en compte le rôle social rempli par les genres et les différents usages d'un même terme par différents utilisateurs visant différents buts. En empruntant cette voie, Altman parvient à rejoindre l'opinion moderne sur les genres : ils n'agissent plus en blocs fixes, comme des patrons rigides que la production n'aurait qu'à suivre (ou n'aurait *d'autre choix que de suivre*), ou comme structures qui dominent et régulent avec une mainmise absolue la réception. Les genres sont plutôt des terrains de luttes continuelles, chaque groupe d'utilisateurs les mobilisant de son côté :

In fact, the moments of clear and stable sharing typically adduced as generic models represent special cases within a broader general situation of user competition. While genres may make meaning by regulating and coordinating disparate users, they always do so in an arena where users with divergent interests compete to carry out their own programmes (Altman 2006, p. 215).

Autrement dit, et pour reprendre les mots de Steve Neale, les genres ne sont pas des systèmes, mais des processus de systématisation (Neale 1983, p. 51). Les deux chercheurs s'inscrivent ainsi dans la nouvelle approche que prennent les études du genre au cinéma en remettant en question des présupposés assez fondamentaux, mais surtout par leur abandon des tentatives de définition au profit de l'analyse des rouages et des usages, de la *pratique*, du genre. C'est ce qu'affirmait Barry Keith Grant en expliquant pourquoi les genres

¹¹ On se rappellera que dans le modèle de Schaeffer (1989), « l'acte discursif réalisé » est subdivisé en deux niveaux, aussi appelés sémantique et syntaxique.

cinématographiques ne se découpaient pas sur le même niveau que les genres littéraires : « But however defined, generic categories must be useful. Categories such as narrative, documentary and abstract or experimental, while they do cover the range of possible types of filmmaking, are too broad to be very useful for genre criticism » (Grant 2007, p. 23).

2.2.1. Genres ou médias?

La fonction du genre comme élément favorisant l'expression de certains types de récits, identifiée par Buscombe et introduite précédemment, trouve son prolongement dans les concepts de médiagenie et de médiativité avancés par Philippe Marion (1997). Celui-ci définit la médiagenie, un terme inspiré de la photogenie, comme étant un attribut d'un sujet donné (thème, récit, etc.) qui incite à le traiter à travers un média donné en une sorte d'adéquation naturelle. La médiativité, concept-miroir de la médiagenie comme attribut du média, est définie comme « tous les paramètres qui définissent le potentiel expressif et communicationnel développé par le média », ce qui réunit deux facteurs externes : les « conditions de diffusion et de circulation attachées au média observé » et les « modalités de « consommation » publique de ce média saisies dans leur interdépendance avec le contexte culturel et social », avec un facteur interne : les « matériaux sémiotiques d'expression mobilisés par le média » (Marion 1997, p. 80). Autrement dit, un média délimite un potentiel d'expressivité (une « force d'inertie » [Marion 1997, p. 86], ou un ensemble de virtualités, pourrait-on dire) à la fois par son ontologie sémiotique que par les

configurations médiatiques issues du contexte culturel et social naturellement enclin à accueillir certains types de sujets (ceux dont la médiagénie correspondra aux ouvertures offertes par la médiativité du média en question).

Les propositions de Marion ont une valeur instinctive certaine, et on les retrouve chez de nombreux chercheurs qui s'intéressent à l'intermédialité et, dans le cas du jeu vidéo qui nous intéresse ici, à la narratologie transmédiate. Ce sont ces attributs qui sous-tendent, par exemple, les affirmations sur la narrativité vidéoludique de Celia Pearce :

In fact, a deeper analysis reveals that certain story genres are more innately gamelike to begin with. These include mysteries, mission or goal-based adventures, or combat scenarios. [...] The other sort of narrative genre that does well in a game framework is the world-based narrative. [...] *Star Wars* is a great example of a story world that is tailor-made for gaming. The first movie is much more of a game than a film (Pearce 2004, p. 153).

Lorsqu'il définit sa tradition des récits spatiaux¹², Henry Jenkins mobilise les mêmes principes de médiagénie de ces récits, que leurs auteurs réussissent à développer sous forme littéraire en dépit des restrictions imposées par le scriptural, pour reprendre le terme de Gaudreault (1988), et de médiativité du jeu vidéo (qui rejoint la position de Pearce) :

The best works of J.R.R. Tolkien, Jules Verne, Homer, L. Frank Baum, or Jack London [...] seem constantly to be pushing against the limits of what can be accomplished in a printed text and thus their works fare badly against aesthetic standards defined around classically-constructed novels. In many cases, the characters – our guides through these richly-developed worlds –

¹² Voir également Bourassa 2010 à ce sujet.

are stripped down to the bare bones, description displaces exposition, and plots fragment into a series of episodes and encounters. When game designers draw story elements from existing film or literary genres, they are most apt to tap those genres – fantasy, adventure, science fiction, horror, war – which are most invested in world-making and spatial storytelling. Games, in turn, may more fully realize the spatiality of these stories, giving a much more immersive and compelling representation of their narrative worlds. Anyone who doubts that Tolstoy might have achieved his true calling as a game designer should reread the final segment of *War and Peace* where he works through how a series of alternative choices might have reversed the outcome of Napoleon's Russian campaign. The passage is dead weight in the context of a novel, yet it outlines ideas which could be easily communicated in god games such as those in the *Civilization* series (Jenkins 2004, p. 122).

Ces réflexions théoriques illustrent une différence, la plus grande sans doute, qui sépare les genres littéraires des genres cinématographiques et vidéoludiques. Il semble qu'en ce qui concerne le cinéma, le besoin de distinguer entre usage artistique et usage non-artistique (« sérieux ») du média soit beaucoup moins présent, parce que l'identification du média « cinéma » et la réflexion théorique sur celui-ci se sont regroupés massivement autour d'un objet particulier : le film, mais plus précisément : le long métrage de fiction. C'est l'une des problématiques qu'abordait récemment Roger Odin dans un numéro de la revue CiNÉMAS, au titre fort approprié de « La théorie du cinéma, enfin en crise » :

Dans son ensemble la théorie du « cinéma » est, d'ailleurs, principalement une théorie du film de fiction, ce qui, après tout, est une façon de coller d'assez près à l'objet « cinéma » tel qu'il est vécu dans l'espace social où la position dominante de la fiction est telle qu'elle rend difficile l'épanouissement des autres formes de cinéma (Odin 2000). Quand elle se donne une visée plus large, celle-ci reste limitée aux productions relevant de l'espace de l'art (par exemple, le documentaire peut y avoir sa place, mais à condition que ce soit du documentaire d'auteur) (Odin 2007, p. 13).

On voit donc que la constitution du cinéma comme média n'a pas obéi à la même logique que celle de la littérature, où les siècles de va-et-vient entre poétique et rhétorique proposées tour à tour par Aristote, Diomède, puis l'acception moderne du terme, ont tour à tour oscillé entre fiction et diction (pour reprendre les termes de Genette).

Le nœud du problème réside dans l'asymétrie entre littérature et cinéma : la littérature est comprise comme l'ensemble des productions esthétiques langagières, celles-ci se déclinant en une multitude de configurations médiatiques particulières, tandis que le cinéma ne représente pas l'ensemble des productions esthétiques audiovisuelles. Le média « littérature », d'abord appelé « poésie », a progressivement intégré une pluralité d'objets différents, soit tout ce qui faisait office d'usage (puis au XVIII^{ième} siècle de *finalité*) esthétique de la langue, incluant un éventail très large de configurations médiatiques : la représentation théâtrale, le conte oral, la chanson, le poème en vers, le récit écrit, etc. Cette diversité de supports et de contextes entraîne de nombreux problèmes définitionnels. Pour Northrop Frye, la logique des genres littéraires devait être envisagée selon les modalités et les circonstances entourant l'acte communicationnel littéraire, qu'il nommait le « radical de présentation » :

The basis of generic distinctions in literature appears to be the radical of presentation. Words may be acted in front of a spectator; they may be spoken in front of a listener; they may be sung or chanted; or they may be written for a reader. [...] We have to speak of the *radical* of presentation if the distinctions of acted, spoken, and written word are to mean anything in the age of the printing press. One may print a lyric or read a novel aloud, but such incidental changes are not enough in themselves to alter the genre. For

all the loving care that is rightfully expended on the printed texts of Shakespeare's plays, they are still radically acting scripts, and belong to the genre of drama. [...] It might be thought simpler, instead of using the term radical, to say that the generic distinctions are among the ways in which literary works are *ideally* presented, whatever the actualities are (Frye 1957, p. 246-247).¹³

Or, dans le cas du cinéma, la captation et la représentation de l'image en mouvement implique un certain dispositif technique qui en a longtemps régulé les conditions, limitant le « radical de présentation » du « cinéma » à la représentation en salle, datant du coup « l'invention du cinéma » à la première projection publique payante des frères Lumière, et fixant le paradigme du cinéma à ce type de spectacle plutôt qu'à la projection privée individuelle qui caractérisait le kinétoscope de Thomas Edison.¹⁴ La « crise » que vit présentement la théorie du cinéma – si crise il y a véritablement, ce qui est une autre question – résulte de la dissolution du cinéma de son objet fétichisé depuis l'origine de la réflexion théorique. Après être sorti de la salle de projection publique par le biais de la télévision et du magnétoscope, le cinéma s'affranchit maintenant de la pellicule et s'installe, via le support numérique, sur des appareils mobiles, ça et là dans le quotidien; on peut consommer de l'image en mouvement esthétique, dans une visée de divertissement, que l'on soit en voiture ou dans l'autobus, assis dans un parc, et même dans les salles de cours universitaires.

¹³ André Gaudreault adopte une posture générale semblable à celle de Frye dans *Du littéraire au filmique : système du récit* (1988) lorsqu'il traite des matières de l'expression et distingue le verbal du scriptural.

¹⁴ Nous reviendrons sur ce cas au début du chapitre cinq pour y traiter de la question des séries culturelles.

La résistance des théoriciens et leur fixation sur le film en salle a peut-être pu endiguer le flot du passage du cinéma de la salle à la maison, mais il est insuffisant pour contrer la « révolution numérique ». Il se pourrait que lentement mais sûrement, notre conception du « cinéma » s’aligne sur celle de la « littérature », et devienne un voile diffus qui recouvre, traverse, transperce les objets les plus hétérogènes, jusqu’à ce que ne subsiste à l’insoluble question « Est-ce du cinéma? Est-ce de la littérature? » qu’une vague impression que de tel ou tel objet transpire « du cinématographique » ou « du littéraire ». Le jeu vidéo joue évidemment un rôle de premier plan dans cette dissolution du cinématographique en-dehors des étroites frontières du seul film, notamment par son mouvement historico-esthétique du « cinéma interactif » dans les années 1990, mais aussi par les principes généraux de mise en scène qui récupèrent, massivement depuis l’avènement de la représentation 3D mais en filigrane depuis *Karateka* (Mechner 1984), les procédés cinématographiques comme le montage, ainsi que la convention des *cinématiques* (doit-on vraiment souligner ici la provenance de cette nomenclature?).

Le mouvement est là, certes, mais il faut se garder de jouer les devins (ou les Cassandre). Non seulement est-il inachevé (c’est pourquoi, après tout, la théorie serait *en crise* : la crise passera lorsque la transformation sera complétée), mais il n’est pas clair qu’il s’achèvera un jour. Au moment où Aristote écrit, la *Poétique* et la *Rhétorique* sont déjà perçues comme deux côtés d’une même médaille (celle de « l’usage esthétique de la langue »), plutôt que comme deux phénomènes distincts. Pour revenir à la position de Jean-

Marie Schaeffer, il semble effectivement que la question des genres recoupe, ou plutôt se substitue, à la recherche d'une spécificité de la langue littéraire qui délimiterait le champ extensionnel de la littérature au sein de la langue (Schaeffer 1989, p. 7-9). En revanche, du côté du cinéma, l'identité du médium a été assimilée à un type d'objet précis – le long-métrage de fiction – pris en quelque sorte comme noyau; mais une fois l'identité médiatique fixée, la question des genres est venue préciser l'objet en le subdivisant, sans qu'on ne se mette à intégrer d'autres configurations médiatiques voisines. Il se pourrait bien que la littérature ait obéi à une autre logique.

L'histoire des « genres » littéraires nous a montré une trajectoire précise : à chaque fois qu'une nouvelle configuration médiatique (poésie à visée éducative, puis non-lyrique, roman, etc.) est venue exploiter le même véhicule sémiotique (la langue esthétique), on a révisé ou élargi la définition de la littérature pour les y intégrer. Par opposition, on n'a que très rarement étendu la définition du cinéma pour tenter d'y intégrer de nouvelles formes esthétiques audiovisuelles, comme le vidéo-clip et l'art vidéo, la télévision¹⁵, ou le jeu vidéo. Pour l'heure, contrairement à la littérature, la spécificité du véhicule sémiotique de l'image en mouvement est distincte du média « cinéma ». La question des « genres

¹⁵ J'entends par là la télévision comme média qui propose une série de programmes dans une variété de genres, et non seulement les téléséries de fiction qui, elles, peuvent parfois être étudiées par un cadre théorique issu des études cinématographiques – encore que leur structure épisodique entraîne des particularités formelles qui nécessitent des adaptations théoriques importantes. On se référera par exemple à John Ellis, *Visible Fictions: Cinema, Television, Video* (1982), ou Danielle Aubry, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle : Pour une rhétorique du genre et de la sérialité* (2006).

littéraires » apparaît différer de celle des « genres cinématographiques » parce qu'elle ressemblerait plutôt, dans les faits, à une question de *domaine sémiotique* divisé en *configurations médiatiques*, puis subdivisés en *genres* à proprement parler, tandis que le cinéma serait lui-même une configuration médiatique du domaine sémiotique plus large de l'image en mouvement.

Le jeu vidéo, dans son rapport aux genres et aux questions de média, partage avec le cinéma le fait de ne pas recouvrir l'ensemble des pratiques artistiques de son domaine sémiotique, l'interactivité – ou même plus précisément : l'interactivité audiovisuelle par le biais d'une interface manuelle – puisqu'il la partage avec les installations artistiques multimédia et la littérature hypertextuelle, notamment. Le jeu vidéo ressemble néanmoins à la littérature et diffère du cinéma au sens où, plutôt que de s'être fixé sur un objet trop restreint (comme le film de fiction pour le cinéma), il regroupe un vaste ensemble de pratiques. Est désigné comme jeu vidéo toute application ou tout objet qui soit interactif et audio *et/ou* visuel. Il y a des jeux sans son, des jeux sans graphismes (opérant plutôt par lecture et saisie de texte), des jeux solo ou à deux joueurs (ou à vingt, deux mille, ou deux millions, etc.), des jeux contrôlés par une manette ou par un tapis au sol, joués à la maison ou en arcade, avec ou sans scénario, avec ou sans but final, qu'il est possible de gagner ou non, qui se jouent en deux minutes ou en quarante heures, etc. Le foisonnement de formes vidéoludiques rappelle bien plus celui de la littérature; toujours est-il que comme c'est le cas pour le cinéma, le genre vidéoludique est utilisé non pas pour cerner la spécificité de

cette pratique artistique « régionale » à l'intérieur de son véhicule sémiotique. L'existence des genres vidéoludiques est présupposée, et ils viennent simplement partitionner le grand ensemble en sous-groupes pour rendre compte de leurs différences.

Dans les faits, les termes de *genre*, *sous-genre*, *média* et *configuration médiatique* sont probablement interchangeables dans la mesure où l'on s'intéresse à eux pour en cerner la portée opératoire sur le regroupement et le partitionnement d'un ensemble d'objets à l'intérieur d'une pratique plus large, surtout si l'on garde en tête que le rôle des conventions génériques chez Buscombe (1970) et celui de la médiativité chez Marion (1997) sont les mêmes : exprimer les rapports de tension et de négociation qui prennent place entre les possibilités offertes par un ensemble de contraintes d'ordre sémiotique, social et culturel, et la réalisation d'un objet conceptualisé par le pôle de la production. En ce sens, l'application de théories et de concepts génériques en jeu vidéo nécessite un recul critique. Ce qui nous intéresse ici, c'est la logique derrière la constitution d'étiquettes divergentes et leur utilité à la fois pragmatique et conceptuelle dans la production et la réception de jeux vidéo. Nous devons prendre ce que des études génériques en provenance d'autres champs de recherche peuvent contribuer, mais aussi ce que des études médiatiques ont proposé, pour autant qu'elles nous permettent de porter un regard plus éclairé sur les diverses formes que revêt l'immensité des objets vidéoludiques.

2.3. Conclusion des traditions génériques

À travers l'histoire et les nombreux courants de pensée, à travers les disciplines et les traditions à l'avoir abondamment utilisé, il semble qu'aucune définition satisfaisante du genre ne soit parvenue à s'imposer. Les genres littéraires ont été définis par leur double héritage, d'une part des pratiques fictionnelles, et d'autre part des pratiques langagières. L'étude des genres cinématographiques vient asseoir la multiplicité conceptuelle du genre en affirmant que ces derniers ne sont pas identiques aux genres littéraires. Puisque les genres ont des frontières floues et sont basés sur des consensus culturels « mous », qui ne sont pas fixes dans le temps de surcroît, la question de la définition est écartée au profit de son utilisation et de sa fonction. Non seulement a-t-on de la difficulté à tracer des frontières absolues entre deux genres « voisins » (par exemple l'horreur et la science-fiction), à délimiter *des* genres, mais on a du mal aussi à isoler *le* genre comme façon de regrouper et de distinguer un lot d'objets culturels d'autres méthodes de division, par exemple celles de média, de style, de mouvement ou de cycle, comme le tour d'horizon des dictionnaires cinématographiques en introduction du chapitre un le présentait.

Si le genre est une manière de segmenter un ensemble hétéroclite très vaste (celui des objets issus d'une pratique artistique donnée, comme le cinéma), il n'en est qu'une parmi de nombreuses autres possibles – on peut classer des films par époque, par nationalité, réalisateur, scénariste, studio, cycle, style, idéologie, public-cible, etc.

(Bordwell 1989, p. 146-151). Mais tous ces groupements sont tributaires d'une culture cinéphilique (ou littéraire, ou vidéoludique; parlons donc de culture médiatique) plus large. Pour classer par nationalité, il faut dans un premier temps savoir que le film en question provient d'un pays donné (ce qui n'est pas toujours évident, ni même mentionné clairement dans les documents de mise en marché), puis connaître également un certain corpus national pour l'y rattacher ou l'y contraster. La même chose est requise au niveau des instances créatrices; il faut reconnaître les noms, connaître leurs autres œuvres, et de là identifier un certain style. À l'opposé, le genre est capable de fonctionner à l'aide d'éléments uniquement intra-textuels, des ressemblances de surface qui ne dépendent pas d'une culture médiatique élargie.

La spécificité du genre comme concept à la fois théorique et historique dans sa fonction classificatoire réside dans son imprécision et son caractère spontané, ainsi que dans sa position au sein de traditions qui forment un consensus culturel commun. Voilà pourquoi les tentatives définitives s'avèrent systématiquement peu satisfaisantes. Raisonner le genre, tenter de le circonscrire en un système totalisant plutôt que de le prendre pour un processus de systématisation jamais achevé, c'est tenter de lui arracher sa force, son unicité et son rôle. Le genre est l'outil heuristique par excellence. On peut affirmer qu'il joue un rôle de première ligne, d'une catégorisation « par défaut » accessible au plus grand nombre et qui ne requiert qu'un minimum de connaissances; mais on ne devrait pas y voir là pour autant un « parent pauvre » des diverses autres méthodes de

classement. C'est dans la pratique du genre que réside toute sa complexité, et c'est ce vers quoi nous nous tournerons dans le prochain chapitre, mais également tout le reste de cette thèse.

Chapitre 3. La pratique du genre et l'hybridité générique.

La plupart des théoriciens qui se sont intéressés à la question du genre depuis la deuxième moitié du XX^{ième} siècle, et ce autant au cinéma qu'en littérature, ont mis en lumière la fonction communicationnelle du genre. Si comme l'affirmait Buscombe (1970) les conventions génériques modèlent les contenus en délimitant un champ de possibilités (les « lieux communs » du genre), on ne saurait réduire la production générique à une simple série d'imitations. Comme Thomas J. Roberts le notait pour la littérature, une œuvre de genre se doit d'offrir une touche d'originalité (une « variation ») pour être d'un intérêt quelconque, même si elle doit le faire à l'intérieur d'une expérience globalement conforme à celle de la tradition générique de laquelle elle se réclame (variation, certes, mais sur le même thème, pour reprendre l'analogie de Roberts avec le jazz) (Roberts 1990, p. 166).

Robert Warshow a été l'un des premiers à le formuler aussi explicitement dans son article « The Gangster as Tragic Hero », en écrivant au sujet des types d'objets artistiques régis par des conventions précises et se succédant avec des variations minimales – on peut remplacer le mot « type » par le mot « genre » dans la citation :

For such a type to be successful means that its conventions have imposed themselves upon the general consciousness and become the accepted vehicles of a particular set of attitudes and a particular aesthetic effect. One goes to any individual example of the type with very definite expectations, and originality is to be welcomed only in the degree that it intensifies the expected experience without fundamentally altering it [...]. Moreover, the relationship between the conventions which go to make up such a type and

the real experience of its audience or the real facts of whatever situation it pretends to describe is of only secondary importance and does not determine its aesthetic force. It is only in an ultimate sense that the type appeals to its audience's experience of reality; much more immediately, it appeals to previous experience of the type itself : it creates its own field of reference (Warshow 1970, p. 85).

Par la répétition de ses conventions, le genre crée ainsi son propre champ référentiel à partir duquel sont jugées les nouvelles productions qui s'y inscrivent : un film d'action sera jugé réussi (ou pas) non pas selon son « réalisme » face au réel, mais selon son écart et sa conformité vis-à-vis la tradition de films d'action précédents.

En cela, Warshow précède d'une vingtaine d'années¹⁶ un Christian Metz, pour qui les genres consistaient en un (méta)texte unique « collectif », perpétuellement réécrit et augmenté par les textes individuels qui y paraissaient (Metz 1971, p. 93-97). Si le genre permet une meilleure compréhension pour les lecteurs/spectateurs/joueurs, il peut aussi s'avérer néfaste puisqu'il fixe un cadre d'interprétation préliminaire et invite l'interprétant à assigner des valeurs aux objets et événements représentés avant même de les avoir vus, pour ainsi dire.¹⁷ Les théoriciens ne sont pas invulnérables à cet effet pernicieux. Pour autant que les réflexions sur les genres cinématographiques commencent à poindre dans les années 1960, celles-ci sont toujours régulées par le même paradigme général : l'existence des genres est une donnée prise comme évidente, qui préexiste à la réception de l'objet et,

¹⁶ La citation de 1970 réfère à une collection posthume de textes écrits par Warshow, mais la publication originale de l'article « The gangster as tragic hero » date de 1948.

¹⁷ Pour plus de détails sur cette opposition, voir la section « La fonction communicationnelle du genre » dans

du fait même, à l'analyse. Andrew Tudor (1973) a dénoncé le raisonnement tautologique par lequel toutes les études génériques opèrent. Dans cette optique récursive digne d'une prophétie auto-réalisatrice, le genre sert à regrouper des films, et les films servent à préciser les genres qui les regroupent. On ne peut étudier les caractéristiques communes aux westerns sans avoir d'abord isolé un groupe de films à analyser, mais comment peut-on faire un choix de films à isoler et analyser, sinon en ayant déjà une conception préalable du genre déterminée en amont par des caractéristiques communes qui sont censées être dégagées de l'analyse?

3.1. Le consensus culturel comme processus

Une façon de résoudre ce « dilemme empirique », écrit Tudor, consiste à se baser sur un consensus culturel – dans notre exemple, retenir un certain nombre de films universellement reconnus comme des Westerns, et les analyser. L'incorporation de cette dimension culturelle entraîne deux conséquences : d'abord, le genre n'est pas contenu que dans les œuvres, mais aussi dans le public qui les rencontre; en conséquence, il n'a pas à être une catégorisation rigoureuse (sinon rigide) et « scientifique » comme le genre au sens biologique. Enfin, la détermination générique n'est pas non plus qu'une simple affaire de goût personnel, mais présuppose une certaine mesure de falsifiabilité, ce qui est paradoxalement l'un des critères scientifiques par excellence :

Thus in calling a film a western a critic is implying more than the simple statement 'This film is a member of a class of films (westerns) having in common x, y, and z.' The critic is also suggesting that such a film would be universally recognized as such in our culture. In other words, the crucial factors that distinguish a *genre* are not only characteristics inherent in the films themselves; they also depend on the particular culture with which we are operating. [...] *Genre* notions – except in the case of arbitrary definition – are not critics' classifications made for special purposes; they are sets of cultural conventions. *Genre* is what we collectively believe it to be (Tudor 2003, p. 6-7).

Ce recadrage fondamental de la notion de genre offre à la fois l'avantage de la souplesse et de la consistance. Elle permet de prendre d'assaut les questions des fluctuations des genres et de la multiplicité des critères génériques : un genre, de quelque façon fut-il déterminé, existe à partir du moment, et tant et aussi longtemps, que le public (ou plutôt, qu'un certain groupe culturel) l'utilise. Dès lors, on peut éviter l'écueil de la définition en affirmant que le genre n'est pas un phénomène naturel qu'on trouve uniquement dans les films, mais une pratique discursive qui résulte des groupes culturels qui reçoivent et discutent sur les textes filmiques. Ceci nous amène directement à la formulation de Raphaëlle Moine, selon laquelle le genre serait « un acte de naissance postdaté » (Moine 2005, p. 122) : le Western ne naît pas avec *The Great Train Robbery* (Porter 1903), mais avec les premiers comptes rendus critiques, programmes de films, etc. qui utilisent le mot « Western » :

Un genre cinématographique n'apparaît que lorsqu'il est nommé et désigné comme tel, puisque son existence est liée à la conscience, partagée et consensuelle, qu'une communauté en a. Ainsi, la première occurrence du genre n'est-elle pas à chercher, rétrospectivement, dans les films qui

correspondent à la catégorie établie *a posteriori*, mais dans les discours tenus sur les films (Moine 2005, p. 122).

Il y a, à plus d'un égard, convergence entre ce que disait Wittgenstein des jeux (1953) et ce qui semble se passer avec les genres. Personne n'a besoin d'avoir une définition précise de ce qu'est le genre comme concept global pour utiliser des étiquettes génériques et savoir en reconnaître de nouvelles comme étant des genres, de la même façon qu'on peut reconnaître des jeux individuels sans avoir une définition précise du concept de jeu. La notion de consensus culturel commun mise de l'avant chez Tudor était, en fin de compte, la base de l'observation de Wittgenstein : il y a certes des frontières plus ou moins floues et des différences d'un utilisateur à l'autre, mais pas au point de contrevenir au consensus culturel. On est ainsi équipés pour refuser les déterminations farfelues (*Star Wars* comme film d'horreur, par exemple), tout en évitant le relativisme absolu.

Enfin, en liant le public et les contextes culturels et institutionnels à la définition du genre, Tudor s'oppose à peu près à tout ce qui s'est écrit sur le genre au cinéma avant lui en considérant le film d'auteur comme un genre parmi d'autres plutôt que comme une œuvre originale s'inscrivant en-dehors des genres : « there does not seem to me to be any crucial difference between the most commonly applied *genre* term – the western – and the art-movie that I have been discussing. They are both conceptions held by certain groups about certain films » (Tudor 2003, p. 10). En cela, on voit les limites et les problèmes que pose, malgré ses contributions positives, le « consensus culturel commun » :

- 1) On troque les frontières floues du genre pour celles non moins floues d'un « consensus » (à partir de quel pourcentage de voix?) « culturel » (avec quelle culture, ou sous-culture, opère-t-on, et comment doit-on la définir?).
- 2) En réduisant tous les genres en « conceptions tenues par certains groupes », on se trouve à prendre tous les différents critères théoriquement séparables en niveaux de distinction donnés (*modes, types, sous-genres*, déterminés en fonction de nationalité, de technique, de thèmes, de situations narratives, etc.), et à les jeter tous ensemble dans un même mélange. Plus rien de différent entre le *thriller*, la science-fiction, le long-métrage, le film d'animation, ou le *blockbuster* : ce sont tous là des genres considérés par certains groupes culturels.

Si l'on s'intéresse au genre du point de vue de sa pratique, ce n'est pas à la « viabilité » d'une étiquette générique qu'on s'intéressera, ce qui supposerait de traiter la question empiriquement (en définissant un nombre de voix requises pour établir « consensus », interviewer des gens sur la rue ou dans des sondages d'opinion, etc.), mais au processus de détermination générique, par lequel un lecteur/spectateur/joueur passe lorsqu'il fait l'expérience d'un objet artistique. Ce processus est complexe et intervient à un niveau assez fondamental de l'acte de réception du texte, puisque c'est par celui-ci que le lecteur/spectateur/joueur modulera son horizon d'attentes (Jauss 1978). Or, il n'existe pratiquement aucune étude générique qui plonge à l'intérieur des textes pour analyser de

quelle façon le texte construit et module les attentes de son récepteur.¹⁸ Cette lacune s'observe particulièrement dans le problème de l'hybridité générique. Le lecteur/spectateur/joueur qui fait l'expérience d'un nouvel objet artistique doit formuler une hypothèse de départ pour commencer à le recevoir. Ce faisant, il délimite le champ des possibles et restreint son interprétation.

Toutes les observations sur la généricité que j'ai présentées jusqu'à présent sont fondées sur un même paradigme : elles font toutes l'examen du genre comme groupement d'objets tenus ensemble de façon plus ou moins forte. Pourtant, les théoriciens sont nombreux à remarquer que les genres peuvent se mélanger librement à travers un objet donné. Jacques Derrida affirmait avec « La loi du genre » que chaque objet n'est pas réductible à un seul genre : « Tout texte participe d'un ou plusieurs genres, il n'y a pas de texte sans genre, il y a toujours du genre et des genres mais cette participation n'est jamais une appartenance » (Derrida 1980, p. 185). Janet Staiger a bien montré comment même la production Hollywoodienne préformatée d'avant les années 1960 était traversée d'hybridation et ne pouvait être ramenée à des « genres purs » que par des distorsions dues au positionnement historique des analystes contemporains (Staiger 1997). On pourrait multiplier les exemples *ad libitum*. Mais si l'hybridité est reconnue par les théoriciens, elle ne vient pas pour autant changer la méthode d'usage du genre comme concept analytique.

¹⁸ Les théories de la lecture depuis Umberto Eco, sur lesquelles on reviendra au chapitre huit, ont certes travaillé cette dimension, mais rarement à partir d'un cadre proprement *générique*.

Si l'on accepte qu'un texte *n'appartient* jamais à un genre, mais plutôt que le genre et les genres le traverse, on pourrait envisager de renverser l'étude « classique » des genres, c'est-à-dire comme finalité atteinte au moyen d'analyses formelles (visant à démontrer comment tel ou tel jeu/film/livre fait partie d'un genre donné parce qu'il comporte un certain nombre d'éléments), et se livrer au contraire à une analyse formelle d'un jeu/livre/film au moyen d'un cadre théorique générique, pour démontrer comment tel et tel genre sont exploités par l'objet pour aiguiller le lecteur/spectateur/joueur dans une direction (l'amener sur les bons « rails génériques », dans les mots de Raphaëlle Moine). Car le genre joue un double rôle, en amont et en aval de l'acte communicationnel incarné par l'objet artistique à travers lequel il se manifeste. On en arrive à l'envisager comme un terrain de négociation entre l'espace de la production et l'espace de la réception. On a ainsi « deux régimes de généricité, un régime auctorial, qui propose, et un régime spectatoriel, qui dispose » (Moine 2005, p. 83).¹⁹ La fonction et la relation de l'une et l'autre des parties avec le genre ne sont pas la même. Si le genre remplit d'abord et avant tout une fonction communicationnelle, force est de reconnaître que l'hybridité générique entraîne un risque de mécompréhension.

¹⁹ Moine reprend en fait une distinction proposée par Schaeffer (1990, p. 147-155).

3.2. Analyse générique et seuils

L'analyse générique telle qu'elle est normalement pratiquée se heurte à un problème de taille, que Steve Neale avait soulevé avec la définition que donne Todorov du fantastique. Si on identifie ce genre comme « l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel » (Todorov 1970, p. 29), il n'y a effectivement que peu d'œuvres qui peuvent être qualifiées ainsi dans leur ensemble : comme l'écrit Neale: « It should be pointed out that although many works involve the hesitation to which Todorov refers, very few sustain it throughout » (Neale 2000, p. 35). Du moment où l'œuvre offre une réponse dans un sens comme dans l'autre (i.e. l'événement est véritablement surnaturel ou pas), « on quitte le fantastique pour entrer dans un genre voisin, l'étrange ou le merveilleux » (Todorov 1970, p. 29). Ce problème ne semble pas pouvoir être résolu facilement, et traduit une difficulté fondamentale beaucoup plus large que pour le seul cas du fantastique : c'est celui du dilemme entre les postures d'inclusion et d'exclusion.

Si l'on accepte que la présence d'un seul ou de quelques composantes typiques d'un genre donné soient suffisantes pour faire de cette œuvre une œuvre du genre (par exemple, considérer *Star Wars* comme un film d'amour en raison de l'intrigue amoureuse), on fait face à une hybridité foisonnante de genres à l'intérieur de chaque œuvre, qui cumulera aisément une dizaine d'étiquettes génériques. Et pourtant, pas de doute : *Star Wars* est davantage un film de science-fiction qu'il est un film d'amour. Mais on assiste aussi – et

peut-être surtout – au problème corollaire, soit la dilution de chaque genre par le nombre astronomique d’objets qui y seraient rattachés. Au cinéma, un genre comme l’horreur nous demanderait d’y inclure chaque film comportant une séquence visant à faire peur. Que resterait-il alors de commun à toutes les œuvres de ce genre? Rien d’autre que le raisonnement circulaire tautologique exposé par Tudor : ces films présentent tous une situation visant à provoquer la peur, indépendamment des motifs derrière ces éléments, des contextes, ou des sens plus obscurs qui demanderaient à être interprétés. Plus que classificatoire, le problème est aussi communicationnel et pragmatique. Quelle posture adopter, où diriger son attention, et à quoi peut-on s’attendre comme joueur devant un « terrifying squad-based horror first person shooter (FPS) game », pour citer la mise en marché du jeu *Clive Barker’s Jericho* (Mercury Steam 2007)?

Si l’on refuse d’opérer selon une « acceptation béante », on fait face à la difficulté de poser une limite à partir de laquelle une œuvre pourrait légitimement être considérée comme participant d’un genre « mineur » ou qui n’intervient qu’occasionnellement. Je ne vois pas sur quelle base on pourrait tracer une ligne de démarcation qui s’appliquerait à tous les cas d’espèce. Doit-il y avoir un nombre fixe (déterminé de quelle façon?) d’éléments jugés prototypiques, et si c’est le cas, jugés comme tels par quelle communauté interprétative (Fish 1980)²⁰? Doit-on plutôt distinguer à partir de la nature des éléments, et

²⁰ Pour Stanley Fish, la question de la légitimité de l’interprétation doit être ramenée à celle des communautés interprétatives. Chaque groupe ou institution opère selon des principes et des postulats de base qui gouvernent

ainsi par exemple décréter que les archétypes de personnages sont plus déterminants génériquement que les événements qui se produisent ou les objets et décors qui y sont montrés? Cette hypothèse ne peut tenir la route bien longtemps, puisque l'insertion d'un élément générique peut se faire à n'importe quel niveau, sans lien d'importance : la présence d'un personnage merveilleux est suffisante pour faire basculer l'œuvre entière dans le genre du merveilleux dans le cas de *Mary Poppins* (P.L. Travers 1934), mais des personnages horrifiants comme les Nazgûls ne font pas pour autant de *The Lord of the Rings* (Tolkien 1954-1955; Jackson 2001-2003 pour les films) des romans ou des films d'horreur.

Pour un certain nombre de pratiquants du genre que l'on nommera les « exclusifs », l'idéal est de résumer chaque objet par un seul terme, celui qui identifie sa « dominante ». Ce faisant, le choix d'une seule étiquette générique pour représenter un objet nous force à écarter plusieurs éléments d'une œuvre. Dire que *Star Wars* est un film de science-fiction, c'est écarter tout ce qui fait dévier *Star Wars* d'une formule « classique » de la science-fiction telle que présumée par la personne responsable de l'acte de détermination générique. Les répercussions pragmatiques ne sont pas moins dramatiques, le spectateur informé d'une telle description courant maintenant le risque de décrocher du film en voyant les éléments atypiques comme la Force quasi-magique utilisée par les chevaliers Jedi déboiler et entraîner le film vers les genres voisins du merveilleux et de l'*heroic-fantasy*.

l'étendue d'acceptabilité des interprétations.

Et si du même souffle on devait dire que *Alien* (Scott 1979) est aussi un film de science-fiction, le nom du genre ne gagnerait pas beaucoup en clarté analytique; de plus, on écarterait tous les éléments d'horreur qui définissent la place que le film occupe au sein du genre de la science-fiction; enfin, nombre de spectateurs pourraient s'indigner des sanglantes scènes venues troubler le film de science-fiction attendu.

De toute évidence, si les genres peuvent se mélanger librement, il n'en demeure pas moins que ces échanges sont minimalement structurés, ou en tout cas, qu'ils ne sauraient tous être placés dans le même panier. Si l'on peut regarder des films policiers de science-fiction (*Blade Runner*, Scott 1982) ou lire des biographies à saveur érotique, concevoir un hybride entre théâtre et roman exige un peu plus de travail imaginatif parce que ce mélange est moins naturel – du moins dans notre paradigme culturel global : on peut supposer que les choses auraient pu évoluer autrement. C'est que le genre, comme on l'a vu dans le premier chapitre, se déploie sur une multitude de niveaux génériques qui n'ont rien de commun d'un média à l'autre.

3.3. Hybridité inter- et intra-dimensionnelle

Avant de s'attaquer au problème de l'hybridité, il faut dans un premier temps écarter la « fausse » hybridité, celle que l'on appellera *interdimensionnelle*, et qui est foncièrement inévitable. Simplement dit, tout objet peut être caractérisé sur chacun des différents niveaux génériques. On peut illustrer facilement à l'aide d'une question : est-ce

que *The Lord of the Rings* (la trilogie de Tolkien) est un trio de romans, un récit, ou de la *fantasy* ? Poser cette question n'a dans une certaine mesure pas beaucoup de sens; l'œuvre est autant trois romans qu'un récit que de la *fantasy*, chacun de ces éléments se déclinant sur des niveaux différents et ne pouvant être rapportés à des « genres » que par l'abus de langage que le mot constitue. Qu'il soit un roman (une configuration médiatique du média « littérature »; ou, dans le système de Fowler, un type ou une sorte) ne l'empêche pas d'être un récit (un *mode narratif*), qui ne l'empêche aucunement non plus d'être un récit appartenant au *sous-genre* de la *fantasy* en raison de ses contenus. David Bordwell, avec une pointe d'humour, résume bien ces possibilités :

A Western seems identified primarily by its setting, a science-fiction film by its technology, a musical by its manner of presentation (song and dance). Thus one could have a science-fiction musical Western, in which Martians visit Billy the Kid and everyone puts on a show. (Of course, this could also turn out to be a comedy, but how is *that* genre defined?) (Bordwell 1989, p. 147).

Maintenant, une deuxième question qui complique marginalement les choses : *Star Wars* est-il davantage un film de science-fiction, un *space opera*, ou un Western? Éliminons d'abord une fausse première objection, à savoir que de déterminer dans quelle « case » on devrait placer ce film est une entreprise taxonomique futile puisque de toute façon, le genre est utilisé librement par tous sans définition précise. Fausse objection, puisque ce qui nous intéresse ici, c'est la détermination générique dans une optique non pas classificatoire, mais fonctionnelle. Bien comprendre *Star Wars* inclut, entre autres, le fait de

ne pas s'arrêter et remettre en question la Force (comme je l'expliquais plus haut). Cet élément pourrait paraître curieusement déplacé pour un spectateur qui regarde *Star Wars* comme s'il s'agissait d'un film de science-fiction classique; ce dernier attendrait l'inévitable explication « scientifique » expliquant les origines de la Force ou lui donnant à tout le moins une base plus concrète que l'explication éthérée originale d'Obi-Wan Kenobi comme « champ d'énergie créé par tous les êtres vivants, qui nous entoure et nous pénètre, qui lie la galaxie en un tout uni ».

Il n'est d'ailleurs pas anodin de constater que lorsque Lucas a introduit une telle explication dans *l'Episode I: The Phantom Menace* (1999) avec les midi-chloriens, des micro-organismes présents dans tout être vivant et qui agissent comme véhicules de la Force, dont on peut mesurer le taux avec un appareil pour identifier le potentiel d'un individu, la réaction des amateurs fut mitigée, plusieurs déplorant cette nouvelle base « scientifique » – au demeurant très mince, il faut bien l'avouer – qui portait atteinte à la nature mystique et spirituelle de la Force. C'est que ces spectateurs opéraient sous l'hypothèse que *Star Wars* est plus un *space opera* que de la science-fiction à proprement parler – ou plus exactement, qu'il s'agissait de *space fantasy* plutôt que de *hard science-fiction*. Or, l'apparition des midi-chloriens semble s'opposer à cette conception générique. L'exemple de *Star Wars* nous montre que la réception d'un objet artistique exige d'opérer avec une certaine conception générique, et que l'indétermination générique n'est pas qu'une affaire de classification, mais joue un rôle éminemment pragmatique.

Ainsi, pour déterminer si *Star Wars* devrait être envisagé comme un film de science-fiction, un *space opera*, ou un Western, il faut situer les relations ambiguës entre ces termes. *Science-fiction* opère comme un spécificateur de contenus : on retrouve en effet dans *Star Wars* des vaisseaux spatiaux, des voyages intergalactiques à vitesse supraluminique, des extra-terrestres, et ainsi de suite. *Space opera* est ce qu'on pourrait appeler communément un sous-genre, un spécificateur additionnel. Quelques-uns des sous-genres de science-fiction les plus populaires sont la *steampunk*, qui présente des uchronies fondées sur les machines à vapeur de la révolution industrielle (de la haute technologie, mais fondée sur un paradigme obsolète), la *cyberpunk*, qui offre un futur plutôt rapproché (une dystopie *conservatrice* plutôt que *radicale*) où des protagonistes issus de milieux pauvres ou marginaux luttent contre un système oppressant par le biais de plateformes technologiques comme la réalité virtuelle, le cyberspace, ou des implants bioniques. Enfin, la *space opera* propose des aventures de cape et d'épée dans un univers aux technologies supérieures²¹ souvent interplanétaire, sinon intergalactique. Dans notre exemple de *Star Wars*, pour reprendre la dichotomie de genres sémantiques et syntaxiques de Rick Altman, le terme *science-fiction* se rapporte au genre sémantique général, et le terme *space opera* marque un sous-genre sémantique. Bien que la science-fiction possède également une syntaxe propre, on ne peut pas dire qu'elle soit très présente dans le cas de *Star Wars*, qui

²¹ Ces technologies sont probablement impossibles à distinguer de la magie, selon la désormais célèbre troisième loi de la prévision énoncée par Arthur C. Clarke ([1962] 1973).

ressemble davantage à un conte de fées ou à un film d'aventures ou de cape et d'épée dans des décors, sur une toile narrative, futuriste.

Le *Western*, lui, ne se situe pas tout à fait sur le niveau sémantique, mais davantage sur les formules syntaxiques. On peut certes trouver dans le film de Lucas des équivalents approximatifs aux éléments sémantiques du *Western* (la ville de Mos Eisley sur la planète désertique Tatooine évoque sans mal la ville dans l'Ouest américain sauvage, sa cantine peut être comparée aux saloons où bagarres sont monnaie courante, etc.). Plusieurs des éléments, par contre, ne s'y prêtent guère : que faire par exemple des sabre-lasers et de la Force utilisée par les *chevaliers* Jedi, qui apparaissent plutôt comme des emprunts à l'*heroic-fantasy* (épées et sorciers) ou aux films de samouraï, ou des vaisseaux et des droïdes, des éléments sémantiques propres à la science-fiction? Les éléments que *Star Wars* emprunte au *Western* sont plutôt d'ordre syntaxique : la logique du duel, et plus significativement, l'opposition entre nature et culture, représentée entre autres par le schisme entre espaces sauvages et espaces urbains. Dans le même ordre d'idées, on peut aussi noter la mise en marché originale de la série *Star Trek* en 1966, libellée comme un *Western* dans l'espace (un « *Wagon Train to the Stars* ») où l'espace intersidéral est la dernière frontière, prolongement du mythe du *Western*.

Au sens où on l'entend dans ce cas-ci, il n'y a pas véritablement d'opposition entre les genres (sémantique) *science-fiction* et (syntaxique) *Western*. Si le problème est en apparence plus important que celui de *The Lord of the Rings* comme *roman*, *récit* et

fantasy, il est structurellement identique, déployant une fausse hybridité sur plusieurs niveaux génériques. Au niveau discursif, cette approche du genre fonctionne entre initiés, pour ainsi dire. Mais puisque les niveaux génériques auxquels les termes s'appliquent ne sont jamais explicitement mentionnés, il peut évidemment y avoir quiproquo. Interpeller un passant sur la rue en lui demandant si *Star Wars* est plutôt une œuvre de science-fiction ou un Western créerait probablement quelques secondes de confusion durant lesquelles notre monsieur-tout-le-monde passerait mentalement en revue les films : ils ne contiennent pas de revolvers, de chevaux, de saloons ou de shérifs, mais on y voit des pistolets-laser, des vaisseaux spatiaux et des robots. Affaire classée : *Star Wars* n'est pas un Western, mais un film de science-fiction. Ce que notre hypothétique homme ordinaire a fait, c'est interpréter la question non pas comme une hybridité interdimensionnelle (et donc non problématique), mais *intradimensionnelle*.

L'hybridité interdimensionnelle est additive, les genres s'accumulant linéairement; l'hybridité intradimensionnelle, elle, est unitive, les genres se mélangeant dans un rapport de forces et de négociation qui crée une tension. C'est cette dernière qui constitue la véritable hybridité générique problématique, puisque lorsque deux appellations génériques se rapportant au même niveau de critères peuvent être utilisées, elles sont apparemment contradictoires, ou à tout le moins, s'inscrivent dans un rapport de tension. Tout objet est nécessairement un hybride interdimensionnel qui se déploie sur différents niveaux (c'est le principe du nivelage générique abordé dans le premier chapitre). *The Lord of the Rings* peut être schématiquement représenté comme suit :

Configuration médiatique : roman

Référentialité : fiction

Mode narratif : récit

Genre : *fantasy*

Sous-genre : *high fantasy*

et *Star Wars* comme cela :

Configuration médiatique : film (long métrage)

Référentialité : fiction

Genre sémantique : science-fiction

Sous-genre sémantique : *space opera*

Genre syntaxique : *Western*

Mais les niveaux sémantique et syntaxique de *Star Wars* sont peuplés de multiples référents génériques. On pourrait y voir non seulement un film de science-fiction, mais aussi :

- un film d'action : il y a alternance et succession de séquences de combats, de poursuites, de cascades et d'explosions;
- un film d'aventures : les différents personnages contribuent chacun une force à l'équipe, dotée d'une mission à haut risque qui les entraîne dans de multiples lieux;
- un film de guerre : on pense évidemment au titre, mais de façon générale, le premier film campe aussi la Rébellion contre l'Empire Galactique; plus particulièrement, on pense aux séquences de guerre comme la finale du film original (*Star Wars : A New*

Hope), où un plan d'action pour la mission d'assaut contre l'Étoile Noire est expliqué en détail et où les alliés et les ennemis sont démultipliés pour conséquemment mettre en scène de nombreuses pertes humaines durant la bataille;

- une romance : on peut penser à l'intrigue amoureuse entre Han Solo et la princesse Leia, mais encore davantage à la relation entre Anakin Skywalker et la reine Amidala dans la nouvelle trilogie (les épisodes I à III).

On le voit, un hybride intradimensionnel peut causer beaucoup de problèmes d'identification. Dans sa conférence « Science Fiction as a Literary Genre » donnée au Gresham College²², l'auteur de *Snow Crash* Neal Stephenson argumente que la romance (qui donne son nom au roman d'amour et au film d'amour) a dépassé les frontières des genres pour se répandre, à travers le cinéma et la littérature, à virtuellement tous les récits, quel que soit leur genre, souvent en intrigue secondaire. Ce qui mène à la grande question posée par l'hybridité générique, véritable nœud gordien des théories du genre : comment trancher, à l'intérieur d'une œuvre, entre genre primaire ou dominant et genre secondaire? Quelques regards d'envie, une soirée romantique au coin du feu et un baiser suffisent-ils à faire d'un récit une romance? Même dans un système basé sur la présence de composantes

²² Disponible en ligne au <http://fora.tv/2008/05/08/Neal_Stephenson_Science_Fiction_as_a_Literary_Genre>.

précises, le consensus culturel commun de Tudor revient à la charge, comme l'illustre Karl Canvat à l'aide de la théorie cognitive du prototype développée par Eleanor Rosch (1977) :

Très sommairement résumée, la théorie du prototype pose que les catégories ne sont pas constituées d'unités homogènes, partageant chacune l'ensemble des propriétés caractéristiques de la catégorie. Les catégories s'organisent autour d'unités considérées comme « prototypiques », qui vérifient le plus grand nombre de ces propriétés, mais elles comprennent aussi des exemplaires plus ou moins marginaux ou atypiques, qui n'en vérifient qu'un certain nombre, voire que quelques-uns. [...] Chaque genre ne met pas nécessairement en oeuvre tous les constituants et la difficulté consiste à s'entendre sur ceux que l'on estime nécessaires et sur ceux que l'on estime secondaires. Ce problème rend indispensable le recours à la notion de « dominante », introduite par Eikhenbaum et Tynianov, mais systématisée et diffusée surtout par Jakobson. Chaque genre se distingue selon l'importance de ses constituants et, donc, selon la hiérarchie de ceux-ci (Canvat 2002).

C'est, au fond, la même question que j'abordais avec la définition du fantastique de Todorov : peut-on concevoir un « seuil minimal » marquant la généricité?

3.4. Hybridité, cadres et assimilation

La question est d'autant plus épineuse lorsqu'on considère les cas où l'un des genres est assimilé au cadre d'un autre. La série vidéoludique *Might & Magic* met par exemple toujours en jeu des univers médiévaux-fantastique dans la tradition du *heroic-fantasy*, dans lequel le joueur est appelé à diriger une équipe d'aventuriers comprenant guerriers, sorciers, voleurs, etc. On y trouve des nains, des elfes et des gnomes, qui peuvent utiliser des épées, boucliers et cottes de mailles pour affronter les gobelins, ogres ou dragons qu'ils rencontreront en explorant des villages, des plaines, des cavernes et des châteaux, etc.

Difficile d'imaginer plus générique! Pourtant, lorsque le joueur a suffisamment progressé dans les univers de *Might & Magic III : Isles of Terra*, *Might & Magic IV : Clouds of Xeen* et *Might & Magic V : Darkside of Xeen* (New World Computing 1991, 1992 et 1993), il se met à explorer des pyramides mystérieuses qui sont en réalité des vaisseaux spatiaux qui se sont écrasés, à l'intérieur desquels il combat des cyborgs, robots et extra-terrestres technologiquement avancés, et interagit avec des ordinateurs. Finalement, le joueur apprend que ces mondes (Terra et Xeen) sont des laboratoires biologiques, des planètes colonisées par la technologie des « Anciens » pour étudier la vie. Sans cette dernière information qui vient recadrer l'ensemble du monde fictionnel, on a affaire à un univers calqué sur *Donjons & Dragons* (Gygax et Arneson, 1974) et Tolkien. Les segments de jeu dans les pyramides, très minoritaires dans l'expérience totale, sont-ils suffisants pour faire basculer l'ensemble de l'œuvre du côté de la science-fiction?

Toute hybridité intradimensionnelle, sur quelque niveau qu'elle se situe, pose cette même question. *Star Wars* est-il un film d'aventures ou un film de guerre? *Might & Magic*, science-fiction ou *fantasy*? Que faire d'une tragédie qui, malgré toutes les épreuves et les pertes subies par le protagoniste, se termine au dernier instant de façon minimalement heureuse? Deux sorties d'urgence peuvent être empruntées pour sortir de cette impasse : on peut opter simplement pour une nouvelle étiquette hybride (comme en attestent la *tragicomédie* et le récent *science fantasy*), ou on peut juxtaposer les noms de genre pour

marquer l'hybridité (avec par exemple un film d'aventures épique de science-fiction et *fantasy*).²³

Ces méthodes, loin de régler les difficultés, les balaient simplement sous le tapis, et ce pour deux raisons. La première est qu'ajouter de nouveaux noms de genres hybrides ne *simplifie* pas, mais *complexifie* le processus de détermination générique nécessaire à toute expérience d'un objet artistique. Plutôt que de se demander si *Star Wars* et *Might & Magic* sont des œuvres de science-fiction ou de *heroic-fantasy*, on hésite maintenant entre science-fiction, *heroic-fantasy* et *science fantasy*; au mieux, on doit trancher entre science-fiction et *science fantasy*, ce qui ne fait que déplacer le problème à un degré de granularité plus fin. La seconde et plus sérieuse difficulté est que les noms de genres nouvellement créés, s'ils semblent superficiellement rendre compte de nouvelles réalités, n'altèrent en rien l'hybridité sous-jacente des objets qu'ils désignent. Les noms de genre sont des raccourcis, créés et utilisés pour décrire en peu de mots des phénomènes complexes, des « *thumbnail classifications* », *dixit* Tudor (2003, p. 3). En conséquence, il n'existe pas d'objet qui ne soit pas un « hybride » de quelque sorte que ce soit.

La simple mention de l'hybridité générique suffit souvent à ce que l'on invoque un lot d'objets particuliers, habituellement décrits comme « hybrides ». Mais ces cas ne

²³ Naturellement, abuser de cette dernière solution, comme avec l'exemple précédemment cité du « terrifying squad-based horror first person shooter » qu'est censé être *Clive Barker's Jericho* (MercurySteam 2007), n'aide pas vraiment qui que ce soit à utiliser productivement l'étiquette générique.

constituent pas des « exceptions notables » qu'il serait relativement aisé de balayer sous le tapis à côté d'œuvres plus « normales » qu'il serait possible de décrire parfaitement avec une seule étiquette générique. Comme le dit Raphaëlle Moine, l'existence d'une étiquette générique ne dépend que d'une chose : la reconnaissance d'une formule, qui elle-même passe par le succès populaire puisqu'il rend possible (par la rentabilité) une tradition d'imitation :

Si les genres existent, c'est-à-dire si sont produits en quantité et sur une période relativement longue des films aux caractéristiques sémantiques et syntaxiques communes et repérées comme telles par un public, c'est que ces films rencontrent du succès et que ce public est sensible au genre (Moine 2005, p. 122).

En ce sens, des jeux comme *X-COM : UFO Defense* (MicroProse 1994) et son successeur *X-COM : Terror From the Deep* (MicroProse 1995), deux titres qui rencontrèrent un vif succès populaire et critique²⁴ mais dont la formule ne fut pas reprise et imitée, continuent à ce jour d'être décrits comme des hybrides « tactique par tours/stratégie/gestion ». Un objet artistique décrit comme un hybride est tout simplement dans l'attente de recevoir une étiquette générique.

Le corollaire de cette observation est que les jeux qui semblent pouvoir être facilement décrits par une étiquette simple, par exemple le *first-person shooter*

²⁴ IGN place l'original au tout premier rang de son « Top 25 PC Games of All Time » compilé en 2000. Malgré toutes les nouvelles parutions depuis, il rafle encore la même place à l'édition du palmarès du 16 mars 2007 et du 6 août 2009. Sources : <<http://pc.ign.com/articles/082/082486p1.html>>.

prototypique *Doom*, n'en sont pas moins des objets hybrides complexes, la différence ne se situant que dans l'existence d'une progéniture nombreuse ayant causé la création d'un label commun dans un cas et pas dans l'autre. À preuve, on pourrait très bien imaginer un terme qui regrouperait les différents éléments qu'on trouve dans *X-COM* (gestion financière, développement d'infrastructures et de technologies, missions militaires tactiques en stratégie au tour à tour) – par exemple, « jeux de *commande tactique* », où « commande » signifie qu'en plus de diriger les opérations lors des combats, le joueur assume le commandement d'une organisation du point de vue logistique. Le statut logique de ce terme générique serait le même que celui de *first-person shooter*, qui, comme je le montrerai dans le chapitre six, regroupe un grand ensemble d'actions et de situations, comparables à celles que recouvriraient la « commande tactique ».

Aussi simple et classique, ou au contraire dense et protéiforme un objet puisse-t-il paraître, le même processus de détermination générique est nécessaire lorsqu'on en fait l'expérience. S'il n'y avait pas d'hybridité, il n'y aurait en effet pas de conflits ou de débats sur le genre des objets artistiques. Et, rappelons-le, ces débats n'ont pas lieu que parmi les universitaires et les critiques dans le but d'élaborer des taxonomies aussi pédantes qu'inutiles, mais revêtent une importance fondamentale. Poser un jugement générique, c'est affirmer que le livre/film/jeu est mieux compris ou devrait être perçu comme participant d'un genre plutôt qu'un autre. Pour autant, il ne s'agit pas d'un acte anarchique. Le genre n'est pas du « chacun pour soi » pourvu que l'on se range du côté de Tudor et de son « consensus culturel commun ». Dans le prochain chapitre, nous nous affairerons d'une part

à cerner ce consensus – si consensus il y a – par un recensement des genres vidéoludiques reconnus par les communautés d’adeptes de jeux vidéo, par la critique, par la presse spécialisée et les principaux travaux académiques sur la question, et d’autre part à voir le fonctionnement et les processus mobilisés par ces différentes instances.

Partie II : Le genre et le jeu vidéo

Chapitre 4. Les genres vidéoludiques : théories et fonctions

Quiconque étant le moins familier avec le jeu vidéo reconnaîtra que la présence du terme « genre » va de soi pour l'ensemble des instances qui se situent de part et d'autre de la chaîne communicationnelle (ou de la chaîne mercantile, selon le degré de cynisme du moment). Les joueurs, les détaillants, la critique, les producteurs, les publicistes, les distributeurs en ligne, les journalistes professionnels et les ludophiles savants utilisent tous des genres pour discourir, comprendre, catégoriser, évaluer ou créer des jeux vidéo. On aura l'occasion dans ce chapitre de brosser le portrait des genres couramment employés.

4.1. Les genres théoriques

4.1.1. Comment les genres sont entrés chez les théoriciens

Si les études du jeu vidéo font partie de ces disciplines à être centrées sur un objet – comme les études cinématographiques l'ont pendant longtemps été, avant de s'ouvrir à un éventail plus large de pratiques audiovisuelles et d'images en mouvement –, elles doivent néanmoins lutter pour rendre compte d'un ensemble hétéroclite de pratiques et de configurations médiatiques diverses. Comme Espen Aarseth le signalait en 2001, l'étendue que recouvre le terme « jeu vidéo » cause bien des problèmes :

computer games are not one medium, but many different media. [...] the extensive media differences within the field of computer games makes a traditional medium perspective almost useless. We end up with what media theorist Liv Hausken has termed media blindness : how a failure to see the specific media differences leads to a “media- neutral” media theory that is anything but neutral. This is clearly a danger when looking at games as cinema or stories, but also when making general claims about games, as though they all belonged to the same media format and shared the same characteristics (Aarseth 2001).

Il est effectivement risqué de faire des observations générales qui s’appliqueraient à tous les jeux. David Buckingham émet aussi des réserves sur la capacité de développer une ontologie générale du jeu qui conviendrait à tous les cas d’espèce :

The attempt to identify an essential ‘gameness’ of computer games may encourage us to recognize what games such as *Tetris* (1988) and *Final Fantasy X* (2001) have in common; but what they have in common may in fact be rather less interesting or important than the ways in which they differ (in Carr *et al.* 2006, p. 7).

Dans le cadre de la « révolution numérique » du cinéma et de la perte de l’objet qui en résulte (tel que discuté dans le chapitre deux), il est intéressant de noter que le jeu vidéo, en tant que sujet d’intérêt académique, a connu un parcours bien différent. On n’a jamais, en effet, pu établir de consensus à propos d’un objet « canonique », autour duquel le champ se serait déployé, comme ce fût le cas pour les études cinématographiques avec le long métrage de fiction.

À preuve, l’essentiel du débat entre narratologie et ludologie peut être réduit aux exemples invoqués par les participants : les ludologues auront toujours raison lorsqu’ils recourront à l’inévitable (et surtout, l’inénarrable...) *Tetris*, et les narratologues pourront

toujours mentionner la série *Final Fantasy* (Square, 1987-2011) pour défendre leur conception du jeu vidéo – ou plus exactement, la tranche restreinte du vaste phénomène à laquelle ils s'intéressent respectivement. D'ailleurs, les positions apparaissent rapidement intenables lorsque les intervenants tentent de les appliquer aux jeux choisis par leurs adversaires; ce fut le cas pour Janet Murray qui proposa une interprétation narrative à *Tetris* (Murray 1997, p. 143-144), ce qui n'aura servi qu'à démontrer l'impossible quadrature du cercle jeu/récit perçue par Costikyan (2000). Parler *du* jeu vidéo requiert toujours de parler *de* jeux vidéo. La diversité des formes qui composent l'univers des jeux vidéo implique toujours une segmentation et une limitation de l'étendue des discours.

Verser dans l'autre excès est tout aussi problématique : un champ de recherche qui est censé être centré sur un objet (pris dans sa généralité, comme les études *du jeu vidéo*) ne peut se développer et s'épanouir si certains des objets spécifiques qui font partie de cette classe générale sont tenus pour si différents les uns des autres que ce qui prévaut pour un objet X ne s'applique pas à un objet Y, ni à un objet Z, etc. Le cri de ralliement de Nick Montfort, « Against *Tetris* Studies » (Montfort 2004), s'avère toujours pertinent en-dehors du seul débat entre la narratologie et la ludologie, en tout cas si l'on veut éviter de se retrouver avec des « études de *World of Warcraft* », des « études d'*Halo* » ou des « études de *The Sims* » comme champs disciplinaires. Il faut atteindre un équilibre entre le tout cosmopolite des « jeux vidéo » et la (sur)-spécificité de « ce jeu particulier ».

Cet état des faits n'est pas sans rappeler les plaidoyers de David Bordwell et Noël Carroll (1996) qui voulaient aller au-delà des « *Grand Theories* » pour développer des recherches mitoyennes, à mi-chemin entre les grands universaux et les analyses pointues de films particuliers, pour mieux expliquer les caractéristiques de certains groupes de films. Dans les études du jeu vidéo, les théoriciens à s'être prononcés dans le sens de cette inévitable subdivision ont à peu près tous invoqué le concept du genre comme outil de médiation entre le « sur-particulier » et le « sur-universel ». Le commentaire le plus explicite en ce sens est sans doute celui de Rune Klevjer pour la *DiGRA Hardcore Column* intitulé « Genre Blindness » :

There is a gap on our field between general theory and analysis of particular games. [...] We see a lot of theoretical investigation into aesthetic, social and psychological mechanisms that applies either very broadly or to games and play in general. On the other hand, there is also quite a lot of analysis that focuses on one, or maybe two or three games, and which may include some general observations on the condition of modernity and so on, but which does not make any consistent claim to describe the typical characteristics of larger categories of games (Klevjer 2006).

L'une des « exceptions notables » que mentionne Klevjer est la recherche de Bernard Perron sur les jeux d'horreur, dont la description du projet « De la peur fictionnelle à la peur vidéoludique : étude générique du jeu vidéo d'horreur » comporte une phrase

éclairante : « [c]ertes, le jeu vidéo fait de plus en plus l'objet d'études académiques, mais peu de projets de recherche s'intéressent à un corpus vidéoludique de nature générique ».²⁵

L'absence d'études génériques vidéoludiques est d'autant plus étonnante que des réflexions sur le genre vidéoludique sont déjà apparues en 1984 (Crawford) et en 1990 (Myers). L'explication finale est à mon avis toute simple : avant que ne se constitue une communauté de chercheurs intéressés par le jeu vidéo et disposés à en faire un domaine de recherche (relativement) autonome avec son propre circuit de conférences, de revues, de publications, etc., ces travaux dispersés passaient inaperçus. Et lorsque la réflexion s'est organisée à la fin des années 1990 (ou en 2001, si l'on en croit la datation de « l'an un » proposée par Aarseth), la question des genres ne s'est attirée que peu d'attention en raison de son caractère apparemment non-problématique.

Il y eût une adéquation naturelle chez les chercheurs avec les genres populaires (dans les mots de Todorov) déjà utilisés par les joueurs, la critique, et les éditeurs de jeux – ou, pour le dire autrement, les théoriciens n'ont pas senti le besoin de remettre en question la validité de ces termes, qui remplissaient une fonction d'organisation de manière apparemment adéquate. C'est ainsi qu'Aki Järvinen déclarait en 2002 :

The whole question of genre is largely unexplored in game studies. Generally it is accepted that computer and video games constitute a cultural genre as such, but the distinctions, continuums and variations within that

²⁵ <<http://www.ludicine.ca/projets-de-recherche-et-chercheurs>>.

cultural genre remain uncharted. The popular genre conceptions originate mostly from game journalism, not systematic study (Järvinen 2002).

4.1.2. Genres théoriques, typologies théoriques

L'un des premiers universitaires à avoir développé une typologie de genres vidéoludiques est Mark Wolf. Son système (et l'arrêt de ses choix de catégories) peut être longuement critiqué, d'abord en raison du nombre d'étiquettes impliqué (comme le mentionnait Järvinen (2002) : « if we see genre-based categorizations as a means of making sense out of a larger whole, 42 genres ceases to be useful. »), ensuite parce que ces labels génériques sont simplement énumérés en une longue liste, sans considération pour le nivelage générique. Avant d'examiner les genres que Wolf met de l'avant, il faut tout de même reconnaître sa contribution importante : la séparation du genre vidéoludique en deux composantes, soit celles de la thématique, du récit et de l'iconographie, et celle de la jouabilité et de l'interactivité :

While some video games can be classified in a manner similar to that of films (we might say that *Outlaw* is a Western, *Space Invaders* science fiction, and *Combat* a war game), classification by iconography ignores the fundamental differences and similarities which are to be found in the player's experience of the game. *Outlaw* and *Combat*, both early games for the Atari 2600, are very similar in that both simply feature player-characters maneuvering and shooting at each other in a field of obstacles on a single, bounded screen of graphics, with cowboys in one game and tanks in the other. In a similar vein, Activision's *Chopper Command* for the Atari 2600 is essentially a version of *Defender* with helicopters replacing the spaceships. Conversely, an iconographic analysis of *Space Invaders*, *Spaceward Ho!*, *Defender*, and *Star Wars*, as well as many other games, would consider them all science fiction even though they vary widely in player experience. As narrative games grow more complex and cinematic,

iconographic and thematic generic classifications from film will be able to be applied more usefully, but interactivity will always be an important factor in the way the games are experienced (Wolf 2001, p. 115).

Cette séparation, et la hiérarchisation des genres interactifs comme étant supérieurs – au sens de plus fondamentaux – aux genres narratifs/iconiques dans la classification générique, sera reprise par tous les intervenants, de tous horizons (théoriques autant que populaires), et forme l'aspect essentiel de la généricité vidéoludique.

La longue liste de genres à laquelle Wolf aboutit, elle, ne traduit pas un consensus. On pourrait regrouper les 42 genres en 9 dimensions axées autour d'autant de critères :

- selon l'iconographie et le type de représentation graphique (*Abstract, Interactive Movie, Text Adventure*);
- selon la source et l'originalité du jeu (*Adaptation, Board Games, Sports*). Wolf précise d'ailleurs qu'il ne faut pas lister conjointement *Sports* avec *Adaptation* puisque la dernière est incluse dans la première. On aurait donc affaire ici à *Sports* comme sous-catégorie ou sous-genre de l'*Adaptation*;
- selon le support matériel et les habitudes de collectionneurs (*Utility, Diagnostic*). Il est significatif de noter que ces « genres » ne sont reconnus par personne comme des genres *vidéoludiques*, pouvant tout au mieux être considérés comme des *logiciels*;
- selon l'étendue géographique et la liberté de « promenade » du joueur (*Adventure, Interactive Movie, Obstacle Course*);

- selon le type d'actions et d'enjeux représentés à l'écran, et les compétences sollicitées du joueur (*Artificial Life, Capturing, Catching, Chase, Collecting, Combat, Dodging, Driving, Escape, Fighting, Flying, Management Simulation, Maze, Obstacle Course, Platform, Programming Games, Rhythm and Dance, Shoot'Em Up, Strategy, Target*). Cette dimension, il va sans dire, mériterait sans doute d'être subdivisée à son tour;
- selon leur filiation à des formes de jeu non-vidéo (*Board Games, Table-Top Games, Card Games, Gambling, Pencil-and-Paper Games, Quiz*);
- selon leur place commerciale et l'intention derrière leur parution (*Demo, Diagnostic, Educational, Training Simulation, Utility*);
- selon la popularité d'une forme spécifique (*Pinball* a sa propre catégorie parmi les « Table-Top Games » parce que « there is a tradition of video pinball games and a wide variety of them to warrant categorizing them in a genre of their own »);
- selon la structure d'opposition au sein du jeu (*Puzzle* provient du fait que le conflit n'est pas entre l'avatar et d'autres personnages, mais entre le joueur et les énigmes pour trouver la solution; idem pour *Racing* et *Driving*; *Shoot'Em Up* se distingue de *Combat* par le fait que le dernier met en place « des adversaires de capacité égale en combat singulier », ou de *Fighting* par le type d'action représenté (tir vs. corps-à-corps);

-selon l'emphase placée sur l'identité de l'avatar et sa définition en termes de statistiques
(*Role-playing*).

Peut-être l'un des principaux problèmes de cette taxonomie est-il de mélanger sans distinction les genres interactifs et les genres iconographiques, tel qu'on peut le voir dans la description des genres *Abstract* (« Games which have nonrepresentational graphics and often involve an objective which is not oriented or organized as a narrative ») et *Adaptation* :

Games based on activities adapted from another medium or gaming activity, such as sports, table-top games, board games, card games, or games whose action closely follows a narrative from a work existing in another medium, such as a book, short story, comic book, graphic novel, or play.

Chacune de ces définitions en comporte ainsi deux : une définition comme genre ludique, s'attardant aux possibilités d'action, à la manipulation des objets, la nature des obstacles ou les règles, et une définition comme genre iconographique ou narratif, avec ses précisions de décors, de personnages, et de thèmes. Cette tension bien inconfortable constitue peut-être une raison pour laquelle cette taxonomie n'a pas gagné la faveur des théoriciens.

Quelques années après Wolf, Diane Carr et Andrew Burn trancheront la question sans équivoque – ou presque, puisqu'il leur restera un critère somme toute assez imprécis :

a game can simultaneously be classified according to the platform on which it is played (PC, mobile phone, Xbox), the style of play it affords (multiplayer, networked, or single user, for instance), the manner in which it positions the player in relation to the game world (first person, third person, 'god'), the kind of rules and goals that make up its gameplay (racing game,

action adventure), or its representational aspects (science-fiction, high fantasy, urban realism). All these possibilities for classification coexist in games, and none are irrelevant, but we would argue that the style of gameplay on offer is of fundamental significance (in Carr *et al.* 2006, p. 16).

Si intuitive qu'elle puisse être, cette affirmation nous laisse aux prises avec un problème de taille : que constitue donc un « style de jouabilité »? À cet égard, il semble bien difficile de rejeter entièrement les appellations génériques développées par les communautés de joueurs et l'industrie pour se lancer dans une entreprise taxonomique théorique. Le concepteur de jeux Daniel Cook offre la définition classique qui prévaut, et qui est centrée sur les mécaniques de jeu et l'interface graphique : « In the game industry a genre is a common set of game mechanics and interface standards that a group of titles share. [...] *Warcraft* and *Starcraft* have very different plots and settings, but they still belong to the same genre of RTS [*Real-Time Strategy*] » (Cook 2005).

Ceci illustre bien le reproche qu'on peut adresser à un article de Thomas Apperley, qui semble ni plus ni moins vouloir se battre contre des moulins à vent :

The claim of this article is that conventional video game genres rely overmuch on games representational characteristics. *Representational* in this case refers to the visual aesthetics of the games. Contra to conventional genres I argue that the nonrepresentational, specifically interactive, characteristics of video games should be deployed by game scholars to create a more nuanced, meaningful, and critical vocabulary for discussing video games; one that can perceive the underlying common characteristics of games that might otherwise be regarded as entirely dissimilar if judged solely on representation. [...] I suggest that the primary problem with conventional video games genres is that rather than being a general description of the style of ergodic interaction that takes place within the game, it is instead loose aesthetic clusters based around video games' aesthetic linkages to prior media forms (Apperley 2006, p. 7).

Le point de départ est indûment polémique, puisque les termes génériques couramment employés sont déjà fondés sur l'interactivité. Les caractérisations génériques basées sur l'iconographie, ou sur des liens intermédiaires avec le cinéma et la télévision, n'ont jamais occupé une grande part des discours sur le jeu vidéo. *1942* (Capcom 1984) n'a à ma connaissance jamais été décrit comme un « jeu de guerre », mais comme un *shoot'em up*; et l'appellation *shoot'em up* elle-même n'a absolument rien à voir, excepté le nom, avec la tradition du sous-genre du western *shoot'em up* au cinéma. *Pac-Man* (Namco 1980) est un jeu de labyrinthe (« *maze game* »), s'inscrivant dans la lignée de *Gotcha!* (Atari 1973), et ce en-dehors de tout référent filmique ou littéraire. Enfin, si l'on peut souligner que *Sid Meier's Civilization* (MicroProse 1991), *Sid Meier's Colonization* (MicroProse 1994), et *Sid Meier's Alpha Centauri* (Firaxis 1999) proposent des chronotopes couvrant respectivement l'histoire de l'humanité, l'Âge des découvertes, et la (future) colonisation spatiale, il n'en reste pas moins qu'ils sont tous trois identifiés d'abord comme des jeux de stratégie et de simulation – et plus particulièrement, du sous-genre 4X²⁶ – plutôt que comme des jeux historiques ou de science-fiction.

²⁶ Le 4X, terme inventé par Alan Emrich dans sa couverture du jeu *Master of Orion*, décrit des jeux de stratégie dont le déroulement global suit quatre phases: eXploration (de l'environnement), eXpansion (via l'établissement de bases/villes), eXploitation (des ressources de l'environnement), et eXtermination (des factions rivales). (Emrich 1993)

4.1.3. Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique

On peut apprécier l'argument d'ensemble de l'article d'Apperley, à savoir que les étiquettes génériques développées par le marché et les consommateurs ne rendent pas compte du nivelage générique :

genre is a category that needs to be rethought with a critical perspective in mind, because the current established genres accepted by the audience and industry do not take into account the complex layering of genre that occurs within video games (Apperley 2006, p. 9).

Mais au vu de toute l'étude menée précédemment sur le nivelage et la nature spontanée du genre – qui en constitue la spécificité –, cet appel à une catégorisation rigoureuse et à un système taxonomique bien découpé en différents niveaux est condamné à rester de l'ordre du souhait. Il est certes possible d'identifier différentes méthodes de classification, desquelles le genre fait partie. Geoff King et Tanya Krzywinska (2002) identifient quatre niveaux : *platform*, *genre*, *mode*, et *milieu*. Le concepteur de jeux Ernest Adams identifie cinq dimensions à travers lesquelles les jeux peuvent être catégorisés : *Genre*, *Setting*, *Audience*, *Theme* et *Purpose*. Sans surprise, c'est le type de jouabilité qui détermine, ici aussi, le genre, cette fois à travers les défis que le joueur devra relever et les actions qu'il devra performer :

Video game genres are determined by gameplay : what challenges face the player and what actions he takes to overcome those challenges. So we clearly have sports games, shooter games, racing games, and so on. [...] Genres themselves are fluid. More and more games are hybrids of the traditional genres : modern role-playing games often incorporate physical coordination challenges more typical of fighting games, and action-

adventures are now more popular than either the pure platformers or the pure adventure games they borrow from. And in the current explosion of creativity, it may be difficult to assign a game to a familiar genre, as with *Passage*. But that's all right. It's still the case that gameplay (which determines genre) is a separate dimension from the other dimensions that define a game (Adams 2009, p. 2).

Un constat lie toutes ces utilisations du genre dans le jeu vidéo : le genre vidéoludique, comme pour le genre littéraire et cinématographique, ne fonctionne pas sur la base d'une catégorisation rigoureuse, qui puisse être découpée en différents niveaux, mais plutôt sur une tradition d'imitation, de récupération, et de variations. Si l'ensemble des intervenants s'accorde pour affirmer que c'est la jouabilité (le *gameplay*) qui détermine le genre dans le jeu vidéo, il semble impossible d'aller au-delà de ce constat et d'établir une typologie qui rendrait compte de tous les sous-critères particuliers qui permettraient d'arriver à un système « objectif » et « scientifique ». C'est pourtant cette volonté qui anime nombre d'ouvrages et de projets sur le design de jeux, comme le livre *Patterns in Game Design* (Björk et Holopainen 2004) ou encore *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design* (Rollings et Adams, 2003), ou le projet *Game Classification* mené par Julian Alvarez et Damien Djaouti (Djaouti *et al.* 2008)²⁷, lequel montre bien les limites d'une approche systématique rigoureuse.

Les chercheurs proposent de décomposer la jouabilité en « briques de *gameplay* », des unités minimales qui pourraient rendre compte de similarités entre des jeux à l'aspect

²⁷ <<http://www.gameclassification.com/>>.

visuel différent. Leur système repose sur la combinatoire de « briques GAME » décrivant des objectifs (ÉVITER, ATTEINDRE, DÉTRUIRE), et des « briques PLAY » décrivant des moyens pour atteindre ces objectifs (CRÉER, GÉRER, DÉPLACER, ALÉATOIRE, CHOISIR, TIRER, ÉCRIRE).

Le système s'inspire de la *Morphologie du conte* de Vladimir Propp. D'emblée, il est pertinent de noter que si le système de Propp fonctionne relativement bien, c'est avant tout parce que son champ d'application est restreint et ne s'applique qu'à une production d'un genre précis, et encore à l'intérieur d'un seul contexte historio-géographico-culturel. C'est grâce à ce large degré d'uniformité entre les contes folkloriques russes que Propp peut élaborer un système de fonctions narratives capable de faire le pont entre l'abstraction des formules et des fonctions narratives, tout en étant suffisamment concret pour être identifié et compris. Si l'on considère que le jeu vidéo est un média au foisonnement de formes génériques, on doit considérer un tel projet moins comme l'équivalent de l'entreprise de Propp qu'une tentative de décomposer « l'expression littéraire » en ses plus petits éléments – incluant prose, poésie, théâtre, roman, nouvelle, essai littéraire, etc. Et si l'on se range du côté d'Aarseth et de sa vision du jeu vidéo comme un ensemble de plusieurs médias différents, l'ambition d'une telle classification n'en paraît que plus démesurée encore.

En pratique, le projet *Game Classification* propose des « briques » si globales qu'elles en deviennent quasi-arbitraires. La combinaison TIRER+DÉTRUIRE (identifiée

comme métabrique « KILLER ») n'implique t-elle pas toujours la présence d'une autre métabrique, TIRER+ATTEINDRE? Les auteurs précisent que la brique DÉTRUIRE peut être trouvée dans *Pac-Man*, puisque « l'ensemble des pac-gommes doivent être ramassées par le joueur pour passer au niveau suivant ».²⁸ Si en termes de programmation la disparition d'un objet est réalisée de la même manière que celui-ci soit touché par un tir ou par le déplacement d'un avatar, il subsiste une différence fondamentale entre les deux actions dans l'expérience du joueur. Amasser n'est pas détruire. DÉTRUIRE ressemble plutôt à une conséquence d'une action (disparition d'un objet) plutôt que d'une action foncièrement différente de la part du joueur (qui tire ou déplace son avatar dans les deux cas).

De la même manière, si les fantômes de *Pac-Man* forcent le joueur à ÉVITER+DÉPLACER, il y a une différence avec le fait que « dans un jeu de course automobile tel que *Need for Speed*, le joueur doit éviter de percuter des obstacles avec son véhicule. » *Courser* du point A au point B en évitant des obstacles statiques comme des murs n'est pas *manœuvrer* avec une stratégie pour amasser toutes les pac-gommes en évitant de se faire prendre par des adversaires aux mouvements dynamiques.

Le problème plus sérieux de ce système de classification réside toutefois dans la complexité des jeux qui proposent quasiment toujours une variété d'actions à accomplir. À

²⁸ <<http://www.gameclassification.com/FR/about/bricks.html#DESTROY>>.

partir de là, quel est le seuil d'inclusion minimal pour inclure une brique? La brique « ÉCRIRE » doit-elle figurer dès que le joueur a la possibilité de choisir (ou « CHOISIR »?) le nom de son personnage? Comment distinguer entre CRÉER son personnage dans un jeu de rôle (qui propose souvent des personnages pré-formatés, si le joueur préfère plutôt CHOISIR) et CRÉER sa ville – l'enjeu qui traverse l'entièreté de l'expérience dans *SimCity*? (Maxis 1989) La fiche de *Space Invaders* (Taito 1978) dans la base de données contient deux propositions d'analyses, où l'un des contributeurs s'interroge sur la nécessité d'ajouter une brique « GÉRER » puisque le joueur aurait à préserver ses abris contre les envahisseurs.²⁹ Et plus les jeux vidéo avancent et intègrent une multitude de modes d'action et de sous-composantes dans leur jouabilité, plus les limites d'une telle approche se font ressentir.

Que faire d'un cas comme *Diablo* (Blizzard 1996), par exemple? Le joueur doit se DÉPLACER pour ÉVITER des ennemis pour ne pas être submergé par la horde³⁰; en même temps, il doit cliquer sur eux et se DÉPLACER pour les ATTEINDRE et les DÉTRUIRE – mais il doit aussi se DÉPLACER pour ATTEINDRE les escaliers qui mènent aux niveaux suivants pour progresser dans le labyrinthe. Les ennemis laissent en mourant des trésors générés à l'ALÉATOIRE – d'ailleurs, les attaques du joueur comme des ennemis sont résolues par l'ALÉATOIRE de « jets de dés » virtuels, calculant les chances de toucher et

²⁹ <<http://www.gameclassification.com/FR/games/597-Space-Invaders/analyses/index.html>>.

³⁰ Nous reviendrons en détail sur le cas de *Diablo* dans le chapitre dix.

les dommages encourrus par ces attaques. Le joueur doit GÉRER son or et son équipement, ce qui implique CHOISIR des objets à acheter ou à porter en des circonstances précises; il peut TIRER beaucoup ou pas du tout, dépendamment s'il joue le guerrier (qui excelle au corps à corps) ou à l'inverse, l'archère ou le sorcier. Ces deux derniers vont se DÉPLACER pour ÉVITER les ennemis, et TIRER pour les ATTEINDRE et les DÉTRUIRE, alors que le guerrier va plutôt se DÉPLACER pour ATTEINDRE les ennemis et les DÉTRUIRE. Ces briques sont décidément bien polymorphes!

Comme on le voit, on peut certes relever la présence de briques à travers de nombreux titres, mais non les utiliser comme base d'une classification : elles sont situées à un niveau trop arbitraire, trop abstrait pour remplir cette fonction. À preuve : les 8 briques qui composent *Diablo* se retrouvent aussi dans *Adventure* (Atari 1979), en plus d'une brique « ÉCRIRE » qui constitue probablement une erreur (qui référerait peut-être au *Colossal Cave Adventure* [ou *ADVENTURE*] de Will Crowther et Don Woods (1976-1977), à l'origine du jeu d'aventure textuel, et dont l'*Adventure* de Warren Robinett pour l'Atari 2600 constitue une adaptation). Enfin, quand bien même on arriverait à formaliser une description de la jouabilité, celle-ci ne serait pas automatiquement capable de faire le pont avec la classification générique, comme l'a problématisé Aki Järvinen :

Already on the level of formal structures, often no outright answer can be presented as to the question of what constitutes the primary trait that positions a game into a certain genre (Järvinen 2008, p. 304).

Il faudrait sans doute identifier séparément des composantes telles que les actions à être performées par le(s) avatar(s) du joueur (sauter dans un jeu de plateformes, tirer dans un *shooter*, etc.), la nature des contrôles offerts au joueur, le type de défis (cognitifs / sensori-moteurs), ...et quoi d'autre encore? Le point de vue est une base de catégorisation pour distinguer entre *shooters* à la première et à la troisième personne, mais pas en ce qui concerne les *shoot'em ups* horizontaux ou latéraux, qui sont plutôt séparés par la direction de défilement de l'écran que par le point de vue à proprement parler). Une appellation comme « point and click » (utilisée longtemps, et encore de nos jours, pour référer aux jeux d'aventure graphique) n'aurait eu aucun sens avant la popularisation de la souris et de l'interface graphique par l'Apple Macintosh en 1984. L'argument par excellence contre la théorie des genres demeure encore l'histoire des genres. Pratiquement à chaque fois qu'un nouveau jeu fait sensation et est suffisamment imité par les concurrents, le système devrait être repensé pour en accommoder la nouveauté.

Comme le notait Thomas Schatz (1981, p. 22), le genre délimite un éventail d'expérience (*range of experience*) pour les lecteurs et spectateurs, et un éventail d'expression (*range of expression*) pour les auteurs. Le genre vidéoludique ne saurait être réduit à une typologie des seules mécaniques de jeu, car l'expérience du joueur n'est pas uniquement tributaire de celles-ci. Et puisque le design de jeux ne vise pas la production de systèmes mécaniques stables et optimisés dans une visée instrumentale (comme le design industriel peut le faire) mais plutôt la création d'objets susceptibles d'engendrer à leur tour des expériences d'ordre esthétique (Bogost 2008), il est évident que les aspects narratifs (ou

même plutôt proto-narratifs) d'un jeu déterminent, au moins partiellement, l'étendue de sa jouabilité, et qu'une théorie pragmatique des genres doit faire le pont avec la notion d'expérience esthétique. Cette réflexion déborde largement le cadre du seul jeu vidéo et s'applique également à la littérature et au cinéma. Si le genre permet d'orienter la lecture et l'interprétation d'une œuvre, il faut s'intéresser à la façon dont le lecteur/spectateur/joueur s'acquitte de cette tâche. Ce processus débute bien avant que le joueur ne commence à jouer, que le lecteur ne commence à lire, ou que le spectateur ne commence à regarder, soit dans le processus de la transmission générique.

4.2. Modèle de la transmission générique

S'intéresser aux multiples rôles joués par le genre exige d'en retracer chacune des étapes, particulièrement si l'on adopte la vision moderne du genre comme terrain de négociation entre « un régime auctorial, qui propose, et un régime spectatorial, qui dispose » (Moine 2005, p. 83). Ce diagnostic a le mérite de bien poser le rapport de tension (et de force) auquel se prête le genre, mais il est encore incomplet. Le pôle de la « production » mériterait d'être subdivisé en au moins deux composantes, interreliées mais tout de même distinctes : la production comme telle, et la mise en marché. On doit séparer ces deux instances discursives puisqu'elles ne sont pas en lien de dépendance logique.

D'abord, il faut rendre compte du simple fait empirique que souvent, la dynamique entre auteur, producteur ou développeur d'une part, et éditeur ou distributeur d'autre part,

peut impliquer une négociation de l'étiquetage générique.³¹ Ensuite, pour aller du côté du cinéma, un film peut être produit sans appartenance générique claire au départ, mais être libellé par la suite pour des raisons de mise en marché. À l'inverse, de nombreux films clairement produits en fonction de schémas génériques, destinés à jouer sur les codes et les conventions d'un ou de quelques genres, verront leur appartenance générique « gommée » par la mise en marché, puisque conformément à la logique de la différenciation, ces films doivent tout de même se présenter comme « originaux ».

On reconnaît là la distinction entre films « génériquement marqués » et « génériquement formatés » (selon la formulation de Steve Neale 2000, p. 25). Celle-ci établie, il faut impérativement la prendre en compte dans l'établissement d'un modèle des usages du genre, qui ne peut se résumer à un simple partitionnement en deux termes qu'au prix d'une perte de précision conceptuelle. Il semble incontournable d'introduire un niveau de caractérisation générique supplémentaire : celui de la diffusion, qui constitue son propre espace, indépendant de celui de la production. Je désigne par « diffusion » l'ensemble des instances responsables d'organiser les différents produits pour les présenter directement au consommateur. Il s'agit donc à la fois des détaillants comme les librairies, les cinémas, les clubs vidéo ou les boutiques, y compris les portails en ligne comme *Amazon.com* ou *Steam* pour le jeu vidéo, et du distributeur qui achète le livre ou le film au producteur ou à l'éditeur pour l'acheminer aux commerçants.

³¹ C'est le cas par exemple avec *Halo : Combat Evolved*, que l'on verra plus loin (en 4.4).

L'ensemble de ces entités mérite d'être distinct de la production, qui récupère des modèles génériques pour générer des idées ou rejoindre un public-cible, et de la réception, qui l'utilise comme outil heuristique d'interprétation. En effet, c'est la diffusion qui utilise le plus le genre dans sa fonction classificatoire, le distributeur tentant d'intéresser le détaillant, et celui-ci voulant orienter le consommateur et piquer son intérêt. Le détaillant opère souvent selon les étiquettes fournies par le distributeur, mais possède tout de même un pouvoir discrétionnaire. Il doit notamment trancher quant aux ambiguïtés génériques : ainsi, un club vidéo choisira-t-il de placer *Braindead* (Jackson 1992) dans la section « Comédie », ou dans la section « Horreur »? À moins qu'il n'opte pour une section comme « International », sinon un tri par nationalité, ou encore d'autres étiquettes qui ne se fondent pas sur des composantes sémantiques et/ou syntaxiques, comme « Classiques », « films de répertoire » ou « Best-Sellers ». Le pôle de la diffusion illustre bien la nature du genre comme consensus culturel commun plutôt que comme ensemble structuré et bien défini à partir de critères formels « objectifs » à la manière du genre biologique.

Enfin, il faut de la même façon préciser davantage le pôle de la « réception » puisque l'appareil critique joue un rôle dans la transmission générique qui parvient au lecteur/spectateur/joueur individuel qui « reçoit » l'objet. Comme celui du consommateur, l'horizon d'attentes du critique est formé par le choix d'étiquette(s) générique(s) effectué par la mise en marché et qui accompagne(nt) l'objet. Mais à la différence de celui-ci, le critique n'est typiquement pas exposé aux configurations génériques du détaillant, opérant en parallèle et recevant ses objets des distributeurs eux-mêmes. Plus sérieusement, la

critique elle-même remodule l'étiquetage générique pour le consommateur qui l'aura consultée.

La transmission générique est un processus où interagissent de nombreux intervenants. Ce processus est complexe à cerner en grande partie parce que les étiquettes parviennent au consommateur sans indications de leur provenance, en un ensemble d'instructions potentiellement contradictoires. On peut rendre compte de ces relations à l'aide du schéma suivant :

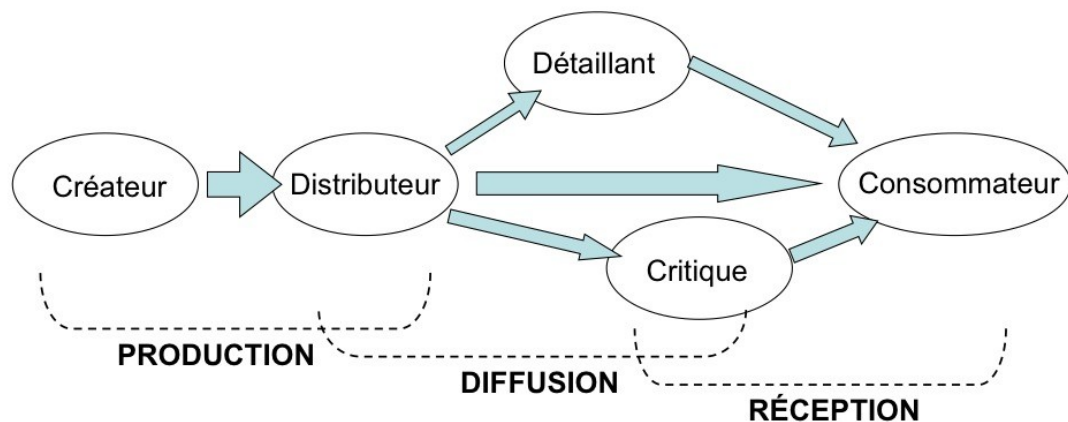


Figure 1 : Modèle de la transmission générique.

Dans les faits, les choses ne sont que rarement tranchées aussi net dans l'univers des jeux vidéo. Plusieurs questions viennent complexifier ce schéma, questions que nous aborderons dans le reste de ce chapitre et les suivants.

4.3. La classification générique dans la critique

Pour le néophyte du *joystick* qui rencontre des étiquettes génériques, la première chose qui surprend est sans doute l'effarante quantité d'appellations qu'emploient, souvent sans trop de souci pour la standardisation, l'ensemble des intervenants. Comme le note Sébastien Genvo :

s'il existe des classifications de genres dans le jeu vidéo celles-ci sont aussi diversifiées que les magazines les mettant en place, aucun consensus n'ayant jamais été réellement établi. Bien sûr, des « mots-clés » apparaissent de façon récurrente dans toutes ces classifications, mais un même jeu est rarement défini de la même façon selon qu'il est évoqué dans tel ou tel magazine (Genvo 2003, p. 11).

Je reproduis ici son tableau de classification de six jeux à travers quatre publications :

Tableau 1 : Différences de classification d'un même titre à travers quelques publications (reproduction de Genvo 2003, p. 12).

Outre les écarts d'opinion – qui ne sont ni rares ni inquiétants dans toute entreprise de classification générique – ce sont les typologies elles-mêmes qui posent problème. Le premier facteur déterminant de toute typologie réside dans les critères qu'elle utilise. Comme l'ont noté les théoriciens présentés au début de ce chapitre, dans le cas du jeu vidéo on a affaire à deux types de critères : ceux qui ont trait au type d'interactivité ou à la jouabilité (*gameplay*), et ceux narratifs ou thématiques. Sans conteste, c'est le genre ludique (ou « interactif ») qui domine les typologies de jeux vidéo, les genres narratifs se faisant plus rares et, même lorsque présents, étant tout de même flanqués de genres ludiques. Un grand nombre d'instances liées au monde de la critique tentent de mettre de l'ordre dans le fouillis d'étiquettes en développant des systèmes multinominaux. Nous en effectuerons un recensement non-exhaustif (qui serait de toute façon voué rapidement à l'obsolescence³²) dans l'optique d'illustrer la grande diversité des systèmes de classification employés.

La base de données en ligne *All Game Guide* est constituée d'un système binominal simple, où les *genres* se déclinent en une variété de *styles* :

Genres (15 au total)	Styles
ACTION	2D Action, 3D Action, 3D Platform, Action Adventure, Ball and Paddle, Combat, First-Person Action, Fixed Screen Platform, Interactive Screen Saver, Maze, Miscellaneous, etc.

³² Pour illustrer ce principe, en l'espace de trois mois durant la rédaction de cette thèse (entre novembre 2010 et février 2011), le site *All Game Guide* a modifié son système de classement en ajoutant des « Thèmes » aux Genres et aux Styles déjà en place.

ADVENTURE	Action/RPG Adventure, First-Person Adventure, First-Person Graphic Adventure, Interactive Movie, Survival Horror, Text-Based Adventure, Third-Person Graphic Adventure
FIGHTING	2D Fighting, 3D Fighting
RACING	Aircraft Racing, Bicycling, Boat/Watercraft Racing, Demolition/Combat, Drag Racing, Extreme Racing, Formula-1/Indy Racing, Futuristic Racing, Go-Kart Racing, etc.
SHOOTER	First-Person Shooter, Fixed Screen Shooter, Overhead Free-Roaming Shooter, Platform Shooter, Shooter with Weapon Peripheral, Side-Scrolling Shooter, Squad-Based Shooter, Third-Person 3D Shooter, Vehicle Shooter, Vertical Scrolling Shooter

Tableau 2 : Sélection de genres et de styles utilisés par *All Game Guide*.³³

Le système fonctionne sur la base d'une simple inclusion : chaque jeu devrait pouvoir être décrit avec une seule étiquette plutôt que par la combinatoire de plusieurs termes. Dans le tableau, bien que le « mot-clé » 3D revienne dans *ACTION*>>*3D Platform*, dans *FIGHTING*>>*3D Fighting* et dans *SHOOTER*>>*Third-Person 3D Shooter*, il n'existe pas de style 3D en soi. Cette approche peut limiter les liens logiques entre catégories voisines, mais rend surtout problématique la gestion de l'hybridité générique puisque chaque combinaison devrait être consacrée par l'ajout d'un style. Évidemment, les cas d'hybridation inusités seront laissés pour compte dans cette approche classificatoire et comptabilisés à l'intérieur du style qui s'y apparente le plus.

Le site Web de la base de données *MobyGames* permet au visiteur de chercher des titres de jeux spécifiques, ou d'effectuer une recherche par plateforme, par année, et par

³³ Source : <<http://www.allgame.com/genres.php>>.

genre. Le glossaire du site liste et explique les termes suivants à travers de multiples catégories :

Basic Genres	Action, Adventure, Educational, Racing/Driving, Role-Playing (RPG), Simulation, Sports, Strategy
Perspectives and Viewpoints	1st-Person, 3rd-Person, Isometric, Platform, Side-Scrolling, Top-Down
Sports Themes	Baseball, Basketball, Bike/Bicycling, Bowling, Boxing, Cricket, etc. (29 au total)
Non-Sports Themes	Adult, Anime/Manga, Arcade, BattleMech, Board/Party Game, Cards, Casino, Chess, Comics, Cyberpunk/Dark Sci-Fi, Detective/Mystery, Fighting, Flight, Game Show, Helicopter, Historical Battle (specific/exact), Horror, Interactive Fiction, etc. (42 au total)
Educational Categories	Ecology/Nature, Foreign Language, Geography, Graphics/Art, Health/Nutrition, etc. (14 au total)
Other Attributes	Add-on, Coin-Op Conversion, Compilation/Shovelware, Editor/Constructor Set, Emulator, Licensed Title

Tableau 3 : Sélection du glossaire des genres de *Moby Games*.³⁴

Le découpage des critères sur différents niveaux est ici plus fin que dans la majorité des typologies génériques. On retrouve dans la catégorie « Basic Genres » quelques-uns des termes qui reviennent le plus souvent, couplés avec un critère spécifique pour la perspective ou le point de vue. On peut évidemment s’interroger sur l’inclusion du terme « platform » à l’intérieur des perspectives, puisqu’il s’agit d’un type de jouabilité plus que d’un regard sur l’action, d’une part, et que d’autre part, le jeu de plate-formes « classique » se déroule en perspective « side-scrolling ». Mais outre ces errements qui sont inévitables dans toute

³⁴ Source : <<http://www.mobygames.com/glossary/genres/>>.

typologie, le système offre une plus grande précision descriptive que de simples juxtapositions *ad hoc* d'étiquettes.

Game Spot, site de nouvelles et de critiques vidéoludiques, utilise un système qui n'en est pas vraiment un dans les faits. Ici, les genres peuvent être subdivisés en une infinité de sous-embranchements, ce qui nous laisse aux prises avec une liste brute de 157 catégories³⁵ qu'on peut illustrer au moyen d'une petite sélection :

- Action > Beat-'Em-Up
- Action > Fighting > 2D
- Action > Fighting > 3D
- Action > General
- Action > Shooter > First-Person > Fantasy
- Action > Shooter > First-Person > Tactical > Modern
- Action Adventure > Modern
- Adventure > First-Person > Fantasy
- Driving > Car Combat
- Driving > Racing > Arcade
- Driving > Racing > Kart
- Miscellaneous > Party
- Miscellaneous > Puzzle > Action
- Role-Playing > Action RPG
- Role-Playing > First-Person
- Role-Playing > PC-Style RPG
- Simulation > Sci-Fi > Large Spaceship
- Sports > Traditional > Ice Hockey > Arcade
- Sports > Traditional > Ice Hockey > Sim
- Strategy > Real-Time > Fantasy
- Strategy > Turn-Based > Modern

³⁵ Source : <<http://sitemap.gamespot.com/>>.

Bien que chaque catégorie soit en principe unique et indépendante, plusieurs des sous-descripteurs apparaissent dans plus d'un genre : par exemple, *Modern* apparaît à la fois dans *Action*, *Action Adventure* et *Strategy*; pire encore, il se manifeste à différents niveaux : c'est un descripteur de 5^{ième} niveau dans *Action*>>*Shooter*>>*First-Person*>>*Tactical*>>*Modern*, au 2^{ième} dans *Action Adventure*>>*Modern*, et au 3^{ième} dans *Strategy*>>*Turn-Based*>>*Modern*. Autrement dit, certains genres se déclinent en une multitude d'embranchements, tandis que d'autres restent très homogènes et n'ont que peu de variations internes prises en compte.

Le système de classification utilisé par *Metacritic*, une base de données qui fait le recensement et l'agrégation des scores octroyés par la critique à chacune des nouvelles parutions, semble en comparaison beaucoup plus simple que ceux utilisés par *All Game Guide* ou *Moby Games*. Il ne contient qu'une liste brute de genres : *action*, *adventure*, *extreme sports*, *fighting*, *first-person shooter*, *flight/flying*, *party*, *platform*, *puzzle*, *racing*, *real-time strategy*, *role-playing game*, *simulation*, *sports*, *strategy*, *third-person shooter*, *turn-based strategy*, *wargame*, et *wrestling*. Toutefois, cette liste est problématique puisque de nombreuses étiquettes génériques largement employées y sont absentes – notamment et curieusement, le populaire genre des « *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* » (MMORPG) comme *World of Warcraft* (Blizzard 2004). Or, quand on consulte la fiche de ce jeu sur *Metacritic*, on constate qu'il est répertorié dans le genre *Massively*

*Multiplayer*³⁶, pourtant inexistant dans la liste de genres offerte par le site pour effectuer une recherche. Contacté à ce sujet, le cofondateur et éditeur du site Marc Doyle m'a répondu que les étiquettes génériques étaient simplement des champs textuels en entrée libre (plutôt qu'une liste déroulante offrant un nombre fini de possibilités préétablies), et qu'ils étaient souvent remplis en commençant par les étiquettes employées par la mise en marché des éditeurs de jeux. Pour illustrer le degré de liberté avec lequel le site dispose des étiquettes génériques, il n'est pas inintéressant de noter que *Clive Barker's Jericho* y apparaît comme un simple jeu « Action Adventure ».³⁷

Le système de classification du site *Home of the Underdogs*, qui répertorie les jeux sur PC de toutes époques, mérite aussi un examen. Composé de genres et sous-genres, l'arborescence générique se déploie comme suit :

Genre : Action/Arcade

Subgenres : 3D Action / Arcade / Beat em-up / Breakout variant / Driving / FPS / Freeform shooter / Giant robot action / Horizontal shooter / Hybrid / Military shooter / Multi-type action / Multiplayer shooter / Other action / Pinball / Platformer / Space combat / Vertical shooter

Quelques-uns des genres plus inusités sont définis :

Giant robot action :

³⁶ <<http://www.metacritic.com/game/pc/world-of-warcraft>>.

³⁷ <<http://www.metacritic.com/game/xbox-360/clive-barkers-jericho/details>>.

Also known as “mech” games, titles in this subgenre let the player control one or several giant robots, often doing battles set in a far-flung corner of the universe.³⁸

La fameuse entrée « Hybrid » jouit d’une définition qui surprend par sa clarté :

Action games that include significant elements from other genres, e.g. adventure (*Castle Master*), or strategy (*The Horde*). Please note that this subgenre includes only true cross-genre titles – for games that offer different *types* of action (e.g. fighting, platformer, arcade), please see *Multi-type action* subgenre instead.³⁹

Le sous-genre « Arcade » offre un élément de hiérarchisation des étiquettes; en effet, la description mentionne qu’un jeu n’y sera classé que s’il ne peut être placé dans une autre catégorie :

Action games with simple and easy to grasp gameplay which are a lot of fun nonetheless. Basically everything you’d find at “real” arcades, such as classics like *Pac-Man*, *Virtua Cop* or *Marble Madness*. This subgenre excludes games that are already covered in other subgenres, e.g. *Shoot em-up*, *Beat em-up*, or *Military shoot em-up*.⁴⁰

Enfin, la définition de *military shooter* ramène sans équivoque la primauté de la jouabilité sur les contenus narratifs. On y apprend alors que même les étiquettes génériques qui semblent d’emblée référer à des composantes thématiques ou narratives – comme,

³⁸ <<http://www.homeoftheunderdogs.net/genre.php?name=Action&subgen=Giant%20robot%20action>>

³⁹ <<http://www.homeoftheunderdogs.net/genre.php?name=Action&subgen=Hybrid>>

⁴⁰ <<http://www.homeoftheunderdogs.net/genre.php?name=Action&subgen=Arcade>>

justement, un shooter *militaire* – sont au final décrits dans des amalgames parfois complexes d’actions à accomplir, de contrôle, d’interface ou de point de vue global :

Shooters which are played mostly from a top-down perspective, and on foot. Gameplay involves walking around and – as the name suggests – shooting everything in sight. This subgenre includes obvious "Military" titles like *Metal Gear* and *Commando*, as well as games that stretch the subgenre’s definition a bit like *Jurassic Park* and *Gauntlet*. This subgenre also includes action games with a strong resemblance to military sims (*Gunboat* for example).⁴¹

Toute typologie n’étant pas parfaite, celle-ci commet l’erreur de ne pas distinguer entre jeu de combat (*fighting*) et jeu de *beat'em all*, intégrant les premiers sans distinction au sous-genre « *beat em-up* »⁴² :

Action titles that, as the name suggests, let the player beat the hell out of his/her opponents ;) This subgenre include both one-on-one fighting games (a la *Street Fighter*) as well as side-scrolling beat em-ups (a la *Double Dragon*).⁴³

De l’examen des étiquettes génériques utilisées à l’intérieur de la distribution et de la critique, on peut conclure qu’il existe un réel consensus commun, « mou » de surcroît, et tout-à-fait conforme aux conceptions des genres littéraires et cinématographiques présentées précédemment. Les termes, ou bien identiques ou bien semblables, reviennent

⁴¹ <<http://www.homeoftheunderdogs.net/genre.php?name=Action&subgen=Military%20shooter>>

⁴² *Beat'em up* et *beat'em all* sont des synonymes dans l’usage courant, malgré l’insistance de l’OQLF qui tente de les départager (cf. annexe).

⁴³ <<http://www.homeoftheunderdogs.net/genre.php?name=Action&subgen=Beat%20em-up>>

constamment d'un système à l'autre, en un « rebrassage » constant, pour emprunter les mots de Raphaëlle Moine (2002).

4.4. Standardisation et différenciation dans la distribution et la mise en marché

Steve Neale (2000) proposait dans son étude du phénomène générique au cinéma une distinction entre films *génériquement formatés* et films *génériquement marqués*. Dans le premier cas, le label générique a joué un rôle dans la production de l'œuvre, soit à l'étape de l'idéation, de la scénarisation ou de l'écriture, ou même de la post-production⁴⁴ (regroupées dans la figure 1 sous le rôle du « Créateur »), mais avant la mise en marché effectuée par le distributeur. On examinera les fonctions du genre à l'intérieur du pôle de la production dans le prochain chapitre. Les films génériquement marqués, eux, ne sont reçus comme tels que par les spectateurs et la critique qui y voient des affiliations génériques. Or, il appert qu'il faille introduire un troisième terme : les films génériquement *étiquetés* lors de la diffusion, qui occupe le palier intermédiaire entre les films conçus pour être génériques directement à la source, et les films reçus à l'autre extrémité comme tels.

⁴⁴ Il y a par exemple des films tournés sérieusement qui font face à une impossibilité de réaliser pleinement la vision originale par un manque de ressources ou des complications imprévues, et finissent par tenter de se conformer au formatage des « films de série B » ou des « parodies » pour sauver la mise.

Cette nouvelle division nous apporte plus de clarté conceptuelle. Rick Altman avait identifié les enjeux économiques des étiquettes génériques en mettant sur pied la dynamique de la standardisation et de la différenciation qui gouverne la production cinématographique. Il m'apparaît toutefois plus productif de séparer ces deux usages de termes génériques en deux étapes. La standardisation profite grandement à l'étape de *création* de la production, puisqu'elle permet de jauger les risques et les éventuelles retombées d'un projet en fonction des succès et échecs de films similaires, ou encore parce qu'elle permet la réutilisation de décors, d'accessoires et de façons de faire devisés lors de productions précédentes. La différenciation est à privilégier lorsque vient le temps de « vendre » (l'étape de mise en marché de la production, qui participe également de la diffusion), c'est-à-dire de convaincre les cinéphiles que ce film vaut la peine d'être vu puisqu'il ne saurait être réduit à une seule étiquette générique.

Les objets peuvent être étiquetés (et ré-étiquetés) par les trois instances participant à la diffusion : le *distributeur*, le *détaillant*, la *critique*.⁴⁵ Dans ce contexte, nous nous pencherons sur les systèmes de classification mis en place par les grands canaux de distribution, soit les plateformes en ligne (le *Xbox Live Marketplace* et le *PlayStation Network* pour les consoles, et le *Steam Store* pour le PC), et enfin les sites Web des chaînes

⁴⁵ C'est justement ce qui cause le malaise dans la procédure employée par Doyle chez *Metacritic* : le fait que sa caractérisation générique « commence généralement avec le communiqué de presse » émis par l'éditeur d'un jeu, la rendant ainsi perméable aux manipulations de la mise en marché. La liberté de ré-étiquetage dont dispose la critique constitue l'un des piliers de son recul critique et de son indépendance.

EBGames/GameStop et *MicroPlay* pour la distribution en magasin. Nous nous pencherons ensuite sur les stratégies de différenciation employées par la *mise en marché* à travers l'étude de quelques publicités qui occupent cette zone de chevauchement entre la production et la réception.

	Créateur	Distributeur	Détaillant	Critique	Réception
Fonction du genre	Formatage	Étiquetage	Ré-étiquetage	Ré-étiquetage	Marquage
Logique opérante	Standardisation	Différenciation	Standardisation	Std/Diff	Standardisation

Tableau 4 : Fonctions des genres selon les instances de transmission

Les textes descriptifs de jeux, que le joueur peut rencontrer chez les détaillants chargés de le vendre, proviennent tout de même du pôle de la production : le marchand ne fait que relayer l'information, inchangée, au consommateur. Toutefois, plusieurs d'entre eux opèrent une deuxième structuration en genres plus larges et plus englobants que les fines distinctions privilégiées par les éditeurs de jeux (et qui s'inscrit plutôt dans la logique de la différenciation). Autrement dit : les distributeurs *ré-étiquettent* volontiers les titres qui leur parviennent, dans l'effort de rationaliser les excès souvent hyperboliques des éditeurs, qui multiplieront les appellations alternatives pour convaincre les consommateurs de son originalité.

On peut voir ce mécanisme à l'œuvre en comparant les descriptions entrées par l'éditeur du jeu (dans un champ textuel libre), et celles utilisées par le système du marché en ligne de Xbox Live, qui vise plutôt à catégoriser et regrouper un large éventail de titres plus ou moins semblables. Ainsi, le jeu *Borderlands* (Gearbox Software 2009) figure dans

la catégorie générique « Jeux de tir » de Microsoft (qui gère le système Xbox Live à titre de détaillant), mais sa description entrée par l'éditeur 2K Games se lit comme suit : « De l'action frénétique, des éléments de FPS, un arsenal gigantesque, des caractéristiques venues du RPG, un mode coop à quatre joueurs...*Borderlands* transgresse toutes les catégories bien établies et propose un jeu de tir hors des sentiers battus ». De la même manière, même si les créateurs du jeu *Joe Danger* (Hello Games 2010) l'ont publicisé comme étant le premier *stunt'em up* (appellation qui renvoie aux cascades (*stunts*) tout en jouant avec le label générique *beat'em up*), Sony n'a évidemment pas créé une telle catégorie sur mesure pour son PlayStation Store : ici, le distributeur a joué son rôle de standardisation pour regrouper les objets et attirer l'intérêt du consommateur qui feuillette l'offre de jeux d'action.

Enfin, les distributeurs sont libres de réarranger leurs systèmes au gré des offres du marché, tandis que les éditeurs ne peuvent que difficilement re-marketer leurs titres. Le système du PlayStation Store a ainsi changé entre le 26 octobre et le 6 novembre 2010, dates auxquelles les données ont été prélevées et ces lignes furent écrites; on y a ajouté la catégorie générique « Fitness » – preuve supplémentaire, si besoin est, de la futilité d'une entreprise de classification permanente. Le tableau ci-dessous résume l'emploi des étiquettes génériques, grossièrement établies en équivalences, à travers les différents portails de distribution précédemment mentionnés. Des termes en italiques et entre parenthèses indiquent qu'un genre de jeux explicitement établi dans les autres systèmes est, dans le présent système, implicitement inclus dans une autre catégorie. Par exemple, *Steam*

ne contient pas de catégorie « Arcade » ou « Classiques », mais au vu des titres offerts sur le portail, ce type de jeux est inclus dans son type « Action »⁴⁶. Dans les cases en mauve se trouvent des étiquettes formant des combinaisons ou des agrégats de genres qui sont séparés dans les autres systèmes génériques. Comme on le voit, malgré l'emplacement et le découpage variable des termes, une importante redondance subsiste.

⁴⁶ On y trouve par exemple *Streets of Rage*, le célèbre beat'em up de Sega (1991).

XBox Live Marketplace	PlayStation Network	Steam Store	EBGames / GameStop	MicroPlay
Action et Aventure	Action	Action	Action	Action
	Aventure	Adventure		Aventure
Classiques	Jeux d'arcade classiques	<i>(Action)</i>	<i>(Action)</i>	Arcade
Plateformes	Jeux de plateforme	<i>(Action)</i>	<i>(Action)</i>	Plate-forme
Famille		Family Games		
	Jeu télévisé	Casual	Casual	
Musique	Musique/rythme		Music & Party	Musique
Ludo-éducatif		<i>(Family Games)</i>	Educational	Éducatif
	Jeux en ligne	Massively Multiplayer		
Autre	Inédits	Indie		
Combat	Combat		Fighting	Combat
Course	Course	Racing	<i>(Sports)</i>	Course
Cartes et plateaux	Jeux de cartes	<i>(Casual)</i>	Puzzle & Cards	Cartes
Puzzle et quiz	Réflexion			Casse-tête
Jeux de rôle	Jeux de rôle	RPG	Role-Playing	Jeu de rôle
Jeux de tir	Action et tir	<i>(Action)</i>	<i>(Action)</i>	Tir
	Jeux de tir		Shooter	
Stratégie et simulation	Simulation	Simulation	Simulation	Simulation
	Stratégie	Strategy	Strategy	Stratégie
Sports	Sports	Sports	Sports	Sports

Tableau 5 : Portrait des étiquettes génériques dans le réseau de la distribution.

Si la critique a recours au genre comme raccourci discursif et comme étalon de mesure des innovations et de la finesse d'exécution des nouvelles parutions, et si les distributeurs visent à rallier les consommateurs en utilisant les étiquettes génériques comme base organisatrice des nombreux titres qu'ils offrent, la mise en marché, pour sa part, entretient une relation plus complexe et ambivalente avec le genre. On ne voit que rarement la seule mention d'une étiquette générique dans une publicité ou un communiqué de presse annonçant une nouvelle parution. Lorsqu'un nom de genre y figure, il est toujours accompagné d'une explication à savoir en quoi ce nouveau titre est différent ou technologiquement supérieur à ses congénères – quand on ne clame pas qu'il révolutionnera (rien de moins!) le genre. Il suffit pour s'en convaincre d'étudier quelques publicités de jeux ayant paru dans des magazines, et ce à travers différentes périodes historiques (pour s'assurer qu'il ne s'agit pas d'un effet de mode temporaire).

Commençons par une publicité pour le jeu *Fatal Fury* (SNK/Takara 1991/1993), parue dans le magazine *Electronic Gaming Monthly* (1993, p. 55; voir la figure 2 ci-dessous). Il s'agit d'un jeu de combat très similaire au jeu *Street Fighter II* (Capcom 1991), à ce moment extrêmement populaire dans les arcades, et qui obtint un succès monstre lorsque Capcom décida de l'adapter pour la console Super NES en 1992. Il n'est donc pas étonnant de voir que Takara ait eu envie, en 1993, de lancer une adaptation de *Fatal Fury* pour la Super NES. La publicité tente de capitaliser sur le succès de *Street Fighter II* sans directement nommer son compétiteur : « Experience heart-pounding Streetfighting action

[...] ». On a préféré ce terme au nom, peut-être plus terne, de « Fighting » (tout court) qui décrit les jeux structurés sur ce mode.



Figure 2 : Publicité pour *Fatal Fury*.

Si le « combat de rue » (*Streetfighting*) était une étiquette réellement utilisée pour décrire des jeux, on l'utiliserait probablement plutôt pour rendre compte de titres comme *Streets of Rage* (Sega 1991) ou *Final Fight* (Capcom 1989) – que l'on appelle plutôt des *beat'em up* ou *beat them all*, conformément à la suprématie des actions ludiques à performer sur les contenus iconographiques ou thématiques, secondaires dans la généralité vidéoludique. Disons que les « combats de rue » dans *Fatal Fury* sont drôlement disciplinés!

Une autre publicité du même magazine pour le jeu de puzzle *Yoshi's Cookie* (Nintendo 1992) fait le pont avec les autres jeux semblables plus explicitement, se décrivant comme étant « In the tradition of Tetris™ and Dr. Mario™ » (p. 9, reproduite dans la figure 3). Cela s'explique par le simple fait que c'est Nintendo qui publie ces trois jeux, et donc que la société a un intérêt égal à ce que les consommateurs achètent l'un de ces jeux – ou mieux encore, les trois.

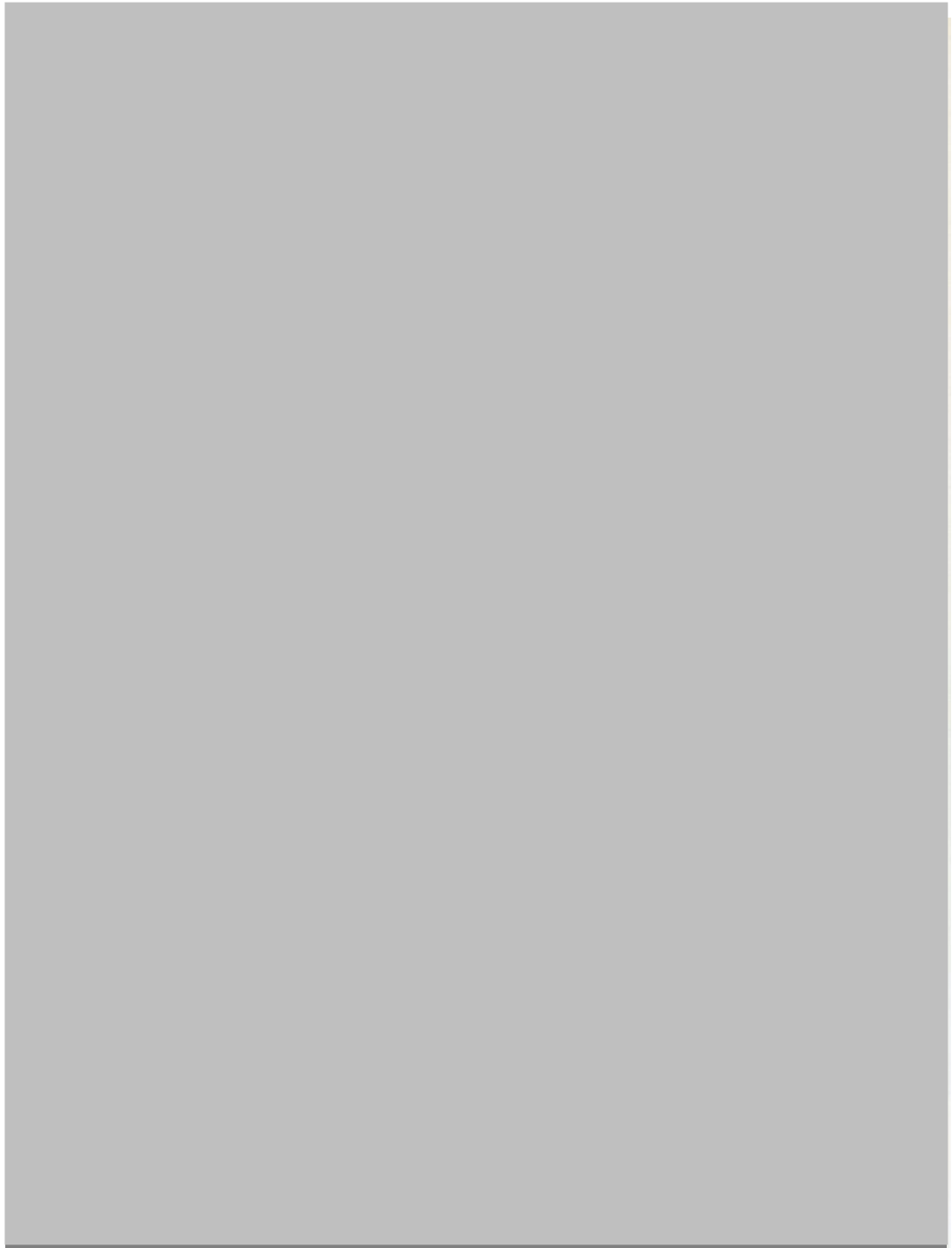


Figure 3 : Publicité pour *Yoshi's Cookie*.

Si la tension standardisation/différenciation fonctionne généralement sur le principe exposé jusqu'à présent, il arrive qu'un nouveau jeu ne puisse être décrit facilement par une étiquette générique. Par exemple, la publicité pour le jeu *Aerobiz* décrit en menus détails le fonctionnement et la prémisse à la base du jeu :

As the CEO of your own airline operation, negotiate around the globe for holding slots, invest in planes and set up new routes. Establish your hub and then expand outward. Plane maintenance, advertising, and service will distinguish you from the rest. Gain market share with cut-rate ticket prices, but be careful to stay out of the red (*Electronic Gaming Monthly* 1993, p. 65).

Il aurait été plus court d'écrire simplement qu'il s'agit d'un « simulateur d'entreprise de transport aérien », mais cela n'aurait peut-être pas permis à Koei de gagner des parts de marché ou d'éviter de tomber « dans le rouge ».

La nécessité de recourir à ce texte explicatif tient de ce que chaque jeu repose sur une *proposition ludique*. Cette proposition est accompagnée d'un potentiel ludique qui y est inhérent. La plupart des gens perçoivent dans les termes « Streetfighting action » (*Fatal Fury*) une force attractive et un potentiel ludique suffisant pour susciter spontanément l'intérêt, tandis que des phrases comme « gestion de compagnie aérienne » (*Aerobiz*) ou « simulation de la vie quotidienne » dans le cas de *The Sims* (Maxis 2000) ne colportent pas de tels potentiels, et peuvent nécessiter une plus longue élaboration. On aura l'occasion de revenir sur la proposition ludique dans le chapitre cinq; pour l'heure, il n'est pas

inintéressant de remarquer que certaines critiques peuvent s'arrêter sur la proposition ludique elle-même, et ainsi trouver le concept de base du jeu inintéressant, tandis que d'autres vont plutôt relever des problèmes au niveau de la réalisation du jeu – la matérialisation de la proposition ludique à travers les mécaniques de jeu.

Lorsque des noms de genres sont explicitement employés, ils sont toujours récupérés pour montrer le caractère distinctif du titre. Ainsi *Halo* (Bungie 2001) recevra t-il le sous-titre « *Combat Evolved* » lors du processus de mise en marché⁴⁷, pour mieux afficher sa proposition ludique (le « combat ») sans le typifier en « *Shooter Evolved* ». On peut relever la même logique à l'œuvre dans de multiples publicités de toutes époques. *Flying Nightmares* (Lifelike Productions/Simis 1994) fait grand cas de sa supériorité technologique et simulationnelle (cf. figure 4 ci-dessous):

Stunning 3D texture-mapped graphics. Intense full-motion video sequences. Internal, external and missile camera angles. Plus the hottest CD-quality sounds and special effects. It all adds up to the most exciting combat flight simulator on Sega CD. [...] It's enough to make your heart pound and palms sweat. It'll also strain your brain. This happens to be one intelligent action-adventure game as well. FLYING NIGHTMARES. Pushing CD technology – and you – to the max (*Electronic Gaming Monthly* 1995, p. 21).

Il semble que l'on ne s'autorise à s'identifier à un genre bien défini que si l'on peut prétendre en être le nouveau point de perfectionnement. À cela s'ajoute dans ce cas une

⁴⁷ Jaime Griesemer, concepteur impliqué dans la réalisation de *Halo*, notait en entrevue au magazine *EDGE* que Microsoft, l'éditeur du jeu, avait insisté pour ajouter un sous-titre, jugeant que le seul tétragramme ne rendait pas suffisamment compte de la nature militaire du jeu (*EDGE Magazine* 2010, p. 86).

deuxième stratégie : s'annexer des noms de genres voisins (un « action-adventure game as well ») dans un effort de plaire à un public plus large. *Popeye : Rush for Spinach* (Magic Pockets 2005) capitalise sur les personnages de sa franchise et sur la juxtaposition de deux étiquettes génériques traditionnellement peu propices au mariage : « Lace up those sneakers and crack open a can of spinach with Popeye and friends in this unique racing adventure » (*Nintendo Power* 2005, p. 13).



Figure 4: Publicités pour *Flying Nightmares* et *Popeye : Rush for Spinach*.

Comme on le voit, les usages du genre sont multiples à travers toutes les étapes de la transmission générique, afin de répondre aux finalités divergentes des instances

impliquées dans la vie des objets produits. Il nous faut maintenant examiner les mécanismes qui gouvernent l'émergence à l'intérieur de la production, ce à quoi sera dédié le prochain chapitre.

Chapitre 5. Le rôle du genre dans la production

On a vu dans le chapitre précédent les usages qui sont faits des étiquettes génériques par les théoriciens, les joueurs, la critique, et le système de distribution. Nous devons maintenant nous tourner vers le pôle de la production et voir de quelle manière le mode de fonctionnement de l'industrie du jeu vidéo dispose du genre, et comment les genres évoluent à travers l'Histoire. De plus, le cas du jeu vidéo illustre un certain nombre de principes qui lui sont spécifiques, mais qui trouvent des échos du côté cinématographique (un média avec lequel il partage un mode de production industriel), et même littéraire.

5.1. Séries culturelles et préhistoires des genres

Le problème central de toute étude historique des genres est sans contredit celui de son apparition, et cela parce que retenir un point de départ différent revient à délimiter un objet lui-même différent. Comme je l'ai déjà mentionné au chapitre deux (en 2.2.1), il y a un parallèle important sur ce point entre genres et médias, dans la perspective d'une généalogie médiatique comme celle que prônent André Gaudreault et Philippe Marion (2006). Le recours aux séries culturelles pour penser l'histoire des médias permet de voir un média comme un « prisme qui s'emploie, à un certain moment de l'histoire, à concentrer (à organiser le syntagme ? à marquer ? à fédérer ?) plusieurs paradigmes préexistants » (Gaudreault et Marion 2006, p. 30). Dans le cas du cinéma, considérer son avènement comme le point focal d'une convergence entre deux séries culturelles – la « projection lumineuse » et les « images animées » – est productif puisqu'il peut de la sorte englober

deux paradigmes de diffusion/réception en compétition : la « projection publique payante » (modèle sur lequel est basé le cinématographe des frères Lumière) et la « projection privée payante » caractéristique du kinetoscope d'Edison.

Dans la mesure où les relations entre genres et médias ne sont pas univoques et fixes⁴⁸, l'étude d'un genre exige de la même façon une perspective à la fois intergénérique (par différenciation avec les genres voisins) et intermédiaire (par ses ressemblances entre ses différentes manifestations médiatiques). Pour paraphraser le concepteur de jeux Greg Costikyan, pour étudier les genres et les jeux vidéo comme il se doit, on ne peut se permettre d'être un « vidiot » (*video idiot*)⁴⁹ et d'arrêter notre examen au seul jeu *vidéo*.

L'un des meilleurs exemples pour démontrer toute la pertinence de cette approche peut être trouvé dans la généalogie intermédiaire qu'offre Matt Barton du jeu de rôles dans *Dungeons & Desktops* (2008). L'auteur remonte jusqu'à un phénomène rarement mis en lien : les jeux de cartes de simulations sportives, et plus particulièrement ceux basés sur le *baseball* et le *football* américain. Le « prisme » générique qu'est le *Computer Role-Playing Game* (CRPG) fusionne ces principes avec celui des jeux de guerre, à la fois de la variante dite « de société » et destinée au grand public (notamment avec *Risk* [Parker Brothers

⁴⁸ Voir « 1.3. Le nivelage générique » au chapitre un.

⁴⁹ « If your sole experience of games derives from the arcade, the console, and the home PC--particularly if your sole experience derives from games published within the last five years--your imagination will be constrained. [...] Your palette of techniques, your grasp of the possible, will be limited. You will be, if you will pardon the term, a “vidiot,” a person whose sole understanding of games derives from video games » (Costikyan 1998).

1957]), mais plus particulièrement avec la variante « sérieuse » (qui se rapproche davantage de la simulation et s'éloigne de l'abstraction) des *tabletop wargames* comme *Chainmail* (Jeff Perren et Gary Gygax/TSR 1971), l'ancêtre de *Donjons & Dragons* (Gary Gygax et Dave Arneson/TSR 1974), grand-père du jeu de rôles sur table. C'est ce dernier maillon de la chaîne qui tracera la plus évidente filiation avec le terme « Role-Playing Game » qui deviendra l'étiquette générique par laquelle on référera aux *Computer Role-Playing Games*.

Dans ce cas-ci, creuser la généalogie des CRPGs au-delà de la « première occurrence » du genre nous permet d'en tirer une définition basée sur une caractéristique commune plus rigoureuse et qui rend plus fidèlement compte de ce que le terme recouvre dans la « jungle des genres » vidéoludiques, en plus de permettre la distinction entre CRPG et jeu d'aventure, des genres voisins qu'il peut être malaisé de différencier (les deux reposant sur une progression à travers une quête de longue durée, où le joueur doit guider un personnage à travers différents lieux, et triompher d'obstacles en usant de compétences cognitives et de stratégie plutôt que par son adresse sensori-motrice) :

The only common factor that stretches across the entire span of CRPGs is the statistical system that determines how characters fare in combat (or whatever other tasks they are asked to perform). Unlike an adventure game, where tasks are always and forever solved by entering the correct commands (or performing the right sequence of tasks), there is always a random element to the outcome in a CRPG. [...] For the moment, let's say that the adventure game becomes a true CRPG when it incorporates a numerical leveling system based on some type of experience point system, which is itself based on the outcome of unpredictable events (Barton 2008, p. 5-7).

Contrairement à ce que le vocable pris en lui-même pourrait suggérer, le jeu de rôles informatique – sur ordinateur comme sur console – ne repose pas sur le principe de « jouer un rôle » (au sens fort de la *mimicry* de Caillois : l'imitation et le faire-semblant caractéristique, notamment, du *jeu* du comédien). Le jeu de rôles vidéoludique n'a rien à voir avec le « jeu de rôles » que l'on peut rencontrer en psychologie sociale, ni avec la pratique de jeux sexuels; et il n'a que bien peu à voir avec l'incarnation mimétique d'un personnage que l'on retrouve dans un jeu de rôles sur table ou grandeur-nature. Car si c'était le cas, il faudrait reconnaître que virtuellement tout jeu vidéo scénarisé où le joueur incarne un personnage (au sens narratologique du terme) pourrait être légitimement considéré comme un jeu de rôles. Et de là, on pourrait accepter un plaidoyer polémique mais loufoque comme celui-ci, au prix cependant d'une dilution complète de l'utilité de l'étiquette générique « Role-Playing Game » :

If *Rock Band* isn't the best role-playing game of the year, then I might have to nominate *Little Big Planet* for that award. Or *Guitar Hero*. Or *Spore*. [...] To role-play is to become someone else. To role-play effectively is to buy one's own act and have those around you buy it too. Who is the *Rock Band* player when they play that game? They are a rock star. As the player, you can feel it. As an observer, you can see it. [...] The old role-playing games were defined by what I could do and, in theory, who I could be. Many of them are among the greatest games ever made and they exist in a genre that will hopefully continue to flourish. But their genre name suits a different group of games better, I think. It is the *Guitar Heros* and *Little Big Planets* that are the games that, these days, make me feel like someone else. It's *Rock Band* and *Spore* that are the true role-playing games, the promise of a gaming medium that can truly let us imagine we are playing a fantasy life (Totilo 2008).

Dans un texte d'opinion publié sur *Gamasutra*, Andrew Doull exprime son désaccord en ayant recours à un principe de progression de l'avatar du joueur :

I am forced to disagree with Stephen [Totilo]'s definition: while semantically correct, he is disingenuously expanding the computer genre to encompass most, if not all games. Bound up with the concept of progression, particularly in the RPG space, is choice. As the character progresses through the game, the player may be given the opportunity to choose which of several abilities to unlock or scale up (Doull 2008).

Comme quoi la théorisation des genres n'est pas l'apanage des théoriciens! Du même coup, ces discussions montrent bien à quel point l'inscription des genres vidéoludiques dans des mécanismes – des attributs du système, plutôt que de l'expérience de l'utilisateur – est la façon habituelle de faire les choses. C'est contre cette façon de faire qu'il faut se battre pour en arriver à placer l'expérience au centre du genre.

La réponse des *gamers* à ce type de discours illustre bien la présence d'un consensus culturel, même s'il n'est pas défini. Le magazine vidéoludique en ligne *The Escapist*, qui rapportait la nouvelle le lendemain, reçut six commentaires en retour⁵⁰, unanimement négatifs à la proposition de Totilo, et resituant l'étiquette générique dans une logique de consensus culturel plutôt que dans une taxonomie descriptive :

I get where he's going with this but I'm with Klutz [autre utilisateur ayant laissé un commentaire précédemment] ... changing the meaning of an internationally accepted and social [*sic*] affirmed term becomes vaguely pointless after a point. Not to bust out the big words like Wittgenstein, but

⁵⁰ <<http://www.escapistmagazine.com/forums/read/7.72859-Rock-Band-for-RPG-of-the-Year>>

the entire meaning of “role-play” comes from the context of gamer culture, not the actual game itself (« L.B. Jeffries »).⁵¹

On peut apprécier l’humour décapant du raisonnement par l’absurde que propose un autre utilisateur pour exprimer son scepticisme et montrer le caractère intenable de l’affirmation originale de Totilo :

In my own followup article, I’m going to argue that “space sim” is inaccurate in referring to games that occur in outer space, and instead should refer to any game that simulates activity in a physical space.

Then I shall declare that *The Sims* was the greatest space sim ever created.

As my closing argument, I shall redefine what “Metal” means for musical genres, and award top honors to steel drum ensembles (« Virgil »).⁵²

En somme, le jeu de rôles vidéoludique n’a retenu qu’un aspect du phénomène complexe que sont les jeux de rôle sur table et grandeur nature : le recours aux statistiques et à la mathématisation des qualités, défauts et potentiels d’action en un système de jeu. C’est ce que les puristes du jeu de rôles sur table ou grandeur nature et détracteurs du jeu de rôles vidéoludique se plaisent à appeler des « *roll-playing games* » : des jeux où l’intérêt dominant et l’activité principale du joueur n’est pas d’incarner un personnage, mais de lancer des dés virtuels en espérant obtenir de bons résultats. La primauté des calculs mathématiques et des statistiques sur la théâtralité témoigne bien du glissement paradigmatique que le principe du jeu de rôles « classique » a connu dans sa transition au

⁵¹ <<http://www.escapistmagazine.com/forums/read/7.72859-Rock-Band-for-RPG-of-the-Year#775565>>

support vidéoludique.⁵³ Ainsi la *genèse* des genres est-elle mieux envisagée en termes de *préhistoire* générique; passé ce stade, il faut maintenant s'intéresser à l'histoire comme telle des genres, comprise ici comme leur développement dans le temps.

5.2. Les développements des genres dans l'histoire⁵⁴

On peut identifier deux régimes de développement selon lesquels se déploient l'innovation et la variation dans les genres vidéoludiques : la réitération méliorative, et la contre-proposition. La tension entre ces deux modèles découle du fait que le jeu vidéo se trouve à cheval entre deux catégories d'objets : il est d'une part une pratique esthétique, et d'autre part un objet fonctionnel, comme le mentionnent Eric Zimmerman et Ian Bogost :

game design is particularly skewed toward the creation of delightful experience, rather than [*sic*] the fulfillment of utilitarian needs (Zimmerman 2003, « Needs and Pleasures »).

Video games are software, but they are not meant to serve the same function as spreadsheets. They are not tools that provide a specific and solitary end, but experiences that spark ideas and proffer sensations (Bogost 2008, « Windows and Mirrors »).

En tant que pratique de design, le jeu vidéo semble favoriser comme méthode de développement le modèle de l'itération :

⁵² <<http://www.escapistmagazine.com/forums/read/7.72859-Rock-Band-for-RPG-of-the-Year#775589>>

⁵³ Cette réalité appelle un approfondissement des notions d'adaptation et d'implémentation, telle que l'a amorcée Jesper Juul (2003), mais dépasse largement le cadre de la présente réflexion.

⁵⁴ Une version préliminaire de la réflexion présentée dans le reste de ce chapitre et dans le suivant est parue

Iterative design is a design methodology based on a cyclic process of prototyping, testing, analyzing, and refining a work in progress. In iterative design, interaction with the designed system is used as a form of research for informing and evolving a project, as successive versions, or *iterations* of a design are implemented. [...] The delicate interaction of rule and play is something too subtle and too complex to script out in advance, requiring the improvisational balancing that only testing and prototyping can provide (Zimmerman 2003 : « Conclusions »).

Ce qui caractérise le micro-niveau vaut également pour le macro-niveau : si le développement d'un jeu nécessite une succession de versions et de prototypes, le développement d'un genre requiert de la même façon une succession de jeux qui vont consacrer, solidifier et augmenter ses codes et conventions au fil des parutions. Ce constat n'a rien de nouveau : c'est ce que Hans R. Jauss observait en s'attardant à la littérature médiévale :

Si l'on s'en tient au principe fondamental de l'historisation du concept de forme et que l'on considère l'histoire des genres littéraires comme le processus temporel de l'établissement et de la modification continus d'un horizon d'attente, il faut remplacer toutes les images d'évolution, de maturité et de décadence par des concepts non téléologiques permettant l'expérimentation d'un nombre limité de possibilités. Dans cette conceptualisation, un chef-d'oeuvre se définit par une modification aussi inattendue qu'enrichissante de l'horizon d'un genre, sa préhistoire se définit par une marge encore largement ouverte de possibilités, l'évolution d'un genre vers son terme historique par l'épuisement des dernières possibilités violant déjà la latitude qui lui était impartie (Jauss 1986, p. 57-58).

Un genre est donc un espace d'expérimentation non-linéaire, constamment étendu et renégocié par les producteurs d'objets culturels qui explorent en tâtonnant, si l'on peut dire.

Chacun de ces tâtonnements peut rencontrer un certain succès et être repris par des créateurs subséquents, qui continueront dans une direction plus ou moins rapprochée. Ce *modus operandi* est commun à tous les objets esthétiques : littérature, cinéma, mais aussi – *partiellement* – le jeu vidéo. Celui-ci diffère de la littérature – médiévale qui plus est – sur deux aspects importants : d'abord, il est un produit industriel (comme le cinéma); ensuite, il est un système interactif fonctionnel (visant à « créer des expériences merveilleuses », dans les mots de Zimmerman). Ces différences sous-tendent un rapport différent à l'historicité, et ce, dès le début du jeu vidéo.

5.2.1. La logique de l'imitation

En 1972, les entrepreneurs Nolan Bushnell et Ted Dabney fondent Atari, une entreprise qui allait être dédiée à la construction de cabinets de jeux électroniques. Le jeu d'arcade, et par extension le jeu vidéo commercial et l'industrie autour de lui, allait naître avec l'embauche d'un premier ingénieur, Allan Alcorn. Voulant commencer par un test simple avant d'entreprendre des productions plus ambitieuses, Bushnell demandera à Alcorn de développer un simple jeu de ping-pong. Devant la qualité de son prototype, Bushnell et Dabney commercialiseront *Pong* en 1972, et le succès sera instantané. De nombreuses entreprises que Bushnell baptisera des « chacals » capitaliseront sur cette réussite et développeront leurs propres machines imitant *Pong*, bien évidemment sans l'autorisation d'Atari, toujours en attente d'un brevet. Steve Kent a probablement le mieux

formulé cette dynamique de production de jeux vidéo : « Bushnell had entered into an industry in which success spawned imitation » (2001, p. 60).

On ne saurait expliquer cet engouement mercantile pour le jeu par des considérations de *genre*, puisqu'il ne s'agit pas de créations originales (qui, même lorsqu'elles sont relativement peu originales, procèdent tout de même à ce moment d'une relation de pluralité à l'individualité : les inspirations pour créer le jeu en question proviennent de plusieurs jeux semblables), mais plutôt de copies d'un jeu particulier : des *imitations*, qui procèdent d'une relation d'individualité-A à une individualité-B, le but étant précisément d'aplanir le plus possible les différences entre A et B pour avoir une copie qui soit la plus parfaite possible. Cette pratique a plus à voir avec le piratage (la reproduction non-autorisée d'une œuvre) qu'avec la production d'une œuvre de genre, et s'apparente à la production cinématographique d'avant 1908, conformément à ce qu'en disent Noel Burch et Raphaëlle Moine :

les films pouvaient être copiés dans leur substance, dans leur mise en scène et leur découpage, par n'importe quel autre cinéaste, étranger ou compatriote, et ce sans rétorsion possible (Burch 1990, p. 189)

cette pratique contribue à créer des effets de genre et de corpus génériques qu'on ne peut comparer à la production de films de genre dans le cinéma classique (Moine 2005, p. 165).

Il s'agit là d'un aspect vital quant au développement de jeux vidéo, à un point tel que le *Pong* « original » est lui-même un clone du jeu de Ping-Pong développé par Ralph Baer pour la première console de jeux vidéo domestique, l'*Odyssey* (Magnavox 1972).⁵⁵ Et ce modèle de la genèse de l'industrie remonte en fait à encore plus loin : avant *Pong*, le premier essai commercial de Bushnell (qui se solda par un échec) fut d'adapter le jeu *Spacewar!* (Steve Russell *et al.* 1962), qui circulait à travers les réseaux des universités américaines, en une borne d'arcade intitulée *Computer Space* (Nutting Associates 1971). Ce modèle ne peut se justifier non plus par le contexte économique américain, puisque Hiroshi Yamauchi, président de Nintendo à l'époque où la société nipponne copie le succès de *Space Invaders*, défend lui-même cette pratique :

je pense que dans le domaine des loisirs, il n'est pas sain de laisser aux éditeurs l'exclusivité d'exploitation de nouveaux concepts de jeux. Si on a envie de copier un concept de jeu vidéo, qu'est-ce qui pourrait nous en empêcher? On ne peut rien contre ça! Et c'est même une très bonne chose pour le secteur! En effet, il est tout à fait bénéfique que les acteurs de cette industrie se copient, s'inspirent des jeux des uns et des autres. Ceci nous permettra de développer ensemble un secteur actif et de grande taille. Cela a peut-être nui au titre *Space Invaders* mais cela contribue au développement de l'ensemble de la création informatique (entrevue citée dans Gorges 2010, p. 190).

Voilà qui met en lumière un premier modèle de production de jeux vidéo : l'imitation d'un jeu-modèle. Deux possibilités en découlent : la réalisation de ce que l'on a appelé un

⁵⁵ En 1975, Magnavox poursuit Atari pour contrefaçon de brevet. Atari règle hors cour après qu'on eût cité en preuve le registre d'invités d'une foire commerciale à laquelle Magnavox avait présenté l'*Odyssey*, signé par Bushnell, et prouvant ainsi qu'il avait vu ce produit (Kent 2001, p. 45-48).

« clone », désignation accompagnée de connotations d'opportunisme mercantile sans réelle originalité, ou alors la création d'une œuvre imitant, mais en tentant d'améliorer, la formule d'un titre à succès (la *réitération méliorative*).

5.2.2. Le modèle de Fowler : innovation, imitation et perfectionnement

Tout un pan des rapports entre innovation et variation dans la production vidéoludique peut être adéquatement décrit par le modèle de l'évolution des genres en trois étapes mis de l'avant par Alastair Fowler (1982). En accord avec la définition des genres de Jauss comme « espaces d'expérimentation non-téléologique d'un nombre limité de possibilités », ce dernier postule que tous les genres littéraires se développent selon un processus en trois étapes.

Le cycle commence avec l'apparition d'une *œuvre innovatrice* qui rompt avec le paradigme dominant et lance l'étincelle d'un genre. Cette œuvre, peut-être en raison de son caractère innovant et extérieur au champ conventionnel, ou alors parce qu'elle propose de la nouveauté mais que sa formule n'est pas encore suffisamment au point pour rencontrer le succès populaire, restera marginale, et sera dans la plupart des cas « redécouverte » *a posteriori*. Dans la « naissance » du jeu vidéo, elle peut être exemplifiée par *Spacewar!*, ou peut-être plus justement par les jeux de la « *brown box* » de Ralph Baer (qui allait devenir l'*Odyssey*).

L'étape suivante est l'arrivée de l'*œuvre paradigmatique* qui raffine l'innovation amenée par l'œuvre innovatrice et l'intègre à une formule plus conventionnelle; ou alors, elle élimine l'excès presque fantasque, et perçu comme difficile d'appréhension par les gens susceptibles de l'intéresser, et le ramène à une variante certes originale, mais moins radicalement éloignée de l'horizon d'attentes des amateurs d'un genre. Pour le dire autrement : la nouveauté « pure » est distillée dans une mesure de familiarité. C'est cette « mise sous tutelle » de l'innovation par des conventions génériques qui lui permet d'accéder à la popularité.

Si l'œuvre innovatrice provoque une étincelle, l'œuvre paradigmatique met le feu aux poudres. De nombreux intervenants remarqueront alors le nouveau champ des possibles ouvert et s'y précipiteront dans une véritable ruée vers l'or. Il se trouvera parmi eux un certain nombre (ou plutôt, un nombre certain) d'imitateurs qui produiront des clones, surtout immédiatement après la sortie de l'œuvre paradigmatique. Progressivement, la simple imitation devient insuffisante pour capturer l'intérêt du public, ce qui mène à la réitération méliorative. À la « piraterie » des « chacals » qui multiplient les clones de *Pong*, œuvre paradigmatique qui reprend l'innovation du Ping-pong de la « brown box » ou qui tempère la nouveauté radicale (et trop complexe pour le public moyen) que représente *Computer Space*, succède une production véritablement générique, constituée de variations sur le même thème ou d'expérimentations dans diverses directions.

La troisième et dernière étape est celle de *l'œuvre ultime* ou de *l'œuvre définitive*. À travers les nombreuses réitérations qui tiraillent le genre dans tous les sens, une production s'inscrit comme parachèvement du genre et en ferme l'horizon des possibilités. Les producteurs œuvrant dans le genre la voient comme une forteresse inébranlable, un objet dont la qualité ou le raffinement ne peuvent être dépassés. Ce constat (qu'il soit justifié ou non, d'ailleurs; il suffit qu'une telle *perception* soit suffisamment répandue pour en arriver au même effet) pousse alors l'ensemble des intervenants à contourner cette œuvre, en s'inscrivant dans une direction tangentielle pour éviter de s'y comparer. Autrement dit, c'est le début d'une période d'essais et d'expérimentation qui verra apparaître une certaine proportion d'œuvres innovatrices, qui relanceront le processus cyclique pour les genres futurs.

Ainsi du règne de *Pong*, qui après être imité et augmenté par Atari elle-même (qui multipliera les *Dr. Pong*, *Pong Doubles*, *Quadra Pong*, etc.), culminera avec *Breakout* (Atari 1976); ce dernier jeu sera cloné à quelques reprises (notamment par Taito avec *Arkanoid* [1986]), mais aucun autre jeu n'a réussi après cela à amener le genre à une étape suivante. Les années 1980 se solderont plutôt, globalement, par l'émergence d'un autre genre, dont le point d'origine (au-delà du quel il faudrait bien évidemment remonter dans une perspective intermédiaire et transmédiat) se trouve dans *Donkey Kong* (Nintendo 1981) et *Pitfall!* (Activision 1982): le jeu de plateformes. La lignée des « *ball and paddle games* » s'éteindra plus ou moins après *Breakout*; il subsistera bien quelques productions ça et là, mais le genre n'accaparera pas une part significative du marché

vidéoludique comme il le fit au courant de la décennie 1970. À preuve, d'ailleurs : l'étiquette générique de « *ball and paddle games* » elle-même nous semble aujourd'hui déphasée, approximative (on serait tenté de dire à toutes fins pratiques *morte*), en comparaison aux « action/aventure » de notre ère. Or on ne saurait expliquer ce déphasage par le seul fait de son âge, puisque l'étiquette *Role-Playing Games* provient des mêmes années, mais a encore, elle, toute sa place puisque la production de jeux dans cette tradition n'a pas cessé.

Il convient, pour terminer ce portrait du modèle de Fowler, de répéter sa propre mise en garde : l'inscription d'œuvres dans les catégories d'innovatrice, paradigmatique et ultime se fait toujours *a posteriori*, et relève invariablement d'une construction théorique dont l'utilité ne réside pas dans la constatation d'un état de faits ou d'une opinion sociologiquement répandue. De toute évidence, personne n'a proclamé en 1976 que *Breakout* était « si parfait qu'aucun autre jeu ne pourrait le dépasser » (évidemment, on a maintes fois entendu cette litanie, mais elle tient davantage de la ferveur et de l'hyperbole que du pronostic historique). Qui plus est, ces observations sont fondées sur une théorisation et une historicisation des genres, et ne comportent pas de valeur définitive et objective. Doit-on voir *Breakout* comme la dernière « œuvre ultime » des *ball and paddle games*, ou comme une œuvre innovatrice qui plante le germe des « *blocks puzzles games* » comme *Tetris*, *Bust-a-Move* (Taito 1994), etc. ? Sans doute pourrait-on conclure : les deux. Et les places peuvent également se modifier au fil du temps : on découvrira sans doute

encore des ancêtres ou des descendants jusqu'alors oubliés ou considérés sous un autre angle.

5.2.3. Les moteurs de jeux

Bien que le modèle de l'imitation sous-tende l'industrie du jeu vidéo, il n'y est pas limité pour autant puisqu'on peut l'affilier à d'autres traditions artistiques. Selon la théorie du schéma et de la révision d'E.H. Gombrich, un artiste, lorsqu'il crée une œuvre, met en place un schéma. Les futurs artistes qu'il influencera pourront ou bien répliquer, ou bien réviser ce schéma avec des altérations qu'ils jugeront « meilleures » à partir de leurs sensibilités esthétiques personnelles : « [t]he artist cannot start from scratch but he can criticize his forerunners » (Gombrich 1977, p. 272). Dans le cas de réalisations qui relèvent minimalement d'une production industrielle – comme pour le cinéma et le jeu vidéo –, des intérêts financiers sont aussi clairement en jeu.

Rick Altman (2006, p. 117-122) et Raphaëlle Moine (2005, p. 60-66) ont tous deux bien identifié la dialectique innovation/standardisation qui caractérise ces médias. Traditionnellement, les studios de cinéma produisent un objet « génériquement formaté » pour deux raisons : d'abord, le genre permet la réutilisation et le « recyclage » (pour faire un clin d'œil au terme d'Altman 1995) de costumes, de décors et d'accessoires que le studio aura confectionnés parfois à grand prix, optimisant ainsi la production; ensuite, l'attrait du genre permet de capter l'intérêt d'une masse de consommateurs déjà amateurs

du genre, et ainsi de réduire les risques financiers d'investissement. Cette image prend une dimension autrement plus littérale dans le cas du jeu vidéo avec les questions de logiciels, de programmation, et principalement des moteurs de jeux :

quant aux producteurs (éditeurs ou autres), ils ne se lancent plus guère dans la confection d'une œuvre totalement originale (ce qui serait trop complexe et économiquement trop risqué) et affilient, dès les premières étapes de sa création, leur jeu à ceux qui le précèdent. C'est dire combien le genre, loin de se cantonner à des classifications savantes ou oiseuses, intervient en profondeur dans le processus de création (on achète un moteur de jeu permettant de créer un *first person shooter* avant même d'avoir mis en place intrigue et univers de fiction), mais aussi dans le processus de réception et de consommation de l'œuvre (Letourneux 2005, p. 39).

Un moteur de jeu est un ensemble d'instructions (d'algorithmes) pré-faits, prenant en charge et optimisant un certain nombre d'opérations de base et permettant aux développeurs de jeux de se concentrer sur des aspects de plus haut niveau (plus près des concepts et de la réalisation artistique que de la « quincaillerie », du *hardware*). Le recyclage intervient aussi quand les développeurs créent (ou modifient substantiellement) des moteurs de jeu sur mesure pour des types de jouabilité spécifiques, qu'ils réutiliseront pour de multiples projets. Les mauvaises langues vont même jusqu'à dire que des jeux comme *Fable* (Lionhead Studios 2004) ou *Assassin's Creed* (Ubisoft 2007) ne constituent qu'une première mouture technique, une version *bêta* en termes de développement de

logiciels, des jeux qu'ils sont censés être, ne trouvant leur accomplissement que dans *Fable II* (Lionhead Studios 2008) ou *Assassin's Creed II* (Ubisoft 2009).⁵⁶

Letourneux mentionne que la majorité des moteurs sont conçus pour un genre précis. On peut citer en exemple *Adventure Game Studio* ou *RPG Maker*, qui permettent – sans surprise – de créer des jeux d'aventure graphiques et des jeux de rôles, respectivement.⁵⁷ Il existe des moteurs plus généralistes qui ne présentent pas de possibilités prédéfinies destinées à un genre précis, comme *Game Maker* ou *Unity*. Si ces deux types de moteurs permettent d'effectuer de nombreuses révisions de schéma, il en est d'autres qui opèrent plus près du mode de la répllication, parce qu'ils sont basés non pas sur un genre, mais sur un titre précis. Plus exactement, un jeu paraît et se retrouve à faire la démonstration de ce que le moteur permet; l'éclat de cette production fait typiquement en sorte que les développeurs qui adopteront ce moteur prendront alors ce jeu comme modèle de base, duquel ils s'éloigneront peu ou prou. Ainsi du moteur *Unreal*, qui s'est illustré, justement, par le jeu *Unreal* (Epic Games 1998), ou du moteur Source avec *Counter-Strike : Source* et *Half-Life 2* (tous deux Valve Software 2004).

⁵⁶ Voir par exemple l'article « Left 4 Dead 2 Soon? Two », où l'auteur dit d'un groupe de joueurs particulièrement critiques quant à la rapidité de sortie du second volet de la franchise: « This group would whole-heartedly agree with Parris' sentiment on *UGR 127* [*UncleGamerRadio*, émission de Parris Lilly] (give it a listen if you haven't) that L4D was a “glorified beta” for L4D2 and they feel they should get some credit for being beta testers. » (Deschain 2009)

⁵⁷ Ces programmes sont bel et bien des moteurs, et non des « jeux qui permettent de créer des jeux », malgré leurs titres peu professionnels. Ils s'adressent bien aux développeurs de jeux amateurs plutôt qu'aux entreprises disposant de budgets importants, mais leur fournissent tous les outils nécessaires pour créer un jeu assez complexe, leur permettant d'importer leurs propres objets graphiques, de programmer dans un langage

Le développeur id Software est reconnu pour développer davantage des moteurs que des jeux, ses réalisations étant conçues comme l'illustration des forces de leur technologie (la suite de moteurs *id Tech*) dont la vente des droits d'exploitation à des développeurs externes constitue une part appréciable du revenu et permet de rentabiliser les coûts de recherche et développement nécessaires à l'élaboration dudit moteur. L'influence d'un jeu-phare servant de référence à ces développeurs peut aisément être démontrée si l'on considère que le moteur *id Tech 1* est encore aujourd'hui largement appelé « *Doom engine* », cimentant le statut de *Doom* comme schéma à répliquer.

Il faut toutefois se garder de verser dans un déterminisme technologique absolu. Tout moteur peut être remodelé « à la pièce » pour y développer un titre d'un autre genre. Ainsi, *Deus Ex* (Ion Storm 2000), un hybride entre *first-person shooter*, jeu de rôles et jeu de furtivité fut-il créé à partir du moteur *Unreal*, qu'Ion Storm a augmenté de sous-systèmes de dialogues, de compétences (un « système statistique qui gouverne l'accomplissement d'actions », marque distinctive du jeu de rôles tel que mentionné précédemment par Barton). Ceci étant dit, on ne peut nier que les moteurs délimitent des champs d'expressivité naturels par leur *médiagenie*, dans les mots de Philippe Marion : « Toute forme de représentation implique une négociation avec la force d'inertie propre au système d'expression choisi. Cette opacité du matériau expressif constitue une contrainte pour que s'épanouisse la transparence relative de la représentation » (Marion 1997, p. 86).

En guise de conclusion sur ce sujet, retenons que chaque moteur possède une force d'inertie – par exemple, l'absence de système de dialogue dans le moteur *Unreal*. En théorie, toute proposition ludique peut, à force d'efforts et d'ingénierie, s'arracher à la *force gravitationnelle* qui représente l'ancrage générique d'un moteur à un genre, et dont le noyau est l'œuvre singulière qui devient l'objet d'imitation. Mais il faut toujours garder en tête qu'un certain point de rupture existe sur le « continuum d'adaptabilité » et qui fait en sorte qu'à partir d'un certain seuil d'efforts, il devient plus économique de développer un moteur sur mesure à partir de zéro (ou à tout le moins, d'un niveau d'abstraction plus élevé).

Le modèle du schéma et de la révision de Gombrich (introduit au début de cette section, p. 171) s'applique très bien au cas de l'innovation dans le jeu vidéo, en particulier au vu de la question des moteurs de jeux. Les tensions entre réplcation et révision sont particulièrement visibles, et productives pour une approche historique des genres vidéoludiques, lorsqu'on les met en lien avec la sixième hypothèse énoncée par Rick Altman sur l'origine des genres cinématographiques dans un acte de critique appliquée (une hypothèse qui rejoint celle de Gombrich, à un point tel qu'on pourrait affirmer, avec un clin d'œil ludique, qu'Altman *réplique* le *schéma* de Gombrich) : « [g]enres begin as reading

positions established by studio personnel acting as critics, and expressed through film-making conceived as an act of applied criticism » (Altman 2006, p. 44).⁵⁸

5.3. L’histoire des genres comme heuristique de résolution de problèmes

Le fait qu’un créateur remette en question une ou plusieurs productions antérieures et décide de réviser un schéma établi soulève plus largement la question des relations entre les différentes œuvres qui composent un genre. Cette question peut être envisagée de plusieurs façons.

Une première conception, proposée par Christian Metz (1971), établissait le genre comme un même texte continu qui serait sans cesse augmenté et réécrit par les œuvres individuelles qui y contribuent. Toutefois cette idée ne peut convaincre bien longtemps, car bien qu’elle parte d’un point de départ raisonnable (une similarité entre plusieurs objets culturels), elle en tire des extrapolations exagérées. Il est vrai qu’un genre regroupe des œuvres individuelles qui abordent des sujets similaires, ou comportent en tous les cas des éléments communs. De là à relier ces éléments communs au point d’en faire des parties individuelles d’un même « super-texte », il y a une marge. Cette hypothèse nous ramène tout droit à une conception organiciste de la généricité, semblable à celles réfutées par

⁵⁸ Ralph Cohen emploie le même modèle de « problem-solving » dans son article « Innovation and Variation:

Schaeffer (et décrites dans le chapitre deux). De la même façon que la littérature n'est pas une entité biologique dotée de multiples organes que sont les genres, un genre n'est pas non plus une entité biologique dotée de multiples organes que seraient ses textes.

Bien qu'indiscutablement, des auteurs d'œuvres génériques puisent des éléments ou de l'inspiration dans d'autres œuvres du genre et créent donc des objets semblables, le processus est loin d'être linéaire. En particulier, chaque auteur ne dispose pas de la somme totale des œuvres du genre, chacun n'en ayant lu qu'une certaine partie, et n'exploitant qu'une parcelle de celui-ci. Chaque genre contient de nombreuses directions différentes vers lesquelles un groupe de textes peut avancer (c'est justement ce qui rend possible la conception du genre comme « espace d'expérimentation non-téléologique » de Jauss) : il y a, dans la science-fiction par exemple, le *space opera*, la *hard science-fiction*, le *cyberpunk*, la *science fantasy*, et ainsi de suite. Peut-on vraiment dire que *Star Wars*, *Star Trek* et *Blade Runner* (trois instances cinématographiques, mais représentatives d'un principe qui reste le même du côté littéraire et vidéoludique) sont tous des fragments qui contribuent à un « même texte »? Si les fines distinctions entre deux épopées de *science fantasy* peuvent mener le néophyte ou l'observateur externe à conclure que « tout est du pareil au même » dans ces univers, les amateurs de l'une ou l'autre de ces épopées ne cesseront de souligner les différences qui les séparent.

De l'imitation mercantile et mercenaire exemplifiée par *Pong* à la variation mercantilisée (tributaire de la mercenarisation d'un jeu populaire dont on vendra le moteur) à la *Doom* ou *Unreal*, il semble incontournable, comme le notait Matthieu Letourneux cité précédemment, de tenir compte de la généricité auctoriale, beaucoup plus concrète et présente dans le jeu vidéo que pour d'autres productions culturelles. Quelles raisons motiveraient donc les instances productrices à créer une « œuvre de genre »? Qu'est-ce qui ferait croire à ses créateurs que de suivre une « recette » pourrait leur assurer un succès (et/ou engranger des profits)?

La réponse, en essence, est toute simple : ceux-ci « croient en leur produit », c'est-à-dire : ils croient qu'il peut plaire à un public fêru de produits similaires. Si cette confiance peut venir d'une variation esthétique proposée (par exemple, le style graphique en *cel shading* et la mise en case bédéique qui constituent l'attrait principal de *XIII* (Ubisoft 2003), elle cherche plus souvent à s'inscrire dans des qualités plus objectives : on voudra vendre l'objet comme étant « meilleur », plus avancé, ou offrant plus de modes de jeu, que ses concurrents. À la conception du genre comme grand texte unifié théorique composé de textes individuels historiquement avérés, on doit préférer une approche comme celle de Jausse et de son « expérimentation non-téléologique ». Mais encore, il faut nuancer cette absence de directivité, de *telos*. C'est ce que nous mettrons en place avec l'approche des genres comme suite de résolutions de problèmes.

5.3.1. Le développement des conventions par l'emprunt

Après avoir montré la spécificité du jeu vidéo qui, comme celle du cinéma, se trouve à mi-chemin entre art et industrie, il faut rouvrir l'examen de l'histoire des genres à une perspective plus large. On aurait tort d'assimiler ce modèle à une simple chronologie des développements technologiques, puisqu'on peut le voir à l'œuvre dans l'une des pratiques artistiques qui doit probablement avoir la plus petite dépendance technologique : la littérature. La démonstration la plus explicite de ce phénomène peut être trouvée dans l'examen de la convention du « *Body Shield* » dans la littérature de science-fiction que fournit Thomas J. Roberts (1990, p. 176-181), et que je résumerai ici.

Comme il l'explique, Edgar Rice Burroughs avait introduit dans son roman de 1912 *The Princess of Mars* des extra-terrestres lézardesques qui maniaient de lourdes lances, et des fusils au radium dotés d'une portée effective d'apparemment 320 kilomètres. Si les fusils pouvaient conférer une aura de haute technologie à l'aventure, tandis que les lances permettaient l'excitant combat au corps à corps, on était en droit de se demander pourquoi les lézards s'encombraient de lourdes lances s'ils possédaient des fusils si efficaces (Roberts 1990, p. 176-177). Sans doute le lecteur haussait-il simplement les épaules en continuant sa lecture – ou, mieux encore, il pouvait s'engager dans un processus de « *active creation of belief* » (Murray 1997), s'efforçant de trouver des raisons logiques – si tortueuses soient-elles – pour expliquer ces invraisemblances.

Roberts introduit alors le principe de la résolution de problèmes dans l'histoire des genres : « Burroughs never did find a way to permit man-to-man combat inside high technology; and his successors spent thirty years in the search for a solution » (Roberts 1990, p. 177). Parmi les essais infructueux, il cite les conventions usées de pistolets qui s'enraillent ou manquent mystérieusement de munitions tout juste au « mauvais » moment (qui est évidemment toujours un *bon* moment pour le suspense dramatique). La solution tant attendue au problème apparaît avec l'invention du *body shield* (aussi connu sous les termes de *champ de force* ou de *bouclier défecteur*), un champ de protection personnel qui protège l'individu des armes ballistiques mais non des armes physiques. La nouvelle d'Alfred E. van Vogt « *The Weapon Shop* » qui marque la première instance du bouclier défecteur selon Roberts n'avait rien d'exceptionnel en elle-même, mais elle revêt une importance capitale à l'intérieur de la logique du développement du genre :

As a contribution to its genre, however, it was immensely important. It contributed to the genre the resolution of an internal anomaly that had defeated the best efforts of writers for at least thirty years. Readers new to science fiction would not have noticed the body shield's significance. [...] Those who did know science fiction, however, read the story and had the *Aha!* experience : at last someone had found a way to combine ray guns and sword play without embarrassing the rest of us. As a paracheracter inside the œuvre of that genre, this story was a major figure. Literary conventions are solutions and enablements. That body shield saved for technological adventure the image of the purposeful individual (Roberts 1990, p.180).

Cet exemple invite à reconsidérer la possibilité d'une *évolution* générique. Bien qu'on ne puisse considérer qu'il y ait une « évolution » au macro-niveau des genres, à moins que l'on ne soit prêt à argumenter que la tragédie moderne soit une forme

« supérieure » en tous points à la tragédie antique, ce qui apparaît tout à fait improbable, sinon même impensable, on peut néanmoins relever les traces laissées par une logique de l'innovation interne au niveau d'un genre individuel. C'est là qu'intervient la mémoire générique de Genette : « la *Jérusalem délivrée* se souvient de l'*Énéide*, qui se souvient de l'*Odyssée*, qui se souvient de l'*Iliade* » (Genette 1986, p. 154). Et la mémoire se rappelle des erreurs du passé comme des bons coups. De la simple *imitation* – des réussites comme des échecs – d'un jeu modèle à la réitération augmentée ou perfectionnée (la révision de son schéma), il s'opère un changement important qui réhabilite dans une certaine mesure l'idée d'évolution, évacuée par virtuellement tous les théoriciens du genre depuis plusieurs décennies.

Pour autant que l'on admet l'idée de l'évolution, il ne faut pas perdre de vue sa nature métaphorique. Dans l'exemple présenté, il n'existe pas de cause primaire et interne – pour emprunter à Aristote – ayant inévitablement mené au bouclier déflecteur; une autre solution aurait pu être trouvée pour résoudre la difficulté de combiner les pistolets-laser et le combat à l'épée. Mais la mémoire générique fait en sorte que lorsque le bouclier déflecteur est apparu et a été reconnu comme une solution viable au problème, les écrivains suivants ont pu l'utiliser (on pense à Frank Herbert dans *Dune* 1965) ou la raffiner davantage : Roberts note que le sabrolaser de *Star Wars*, capable de dévier les tirs ennemis, remplit la même fonction que le bouclier personnel, tout en permettant la mécanique du duel à l'épée.

Une fois le problème réglé dans l'histoire du genre, on ne peut plus simplement le balayer sous le tapis, puisque l'horizon d'attente des amateurs de science-fiction sera étendu pour inclure ces solutions. Il nous faut nuancer les « concepts non téléologiques permettant l'expérimentation d'un nombre limité de possibilités » de Jauss (1986, p. 57-58); car s'il n'y a effectivement pas de téléologie globale, il en existe certainement une plus locale, en ce qui concerne chacune des questions et des problèmes auxquels les genres font face. On ne peut remettre en question la diversité des solutions apportées par autant de créateurs, mais on ne peut ignorer non plus que certaines de ces solutions sont perçues comme étant *meilleures* que d'autres, qu'elles soient plus élégantes, plus intéressantes ou selon quelque autre critère que ce soit, ce qui explique la popularité d'une convention comme le bouclier déflecteur ou de principes dérivés en face de solutions vues comme forcées et peu imaginatives (par exemple, le manque soudain de munitions ou les armes qui s'enrayent).

5.3.2. Le développement des variations par la révision

Si la production de genre s'organise autour de l'établissement de conventions, elle est également faite de variations. Cette tension entre récupération et originalité peut être expliquée par une proposition de Roberts (1990) : chaque œuvre de genre offre une perspective nouvelle sur une question, de telle sorte que les objets individuels d'un genre ne sont pas qu'une simple et linéaire continuité, mais une suite de correctifs apportés à des simplicités. Individuellement, chaque œuvre apporte une réponse simple, voire simpliste, à

une question humaine, mais collectivement, les différentes réponses apportées par les œuvres à l'intérieur d'un genre fournissent une pluralité de points de vue qui complexifient cette même question (Roberts 1990, p. 161).

Si globalement la science-fiction se fait le terrain privilégié d'une réflexion sur les rapports troubles qu'entretiennent l'homme et la technologie – comme le mentionnait Buscombe (1970), les conventions d'un genre ne déterminent pas, mais affectent le type de récit qui peut y être mis en scène –, ce qu'on dit de cette relation ambivalente varie considérablement entre les différentes œuvres du genre, de l'utopique *Star Trek* aux dystopiques *Blade Runner* ou *The Terminator* (James Cameron 1984). Les œuvres individuelles dans un genre offrent des images et des contre-images (*counterimages*) qu'on ne saurait lier en une seule suite, ou un texte continu, mais plutôt en un chœur de voix qui débattent ensemble sur quelques sujets qui se recourent.

Pour donner un exemple de cette façon de faire dans le camp de la production vidéoludique, on peut citer Cliff Bleszinski, *lead designer* de *Gears of War* (Epic Games 2006), lorsqu'il donne son avis sur la spécificité de son jeu sur le DVD « making-of » qui fait partie de l'édition limitée du jeu :

The other thing I think that separates it [*Gears of War*], especially from other shooters, is the fact that it feels more like a gunfight; the fact that these characters dive into cover like they mean it, like their lives depend on it; the fact that they're not, like, doing this kind of circle-strafing dance around

each other and jumping on the battlefield, I mean...there's really no jumping in war, right, so you want to keep your head *down*, not *up*.⁵⁹

Le « *circle- Strafing dance* » auquel il est fait référence constitue la stratégie de base dans virtuellement tous les *shooters*, surtout en mode multi-joueurs : les joueurs « dansent » autour de l'ennemi en mouvements erratiques latéraux pour tenter d'échapper à sa mire, et ainsi essayer moins de blessures que lui, tout en le gardant dans le colimateur. Dans cette logique, sauter complexifie la tâche de l'adversaire, qui doit alors suivre les mouvements du joueur sur l'axe vertical en plus de l'axe horizontal. Cette tactique mérite donc d'être employée, mais n'a de sens que ludique : personne dans la réalité ne se livrerait à des combats de cette manière, ce qui nous ramène à l'affirmation de Warshow selon laquelle le genre crée son propre champ référentiel. La figure 5 ci-dessous montre des images de confrontations typiques dans *GoldenEye 007* (Eurocom 2010), *Halo: Reach* (Bungie 2010) et *Quake 4* (Raven Software 2005).

⁵⁹ Bleszinski dans Epic Games 2006, DVD bonus, chapitre « Gears : A Closer Look », 5m10s. Transcription personnelle.



Figure 5 : Combats de style classique dans *GoldenEye 007*, *Halo: Reach* et *Quake 4*.

C'est à ces absurdes affrontements à bout portant que *Gears of War* vient répondre en promettant une expérience plus « authentique », soit plus mimétique de la réalité des combats à l'arme à feu, qui viendrait corriger les lacunes des autres jeux du genre. Comme l'illustre la figure 6, la différence est visuellement saisissante.



Figure 6 : Affrontements à couvert dans *Gears of War* (détails).

Le genre apparaît dès lors comme un processus de systématisation autant dans la réception que dans la production. L'œuvre individuelle s'inscrit dans la continuité des précédentes sur certains points, et en diffère sur d'autres; tirillant le genre dans une direction plus ou moins conforme, elle et ses successeurs pourront peut-être l'étirer suffisamment tout en obtenant un appui populaire, pour mener à l'émergence d'un genre voisin ou d'un sous-genre.

Nous touchons ici au paradoxe central de la production générique à travers tous les médias, mais qui est particulièrement saillante dans la production vidéoludique : la tension entre esthétique et fonctionnalité. Car pour qu'un artiste ou une équipe de production devise des nouveautés ou un « rebrassage » dans un genre donné dans une visée d'*amélioration*, il ou elle doit opérer à l'intérieur d'un paradigme esthétique. Dans le cas de *Gears of War*, c'est une vision nuancée de la guerre, où le spectaculaire de l'action et de la brutalité (une « violence intime », pour reprendre l'un des *mantras* de l'équipe de développement) sont

inféodés à une dynamique militaire de jouabilité essentiellement réaliste : les combats tiennent d'une mise à couvert où le positionnement stratégique se déploie sur une avance lente mais sûre, appuyée par le tir de suppression, la prise en tenailles, etc. Tout jeu qui s'inscrira dans le même parti pris esthétique tentera de conserver les bons coups de *Gears of War* et de développer des nouveautés pour se rapprocher d'une expérience de guerre « authentique » à l'intérieur d'un contexte décidemment non-réaliste. Les autres *shooters* qui ne préconiseront pas la ligne de jouabilité « réaliste » mais qui prendront plutôt comme modèle la guerre brute et l'action sans relâche typique de films d'action comme ceux de la série *Rambo* (1982-2008) (dont l'équivalent vidéoludique se situerait quelque part dans la série *Contra* [Konami 1987-2011]) ne retiendront évidemment pas les mêmes nouveautés, et en développeront d'autres.

Bulletstorm (People Can Fly/Epic Games 2011) s'inscrit dans un créneau quant aux personnages qui se situe quelque part entre John Rambo et Duke Nukem d'un côté, et de super-héros capables d'exécuter leurs ennemis de diverses méthodes sanglantes et spectaculaires de l'autre. Ce titre est une réponse indirecte aux jeux axés sur le réalisme comme la populaire franchise *Call of Duty*, qui occupe le point opposé du spectre de possibilités entre réalisme et exagération décrit jusqu'à maintenant. Si *Bulletstorm* présente des éléments narratifs et thématiques ainsi qu'une jouabilité tous axés sur le spectaculaire extrême, et si *Gears of War* est le fruit d'une dualité où récit et esthétique sont ancrés dans le spectaculaire et le fantaisiste, mais où la jouabilité est rigoureusement réaliste, *Call of Duty*, elle, joue la carte du réalisme sur les deux fronts, visant à recréer des situations

historiques lors de la deuxième guerre mondiale pour la série originale, ou à développer des scénarios crédibles de lutte anti-terrorisme pour la série *Modern Warfare*. Epic Games a poussé le principe de la contre-image en attaquant la franchise de son compétiteur par le biais d'un jeu promotionnel gratuit nommé *Duty Calls*, qui parodie la facture autant que l'image de la guerre véhiculée par *Call of Duty*. La liste des arguments de vente que l'éditeur de *Bulletstorm*, Electronic Arts, a publiée dans son communiqué de presse pour annoncer la sortie de *Duty Calls*, capitalise autant sur une critique de la réalisation particulière de *Call of Duty* que sur l'idée générale – l'image – de développer un jeu « réaliste » sur toute la ligne :

1. Duty Vision™ slows down the action so you can unload a storm of bullets.
2. Immersive dialogue from the front lines.
3. Cold, calculated realism.
4. Killing animations motion captured from real actors.
5. True-life reloading system allows for mistakes in putting the cartridge in the gun.
6. Iconic sound effects.
7. Thwart an enemy threat that could topple the country and possibly the world.
8. Significant and historically accurate props.⁶⁰

La logique de ce type de variation diffère de celle qui régit la réitération méliorative : plutôt que de *réviser* le schéma, on en *propose* un autre. On arrive ainsi au cœur des rapports de diversité qui peuplent un genre, la *proposition ludique*.

⁶⁰ Cette liste peut être trouvée sur de multiples sites de nouvelles vidéoludiques, par exemple <<http://kotaku.com/#!5749967/bulletstorm-mocks-call-of-duty-with-a-free-pc-game>> ou <<http://www.mcvuk.com/news/42851/Bulletstorm-devs-release-Duty-Calls>>. L'intitulé de la nouvelle chez

5.3.3. La proposition ludique et l'esthétique

Roberts appelait *image* et *contre-image* la vision d'un phénomène, soit la réponse offerte à une question, par une œuvre. Fondé principalement sur l'action, le jeu vidéo pose typiquement des questions du type « Qu'est-ce qui permet à un homme de triompher des embûches? », question à laquelle les réponses peuvent être multiples : on découvrira par le MMORPG que c'est la coopération et le travail d'équipe; par le jeu d'action, les réflexes aiguisés; par les RPGs, l'expérience, et ainsi de suite. Ces réponses découlent d'*a priori*, qu'on appelle couramment le « concept » du jeu. Mais le choix de *proposition*, plus que d'image ou de concept, me paraît plus approprié en ce qui concerne le jeu vidéo. Comme on le verra dans les chapitres sept et huit, le joueur a toujours une certaine latitude d'accepter ou de refuser certains aspects du jeu. Pour paraphraser la formulation de Raphaëlle Moine, le jeu vidéo propose, et le joueur dispose.⁶¹ Une proposition ludique est une invitation doublée d'une promesse; *Gears of War* nous invite à venir jouer à la guerre, en promettant une expérience « réaliste », « authentique », et sanglante.

Un genre est toujours composé de multiples directions différentes, qui correspondent à autant de propositions ludiques (souvent assimilables aux idées de sous-genres). Leur diversité nous permet de rendre compte de la variation à l'intérieur d'un

cette dernière source se lit d'ailleurs « *Call of Duty parody argues that war simulations are dull – unlike People Can Fly's new game* ».

⁶¹ On traitera cela plus en détail dans la section « 8.3. De la coopération textuelle à la coopération ludique ».

genre. Le modèle de la réitération méliorative se caractérise par l'invention de nouvelles techniques pour parvenir à rendre la même proposition ludique, mais en mieux; c'est dans cette mesure que l'on peut parler sans gêne d'une *évolution* des genres⁶². De cela, il faut exclure les différences plus profondes entre les genres eux-mêmes (plutôt que les différences entre propositions différentes à l'intérieur d'un même genre), qui procèdent d'une logique non pas de réitération, mais plutôt de rupture; c'est ici que s'illustrent les « œuvres innovatrices » de Fowler.

Il apparaît difficile de théoriser cette deuxième avenue avec quelque consistance que ce soit. On peut citer des exemples d'innovations radicales, mais difficilement en expliquer les rouages, autrement qu'en formulant quelques généralités. Si ces œuvres portent toujours en elles le risque associé aux tentatives de renouveler un objet ou une pratique – l'inconfort de la nouveauté, qui présuppose un réapprentissage –, elles ont droit en cas de succès à tous les honneurs – et les dollars – qui accompagnent l'originalité, pourvu qu'elles arrivent à combler le rôle à la fois d'œuvre innovatrice et d'œuvre paradigmatique – ce qui n'est malheureusement pas toujours le cas. Si c'est *Dune II: The Building of a Dynasty* (Westwood Studios 1992) qui a le mérite d'avoir lancé la formule du jeu de stratégie en temps-réel, le jeu n'a pas connu le succès commercial que son succès d'estime

⁶² Chris Bateman développe un argument similaire dans un article où il propose le modèle des chréodes, des stries laissées par l'eau qui ruisselle et cause des traces d'érosion semi-dirigée, pour rendre compte du développement semi-dirigé lui aussi des genres et de l'histoire vidéoludiques (Bateman 2003). Il faut toutefois se garder, pour les raisons évoquées aux chapitres un et deux, de creuser la métaphore biologique aussi profondément que le fait Bateman.

commandait. Par le biais de *Warcraft : Orcs and Humans* (Blizzard Entertainment 1994), jeu qui allait devenir l'œuvre paradigmatique du *Real-Time Strategy*, c'est Blizzard qui raffina l'innovation et put en récolter les bénéfices.

Comment envisager les liens complexes entre la répétition à l'intérieur d'une proposition ludique, la variation entre différentes propositions à l'intérieur d'un genre, et la rupture paradigmatique qui crée de nouveaux genres distinctifs? À partir du moment où l'on change le « concept » du jeu, on obtient une nouvelle proposition ludique, ce qui relève davantage du modèle de la variation (la *révision* du schéma) que de celui de l'évolution (la répétition méliorative). La proposition ludique peut être définie comme la plus petite vision esthétique possible avant de basculer dans sa réalisation concrète, dans les mécaniques de jeu et les menus détails de l'implémentation de cette proposition. Le développement heuristique des genres découle de ce que chaque jeu propose des solutions à divers problèmes dans le but de matérialiser une même proposition ludique. Pour le dire autrement : des jeux aux mécanismes différents peuvent être réunis à l'intérieur d'un même genre, ce qui n'est guère surprenant si l'on se rappelle de tout le parcours effectué dans la première partie de cette thèse pour déboulonner l'équation « mécaniques de jeu = genres ludiques = classification ». C'est ce que le chapitre suivant montrera par le biais d'une étude de cas.

Chapitre 6. Étude de cas : histoire et théorie du *first-person shooter*

La brusque montée en popularité du *first-person shooter* au début des années 1990 nous fournit l'exemple idéal pour illustrer les diverses modalités d'innovation employées par la production. À travers ce chapitre, nous aurons aussi l'occasion de nous pencher sur quelques hypothèses quant à la spécificité formelle du genre, et pourrons mettre en lumière les grandes caractéristiques de l'expérience promise par le genre. Il s'agira principalement de relativiser l'importance du point de vue à la première personne, et d'approfondir le caractère paradoxal de ce mécanisme que soulevait Dan Pinchbeck en décrivant ainsi ce qui distingue les *first-person shooters* des autres genres : « All perceptual action in the game is carried out using a direct mapping between player and avatar perspective, even if these do not obey normal rules of physics and perception » (Pinchbeck 2007, p. 12).

6.1. Histoire et préhistoire

L'arrivée sur le marché de *Doom* génère à ce moment une véritable ruée vers l'or, caractéristique de la parution d'une œuvre paradigmatique. Dans ce cas-ci, une horde de « clones de *Doom* » ont tenté de capitaliser sur le succès de ce dernier. Parmi les plus évidents, citons *Gloom* (Black Magic Software 1995) dont le seul titre suffit à mettre la puce à l'oreille, ou *Chex Quest* (Digital Café 1996), une conversion graphique de *Doom* qu'on pouvait trouver dans des boîtes de céréales Chex.

6.1.1. L'imitation d'un modèle et l'innovation malgré tout

Pour se convaincre de l'effet de masse engendré, il suffit de comparer, individuellement pour plusieurs années de parution, le nombre de titres répertorié dans la base de données *Mobygames* qui correspondent aux critères suivants : *Non-Sports Themes : Shooter / Genre : Action / Perspective : Ist-Person Perspective*. Les chiffres doivent évidemment être pris avec une certaine réserve, puisqu'y sont comptabilisés un certain nombre d'entrées qui ne correspondent pas au modèle du *first-person shooter*, notamment :

- des collections de jeux déjà existants et mises en marché durant l'année visée;
- de nombreux jeux de tir sur rails (*rail shooters*), où le joueur fait bien feu avec une arme en vue subjective, mais sans gérer les déplacements de son avatar;
- des jeux de pilotage de vaisseaux spatiaux.

Malgré ces distorsions, on peut difficilement faire abstraction de l'explosion mathématique des parutions qui correspondent aux critères ci-haut après la sortie de *Doom* en 1993:

1986 : 31	1987 : 38	1988 : 39	1989 : 39
1990 : 38	1991 : 36	1992 : 44	1993 : 51
1994 : 102	1995 : 134	1996 : 142	1997 : 148
1998 : 127	1999 : 105	2000 : 122	2001 : 129
2002 : 173	2003 : 192	2004 : 186	2005 : 205
2006 : 208	2007 : 249	2008 : 247	2009 : 227

La seconde hausse marquée qu'on peut constater en 2002 peut être attribuée au succès de *Halo : Combat Evolved* en 2001, qui popularisa pour les consoles le genre jusqu'alors

quasi-exclusif à l'ordinateur personnel. En synchronie avec l'augmentation du nombre de parutions, on peut voir naître l'étiquette générique *first-person shooter*, qui s'implante progressivement pour remplacer l'appellation péjorative « *Doom clone* » lorsqu'il devient évident que c'est tout un genre qui se développe, et pas seulement une mode passagère où l'imitation seule règne. Le graphique ci-dessous compare le nombre d'occurrences pour chacune des deux phrases dans les messages postés sur Usenet (ancêtre de l'internet, très employé à l'époque concernée) :

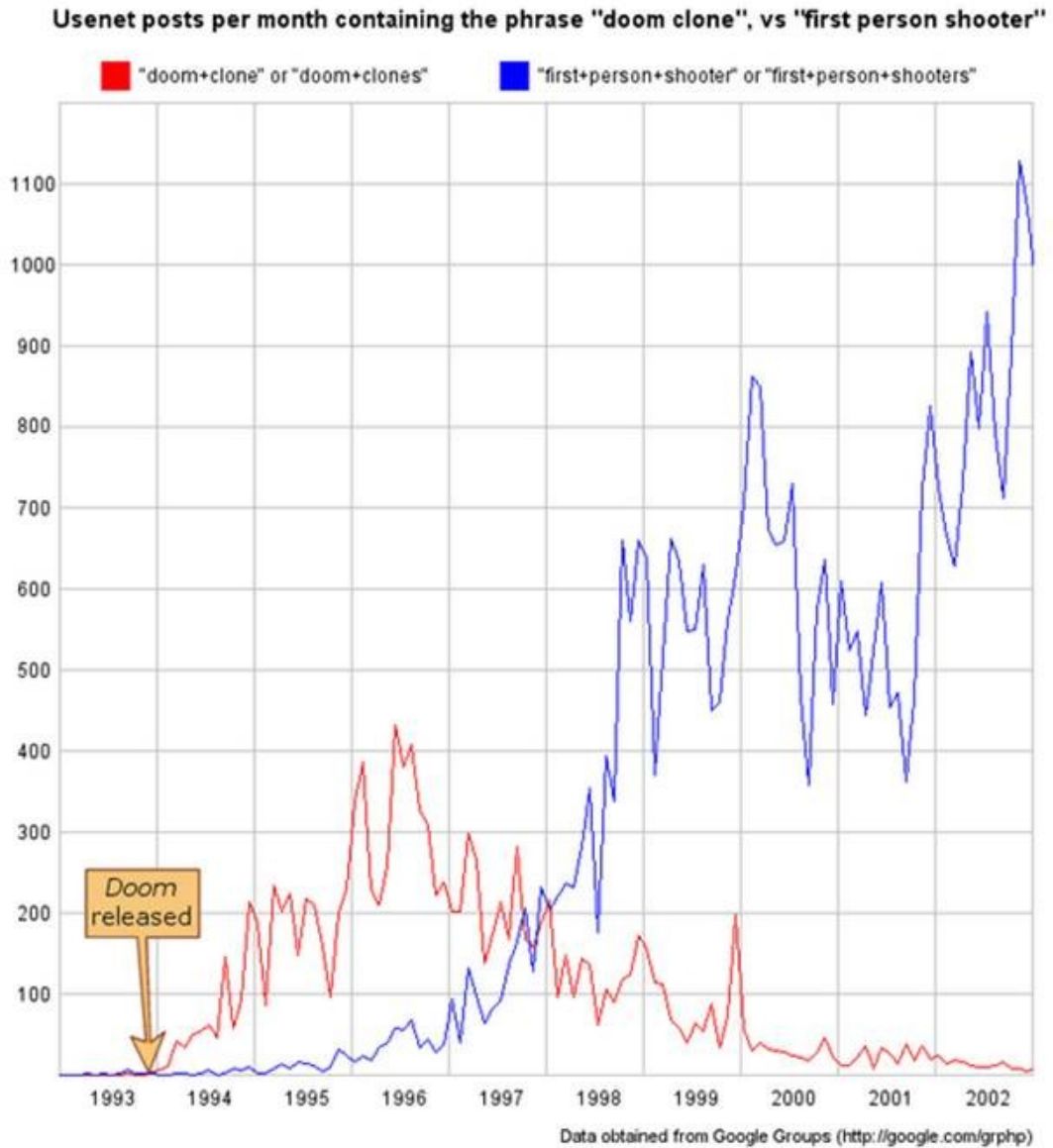


Figure 7: Nombre d'occurrences des phrases « *doom clone* » et « *first person shooter* » dans les messages postés sur Usenet.⁶³

⁶³ Source : <[http://en.wikipedia.org/wiki/Doom_\(video_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Doom_(video_game))>.

Comme on peut le voir, la naissance du genre repose, comme c'est souvent le cas, sur un jeu paradigmatique qui, en ouvrant un espace d'exploration de possibilités, a été largement imité. L'effet de genre (pour reprendre le terme de Moine) qui survient par la multiplication de jeux dérivés mène lentement à un « acte de naissance postdaté », un besoin de trouver un terme englobant qui regrouperait l'ensemble de ces productions sans toujours ramener le seul spectre de *Doom*. Car les titres qui copient dans l'intégralité, sans proposer de variations à la formule, sont rares. Pour rester cohérentes, les notions d'imitation et de réitération doivent être envisagées comme des régions qui se chevauchent à différents degrés plutôt que comme des catégories exclusives.

Souvent décrié comme « réemballage *fantasy* de *Doom* », *Heretic* offre néanmoins au joueur de gérer un inventaire (potions, torches et quelques reliques) et de faire pivoter son regard sur l'axe vertical – autrement dit, de regarder en l'air ou au sol – ou de voler. Alors que dans *Doom* il n'existe pas de « réelle » tridimensionnalité⁶⁴, les niveaux de *Star Wars : Dark Forces* (LucasArts 1995) peuvent se déployer sur plusieurs étages superposés, et le joueur peut s'accroupir; de plus, *Dark Forces* permet aussi d'orienter la verticalité du regard. Tient-il davantage de *Doom* ou d'*Heretic*? Et que dire de *Descent* (Parallax Software 1995), dans lequel le joueur pilote un petit vaisseau en apesanteur à travers des tunnels miniers? Le vaisseau peut être contrôlé sur chacun des trois axes, offrant ainsi une

⁶⁴ Une valeur d'élévation peut être donnée à un segment de niveau, mais les objets suivent cette élévation linéairement : si le joueur tire une roquette sur un monstre qui se trouve en haut d'un escalier, la roquette

liberté de mouvement complète. Le lien avec *Doom* paraît déjà plus ténu que celui avec *Heretic* ou *Dark Forces*.

6.1.2. La série culturelle du tir?

Si l'on traçait l'histoire du genre «*first-person shooter*», celle-ci devrait inévitablement remonter plus loin qu'à *Doom* ou son prédécesseur *Wolfenstein 3D* (id Software 1992). Doit-on revenir à l'origine du *Shooter* avant de s'intéresser au *First-Person*? C'est ce que fait Chris Bateman dans un article: «*the genre exemplified by Taito's 1978 Space Invaders (albeit not the first shooter) [...] by the 1990's had evolved into the first person shooter*» (Bateman 2003). Où tracer la frontière entre sous-genres, genres ou propositions ludiques appartenant à une autre tradition, et ceux qui sont le prolongement de traditions existantes?

Si le *shooter* descend de l'acte millénaire de tirer – mis en jeu à travers le tir à l'arc, les fléchettes, les stands de tir forain, le *paintball*, etc. –, son entrée dans le monde vidéoludique est attribuée à *Spacewar!*, qui fait figure d'œuvre innovatrice, et à son clone commercial *Computer Space*. C'est toutefois *Space Invaders* qui popularisera ce type de jeu; sa popularité foudroyante forcera le Japon à frapper des pièces de 100 yens (soit le coût d'une partie) pour répondre à l'engouement des joueurs. La même valse de répétitions que pour *Doom* s'ensuivra, avec des jeux comme *Galaxian* (Namco 1979), *Galaga* (Namco

« montera » l'escalier automatiquement.

1981) ou *Tempest* (Atari 1980), un cas-limite puisque l'écran dessine maintenant une perspective 3D (capitalisant sur les forces de l'affichage vectoriel).

On pourrait identifier un point de rupture pour le *shooter* avec *Defender* (William Electronics 1980) qui donne naissance au jeu de tir à défilement (*scrolling shooter*) et *Battlezone* (Atari 1980), l'ancêtre du *first-person shooter* : dans les deux cas, des événements se déroulent dans le hors-champ (à l'extérieur de l'écran).⁶⁵ Mais s'il est vrai, comme le remarque Bateman, que la popularité des *first-person shooters* a relégué les *shooters* 2D à la marginalité, on ne peut pas en conclure par la même occasion que ces deux genres correspondent à deux périodes, deux stades d'évolution, d'un même genre. Le concept de proposition ludique nous permet de constater que les *shooters* à écran fixe (*fixed shooters*) évoluent en *shooters* 2D à défilement, mais que les *first-person shooters* sont issus d'une tradition générique autre; autrement dit, qu'il ne s'agit pas de deux propositions ludiques faisant partie d'un même genre, mais bien de deux genres en soi.

Comme l'indique Bogost (2008), les jeux vidéo sont à la fois des objets artistiques, culturels, esthétiques et expressifs, et en même temps des constructions technologiques fonctionnelles. Bien que ces deux aspects du phénomène vidéoludique se recourent constamment et qu'il peut être difficile de les départager (voir Juul et Norton 2009), on a une idée assez claire des cas que l'on peut trouver aux extrémités du continuum : le récit

⁶⁵ Ces deux titres sont accompagnés de leur lot de réitérations comme *Xevious* (Namco 1982) et *Gradius*

joue traditionnellement un rôle purement esthétique, tandis que des sauvegardes corrompues ou l'ergonomie des contrôles se trouvent du côté de la fonctionnalité. Entre les deux toutefois se trouvent un nombre important de cas problématiques, et surtout en ce qui concerne le design de jeu, une pratique qui peut être considérée, avec l'architecture, comme un mélange égal d'esthétique et de fonctionnalité. Conséquemment, il faut tenir compte d'une observation formulée par Thomas Apperley au sujet du genre vidéoludique: « The expectation is that the stability of genre will be tempered by innovation; this innovation may be technical, not necessarily stylistic » (Apperley 2006, p. 9). En ce sens, je vais démontrer dans ce chapitre comment le passage des *shooters* 2D à défilement aux *first-person shooters* ne résulte pas d'une innovation technologique, mais d'une variation essentiellement esthétique : le développement d'une seconde proposition ludique, assez semblable pour s'inscrire à l'intérieur de la même famille générale de genres « *shooters* », mais assez différente pour se développer en un genre autonome.

De plus, cette position semble être davantage en accord avec l'usage populaire, où l'on emploie les étiquettes *shoot'em up* et *rail shooter* pour décrire les jeux de tir 2D, selon que le joueur déplace un avatar à l'écran ou que ses mouvements soient automatisés, et qu'il ait accès à l'univers par le biais d'une perspective à la première personne. Deux mécanismes ludiques devront être déboulinés pour bien saisir la spécificité du *first-person shooter* : la primauté du tir (le *shooter*), et la perspective subjective (le *first-person*).

(Konami 1985) pour la descendance de *Defender*, ou *Wolfenstein 3D* pour *Battlezone*.

6.2. La primauté du tir

La raison principale pour laquelle on peut voir un lien entre les *shoot'em ups* (qu'ils soient fixes ou à défilement) et les *first-person shooters* est la récurrence de l'action de tirer sur des ennemis. Et pourtant, la quasi-totalité des *first-person shooters* contiennent une bonne dose de combat au corps-à-corps, que ce soit au moyen d'un couteau dans *Wolfenstein 3D*, d'une scie mécanique dans *Doom*, d'un coup de pied dans *Duke Nukem 3D* (3D Realms 1996), d'un bâton dans *Heretic* ou du pied-de-biche iconique de *Half-Life* (Valve Software 1998). Plusieurs *first-person shooters* vont jusqu'à proposer une classe (au sens de profession, hérité des jeux de rôles) ou des choix de développement de l'avatar (compétences ou inventaire) qui permettent au joueur de se spécialiser dans le combat au corps-à-corps.⁶⁶

Dans *Hexen : Beyond Heretic* (Raven Software 1995), le joueur peut incarner un guerrier (*fighter*) dont l'arsenal comprend en majorité des épées et autres armes de mêlée; dans *Aliens versus Predator* (Rebellion Developments 1999), il peut choisir de jouer un Alien, ce qui le contraint à n'attaquer qu'avec ses griffes, sa queue et sa morsure; dans *Deus Ex* (un hybride entre *first-person shooter* et jeu de rôles), le joueur développe ses

⁶⁶ En mars 2011, on peut trouver plusieurs mentions sur le Web de « *first-person slashers* », un terme à la popularité encore limitée : 984 000 résultats dans le moteur de recherche de Google contre 9 880 000 pour « *first-person shooter* ». De plus, aucune des bases de données précédemment employées ne l'utilise. On est toutefois en droit de penser que ce label naissant pourrait se populariser et être employé rétroactivement pour décrire des titres comme *Maken X* (Atlus 1999) ou même *Red Steel* (Ubisoft 2006).

capacités à travers tout un attirail de nano-augmentations qui peuvent améliorer ses capacités pour le combat rapproché plutôt que pour le tir. Se frayer un chemin à travers Rapture dans *BioShock* (2K Boston 2007) à coups de *wrench* est une stratégie tout à fait viable, pourvu que le joueur investisse largement dans les *gene tonics* et *plasmids* appropriés pour décupler la puissance de l'outil. Dans tous ces cas, un cadre secondaire d'action est inséré à l'intérieur du jeu et fait en sorte que l'activité principale ne consiste pas à viser et tirer sur des ennemis à distance, mais à se déplacer jusqu'à l'ennemi et à rester à proximité pour le frapper à de multiples reprises.

Outre la présence de combat rapproché, on peut aussi relever à l'intérieur d'un *first-person shooter* tous ces moments où le joueur doit s'enfuir, résoudre un puzzle spatial (ne serait-ce que trouver la clé rouge, trouver un passage secret pour atteindre un endroit visible mais inaccessible) ou plus largement accomplir toute action qui n'est pas réductible au seul fait de tirer sur tout ce qui bouge. Järvinen (2002) cite *Thief: The Dark Project* (Looking Glass Studios 1998) comme exemple de jeu qui remplace la convention générique « chercher le conflit » par « éviter le conflit ».⁶⁷ Mais ce n'est pas là une particularité de jeux atypiques d'un genre. *Quake* (id Software 1996), un *first-person shooter*

⁶⁷ *Thief* était si atypique pour un *first-person shooter* qu'on doit, dans les faits, le considérer comme faisant partie d'un autre genre, le *stealth*. Mais à l'époque de sa conception, cette dernière étiquette n'existe pas encore. Tom Leonard résume bien l'écart entre ce titre et le genre populaire: « The central game mechanic of *Thief* challenged the traditional form of the first-person 3D market. First-person shooters are fast-paced adrenaline rushes where the player possesses unusual speed and stamina, and an irresistible desire for conflict. The expert *Thief* player moves slowly, avoids conflict, is penalized for killing people, and is entirely mortal » (Leonard 1999).

emblématique (*prototypique* même), comprend une part vitale d'actions à performer qui ne tombent pas dans la catégorie du *tir* : le *boss* final du jeu, Shub-Niggurath, est complètement invincible aux tirs du joueur. Un objet flotte à travers la pièce selon le tracé régulier d'un cercle, qui passe à travers le *boss*; un téléporteur transporte le joueur à la position occupée par cet objet au moment où il y entre. Le joueur doit observer le mouvement régulier de l'objet et entrer dans le téléporteur au moment où celui-ci passe à travers Shub-Niggurath (qui ne bouge pas). Ce faisant, le téléporteur envoie le joueur à la position occupée par l'ennemie, ce qui la tue instantanément (on nomme cette pratique le *telefragging*, ou « tuer par téléportation »). L'exemple est peut-être particulièrement éloquent, mais ne constitue nullement une figure d'exception. C'est par la maîtrise de l'espace, du positionnement et du mouvement que le joueur peut terminer *Quake*, et pas par la visée et le tir.

Tout bien considéré, on peut dire que le *first-person shooter* n'est pas tant défini par le seul tir que par l'idée d'incarner directement un combattant, sur le terrain, dans l'immédiateté du conflit. On peut trouver dans les schémas plus larges « combattre », « conquérir », « explorer » ou « fuir » (pour en nommer quelques-uns employés régulièrement dans les *first-person shooters*), l'action « tir », mais également de nombreuses autres. Le fait que les jeux de ce genre demandent au joueur d'utiliser une manette de jeu traditionnelle (deux manchons analogiques, une dizaine de boutons, etc.) plutôt qu'un pistolet optique (*light gun*) devrait suffire à nous convaincre qu'ils ne sont pas uniquement centrés sur le tir. Les meilleurs contrôles et les mécaniques de tir les plus

intéressantes ne seront pas suffisantes pour assurer le succès d'un *first-person shooter* si le joueur a de la difficulté à se déplacer, à explorer, ou à esquiver les tirs de ses ennemis.

6.3. Le rapport vision / mouvement / espace

Si la perspective revêt une importance capitale dans le jeu vidéo, c'est qu'elle délimite un champ d'actions possibles, et détermine en conséquence partiellement l'interactivité. C'est dans le rapport entre celle-ci, les mouvements permis au joueur, et le rapport à l'espace qu'elle présuppose, qu'on peut trouver les plus évidentes marques de distinction qui nous permettent de conclure que les *shooters* 2D et ceux à la première personne ne participent pas du même genre. Le *first-person shooter* exige du joueur tout un travail d'orientation par la représentation et la cartographie mentale de l'espace et de son positionnement au sein de l'univers fictionnel, tandis que l'espace est présenté dans son entièreté au joueur dans un *shooter* à défilement (et encore davantage dans un *shooter* à écran fixe). Les ennemis dans un *first-person shooter* peuvent tirer sur le joueur à partir du hors-cadre (de l'extérieur de son champ de vision), alors que dans un *shooter* à défilement, ils ne commencent à exister que lorsqu'ils entrent dans le cadre.⁶⁸ J'insiste sur le fait que

⁶⁸ La distinction cinématographique entre cadre et champ revêt une importance capitale lorsque vient le temps d'examiner des jeux à défilement. Par exemple, l'une des innovations de *Defender* réside justement dans l'exploitation du hors-cadre : les extra-terrestres pouvaient enlever des humains dans tout le champ, plus large que la portion cadrée par l'écran, ce que le joueur devait surveiller à l'aide d'un radar au haut de l'écran. Or, la majorité des *shooters* 2D ne fonctionnent pas sur ce mode, car le champ est assimilé au cadre; ou plutôt, le hors-champ n'existe pas jusqu'à ce que le cadre y parvienne, moment auquel sont générés spontanément les ennemis et objets prédéfinis.

cette dernière observation ne doit pas être comprise dans un sens métaphorique, mais littéral. En programmation, les ennemis sont générés (le terme est « *spawned* ») à des moments prédéfinis, soit lorsque le joueur ou l'écran atteignent des coordonnées spécifiques, ou après qu'un certain laps de temps se soit écoulé. Au niveau de la programmation, il n'existe pas de grand univers continu et habité; le joueur ne pourrait pas « déplacer la caméra » (recadrer) et voir les vaisseaux qu'il rencontrera plus loin, en train de vaquer tranquillement à leurs petites occupations dans le hors-champ, puisque le calcul de ces opérations invisibles ne ferait qu'alourdir de manière importante le travail de l'ordinateur.

En bref, on peut dire que dans les *shooters* à défilement (et plus encore dans ceux à écran fixe), il n'existe littéralement pas de hors-champ, les objets du monde commençant à exister en synchronisme au déplacement du cadre, alors que dans un *first-person shooter* où le cadrage est laissé sous le contrôle du joueur, non seulement le hors-champ existe, mais il fourmille de menaces létales. Le joueur de *first-person shooters* doit explorer l'espace, revenir sur ses pas, trouver des clés pour ouvrir des portes, activer des leviers, planifier des assauts sur des ennemis et identifier des points de couverture ou de retrait adéquats, et ainsi de suite; dans un *shooter* à défilement, l'écran le pousse inexorablement vers l'avant, et le joueur doit réagir aux assauts et aux embuscades des ennemis sans la liberté de moduler le rythme et la tension à sa guise. Ces considérations suffisent à illustrer les différences assez fondamentales qui séparent les deux types d'objets. Il ne paraît pas si évident que ces deux

genres soient liés en une évolution, et encore moins en une évolution essentiellement technologique comme Bateman l'affirmait.

La parution de *Wolfenstein 3D* est certainement largement tributaire du développement de la technique du *ray casting*. Cette technique de programmation et de rendu graphique fonctionne à partir d'une carte bidimensionnelle (à vol d'oiseau). Des variables tiennent compte de la position du joueur sur cette carte et de son angle de rotation (la direction dans laquelle il regarde). Des rayons sont tracés à partir de la position du joueur jusqu'à ce qu'ils « frappent » un mur ou un objet; la texture murale ou le dessin correspondant est alors séparé en colonnes de pixels, qui sont affichées à une hauteur et au moyen d'un échelonnage conséquents avec la distance qu'a parcourue le rayon pour approximer un effet de perspective. L'essentiel à retenir de ce procédé est qu'on n'a pas affaire à une véritable 3D, mais à une projection d'un plan 2D recouvert (« habillé ») de textures. Il y avait certes là une avancée technologique, mais il faut nuancer l'idée selon laquelle ce serait ce développement qui aurait « enfin permis » l'arrivée du *first-person shooter*, puisqu'il en existait bien avant.

Les débuts du *first-person shooter* sur ordinateur peuvent être retracés à 1974, année où *Spasim* (« space simulation », Jim Bowery 1974) et *Maze War* (Steve Colley *et al.* 1973-1974) sont partagés sur les ordinateurs des réseaux universitaires américains. Ironie du sort, c'est par la voie des jeux de rôle comme *Akalabeth : World of Doom* (Richard Garriott 1979) et les séries *Ultima* (Richard Garriott 1980-1999) et *Wizardry* (Andy

Greenberg, Robert Woodhead et Sir-Tech Software 1981-2001), des jeux de stratégie et de réflexion plutôt que des jeux de réflexes et d'adresse, que la perspective à la première personne sera popularisée dans le jeu vidéo. Mais un certain nombre de jeux d'action, que l'on peut légitimement inscrire dans la lignée des *first-person shooters*, verront le jour. C'est le cas du jeu *Hostage : Rescue Mission* (Infogrames 1988; *Rescue : The Embassy Mission* pour la version parue sur la NES).

Hostage est un jeu qui emploie une variété de mécanismes de jouabilité. Le joueur doit s'infiltrer dans un bâtiment occupé par des terroristes et sauver des otages, ce qui se fait en trois étapes distinctes. La dernière de ces étapes consiste à guider ses agents à l'intérieur des couloirs et des pièces de l'ambassade. Les mouvements du joueur sont basés sur un système « par cases », comme dans *Maze War* et un certain nombre de jeux de rôles sur ordinateur de l'époque. Si le joueur appuie sur les boutons pour se tourner vers la gauche ou la droite, son personnage se tourne automatiquement de 90 degrés; s'il veut avancer, son personnage avance d'une « case » sur le plan 2D de l'étage. Ainsi, le joueur ne dispose pas d'une liberté de mouvement absolue. Alors que dans *Maze War*, le joueur pouvait appuyer sur la barre d'espace pour faire feu et tuer automatiquement un adversaire qui occupait une case devant lui, dans *Hostage* le combat est plus dirigé. Lorsque le joueur tient enfoncé le bouton pour faire feu, il peut déplacer son curseur sur l'écran pour réellement viser. Il ne suffit donc plus de simplement se déplacer sur la même case que l'ennemi et d'appuyer sur un bouton; il faut encore tirer au bon endroit dans la « case » pour l'atteindre.

Un autre élément majeur rapproche *Hostage*, et par extension *Maze War* et *Spasim*, du *first-person shooter* comme tel. Contrairement aux *shooters* 2D, les ennemis existent de manière autonome dans le hors-champ : ils s'y déplacent et peuvent surprendre le joueur en entrant dans sa « case » (le cadre), lui tirant dessus avant qu'il ne puisse réagir. Il est vrai qu'ils ne tirent pas sur le joueur à partir du hors-cadre (autrement dit, ils ne peuvent pas tirer sur le joueur s'il leur tourne le dos), mais cela a probablement plus à voir avec le fait que le jeu se veut une simulation la plus réaliste possible, ce qui fait qu'une seule balle est suffisante pour le tuer. Dans ces circonstances, si les terroristes devaient faire feu sur le joueur sitôt celui-ci entré dans leur champ de vision, le niveau de difficulté serait beaucoup trop élevé.

Conformément à la logique du genre comme suite de résolutions de problèmes, l'innovation technologique du *ray casting* amenée par *Wolfenstein 3D*, qui permettait de se déplacer librement dans un environnement tridimensionnel, était appelée par des jeux comme *Hostage*. C'est que le principe du mouvement par cases, s'il était adéquat pour les jeux de rôles, causait de multiples problèmes pour les jeux d'action. Puisque le joueur ne peut regarder que dans quatre directions, et puisque les mouvements d'une case à l'autre se font instantanément, des ennemis pouvaient apparaître soudainement dans le cadre du joueur s'ils arrivaient de l'une des trois directions dans lesquelles le joueur ne regarde pas. Plus problématique encore était l'absence de possibilité de défense pour le joueur; on ne pouvait concevoir de moyen pour éviter les tirs ennemis, et l'issue des combats revenait invariablement à la vitesse avec laquelle on pouvait faire feu et déplacer le curseur pour

toucher l'ennemi. Les possibilités de jouabilité étaient ainsi condamnées à rester simplistes, et c'est sans doute pourquoi on n'a pas assisté à un foisonnement de *shooters* basés sur les déplacements par cases. Malgré tout, il est crucial de reconnaître que l'avancée technologique du *ray casting* a servi de facilitateur pour des idées de jouabilité qui existaient déjà auparavant. On peut voir une équivalence avec le bouclier déflecteur dans la science-fiction littéraire : dans les deux cas, un nouveau développement ne crée pas de toutes pièces une nouvelle direction esthétique qu'on empruntera, mais met à la disposition des créateurs des outils qui facilitent la réalisation d'une proposition esthétique déjà existante.

6.4. La perspective subjectivisante

Le deuxième fondement sur lequel repose la proposition ludique du *first-person shooter* est la subjectivité – notamment, mais pas exclusivement, la subjectivité visuelle qui découle de la perspective à la première personne. C'est le concept de la subjectivité à travers le regard, l'espace et le mouvement tout à la fois qui réunit la construction historique de l'étiquette *first-person shooter*; ce que j'ai appelé plus tôt « incarner directement un combattant, sur le terrain, dans l'immédiateté du conflit ». J'entends par *subjectivisation* le processus par lequel s'opère une fusion du joueur comme entité individuelle avec son avatar à travers l'expérience de jeu. Lorsque l'ensemble des mécanismes subjectivisants parvient à réaliser cette fusion, l'écart est réduit à son

minimum. L'*objectivisation*, à l'inverse, vise à établir clairement une distinction entre le joueur et son avatar.⁶⁹

Si l'on retourne à mon exemple de *Hostage* et que l'on examine des images du jeu (voir la figure 8 ci-dessous), on remarquera qu'il n'y a non pas un simple point de vue à la première personne, mais une alternance constante entre celui-ci et ce qu'on pourrait décrire comme une caméra à la troisième personne derrière l'épaule, semblable à celle employée dans *Resident Evil 4* (Capcom 2005), *Gears of War* ou *Mass Effect* (BioWare 2007).



Figure 8 : Alternance du point de vue entre première et troisième personne dans *Rescue : The Embassy Mission*.

J'invoque ce cas – loin d'être unique d'ailleurs – pour soulever le caractère quasi-arbitraire des mécanismes ludiques. Le fait que la caméra alterne entre une perspective à la

⁶⁹ Ces concepts découlent des traductions proposées par l'Office québécois de la langue française pour les termes de *first-person shooter* et *third-person shooter*, respectivement « jeu de tir subjectif » et « jeu de tir objectif ». Il ne s'agit donc pas de reprendre des concepts développés ailleurs, comme en psychanalyse ou en

première personne lorsque le joueur se trouve dans un couloir et une perspective à la troisième personne lorsqu'il est dans une pièce n'a absolument aucun impact sur la jouabilité, qui demeure exactement la même. Voilà pourquoi il faut dépasser le seul niveau des mécaniques de jeu et s'intéresser plutôt à l'expérience de jeu. Dans l'expérience de jeu, le joueur ne se soucie guère du positionnement exact de la caméra, mais ne retient que la perspective subjectivisante qui l'unit à son avatar, ou les effets au contraire objectivisants qui l'en dissocient. Mais là où la distinction est cruciale, c'est que la subjectivisation peut s'accomplir au moyen d'une caméra à la troisième personne, et à l'inverse, l'objectivisation au moyen d'une caméra à la première personne. Les points de vue à la première et à la troisième personne colportent, de par leur essence même, une subjectivisation et une objectivisation naturelle, mais celles-ci peuvent être détournées, ou contrées par des effets qui se déploient ailleurs que sur le seul positionnement de la caméra.

Pour le dire autrement : il peut exister des jeux qui se déroulent techniquement à la troisième personne, mais qui sont reçus par le joueur dans l'expérience comme des jeux à la première personne. Tel est le cas de *Mass Effect*. Pour montrer à quel point la position exacte de la caméra n'a que peu d'importance, il suffit d'observer une critique du jeu par Natalie M. Ward dans la revue *Eludamos*. Le résumé de son article « Mass(ively) Effect(ive) : Emotional Connections, Choice, and Humanity » se lit comme suit : « A brief review of Bioware's successful sci-fi game *Mass Effect*, a combination first person shooter

and role playing game » (Ward 2008). On sait que *Mass Effect* est un jeu de tir à la troisième personne, et on sait que Ward y a joué suffisamment (d'après le texte de sa critique) pour le savoir aussi. Comment expliquer son recours à l'étiquette *first-person shooter*, dans ce cas? Et comment expliquer la même « erreur » chez Thomas Apperley, qui écrivait dans son entrée « Genre Studies » en annexe du *Video Game Theory Reader 2* : « *Mass Effect*, for example, is a role-playing game that draws on elements from the first-person shooter genre » (Apperley 2009, p. 354)?

Peut-être, tout simplement, n'y a-t-il pas de réelle erreur ici. Il apparaît assez clair, dans le cas de *Mass Effect*, que la grande importance du récit, la création du personnage par le joueur, et les nombreux choix personnels qu'il devra réaliser au nom du commandant Shepard, sont autant de mécanismes subjectivisants. Mais compte tenu que le joueur incarne un commandant, personnage que le jeu présente comme possédant un charisme et un leadership naturel exceptionnel, on est en droit de se demander si la caméra, de par son positionnement externe, ne participerait pas paradoxalement de cette subjectivisation elle aussi. Il y a évidemment toute la question de l'identification cinématographique secondaire classique (Metz 1977), sur laquelle on n'a pas besoin de revenir pour en reconnaître la valeur. Mais il y a plus : un commandant, par définition, est quelqu'un capable de conserver un regard plus large lorsqu'il se trouve sur le champ de bataille. En ce sens, une caméra située en retrait de l'avatar permet au joueur de voir de nombreux détails qu'une perspective à la première personne rendrait imperceptibles.

C'est la même logique qui opère ici que celle pour les indicateurs visuels de provenance des attaques. Les premiers *first-person shooters* devaient composer avec un nouveau problème : celui du joueur qui reçoit une attaque provenant du hors-cadre. Dans *Wolfenstein 3D* et *Doom*, l'écran se teinte de rouge lorsque le joueur est blessé. Ce signal visuel communique l'information « vous êtes blessé », ainsi que l'intensité des blessures occasionnées (par le degré de saturation de rouge), mais n'indique pas au joueur d'où provient l'attaque. Il n'était pas rare pour un joueur d'entrer dans une pièce et d'être assailli jusqu'à la mort – ou presque –, le temps qu'il puisse se retourner pour faire feu sur l'ennemi qui l'avait pris à revers. L'expérimentation réalisée à travers nombre de parutions subséquentes permettra le développement d'une solution élégante au problème en indiquant la direction générale de laquelle provient l'attaque; le joueur peut ainsi s'ajuster en conséquence. Évidemment, dans la réalité du personnage, ce dernier ne voit pas de flèches rouges clignoter – mais *il sent une balle de fusil lui rentrer dans le corps*, tout de même. Si on ne peut répliquer cette sensation kinétique, mieux vaut alors la traduire par le biais de l'image ou du son. Autrement dit, au lieu de les ignorer il est préférable de représenter des choses que perçoit l'avatar du joueur d'une manière différente, si la réalité du jeu ne s'y prête pas, que de simplement les ignorer. Il semble raisonnable de conclure que la perspective à la troisième personne offerte au joueur par *Mass Effect*, si elle ne correspond pas à la perception *optique* de Shepard, contribue à représenter plus fidèlement sa perception *tactique* des situations de combat.

La subjectivisation constitue ainsi la marque qui distingue les *first-person shooters* des *shooters* 2D, où on trouve une frontière nette entre le joueur et l'univers ludique. Dans ces jeux, le joueur est assimilé au rôle d'instance externe guidant un agent interne et demeure coupé du monde virtuel. Dans la majorité des jeux 2D, l'expérience et la somme d'informations dont dispose le joueur diffèrent grandement de celles allouées à l'avatar. Une situation toute simple comme celle de naviguer dans une forêt de *The Legend of Zelda* (Nintendo 1986) prend une dimension radicalement différente selon qu'elle est jouée à la première ou à la troisième personne. Link ne peut voir au-delà du premier arbre qui bloque son champ de vision; s'il commençait à marcher autour des arbres et à en découvrir d'autres, il finirait par perdre le nord et être désorienté – une expérience que plusieurs joueurs peuvent vivre dans des jeux 3D qui n'offrent pas de carte ou de boussole. Le joueur, de par sa position privilégiée en surplomb du labyrinthe, peut voir la disposition des murs et des couloirs, et guider son personnage d'un bout à l'autre sans difficulté.

Les jeux 2D à défilement stabilisent aussi les points cardinaux (conventionnellement, en plaçant le nord en haut), et permettent ainsi au joueur de s'orienter infailliblement. Mais encore – et ce sera le dernier exemple que je mobiliserai pour prôner un examen non pas des mécaniques de jeu, mais de leur exploitation dans l'expérience du joueur –, on peut créer des effets de subjectivisation à l'intérieur de cette perspective « naturellement » objectivisante. *Brandish* (Nihon Falcom 1995), un jeu paru sur la Super NES et qui se veut un *dungeon-crawler*, emploie une technique assez unique en ce sens. L'objectif central d'un *dungeon-crawler*, de *Wizardry* à *Dungeon Master* (FTL

Games 1987), est de s'orienter à travers les corridors d'un donjon, progresser d'étage en étage, vaincre les ennemis, améliorer son équipement et résoudre des puzzles. Ces jeux se déroulent à peu près tous en perspective 3D « par cases » (comme *Maze War*), un mécanisme qui accomplit la subjectivisation en faisant vivre la même expérience du labyrinthe au joueur qu'à son ou ses personnages. Or, *Brandish* emploie une perspective 2D à vol d'oiseau.



Figure 9 : Subjectivisation en vue à vol d'oiseau : pivot de 90° dans *Brandish*.

Bien qu'à première vue la perspective à vol d'oiseau devrait mettre en péril cette subjectivisation, *Brandish* la détourne au moyen d'un nouveau mécanisme de jeu : l'orientation de la vue est liée à l'avatar au lieu de la diégèse. Le haut de l'écran n'est pas assimilé au Nord, mais à la direction dans laquelle regarde l'avatar présentement. Ainsi, tout l'univers pivote lorsque le joueur ordonne à l'avatar de se tourner (cf. figure 9 ci-haut), ce qui conserve l'effet de désorientation propre à la navigation dans un labyrinthe qu'on retrouve dans les jeux qui utilisent une perspective à la première personne.

6.5. Au coeur du genre : l'expérience.

Plutôt que de s'arrêter à une liste de mécanismes de jeux pour déterminer la généricité, il faut aller au-delà de celles-ci et s'intéresser à la manière dont ces mécanismes concrétisent l'expérience de jeu. Bien que les mécanismes se prêtent de manière naturelle à certains répertoires d'actions plutôt qu'à d'autres, ils jouent en définitive un rôle semblable aux conventions génériques narratives et thématiques du cinéma et de la littérature, comme l'affirmait Buscombe : elles *affectent* le type de jouabilité qui sera proposé au joueur, mais le jeu n'est pas « *à propos* » d'elles. À l'intérieur du pôle de la production, le genre regroupe un bassin de mécanismes de jeux qui constituent autant de moyens ayant suffisamment fait leurs preuves pour s'établir comme conventions permettant de matérialiser des propositions ludiques. Un développeur de jeux peut innover de multiples façons, que ce soit avec une proposition ludique originale, ou en exploitant des mécanismes jusqu'alors inusités pour réaliser une proposition ludique elle familière.

Évidemment, la proposition ludique comme concept a ses limites; aucun jeu ne saurait être résumé en une ou deux phrases. Mais elle permet tout de même de faire le pont entre les genres et les sous-genres, et de mieux distinguer les modalités d'imitation, de variation et d'innovation qui caractérisent la production générique. Pour faire le pont avec les usages du genre dans le pôle de la réception, il nous faudra maintenant nous pencher sur les propriétés de l'expérience vidéoludique, terrain de jonction entre la production et la réception.

Partie III : L'expérience du genre

Chapitre 7. L'expérience vidéoludique

S'il est banal en 2010 de souligner que le jeu vidéo est véritablement interactif – au sens d'interactivité explicite (Salen et Zimmerman 2004, p. 59-60) ou d'ergodicité (Aarseth 1997) –, les implications qui en découlent pour la notion de genre, elles, méritent toujours d'être mises en lumière. Puisque le joueur doit travailler pour se frayer un chemin à travers un cybertexte, les questions de compétence générique développées du côté des études littéraires et des études cinématographiques prennent soudainement une dimension très tangible.

Un lecteur ignare de l'horreur, de ses codes et de ses conventions, par exemple, ne peut probablement pas apprécier à sa juste valeur la dernière parution du genre⁷⁰ et apprécier les variations entre différentes œuvres du genre, mais il peut à tout le moins suivre les péripéties de la plantureuse Julie James dans *I Know What You Did Last Summer* (Gillespie 1997) – dût-il rire au passage de ses bêtises ou de ce qu'il relève simplement comme des invraisemblances. Le joueur, lui, n'a pas cette chance : sans les compétences nécessaires et attendues de lui, il ne pourra que regarder, impuissant, son alter-ego Jill Valentine succomber aux morsures des zombies qui lui barrent la route dans *Resident Evil* (Capcom 1996).

C'est ici que survient la distinction, centrale au concept de cybertexte d'Aarseth, entre ambiguïté interprétative et aporie textuelle :

when you read from a cybertext [...] you may never know the exact results of your choices; that is, exactly what you missed. This is very different from the ambiguities of a linear text. And inaccessibility, it must be noted, does not imply ambiguity but, rather, an absence of possibility – an aporia (Aarseth 1997, p. 3).⁷¹

Et, soulignons-le, (ra)mener ces zombies au repos éternel n'exige pas que des compétences d'implémentation⁷² (réflexes, coordination œil-main, etc.), mais principalement un répertoire de stratégies qui auront été acquises par le biais de jeux semblables.

C'est ici que la notion de genre prend toute son importance. À travers ce chapitre et le suivant, nous explorerons le genre au micro-niveau (en-deçà, à l'intérieur des textes) comme processus, plutôt qu'au macro-niveau (au-delà des textes qu'il regroupe) comme structure. Pour reprendre les mots de Steve Neale, c'est au processus de systématisation que l'on s'intéressera maintenant, et ceci, dans sa dimension individuelle plutôt que collective. Qu'est-ce que jouer à un jeu vidéo? Quels processus sont mobilisés par le joueur lorsqu'il fait l'expérience d'un nouvel objet, et quels sont les apports d'une connaissance générique? Le traitement de cette question m'amènera à élaborer dans le chapitre suivant un nouveau modèle de l'expérience vidéoludique, qui se veut une prolongation du modèle du « cycle magique » que j'ai mis sur pied avec Bernard Perron (Arsenault et Perron 2009), et qui puisera dans l'approche cognitive du cinéma, la sémio-pragmatique odinienne, la théorie de

⁷⁰ Il ne peut, comme le disait Roberts, « lire dans un système » (Roberts 1990, p. 150-185).

⁷¹ Pour plus de détails sur l'aporie, voir Aarseth 1999.

⁷² Pour en savoir plus sur la distinction entre compétences d'implémentation et compétences analytiques, voir Perron 2006.

la coopération textuelle d’Umberto Eco, la question de l’interprétation, et l’immersion. Mais avant de s’y lancer, je vais effectuer dans le présent chapitre un survol des outils que je mettrai à contribution pour mieux envisager l’expérience vidéoludique, et je conclurai sur le rôle global que joue le genre dans celle-ci.

7.1. Jeu vidéo et expérience

L’une des questions qui tiraille le plus les études du jeu – vidéo comme « pré-numérique » – est la double nature du jeu, comme objet et comme processus. Je proposais dans mon mémoire de maîtrise (Arsenault 2006) de distinguer les deux par le biais de « jeu-objet » et « jeu-processus », mais on pourrait aussi partitionner selon les appellations « système » et « expérience », comme le fait Eric Zimmerman :

Rules and play are just game design terms for structure and experience : a designer creates some kind of structure (a typeface, a building, a car), and a reader, visitor, or car passenger experiences it : encountering, exploring, dwelling in, and manipulating the system – using it, playing with it, delighting in it (Zimmerman 2003, « Conclusions »).

Cette découpe peut être observée jusque dans les approches des études du jeu. Ainsi Johan Huizinga (1938) étudiait « l’amusement » ou « l’activité ludique » (le *play* anglais, incluant l’activité de jouer à un jeu spécifique mais aussi le « jeu libre »), tandis que les mathématiciens de la théorie des jeux (au sens restreint de la *game theory*) comme Von Neumann et Morgenstern (1953) étudiaient, pour leur part, les jeux comme systèmes. La scission était si nette, d’ailleurs, que ces derniers faisaient leurs calculs en prenant comme

joueur fictif un être humain au raisonnement parfait, capable de faire le choix optimal en tout temps. Le mot « système » est d'autant mieux choisi que les théories du jeu ont longtemps été appliquées à des systèmes définitivement non-ludiques, comme la spéculation sur les marchés boursiers; bref, ces mathématiciens n'avaient que faire de l'expérience *ludique*, et même de l'expérience tout court. Enfin, que le philosophe Jacques Henriot aie proposé une distinction entre le *jeu* et le *jouer* (Henriot 1969) est un signe supplémentaire du besoin de traiter l'expérience du jeu de manière distincte.

Pour autant qu'elle mérite un examen indépendant et rigoureux, l'expérience ludique n'est pas indépendante du système. La relation qui unit les deux est étroite, puisque le design de jeu se conçoit en termes de design d'expérience :

To design a game is to construct a set of rules. But the point of game design is not to have players experience rules -- it is to have players experience *play*. Game design is therefore a second-order design problem, in which designers craft play, but only indirectly, through the systems of rules that game designers create (Zimmerman 2003, « Conclusions »).

Le concepteur de jeux crée des règles et un système (ou une structure) de jeu, mais justement pour que ce dernier puisse engendrer une expérience. L'intérêt d'un jeu n'est jamais de faire face à un système de règles abstrait et hypothétique, pris *in absentia*, étudié sans participation active : un jeu ne prend vie que lorsqu'on y joue, un peu à la manière de la relation entre le film-pellicule et le film-projection (Kuntzel 1975). Les jeux vidéo ne sont pas non plus, pour éviter une comparaison courante mais en fin de compte boiteuse, simplement des mondes virtuels, mais comme le disait Kurt Squire, « they are worlds

constructed to provide particular kinds of experiences, which might be called *designed experiences* » (Squire 2008, p. 643).

Quant à la nature de l'expérience qui doit être offerte par le système de jeu, les opinions peuvent varier. John Harris note un « changement fondamental » dans la philosophie de la conception de jeux, ayant eu lieu autour de l'ère où paraît *Super Mario Bros.* (Nintendo 1985):

The older school of thought, which dates back and beyond the days of *Space Invaders* to the era of pinball, is that a game should *measure the player's skill*. Arcade games, in fact, must make it difficult for a player to last for any great length of time in order to keep money coming into the coin box. The newer concept is that a game should *provide an experience to the player*. The player is to feel like some character, or like he's participating in a story, or that he's making some difference in a fictional realm (Harris 2007, p. 1).

Et pourtant, comme Harris le reconnaît lui-même, il subsiste une tension entre l'expérience narrative et la performance requise de la part du joueur, puisque si la nouvelle philosophie de design expérientiel peut être vue dans *Super Mario Bros.*, celui-ci n'est pas démuné d'ambivalence, plusieurs des derniers niveaux étant très difficiles (Harris 2007, p. 1). En vérité, l'argument mélange deux idées : une tension entre performance et narration, d'une part, et une autre tension entre la finalité et la fonction perçue des jeux, soit de mesurer les compétences du joueur ou de lui faire vivre une expérience.

Or, rien n'indique qu'un jeu qui vise à fournir une expérience précise au joueur doit lui offrir une expérience *narrative*. C'est ce qui motive la comparaison, assez courante, de l'expérience vidéoludique aux manèges. Un tour de manège de haute voltige comme les

montagnes russes propose une expérience à ses passagers, chaque dénivellation et chaque courbe ayant été prévue pour engendrer des effets selon un rythme préétabli. Il existe bel et bien des manèges à teneur narrative : Don Carson (2000) détaille l'importance de la « narration environnementale » (*environmental storytelling*), concept étendu par Henry Jenkins (2004) et intégré dans une plus large réflexion sur la narratologie transmédiatique.⁷³ Toutefois, cette expérience narrative consiste en un niveau supplémentaire ajouté à l'expérience viscérale plus immédiate qui constitue la base de tout manège. Y a-t-il eu, comme le prétend Harris, une évolution des jeux vidéo en deux temps, de jeux qui mesurent les compétences sans offrir d'expérience dans un premier temps à des jeux qui offrent une expérience sans mesurer les compétences du joueur? Rien n'est moins sûr.

Bien qu'Harris parle du rôle du récit et de l'incarnation d'un personnage dans un univers fictionnel comme marqueur de cette « nouvelle philosophie », on peut rester sceptique. Si *Super Mario Bros.* est censé cristalliser cette transition, dans quelle mesure y suis-je plus dans un rapport de fiction que lorsque je joue à *Defender*? Dans le premier cas, j'incarne un homme à salopette et casquette (dont on me dit dans le manuel d'instructions qu'il s'agit d'un plombier en quête pour sauver une princesse) qui court vers la droite, saute très haut pour écraser des ennemis ou franchir des trous sans fond, et peut doubler en taille

⁷³ On peut donner l'exemple de *Back to the Future: The Ride*, un manège de type « simulateur de vol » qui se veut un prolongement narratif de la trilogie de Robert Zemeckis. Les visiteurs s'assoient dans la DeLorean iconique, montée sur un dispositif qui fait vibrer et bouger la voiture aux rythmes des images présentées sur un écran géant. On accompagne le docteur Brown qui se lance à la poursuite de Biff Tannen à travers le temps.

en touchant un champignon ou lancer des boules de feu grâce à une fleur scintillante. Dans *Defender*, je pilote un vaisseau spatial qui doit tirer sur des ennemis volants et les empêcher de saisir des humanoïdes au sol pour les enlever; s'ils réussissent à s'emparer d'une victime, je peux encore les détruire et voler à la rescousse des humains. Il ne me semble pas y avoir une grande différence d'ordre *narratif* ici.

On peut même poursuivre le raisonnement à l'envers : que dire de *Ninja Gaiden* (Tecmo 1988), un jeu à peine plus récent que *Super Mario Bros.*, et qui est à la fois beaucoup plus narratif *et* beaucoup plus difficile? *Ninja Gaiden* met en scène des cinématiques entre chaque niveau, et le récit qu'il développe ne paraîtrait pas déplacé dans un film d'action hollywoodien (ce qui est déjà à des lieues devant les proto-récits de *Super Mario Bros.* ou *Defender*, qui consistent plutôt en des toiles de fond narratives). Et si le niveau de difficulté extrême de *Ninja Gaiden* ne vise pas à mesurer les compétences du joueur, je ne vois vraiment pas à quoi il pourrait bien servir (la patience et la persévérance faisant partie des compétences mesurées, bien entendu).

Deux constats s'imposent. *Primo*, aucun lien de nécessité ou d'exclusivité n'est établi entre narration et performance, l'un des deux pouvant être absent, ou les deux pouvant coexister séparément ou encore se chevaucher dans un même objet. *Secundo*, la véritable tension que met en lumière John Harris semble plutôt être l'opposition entre émergence et progression qu'avait mise sur pied Jesper Juul (2002). En effet, si *Super Mario Bros* « offre une expérience » tandis que les jeux d'arcade « mesurent des

compétences », ce serait parce que le premier contient une suite de niveaux à forte teneur auctoriale : ils ont été « pré-scriptés » ou pré-assemblés sur mesure pour présenter au joueur une suite de défis croissants. L'auctorialité n'a pas tant des visées narratives que performatives : elle se mobilise pour déployer une course à obstacles avec sans cesse de nouveaux pièges, en exigeant du joueur qu'il maîtrise constamment de nouvelles compétences. Harris mentionne que les derniers niveaux de *Super Mario Bros.* sont difficiles, mais semble oublier que pour la majorité des gens qui dirigèrent le moustachu rondelet dans les années 1980, la quête s'est terminée de nombreuses fois dans le premier niveau, puis dans le deuxième, et ainsi de suite, de sorte qu'il est péremptoire d'affirmer que seuls les derniers niveaux visent à mesurer la compétence du joueur. Il aura fallu d'abord que les joueurs apprennent à courir, à sauter, à botter des carapaces de tortues, à sauter sur des plateformes en mouvement, etc.

En bref, il n'y a pas eu un changement de philosophie pour passer de la difficulté des jeux d'arcade non-narratifs à la facilité d'une expérience narrative, mais un double changement de paradigme, du proto-narratif au narratif d'une part (par l'intégration des récits et des développements narratifs directement aux jeux; c'est une innovation qui se reflète bien dans *Ninja Gaiden*), et de l'émergence à la progression d'autre part (par le passage à des univers plus étendus, segmentés en niveaux pré-assemblés, et à une progression de défis auctoralisée plutôt qu'algorithmique; changement que ne crée pas, mais que cristallise *Super Mario Bros.*).

On remarquera que je n'ai pas fait mention du terme « expérience » dans cette analyse. C'est que, avant comme après ce changement, de tout temps, les jeux ont cherché à offrir une expérience : ce qui a changé, c'est un déplacement de la source de la croissance du défi. Dans les jeux à émergence (la quasi-totalité de la production vidéoludique d'avant *Super Mario Bros*), c'est l'algorithme qui est responsable de la difficulté, le concepteur ayant spécifié des règles dans le système pour qu'apparaissent plus d'ennemis, qu'ils bougent plus rapidement, ou qu'ils attaquent plus souvent, par exemple. Dans les jeux de progression, le concepteur a lui-même conçu l'ensemble des nouveaux défis auxquels le joueur devra faire face, et les a lui-même spécifiés individuellement dans l'algorithme. Les jeux d'aventure textuels sur ordinateur comme *Colossal Cave Adventure* et *Zork* (Anderson *et al.* 1977-1979), ainsi que *Adventure* sur Atari 2600, sont les premiers à avoir opéré sur ce mode. Mais pour revenir à la question de l'expérience en regard à la spécificité de certains jeux, j'affirmerai que *tous* les jeux, d'arcade, de console ou d'ordinateur, à émergence comme à progression, et même vidéo ou non, visent à procurer une expérience.

7.2. Interactivité, variabilité et émergence

Avant d'aller plus loin, il semble pertinent de rappeler une précision apportée par Juul. Tout jeu vidéo – en fait, tout système géré par un algorithme – comprend une forme de micro-émergence qui n'en est pas vraiment une, soit la simple interaction des règles les unes avec les autres. Un générateur d'additions arithmétiques, par exemple, pourra formuler les problèmes « $2 + 7 = ?$ » ou « $1 + 9 = ?$ » en suivant son algorithme, du type « Choisis

deux chiffres entre 1 et 9 »; il n'y a pas besoin que le concepteur aie entré manuellement toutes les combinaisons de chiffres possibles dans le système, qui n'aurait plus qu'à choisir parmi la multitude de possibilités à la manière d'une arborescence. C'est en ce sens que Janet Murray remettait les pendules à l'heure au sujet de la figure de l'arborescence et la métaphore de la spatialité utilisées pour parler de l'informatique et de l'interactivité :

Although we may talk of an information highway and of billboards in cyberspace, in fact the computer is not fundamentally a wire or a pathway but an *engine*. It was designed not to carry static information but to embody complex, contingent behaviors (Murray 1997, p. 71-72).

La logique procédurale qui sous-tend tout objet interactif ne constitue pas, aux dires de Juul, de l'émergence à proprement parler, mais résulte simplement des relations entre les règles. Celles-ci demeurent une part fondamentale de tout système informatique, mais aussi de tout jeu.

C'est que le jeu, en tant que média interactif, ne requiert pas que la « simple » production d'une séquence sémiotique donnée (pour reprendre les termes d'Aarseth 1997), mais de tout un système de règles capable d'engendrer de lui-même de multiples séquences sémiotiques. Ces différentes séquences donnent-elles lieu à des expériences esthétiques diverses? Indiscutablement. Le degré de variation entre les expériences sera fonction de l'ouverture du système, de la structure de jeu : déambuler à travers les rues de Liberty City dans *Grand Theft Auto III* (Rockstar North 2001) peut conduire à une foule d'événements puisque le système incorpore des dizaines de variables indépendantes (piétons lents, chauffeurs du dimanche, criminels à la gâchette facile, etc.) laissées à elles-mêmes pour

générer contretemps et aventures à souhait; à l'inverse, en progressant dans les mondes de *Super Mario Bros.*, le joueur rencontre invariablement des ennemis et des obstacles soigneusement placés là par les concepteurs. Doit-on considérer que *Grand Theft Auto III* offre un nombre incalculable d'expériences différentes, et *Super Mario Bros.* une multitude plus restreinte?

Il est plus productif d'envisager un jeu donné comme fournissant une expérience unique, mais qui offre un potentiel de variabilité plus ou moins élevé. Tout aussi ouvert et axé sur l'émergence soit-il, un système de jeu vise toujours à modeler une expérience donnée, que celle-ci soit très précise dans un jeu d'aventure graphique classique et ultra-linéaire comme *Syberia* (Microïds 2002) ou très ouverte comme dans un sport (le hockey ou le soccer, par exemple) ou dans un jeu à émergence du type *Grand Theft Auto III*. Ceci est une conséquence directe du fait que les jeux sont des simulations esthétiques : les règles et les phénomènes à être simulés dépendront des sensibilités esthétiques des concepteurs⁷⁴. Les choix faits en amont, du côté de la production, délimitent une expérience globale et générale qui conserve un degré d'unicité par rapport à celles fournies par d'autres jeux. Une partie de *Grand Theft Auto III* n'est pas une partie de *Grand Theft Auto 4* (Rockstar North 2008), ou de *Saints Row* (Volition 2006), ou de *Crackdown* (Realtime Worlds 2007) (pour

⁷⁴ « Esthétique » est à comprendre au sens où l'entendait Bogost (2008) comme opposé à « fonctionnel », ainsi que dans l'optique de *finalité* esthétique abordée dans le cadre des genres littéraires à la section 2.1 de cette thèse, où « *plaire* l'emporte sur *instruire* » (Todorov 1978, p.17). Est du ressort esthétique ce qui ne vise pas une fidélité absolue à la réalité, dépasse le seul utilitarisme, et résulte d'une singularité du sujet ou de l'objet.

ramener la logique de l'imitation et de la répétition). Chacun de ces systèmes incorpore des possibilités d'action, des récits et des décors qui balisent l'expérience du joueur.

Aussi élevé soit-il, le libre-arbitre du joueur est toujours encadré par les choix de conception derrière le système : il pourra voler des véhicules, écraser des piétons et battre d'innocents citoyens pour prendre leur argent dans *Grand Theft Auto III*, mais pas aider une vieille dame à traverser la rue. Deux parties de *GTA III* d'un même joueur diffèrent l'une de l'autre en de nombreux points, mais à l'intérieur du champ de possibilités qui constitue l'expérience générale et globale du jeu.

Le genre s'inscrit naturellement dans ce système comme groupement de jeux offrant des expériences similaires, conformément à la manière dont Thomas Schatz qualifiait le genre cinématographique : « a *range of expression* for filmmakers and a *range of experience* for viewers » (Schatz 1981, p. 22). Les jeux du type « *open-ended sandbox third-person driving/action* », pour désigner largement la suite de titres inspirés de *Grand Theft Auto III*, constituent un éventail d'expérience distinct de celui offert par les jeux de plateforme 2D ou les jeux de sport, par exemple; à l'intérieur de cet éventail, chaque jeu offre une expérience singulière qui peut elle-même varier à l'intérieur des paramètres du jeu. La figure 10 ci-dessous illustre ces rapports.

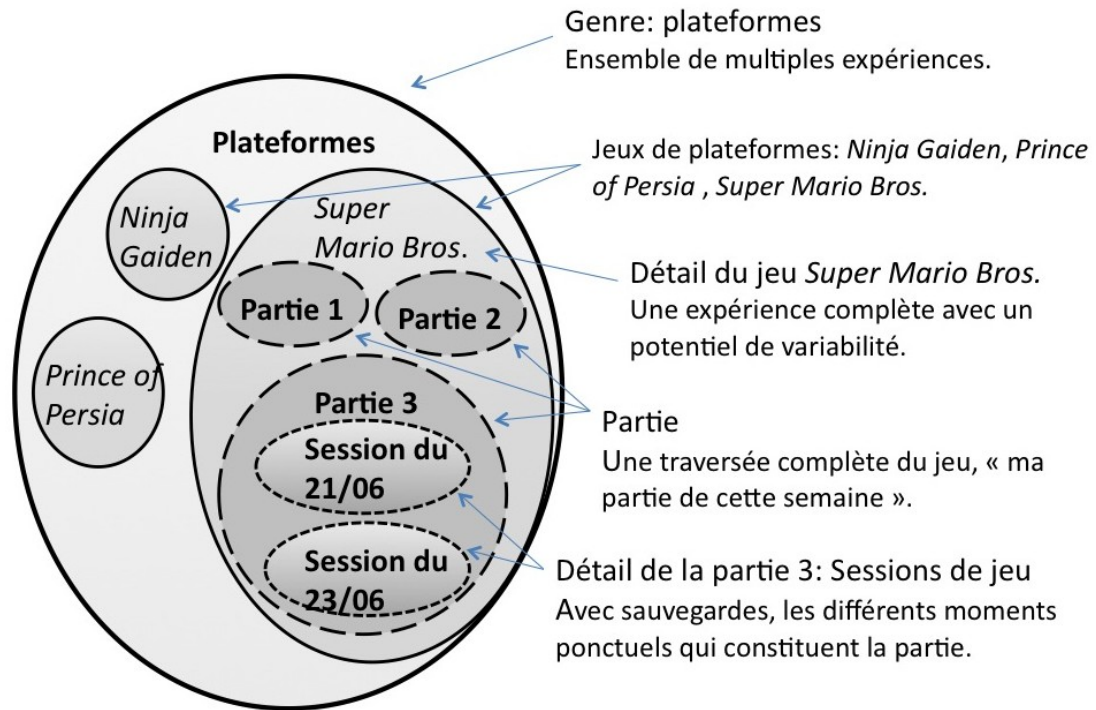


Figure 10: Schéma des rapports entre expérience, parties et genre.

Comme on l'a vu, l'expérience est au cœur de tout jeu, et elle n'a pas à être narrative. L'expérience ludique se fonde dans un objet précis, et demeure distincte et unique à travers les multiples permutations qu'elle est capable de prendre aux mains de différents joueurs. Si le design de jeu se conçoit en termes de design d'expérience, il nous faut considérer les systèmes de jeu comme des ensembles de règles visant à provoquer des types d'expériences particulières. Ceci nous oblige à traiter des théories de l'interprétation, et interroge les notions d'intentionnalité, de « joueur modèle », et de liberté interprétative.

7.3. Les limites de l'expérience : pratiques déviantes et plaisir solitaire

Le rapport entre les mécaniques du système de jeu et l'expérience qu'elles visent à procurer au joueur se déploie sur deux niveaux. Le premier est l'ensemble des possibles que porte le système en lui. Dans *GTA III*, le joueur ne peut pas dialoguer avec les passants dans la rue ou leur poser des questions⁷⁵; il ne peut non plus nager, se noyant instantanément s'il tombe dans l'eau. Rockstar North a « corrigé » ce dernier irritant dans *Grand Theft Auto : San Andreas* (Rockstar North 2004), tout en ajoutant de nouveaux possibles : le joueur peut maintenant investir son argent dans des commerces et des habitations pour en tirer des revenus à long terme ou se loger.

Ces exemples montrent les limitations « rigides » imposées au joueur par le système. Pour toutes les nouvelles possibilités d'action offertes dans *San Andreas*, on ne peut toujours pas aider une vieille dame à traverser la rue. On dira qu'un tel comportement, compte tenu du récit et de la diégèse de *GTA*, et du répertoire d'actions offertes au joueur, constitue une « pratique déviante », entendu sans connotations négatives et au sens propre de « déviation d'une norme ». Au mieux, le joueur peut marcher légèrement devant elle et

⁷⁵ Gonzalo Frasca a bien identifié la logique narrative qui justifie ces choix : « [...] you control a violent protagonist in a violent world; there is no need for negotiation. Car crashes, baseball bats and flamethrowers are the tools for “communicating” in this world. You never regret not being able to talk to NPCs simply because they are not worth talking with: it's much better to kill them » (Frasca 2003, par. 18).

rester devant les voitures pour les empêcher de rouler, et se convaincre qu'il vient de l'aider à traverser la rue. Ce scénario demeurera par contre toujours interne pour le joueur et privé, le système de jeu étant incapable d'en saisir l'existence puisque ses règles rigides n'ont pas été préalablement conçues pour le faire; à ce moment, il n'y a pas de véritable coopération qui s'installe entre le système de jeu et le joueur, chacun faisant ses propres choses de son côté (d'où le « plaisir solitaire » évoqué en titre de section).

Qu'à cela ne tienne, il y a des joueurs de *GTA III* qui prennent plaisir à tenter de parcourir le jeu sans jamais tuer de piétons innocents, en respectant le code de la route en s'immobilisant aux feux rouges, et ainsi de suite.⁷⁶ Ces joueurs *utilisent* le jeu pour faire quelque chose, mais n'y jouent pas à proprement parler; il serait plus juste d'affirmer qu'ils *s'amuse*nt avec le jeu (ou à l'intérieur du jeu), comme un enfant qui prendrait les figurines de soldats et de canons du jeu de plateau *Risk* (Albert Lamorisse / Hasbro 1957), les disposerait sur la planche de jeu, et « jouerait à la guerre » en ignorant toutes les règles du jeu. À l'opposé, on retrouve les *gameplayers* de Bernard Perron (Perron 2003), des joueurs suffisamment experts pour faire des usages subversifs du jeu, tentant de contourner le système, de le forcer, ou de jouer avec, pour obtenir une expérience différente de celle promise par le jeu. On touche ici au deuxième niveau des mécaniques de jeu et de l'expérience, celui des limitations « souples ». Tous les possibles qu'offre le système de jeu

⁷⁶ Jim Munroe a réalisé une vidéo à l'intérieur du jeu (une *machinima*) où il simule une visite touristique dans la ville de *GTA III*, se promenant à pied pour observer la ville, commentant sur les espaces verts, et tentant de

ne sont pas également *probables*. S'il est théoriquement possible de jouer à *GTA III* sans se comporter comme un criminel, cela relève davantage de la curiosité et de l'exploit⁷⁷.

Il est possible de déterminer « l'inclination naturelle » du système de jeu en examinant soigneusement quelques aspects de la jouabilité.⁷⁸ Dans le cas de *GTA III*, l'accélération des voitures que le joueur conduit a été conçue pour des courses-poursuites à haute vitesse; si le joueur veut avancer à une vitesse de croisière plus normale, il doit constamment alterner entre accélérer, se laisser porter par la vitesse naturelle, freiner, et réagir au quart de tour si une voiture devant lui freine abruptement ou entreprend un virage (ou si un piéton se jette devant sa voiture). C'est qu'en appuyant sur le bouton pour accélérer, l'avatar du joueur met la pédale au plancher plutôt qu'accélérer graduellement; même si le joueur relâche très rapidement le bouton, les piétons interprètent l'accélération soudaine comme un signe que le joueur va foncer à toute vitesse et vont dès lors entreprendre des manœuvres d'évasion (malheureusement pour eux, pas toujours dans la bonne direction). Décidemment, il faut déployer des compétences beaucoup plus fines pour parvenir à conduire dans l'univers de *GTA III* sans causer d'accidents et en respectant la loi

prendre un taxi pour rentrer à son appartement (Munroe 2004).

⁷⁷ J'aurais pu utiliser comme exemple les jeux de la série *Final Fantasy*. De nombreux guides de stratégie (FAQs) créés par des joueurs sur le site *GameFAQS* contiennent des instructions précises pour réaliser des parties axées autour de défis précis, pour les joueurs experts à la recherche de nouvelles expériences allant à l'encontre de la directivité du système de jeu. Communément, on retrouve des « low-level challenges » où les joueurs tentent de terminer le jeu au niveau de puissance le plus bas possible, ou des « single character challenges » où le joueur doit en tout temps laisser tous les membres de son équipe morts, sauf un.

⁷⁸ Cette inclination naturelle correspond à la médiativité de Marion, présentée au chapitre deux: un potentiel expressif qui favorise certains types de contenus et possède une « force d'inertie » qui doit être outrepassée

qu'en percutant une voiture après l'autre entre deux passants piétinés. Le système est naturellement enclin à produire ce dernier genre d'expérience; les joueurs qui tentent de mener une vie honnête dans *GTA III*, ou qui essaient d'empiler des voitures pour se constituer une échelle leur permettant de franchir l'enceinte du stade olympique de Liberty City, nagent en quelque sorte à contre-courant des règles.

Les ramifications de cette distinction sont primordiales pour une étude de l'expérience. Comment pourrait-on discuter de l'expérience (vidéo)ludique sans tracer de paramètres de validité quelconques? Sans balises précises, tous les usages sont bons et toutes les parties individuelles « se valent » l'une l'autre, n'importe qui peut jouer à n'importe quoi n'importe comment, et tout est permis. Si l'on accepte cette thèse, il ne faudra pas s'étonner qu'un jour paraisse une analyse de *GTA III* où le chercheur y trouve un « texte pro-policier » parce que les forces de l'ordre ont réussi à l'arrêter rapidement à chaque fois qu'il commettait un méfait – évidemment, pour la seule raison que les compétences personnelles dudit chercheur étaient insuffisantes pour qu'il ne réussisse à se cacher et se tirer d'affaire. Ce genre d'interprétation ne nous permettrait évidemment pas de discourir sur l'objet, mais ne s'appliquerait qu'à une expérience personnelle parmi d'autres. Il faut considérer qu'un jeu vise la réalisation d'une expérience particulière, qu'il « scripture son interacteur » dans les mots de Janet Murray (1997, p. 214-219), afin de le guider vers

pour que des contenus peu appropriés à ce potentiel puissent être véhiculés. Cela donne du poids à la considération des genres vidéoludiques plutôt comme médias.

une pratique s'inscrivant à l'intérieur de bornes précises. Dès lors, la performance d'un joueur par rapport à celle d'un autre doit apparaître comme plus ou moins en accord ou en désaccord avec la philosophie derrière le système du jeu. Un modèle de l'expérience doit nécessairement passer par au moins deux points : le système de jeu, et le joueur.

7.4. L'approche écologique et les affordances

La conception de l'expérience que je préconise a beaucoup à voir avec l'approche écologique de la perception visuelle dans le champ de la psychologie mise sur pied par James J. Gibson (1977, 1979), dont le concept des *affordances* a été repris et adapté au jeu vidéo par Dan Pinchbeck (2007). Conformément au précepte central de l'approche écologique (comme quoi le sujet et son environnement ne peuvent être dissociés), une affordance est une possibilité d'interaction offerte par l'environnement à un sujet (un « animal » dans les termes de Gibson) spécifique. Ainsi, par exemple, une porte offre les affordances d'être :

- *ouvrable* et *passable* pour un animal intelligent capable de préhension sur sa poignée;
- un *obstacle* au même titre qu'un mur pour un animal dépourvu de ces capacités;
- *rongeable* pour un rongeur si elle est faite de bois;
- un *passage* pour un insecte assez petit pour passer sous la fente.

Les affordances sont particulièrement bien adaptées à la logique des jeux vidéo, puisque la nature des éléments simulés dépendra toujours de l'expérience désirée par les concepteurs. On ne peut agir sur les portes d'un jeu avec la même liberté totale d'action que dans le monde réel, mais le jeu n'est pas la réalité, comme l'expliquait Freud il y a déjà plus d'un siècle (Freud 1908). C'est l'avatar du joueur qui agit comme point focal de cette négociation des affordances. Dans la très vaste majorité des *first-person shooters*, une porte peut être ouverte ou fermée, mais on ne peut y frapper. Le joueur peut glisser une mini-caméra sous elle ou regarder par le trou de sa serrure pour observer ce qui se trouve de l'autre côté dans *Tom Clancy's Splinter Cell* (Ubisoft 2002), mais seulement la défoncer d'un coup de pied dans *Gears of War*. Cette différence s'explique par le fait que Sam Fisher est un espion, et Marcus Fenix un soldat. Le premier doit prendre le temps de repérer les menaces et les éviter, le second est à la tête d'une escouade qui est là pour se battre, et les deux n'ont aucun intérêt à frapper avant d'entrer. La restriction des affordances est justifiée, sinon même appelée, par l'avatar du joueur et le type de récit auquel il participe.

Les affordances décrites jusqu'à présent sont les « possibles » que j'évoquais plus avant, ce que les contraintes « rigides » du système de jeu permettent. Toutefois, pour que ces « possibles » deviennent « plausibles » ou « probables », il faut que ces affordances soient prises en charge par un joueur dont les compétences seront suffisantes pour en faire des affordances *effectives*. Pour tous les bons points qu'elle marque, la perspective offerte par les affordances ne permet pas de résoudre tous les problèmes. C'est qu'elle se situe en totalité au niveau intra-diégétique (les *relations diégétiques* de Roger Odin), et ne peut de la

sorte concerner que la relation de l'avatar à l'environnement. Or, le joueur n'est pas l'avatar mais le surplombe, occupant le second niveau extra-diégétique du processus de jouer; cette posture peut être assimilée à celle du spectateur de cinéma et des *relations filmiques* d'Odin (que j'ai adapté au jeu vidéo comme *relations vidéoludiques* [Arsenault 2006]). Claude Speed peut faire une foule de choses dans *GTA III* (même s'il a le défaut plutôt gênant de ne pas savoir nager), mais il ne peut pas improviser une stratégie pour tenter de réussir une mission : ce travail, c'est celui du joueur. Peu importe les talents de l'avatar, si le joueur n'a pas les compétences nécessaires pour bien les exploiter, elles sont inutiles.

En ce sens, il nous faut maintenant nous pencher sur l'activité du joueur et sur ses processus de traitement de l'information mobilisés lors de l'expérience vidéoludique. On aura recours à l'approche cognitiviste en complémentarité avec l'approche écologiste, chacune permettant d'éclairer leur niveau respectif de la complexe trialectique entre joueur, avatar et système de jeu.

Chapitre 8. Le genre et la performance

Un terme revient constamment pour décrire l'expérience de jeu et les actions que le joueur doit poser pour progresser, à la fois chez les théoriciens, les concepteurs de jeux, les amateurs et la presse spécialisée : le *gameplay*, traduit en français par la « jouabilité ». Véritable fourre-tout mal défini, on qualifiera un jeu comme ayant « une bonne jouabilité » s'il offre des possibilités d'action intéressantes et multiples, si les situations que le joueur rencontre sont variées, etc. Dans « In the Frame of the Magic Cycle : The Circle(s) of Gameplay » (Arsenault et Perron 2009), Bernard Perron et moi-même avons travaillé la notion et offert un modèle de la jouabilité centré sur la perspective du joueur plutôt que sur celle du système de jeu. Ce modèle du cycle magique servira de base pour celui de l'expérience ludique que je développerai ici. Dans un premier temps, donc, j'en retracerai les grandes lignes, à commencer par ledit modèle :

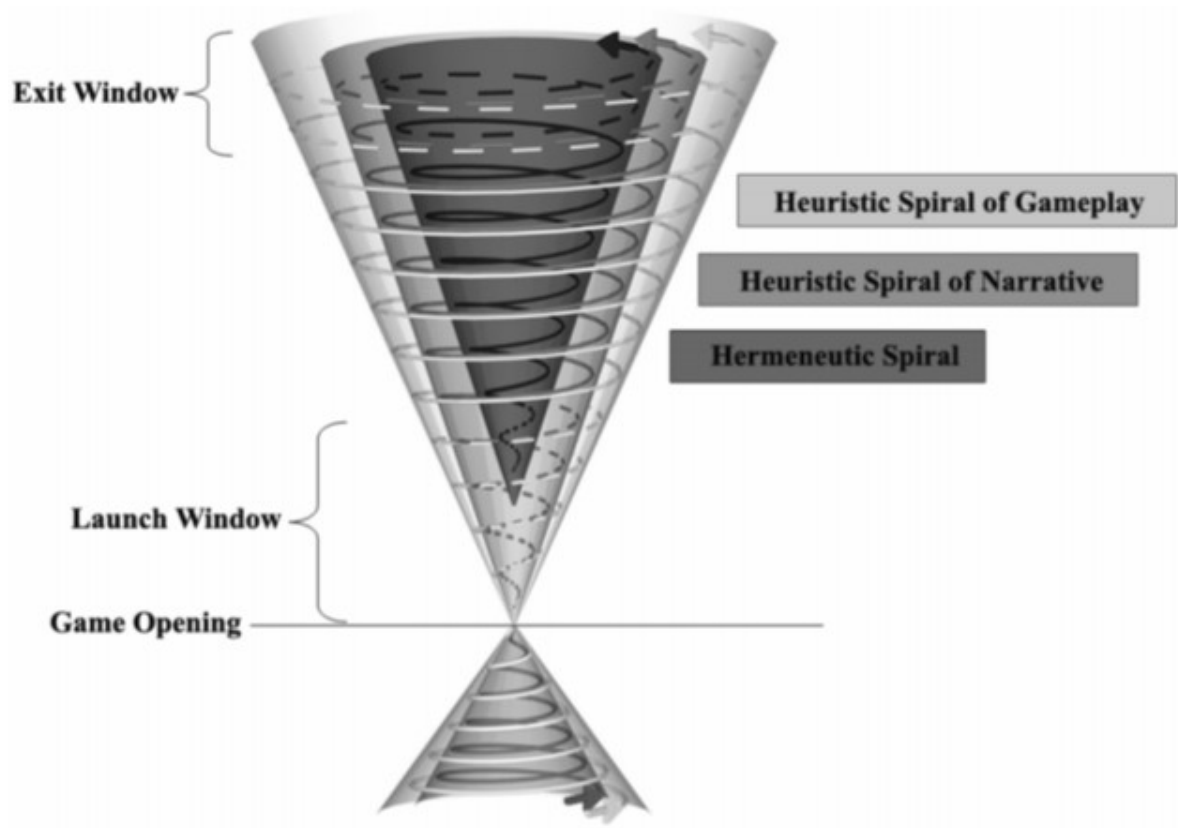


Figure 11 : Modèle du cycle magique (Arsenault et Perron 2009, p. 125).

Si la jouabilité peut être conçue en termes de spatialité – on peut parler de « l'étendue des possibles », d'un « vaste répertoire d'actions », ou tout autre terme semblable pour qualifier un jeu –, elle demeure d'abord et avant tout un processus temporel. Le jeu comme objet ou structure offre un monde virtuel et un espace de possibilités; le jouer comme processus occupe une durée, durant laquelle le joueur se déplace à travers cet espace de possibilités. Le jouer se pense largement en termes de cycles et le joueur qui avance dans un jeu maîtrise progressivement des actions de plus en plus complexes, par emboîtement d'actions plus simples maîtrisées précédemment. Sans se

lancer ici dans un exercice définitionnel, il faut noter que l'une des spécificités du jeu vidéo par rapport aux jeux classiques est de ne pas offrir une jouabilité statique, mais d'introduire de nouveaux éléments tout au long de la partie.⁷⁹

En ce sens, l'activité du joueur n'est pas réductible à la figure d'un cercle, mais ressemble plutôt à une spirale. Chaque boucle, chaque cycle autour d'une nouvelle donnée introduite permet au joueur de maîtriser cette donnée supplémentaire, ce qui pousse le jeu à offrir encore de nouvelles données, et ainsi de suite. Le joueur de *Super Mario Bros.* qui apprend à courir et à sauter tente d'assimiler ces éléments pour les inclure dans son répertoire. Il apprendra à sauter par-dessus des tuyaux de plus en plus hauts, puis à franchir des trous de plus en plus longs; que les goombas peuvent être écrasés en sautant dessus, mais pas les spinies (au dos recouvert de pics), etc. Pour maîtriser ces unités de jouabilité, le joueur doit faire appel à ses compétences analytiques autant qu'à ses compétences d'implémentation.

Si on a jusqu'ici pu voir le fonctionnement général du processus par lequel un joueur parvient à maîtriser des éléments de jouabilité, il faut se rappeler que jouer à un jeu n'est pas qu'affaire de maîtrise. Pour bien des joueurs (et dans bien des types de jeux), un récit se déploie, même s'il n'en est pas l'attrait principal. Et au-delà du récit, les jeux vidéo

⁷⁹ Cette spécificité est causée par l'algorithme et par le principe, identifié par Juul, que dans un jeu vidéo c'est l'ordinateur qui se charge d'appliquer les règles. De cela on peut tirer un principe corollaire : que les joueurs peuvent jouer à des jeux dont ils ne connaissent pas les règles, une situation inconcevable dans les jeux classiques (Juul 2005, p. 53-54).

sont, comme les films et les romans, des artefacts produits et situés culturellement, et donc interprétables. C'est pourquoi nous identifions trois spirales distinctes mais interdépendantes dans l'expérience ludique : une spirale heuristique de la jouabilité, une spirale heuristique narrative, et une spirale herméneutique. La première concerne les opérations que je décrivais plus tôt, et permet au joueur de comprendre le fonctionnement du jeu et de triompher des obstacles. Elle peut être qualifiée de niveau primaire, ne garantissant au joueur qu'une chose : qu'il arrivera à passer les obstacles et à voir le reste de la séquence sémiotique du jeu. À savoir si le joueur comprend bien la signification des actions qu'il pose pour la suite du récit et leur symbolisme sous-jacent, c'est une autre question.

Les spirales narratives et herméneutiques sont nécessairement subordonnées, dans une certaine mesure, à celle de la jouabilité, puisque celle-ci gouverne les modalités d'accès aux contenus et que forcément, le joueur ne peut inscrire dans un récit ou interpréter des éléments d'un jeu qu'il n'a pas rencontrés durant sa partie, puisqu'il en ignore l'existence même! Un joueur individuel peut aussi décider, selon ses préférences ou son humeur du moment, de ne pas s'adonner à un travail herméneutique et d'en rester à une simple expérience de divertissement sans réfléchir outre mesure; il peut en outre ne porter aucune attention au récit.⁸⁰ L'inverse, toutefois, n'est pas vrai : il faut toujours maîtriser les

⁸⁰ Dans *World of Warcraft*, par exemple, les personnages non-joueurs qui donnent des quêtes aux joueurs s'expriment textuellement et narrativement pour leur raconter leur histoire et solliciter leur aide, mais une

compétences exigées par le jeu pour y progresser. Pour cette raison, je scinderai le phénomène de l'expérience vidéoludique en deux niveaux : l'expérience fonctionnelle, qui recoupe la spirale heuristique de la jouabilité et permet au joueur d'accéder aux contenus (de franchir les apories), et l'expérience esthétique, qui permet au joueur d'effectuer différentes opérations sur les contenus : réflexion, évaluation critique, interprétation, etc. Les liens entre ces deux niveaux d'expérience seront explicités dans la prochaine section.

8.1. La mise en phase performative

Dans une large mesure, l'expérience vidéoludique souffre d'une tension inhérente, celle de l'accessibilité imposée par l'interactivité. L'écart de performance entre les joueurs individuels nous ramène à la nécessité, bien réelle, de tenir compte de la réception autant que de l'objet lui-même. C'est à travers l'approche sémio-pragmatique développée par Roger Odin (2000) que nous pourrions conceptualiser l'expérience vidéoludique. Le fondement de cette approche réside dans une double production textuelle, dans l'espace de la production (depuis l'objet), et dans l'espace de la réception. Le spectateur de cinéma ne « reçoit » pas un texte transmis sans interférences. Il perçoit (ou prélève, pour emprunter au

section à part dans la description de la quête liste les objectifs concrets à accomplir, sans emballage narratif. Les joueurs peuvent ainsi outrepasser le récit et immédiatement partir à l'aventure. Il n'est pas inintéressant de noter que les forums de discussion et les bases de données en ligne dédiées à fournir de l'aide pour les quêtes regorgent de joueurs qui posent des questions sur certaines quêtes qui trahissent le fait qu'ils n'ont tout simplement pas lu la description narrative de la quête, où se trouve la réponse qu'ils cherchent. On peut s'étonner de la logique derrière la gestion de temps de ces joueurs (chercher sur le web, écrire sur un forum et attendre une réponse plutôt que de commencer par lire la description), mais il faut bien avouer qu'un joueur

cognitivism) des signes individuels et les assemble selon ses schémas et ses référents personnels pour produire lui aussi un texte. Chaque texte individuel ainsi produit par autant de spectateurs concorde et diffère du texte produit par l'objet sur nombre de points. Et si cette approche convient à l'interactivité cognitive du cinéma, on ne peut nier son intérêt pour l'interactivité explicite du jeu vidéo.

Pour faire un pont avec la théorie de la coopération textuelle d'Umberto Eco, il nous faut postuler l'existence d'un joueur « normal », le joueur modèle. Celui-ci peut être ainsi décrit :

- il a envie de « jouer le jeu » (« *playing the game* ») plutôt que de « jouer avec le jeu » (« *toying with the game* ») ou de « se jouer du jeu » (« *gaming the game* »);
- il cherche à vivre l'expérience prévue par les concepteurs et accepte de se soumettre à l'auctorialité du système plutôt que de tenter de le contourner ou d'agir subversivement;
- il accepte de restreindre sa liberté d'agir théoriquement infinie pour se conformer aux frontières établies par le système de jeu, sous l'acte de foi que les restrictions imposées par les concepteurs sont motivées par le but, la promesse, de voir surgir une expérience signifiante;

de *World of Warcraft* n'est pas à quelques (dizaines d') heures près...

Ce joueur se donne un but à atteindre, qui est un état précis : la mise en phase, concept-phare de Roger Odin (2000). Le chercheur décrit la mise en phase narrative comme étant le fait de « vibrer au rythme des événements racontés » : « Dans un film *lu à la mise en phase, tout devient narratif* » (Odin 2000, p. 42). Pour produire cet état de fusion, il faut que le spectateur « reverse le travail de l'ensemble des paramètres filmiques au service du récit » (p. 42); du côté du film, les différents paramètres filmiques doivent être mobilisés au service de la narration :

leur travail doit être tel que les relations créées entre le spectateur et le signifiant filmique (les *relations filmiques*) soient construites comme *homologues* aux relations existant entre les éléments de la diégèse qui sont parties prenantes dans le déroulement de l'histoire (les *relations diégétiques*) (Odin 2000, p. 44).

La mise en phase *narrative* n'est le résultat que d'un seul des « modes de lecture » évoqués par Odin, qui parle de lecture fictionnalisante, performative, documentarisante, et énergétique. On s'intéressera ici à la mise en phase (à la « lecture ») performative, mais il faut la redéfinir pour le jeu vidéo.

Par lecture performative, Odin entendait quelque chose comme une mise en phase ou une lecture analytique, visant à tirer une interprétation savante du film *étudié* (et non simplement *regardé*) en scrutant à la loupe toutes ses composantes pour les expliquer et en faire ressortir un discours plus ou moins caché. On peut certainement appliquer le même genre de lecture à un jeu vidéo (voir par exemple DeVane et Squire 2008, Archibald 2007, ou Weise 2004 pour diverses interprétations sur le sens de *Grand Theft Auto*), mais je

voudrais qualifier celle-ci de lecture *analytique* pour réserver le terme de mise en phase performative au processus de jouabilité lui-même. La « lecture » performative consiste bien moins en une lecture qu'en une performance; pour la réaliser, le joueur doit rester constamment à l'affût des nouveautés qui surviennent dans le jeu et tenter de maîtriser les nouvelles données qui font irruption dans le système : nouvelles armes, nouveaux obstacles et ennemis, etc. Cette performativité ne prend pas place après les faits, dans une analyse réflexive qui retourne en arrière, mais survient au moment même de la réception de l'objet, dans l'expérience de la jouabilité; elle n'est pas seulement intellectuelle, mais incorpore les dimensions des réflexes et de la coordination œil-main (les compétences d'implémentation identifiées par Perron). Autrement dit, plutôt que de chercher à justifier les éléments formels du jeu en leur trouvant un sens narratif, le joueur qui opère sur le mode performatif les envisagera à l'intérieur de la logique et de l'équilibre du jeu.⁸¹

On peut voir la mise en phase comme une manière de résoudre les problèmes posés par les notions d'immersion et de *flow*. L'immersion a été décrite par Janet Murray comme métaphore du plaisir de se retrouver dans une réalité complètement autre :

⁸¹ J'avais déjà amenée cette distinction dans mon mémoire de maîtrise: « Dans cette perspective [*performative*], si acheter une piscine creusée pour la famille de *Sims* coûte cher, c'est parce que les bienfaits au niveau de leur stress sont importants, et rendraient ainsi le jeu trop facile si le coût était trivial. Pour eux, l'aspect narratif est accessoire: un bon jeu doit être difficile, mais bien calibré, stimulant, etc. Pour une autre catégorie de gens qui fonctionnent sur le mode fictionnalisant et aiment jouer à *The Sims* pour mettre en scène leurs propres histoires, si une piscine creusée coûte cher, c'est parce que, comme dans la « vraie vie », elle nécessite beaucoup de matériaux et d'heures de travail de la part du constructeur, des installateurs, etc. » (Arsenault 2006, p. 81-82).

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 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. (Murray 1997, p. 98)

Ce sentiment peut prendre racine dans plusieurs formes, qui seraient des sous-types d'immersion, et qui constitue l'une des avenues de recherche autour de la question, à laquelle j'ai d'ailleurs contribué par le passé (Arsenault 2005). Le problème de l'immersion est sa nature floue. Elle est parfois traitée comme synonyme de « présence » ou de « téléprésence ». Elle peut référer uniquement aux dispositifs de réalité virtuelle, à l'immersion dans l'image technique visuelle et spatiale, à l'immersion fictionnelle, ou à l'immersion dans une activité ou une tâche précise. Ce dernier emploi du mot correspond d'ailleurs au *flow* (souvent traduit *flux*), concept développé par Csikszentmihalyi (1990) et très populaire dans les études vidéoludiques (Sweetser et Wyeth 2005; Chen 2007).⁸²

Une dernière confusion autour de l'immersion réside dans la situation de sa source : comme le disait Elena Gorfinkel (citée dans Salen et Zimmerman 2004, p. 452) : « Immersion is not a property of a game or media text but is an effect that a text produces. What I mean is that immersion is an experience that happens between a game and its

⁸² Le *flow* est un état psychologique semblable à une transe, caractérisé par un équilibre entre la difficulté des tâches à accomplir et les compétences du sujet. Complètement absorbé dans son travail, celui-ci accomplit des tâches sans notion du temps et du monde extérieur, et ses émotions sont canalisées vers l'accomplissement d'une activité qui le stimule et le met à l'épreuve sans entraîner des émotions négatives comme l'ennui ou l'anxiété.

player ». En clair, l'objet fournit des amorces (selon le terme de Schaeffer 1999, qui écrivait à propos de l'immersion *fictionnelle*), que le joueur opérant sous le principe de la mise en phase peut saisir pour atteindre l'état d'immersion. L'immersion est le but recherché; la mise en phase est le moyen utilisé pour atteindre ce but. L'immersion permet au joueur de vivre l'expérience esthétique que le système de jeu et les concepteurs visent à créer, plutôt que de buter contre des obstacles trop difficiles à répétition, ou à l'inverse de s'ennuyer à vaincre sans péril et triompher sans gloire.

Lorsque le joueur atteint la mise en phase fonctionnelle – c'est-à-dire, lorsque ses compétences et sa capacité d'apprentissage et de résolution de problèmes correspond à celle du joueur-modèle postulé par le jeu –, son expérience fonctionnelle recule à l'arrière-plan : l'attention du joueur cesse d'être dominée par les aspects fonctionnels, et peut maintenant se tourner vers le pan esthétique. Cette conception de l'expérience est modélisée dans la figure 12 ci-dessous.

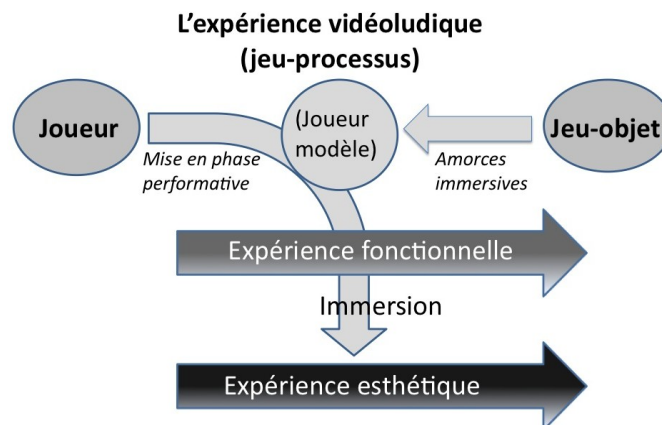


Figure 12 : Schéma de l'expérience vidéoludique.

À noter que le joueur n'est pas ou bien dans l'expérience fonctionnelle, ou bien dans l'expérience esthétique; ces deux niveaux de l'expérience se côtoient continuellement, alternant en dominance au fil des situations de jeu. L'esthétique domine lorsque le joueur correspond au joueur modèle et peut ainsi diriger son attention au-delà des impératifs de l'ici-maintenant liés à sa survie : sa performance lui permet de suivre les rythmes du jeu. Lorsque le joueur se heurte à une aporie significative, ou au tout début d'un jeu lorsqu'il tente d'en apprendre les contrôles, c'est l'expérience fonctionnelle qui domine. La mise en phase performative commence toujours avec cette première étape : le joueur doit se familiariser avec la manette et les commandes pour ensuite être en mesure d'agir dans l'univers diégétique sans penser activement aux manipulations nécessaires. Un joueur pour qui cela pose problème se voit toujours contraint de baisser le regard sur l'objet qu'il tient entre ses mains, cherchant les boutons, étudiant ce qui se passe à l'écran, et tentant par tous les moyens d'outrepasser tel ou tel obstacle qui se trouve devant lui.

Durant cette période « d'acclimatation », l'expérience fonctionnelle domine quasiment complètement l'expérience esthétique. Le joueur ne peut porter beaucoup d'attention aux développements du récit, au style graphique, ou à « la valse des formes ludiques » (formulation peut-être un peu excessivement poétique, mais par laquelle je cherche à décrire l'appréciation esthétique des motifs ou « *patterns* » de jeu en eux-mêmes, l'élégante simplicité d'un système de jeu bien conçu capable de surprendre); il ne peut, en un sens, « lever le nez de la manette » pour apprécier l'ensemble. La meilleure illustration de ce phénomène se trouve dans les jeux de rythme comme *Guitar Hero* (Harmonix Music

Systems 2005). La très grande majorité des joueurs devront centrer leur attention exclusivement sur la « portée » musicale pour jouer les bonnes notes au bon moment, et n'auront pas le luxe d'apprécier la logique derrière la construction des notes ou des accords, ou de réellement vivre l'expérience d'être un héros de la guitare.

La mise en phase performative contribue simultanément à son expérience au niveau fonctionnel (il devise des stratégies, maîtrise des actions complexes, développe son acuité, etc.), et du même coup à atteindre l'immersion puisque le joueur n'a pas à s'escrimer contre le système de jeu, mais peut expérimenter les contenus. Tant que l'immersion est maintenue (tant que le joueur demeure en phase avec le joueur modèle et garde sous contrôle l'expérience fonctionnelle), elle lui permet de vivre une expérience esthétique, soit celle prévue par les concepteurs du jeu et pour laquelle le système est optimisé.

8.2. Déphasage

La mise en phase performative est la clé de voûte d'une expérience vidéoludique esthétique, l'état d'immersion recherché par un joueur qui désire vivre l'expérience prévue par les concepteurs de jeu et pour laquelle le système de jeu a été conçu. Les parallèles avec la théorie de la coopération textuelle d'Umberto Eco, évoquée plus tôt, ne se font pas attendre. Évidemment, tout joueur n'a pas à viser une mise en phase performative (c'était le cas des « touristes » et des *gameplayers* de *GTA III* que je mentionnais plus tôt). Il résulte

alors une discordance, plutôt qu'une concordance, entre le joueur modèle postulé par le texte et le joueur empirique.

Chez Eco, une discordance entre lecteur empirique et lecteur modèle n'entraîne pas nécessairement une expérience moindre ou un problème de communication : les conséquences ne sont négatives que pour des questions en lien avec les théories de l'interprétation. La raison pour laquelle Eco développe ce modèle, c'est pour en venir aux critères qui valident l'interprétation d'un texte : il affirme, avec raison, que bien qu'il y ait place à un large éventail d'interprétations différentes, il existe bel et bien une ligne qui, lorsque franchie, sort du domaine de l'interprétation (et entre, pour Eco, dans l'utilisation : on *utilise* un texte pour *lui faire dire* quelque chose qui ne s'y trouvait pas à l'origine) (Eco 1985, 1992). La bonne interprétation pour Eco est celle qui est formulée à partir d'une position de lecture qui concorde le plus possible avec celle du lecteur modèle postulé par le texte.; en d'autres mots, une lecture à la mise en phase du type que le texte tente d'éliciter (narrative pour un film de fiction « classique »).

Évidemment, la question de la validité interprétative ne sera sans doute jamais réglée pour de bon; mais notons pour l'instant que sans une ambition interprétative tournée vers « *la lecture correcte de l'œuvre* » (n'importe quelle pratique interprétative autre que le « strong descriptivism » de Richard Shusterman [1978]), il n'y a aucune conséquence négative réelle ou implicite autre que celle de ne pas avoir vécu l'expérience visée par l'œuvre. Le lecteur fêru de romans policiers qui lit un roman construisant un lecteur modèle

plutôt néophyte (ou disons : moins expérimenté que lui) en la matière saura sans doute prévoir certains développements de l'intrigue, relever des indices en apparence anodins, et ainsi devancer les révélations faites par le texte. Mais ce lecteur n'en prendra pas moins plaisir, si ce n'est un plaisir *différent* de celui derrière l'*intentio operis* et *auctoris*.

Il y aura toujours des lecteurs et des cinéphiles qui prendront plaisir à agir subversivement sur les objets qu'ils rencontrent, dans la volonté explicite de chercher un contre-sens ou un discours caché.⁸³ Ces joueurs prendront plaisir à explorer les écarts ou les discordances entre *intentio auctoris* et *intentio operis*; c'est là ce que David Bordwell a nommé le « sens symptomatique » (Bordwell 1989), que le texte véhicule à l'insu de la volonté de son auteur. En ce qui concerne l'expérience *esthétique* que j'évoquais plus tôt – les mêmes problèmes et les mêmes observations faites dans les champs de la littérature et du cinéma ont ici la même valeur. Mais le jeu vidéo, en tant que médium interactif, ajoute un deuxième niveau par sa dimension *configurative* (plutôt qu'interprétative, pour reprendre les termes de Markku Eskelinen et Ragnhild Tronst ad [2003]). On peut agir sur la mati re m me du cybertexte vid oludique et le reconfigurer, mais pas alt rer le texte (non-cyber) : il faut plut t produire un nouveau « texte » (une interpr tation). Dans ce dernier cas, c'est l'acte interpr tatif effectu  subs quemment en *utilisant* le texte d'une mani re

⁸³ Je n'inclus pas dans cette description les situations o  un lecteur n'a d'autre choix que de recourir   une interpr tation sp culative face   un texte trop complexe ou ambigu, mais veux d signer sp cifiquement ces occasions o  il a per u un sens premier qu'il cherchera   d construire par plaisir de faire dire autre chose au texte – ce qui se rapproche souvent de la surinterpr tation d'Eco.

« déviante » qui pose problème, et non le texte original. Dans le cas de la pratique configurative, toutefois, c'est l'expérience originelle du joueur qui aura été teintée.

La configuration du système passe par l'expérience *fonctionnelle*, et ici, on peut bel et bien parler de conditions de validité des « textes » (les parties) produits individuellement par autant de joueurs : une meilleure performance, qui se traduira selon le jeu par un score plus élevé, une plus grande facilité à vaincre les ennemis rencontrés, ou un plus grand nombre de ressources accumulées, permettra d'affirmer que tel joueur a mieux compris le jeu et l'interaction des différentes composantes du système qu'un autre, ou que l'usage qu'il en a fait respecte mieux l'intention des concepteurs. Cette dernière phrase, j'en suis sûr, aura agacé plus d'un lecteur. Après tout ce temps passé à tourner le dos à l'auteur enterré par Barthes, comment pourrait-on aujourd'hui défendre la thèse de l'intentionnalité? Je le répète, ce que j'affirme ne vaut que pour l'expérience fonctionnelle.

Il est toujours contentieux d'affirmer qu'une interprétation de *Star Wars* comme réaffirmation du mythe de la Frontière « vaut davantage » qu'une interprétation l'inscrivant dans la tradition des récits de samouraï, ou d'une fable écologique (à moins que l'on souscrive à des critères « objectifs », comme Hirsch⁸⁴). Mais en ce qui concerne la dimension fonctionnelle des jeux, on peut mesurer le succès ou l'échec, l'efficacité ou l'inefficacité d'une stratégie ou d'un ensemble de choix faits. Aux échecs, l'ouverture de

⁸⁴ Pour Hirsch, le seul critère qui puisse établir la validité d'une interprétation demeure l'intention de l'auteur.

Ruy Lopez est plus valable que celle de Barnes⁸⁵, par exemple. C'est le genre de choses que la théorie mathématique du jeu s'est affairée à démontrer, et que le sens commun accorde d'emblée. Ne peut-on pas « bien jouer » ou « mal jouer » au baseball, au bridge, aux échecs?

Je ne veux rien enlever aux expériences des joueurs « déviants » adeptes du « plaisir solitaire », mais ce qui m'intéresse, c'est l'expérience visée par les concepteurs et la manière avec laquelle un joueur « bien intentionné » peut y accéder, à travers la mise en phase performative. Pour y parvenir, le joueur devra adopter le rythme proposé par le jeu⁸⁶ et être en mesure de le « suivre » lorsqu'il exige du joueur de nouvelles compétences. En ce sens, force est d'admettre que tout jeu opère selon un joueur implicite ou un joueur modèle, un public-cible visé par les concepteurs du jeu, vers lequel il faut maintenant se tourner.

8.3. De la coopération textuelle à la coopération ludique

Le travail d'adaptation des thèses d'Eco au jeu vidéo a déjà été entamé par nombre de chercheurs, notamment Julian Kücklich (2001, 2002 et 2003) et Renée Bourassa (2010).

⁸⁵ L'ouverture de Ruy Lopez, ou partie espagnole, consiste à avancer de deux cases le pion-roi, ce qui attaque le centre et ouvre la voie pour la reine et le fou du roi, sans restreindre les mouvements des cavaliers. Il s'agit de l'une des ouvertures les plus populaires. Dans l'ouverture de Barnes (ou de Gedult), les Blancs avancent d'une seule case le pion-fou du roi, ce qui n'accomplit rien, empêche le cavalier du roi de prendre sa meilleure position offensive, et ouvre une brèche qui rend le roi inutilement vulnérable. Non seulement les Blancs gaspillent leur avantage du premier coup, mais ils se tirent dans le pied pour la suite des choses.

⁸⁶ C'est pourquoi l'on retrouve les termes de « courbe de rythme » et « courbe d'apprentissage » (*learning curve*) si souvent dans les critiques de jeu et dans le vocabulaire des concepteurs.

Comme il l'explique, la notion de joueur modèle concorde bien avec celle de lecteur modèle :

The model reader is conceptualized as a reader who is ideally suited to actualize a given text according to the author's intention. This is to say that reading a literary text requires a certain level of "skill," just like playing a computer game. In computer games, we can assume a model *player* that is created by certain features of the game such as the level of difficulty (Kücklich 2003).

On distinguera une double identité construite par le (cyber)texte-jeu : un *lecteur* modèle au niveau du récit, et un *joueur* modèle au niveau de l'interactivité. Le jeu vidéo ne diffère pas de la littérature ou du cinéma en ce qui a trait au premier niveau du récit et de la coopération textuelle : le joueur met encore à profit son répertoire de stratégies hérité de son expérience avec des œuvres antérieures pour, d'une part, comprendre le sens des événements du récit, se repérer à l'intérieur des balises posées par le récit, et d'autre part pour tenter d'anticiper ses développements. Ces activités ont lieu à l'intérieur de la spirale heuristique narrative du cycle magique. On peut aisément prévoir les développements narratifs d'un jeu dans lequel on a du mal à passer au prochain niveau, et inversement, être surpris de la tournure des événements ou ne pas saisir des référents obscurs par manque de culture générale ou d'attention tout en exécutant à la perfection les actions requises pour compléter le jeu.

Il faut faire bien attention et distinguer le second niveau labyrinthique, celui de la jouabilité et des opérations de configuration et de performance sensori-motrices et stratégiques que le joueur effectue pour progresser dans un jeu (regroupées sous la spirale

heuristique de la jouabilité). Kücklich apportait une précision importante à ce sujet : « the model player is not a player that is able to master the game at the first attempt, but a player whose abilities expand in the process of playing » (Kücklich 2003).⁸⁷ Encore une fois, le jeu ne peut se penser sans l'expérience, et cette expérience en est une d'alternance rythmique entre apories et épiphanies (Aarseth 1999), entre des obstacles apparemment insurmontables et leur solution qui s'impose finalement à l'esprit. Jouer sans opposition, sans conflit ou sans problème à résoudre – sans but à atteindre –, ce n'est pas jouer, c'est s'amuser. Cette distinction peut sembler triviale, et on ne saurait évidemment empêcher l'usage polysémique du mot « jouer », mais le principe vaut la peine d'être maintenu. Le joueur modèle n'est jamais un joueur-expert, sauf peut-être dans les très rares cas de jeux expressément conçus pour être des défis insurmontables⁸⁸; et même dans ces cas, on retrouve dans « défi insurmontable » les racines de l'aporie et de l'épiphanie.

Cette distinction est primordiale puisqu'elle est la clé de voûte de toute activité ludique. Ce que Ricoeur disait de la fiction convient, en fin de compte, encore davantage au jeu, qui concrétise bien cette idée de « laboratoire de formes dans lequel nous essayons des configurations possibles de l'action pour en éprouver la consistance et la plausibilité » (Ricoeur 1987, p. 17). Sans apories, nous n'aurions pas à *jouer* à proprement parler. Il nous

⁸⁷ C'est aussi tout le fondement du modèle du cycle magique (Arsenault et Perron 2009).

⁸⁸ Les exemples parfaits seraient *Air* et *Air 2*, des versions modifiées de *Super Mario Bros.* réalisées par un énigmatique Japonais connu sous le nom de « U1 », extrêmement difficiles et qui nécessitent l'exploitation de bogues de programmation très précis de la part des joueurs. On peut trouver des vidéos de parcours de joueurs et des notes explicatives au <http://tasvideos.org/434M.html> et au <http://tasvideos.org/1063M.html>.

suffirait de configurer le système pour en retirer le bénéfice maximal possible. C'est parce que nous ne connaissons pas les stratégies optimales (et c'est précisément pour cette raison que tout jeu s'efforce d'éviter le piège de la stratégie dominante) que nous disposons de la liberté qui caractérise le jeu : la liberté d'essayer des configurations de l'action pour en arriver à une compréhension et une maîtrise du système qui les gouverne. Jouer, c'est maîtriser progressivement des actions à l'intérieur d'un système.

Il peut y avoir dans l'expérience fonctionnelle un déphasage (au sens propre de non-mise en phase) entre le joueur modèle et le joueur réel. Comme pour l'expérience esthétique dans ses dimensions narratives et interprétatives, ce déphasage peut se produire dans un sens comme dans l'autre. De la même façon que l'octogénaire moyen aurait probablement beaucoup de difficulté à triompher des plus simples adversaires dans *Halo : Combat Evolved*, il y a de bonnes chances que le joueur féru de jeux de rôles n'éprouve aucun intérêt ou même qu'il baille aux corneilles en essayant un jeu plus orienté vers des néophytes comme *Final Fantasy : Mystic Quest* (Square 1992)⁸⁹. De manière générale, le joueur pourra ressentir cet écart s'il a l'impression de devoir lutter *contre* le système plutôt qu'en ayant le système comme adjuvant : il aura l'impression que le jeu lui cache des données ou l'empêche d'avoir accès à des problèmes stratégiques intéressants si ses compétences excèdent celles du joueur modèle, ou il aura l'impression de ne rien

⁸⁹ C'est la boîte du jeu elle-même qui fait cette profession de foi avec la mention « Entry-Level Role-Playing Adventure » (visible sur *Mobygames* : [http://www.mobygames.com/game/snes/final-fantasy-mystic-](http://www.mobygames.com/game/snes/final-fantasy-mystic-quest)

comprendre et d'être coincé entre les mains d'une machine impitoyable si c'est l'inverse. Il faut pour cela clarifier les rapports de coopération et de compétition à la source de l'expérience.

Une fois de plus, un parallèle entre le jeu vidéo (bien qu'en réalité, il s'agisse plus largement des jeux de progression unijoueur) et le jeu de rôles s'impose. La relation entre les joueurs et le maître de jeu dans un jeu de rôles est un mélange complexe de coopération et de compétition. Le maître de jeu occupe de multiples fonctions comme arbitre de la partie chargé d'appliquer les règles du jeu, comme scénariste chargé d'introduire des missions à l'équipe de joueurs et de jeter les bases de l'intrigue, et enfin comme narrateur chargé de raconter les actions qui se déroulent dans la diégèse aux joueurs. Le maître de jeu place les embûches sur le chemin des héros et leur rend certes la vie dure, mais il n'est pas dans un rapport d'opposition complète avec eux – sinon, toutes les parties seraient gagnées par les maîtres de jeu en quelques minutes; le pouvoir du maître, divin et sans appel en l'absence d'une tierce partie qui agirait à titre d'arbitre, est tel qu'il pourrait simplement décider que le toit de l'auberge s'effondre sur les personnages-joueurs, ou que la grotte qu'ils explorent abrite un grand dragon rouge en colère. Si le maître de jeu introduit des créatures dangereuses, c'est parce qu'il coopère avec les joueurs dans le but de créer des situations et des tensions dramatiques. Puisque le jeu est une activité autotélique, la force

esthétique de l'expérience est le seul motif de jouer.⁹⁰ Le rôliste accorde sa confiance au maître de jeu sous la promesse implicite que ce dernier utilisera son pouvoir pour façonner une intrigue intéressante en coopérant avec lui, et non pour détruire son personnage.

Contre qui ou quoi le joueur de jeux vidéo se bat-il? Sur le plan diégétique, le joueur affronte évidemment des squelettes, un labyrinthe, ou des trous sans fond, par le truchement de son avatar; mais sur le plan de l'acte ludique, que se passe-t-il? Les jeux vidéo multijoueurs ne sont pas foncièrement bien différents des jeux multijoueurs non-vidéo : le joueur y affronte d'autres joueurs et se mesure à leur intellect, leurs réflexes, et ainsi de suite. La question est pertinente pour les cas de jeux vidéo unijoueur. Il n'est pas exact d'affirmer que le joueur « affronte » là les concepteurs du jeu, puisque ceux-ci ont construit un système dans le but d'engendrer une expérience ludique. Comme pour le maître de jeu dans le jeu de rôles, si c'était un combat qu'ils devaient remporter, il n'y aurait aucun problème pour les concepteurs à faire commencer *Super Mario Bros.* par un trou sans fond de plus d'un écran en longueur, tout à fait impossible à franchir.

L'expression anglaise « *to beat the game* », littéralement « battre le jeu », est assez répandue, mais constitue, il me semble, un non-sens, puisque c'est le jeu qui fournit au joueur les outils pour « se faire battre »; ce faisant, le joueur n'aura qu'exécuté les actions

⁹⁰ Ce n'est évidemment pas le cas pour les sportifs professionnels, mais ceux-ci dès lors cessent de jouer et travaillent, pour ainsi dire, conformément à ce que Caillois identifiait comme des perversions des jeux (Caillois 1958).

attendues de lui. C'est bien une victoire (puisque certains n'y parviendront pas), mais peut-on réellement prétendre avoir « battu » le jeu, soit d'avoir montré sa supériorité? On pourrait à la rigueur réserver l'expression pour les réalisations de ces *gameplayers*, qui détournent ou subvertissent le système du jeu, ces joueurs qui refusent la coopération ludique et ne recherchent pas une mise en phase performative (avec le joueur modèle), mais une « performance pure » d'un certain type, selon leurs goûts (complétionnisme, *speedrun*, *high score*, et ainsi de suite⁹¹). On ne « bat » pas un jeu : on le complète, on le traverse, ou on le termine. L'algorithme est à la fois en coopération et en compétition avec le joueur.

Pour y voir plus clair, je suivrai les traces d'Aarseth (1997), qui affirmait à propos des jeux textuels que « l'algorithme » n'est pas une seule voix unie, mais apparaît plutôt comme un « chœur de voix ». J'avais déjà identifié deux rôles joué par l'algorithme, comme narrateur et comme arbitre, dans mon mémoire de maîtrise (Arsenault 2006, p. 57-65). Puisque la présente réflexion n'est pas narratologique comme c'était le cas à ce moment-là, il me faut subdiviser ou ajouter des fonctions pour bien rendre compte du rapport de coopération et de compétition qui entre en jeu dans la jouabilité. En ce qui a trait

⁹¹ Le complétionniste est le joueur qui veut avoir tout fait, ou avoir tout vu. Par exemple, dans *Grand Theft Auto III*, 100 paquets sont cachés dans des recoins de Liberty City, et les trouver est parfaitement optionnel. Les *speedruns* sont des parties jouées par des joueurs-experts qui tentent de terminer le jeu le plus rapidement possible. Dans le cas du *high score*, le joueur cherche à accumuler le plus de points possible. Par ailleurs, il est vrai que l'expression dans l'usage vernaculaire revêt précisément ce sens de trouver une faille dans le système et de l'exploiter; mais dans les discours axés sur le jeu vidéo, cet usage ne s'y retrouve jamais, cette dernière réalité étant plutôt qualifiée de « *exploit* », une sous-catégorie (ou catégorie voisine) de la triche, selon les définitions retenues. Pour une discussion des définitions, formes et modalités de tricherie, voir Consalvo 2007 et Trépanier-Jobin 2011.

à l'acte ludique, l'algorithme remplit trois fonctions : celles d'arbitre, d'adjuvant, et de « maître de jeu » au sens large plutôt qu'au sens strict, c'est-à-dire comme « maître de cérémonies » ou comme « placeur d'obstacles ». Toutes les observations que j'ai formulées sur le maître de jeu comme opposant sont aussi valides pour celle-ci; quant à la « voix » algorithmique qui agit comme arbitre, elle doit techniquement être neutre, une tierce partie non-impliquée, qui applique simplement les règles.

Reste alors la « voix » qui agit comme adjuvant, et qui constitue le site de la coopération ludique. Celle-ci s'exprime par tous les dispositifs d'aide au joueur, les interfaces qui lui communiquent des données, et même les contrôles du jeu. C'est elle qui permet le mieux de saisir l'inclination naturelle d'un système de jeu, par ses composantes présentes et absentes. L'algorithme de *GTA III* offre au joueur une mini-carte à l'écran pour l'aider à se repérer dans la ville, lui permet de viser automatiquement des ennemis en tenant un bouton enfoncé (mais pas des boîtes aux lettres, par exemple), et ne lui permet pas d'avancer en voiture à un rythme de croisière plus lent. Ces facteurs délimitent l'inclination naturelle du système à faire de la vitesse et à tirer sur des gens; ils sont les moyens concrets par lesquels l'algorithme tend la main, formule une promesse d'interactivité, et invite à coopérer. L'algorithme-adjuvant « parlerait » ainsi : « Voici un fusil; tu peux le prendre, puisque je le fais clignoter avec une aide visuelle. Si tu veux tirer, je vais m'occuper de te faire viser correctement. » Le joueur peut alors accepter la main tendue et jouer le jeu, faire son bout de chemin pour actualiser la coopération ludique, ou non.

Que se passe-t-il si le joueur refuse la coopération ludique? Il se retrouve alors essentiellement à répondre « non merci! » et à faire ce qui lui plaît. Mais comme le jeu a été conçu pour offrir un certain type d'expérience, il doit bien réaliser qu'en abandonnant une pratique « normale » pour une pratique « déviante », il ne peut s'attendre à ce que le jeu puisse accommoder ses désirs. Le joueur doit renoncer pour ainsi dire à la garantie de qualité. Prenons comme exemple le cas de *Hitman : Blood Money* (IO Interactive 2006), un jeu de furtivité (*stealth*) dans lequel le joueur incarne un assassin qui doit éliminer des cibles dans des environnements socialement habités et « ordinaires » (contrairement à un jeu du même genre comme *Tom Clancy's Splinter Cell*, où Sam Fisher se meut dans les ombres de corridors de complexes militaires ou d'autres zones restreintes, ne rencontrant que des soldats de patrouille et ne se découvrant que pour les éliminer l'un après l'autre). Toutes les missions ont plusieurs « solutions » prévues. Lorsque le joueur doit assassiner un chanteur d'opéra durant les répétitions avant le spectacle, il peut assommer un menuisier dans les toilettes, revêtir ses habits et descendre dans les coulisses; une fois au sous-sol, sous la scène, il peut remplacer un fusil chargé à blanc – qui doit servir à fusiller la victime dans l'opéra – par un vrai fusil, menant ainsi à un véritable assassinat parfaitement camouflé. Une autre possibilité est de furtivement monter dans les échafauds au-dessus de la scène pour déplacer un lourd poids au-dessus du chanteur et le faire tomber sur lui, menant les autorités à croire à un accident. La finesse du joueur lui facilitera ou compliquera la vie au fil des missions s'il tente ou non de camoufler ses activités.

Or, le joueur pourrait simplement se rendre au balcon, sortir une mitraillette, viser et tuer la cible, puis une fois repéré par un gardien de sécurité, « foncer dans le tas » en déchargeant son arme comme il le ferait dans un jeu de tir à la troisième personne comme *Max Payne* (Remedy Entertainment 2001). Dès lors, plus rien du jeu de furtivité ne resterait : les indicateurs de méfiance des personnages non-joueurs ou du niveau d’alerte, les interactions sociales, la capacité de cacher une arme, le fil de fer utilisé pour étrangler des victimes sans se faire remarquer, etc., deviennent caduques et le jeu dégénère en un jeu de tir à la troisième personne quelconque, sans les possibilités accrues qui seraient offertes dans un jeu prévu comme tel (par exemple, l’arsenal diversifié, les esquives et le « *bullet-time* » de *Max Payne*). Cette discordance peut avoir un effet euphorique pour le joueur et lui fournir une expérience satisfaisante puisqu’il se trouve en quelque sorte à affronter la logique du jeu elle-même; mais il ne peut alors se plaindre que le jeu n’est pas assez intéressant à son goût : ce n’est *pas* un « banal » jeu de tir!

8.4. Conclusion

À ce moment, il semble que l’on ait achevé le mouvement circulaire de notre réflexion : s’intéresser au genre dans le jeu vidéo exige qu’on pense le jeu vidéo en termes d’expérience, et cette expérience est façonnée, dans une large mesure, par la question de genre. Pour résumer le parcours qu’on a effectué tout au long de ce chapitre : le jeu vidéo ne se pense pas en-dehors de l’expérience qu’un joueur en fait; tous les jeux vidéo visent la création d’une expérience singulière, avec un potentiel de variabilité plus ou moins élevé;

cette expérience est conçue sur la base d'un joueur modèle qui serait capable de profiter des affordances offertes par le système de jeu. Les joueurs individuels sont libres d'approcher tout jeu selon le type de mise en phase de leur choix, mais les amorces immersives du jeu vont guider le joueur vers un type d'immersion qui, si l'état est maintenu, va mener à une expérience esthétique plutôt que fonctionnelle. C'est la coopération ludique qui est la meilleure marque de cette expérience : le joueur est libre de refuser la proposition du système de jeu, mais au risque de s'enfermer dans une expérience purement fonctionnelle. Maintenant que les outils théoriques nécessaires ont été introduits et qu'on a une conception de l'expérience vidéoludique adéquate, il est temps de se tourner vers le dernier point qui reste à élucider, qui est aussi le premier et le plus fondamental : comment le joueur peut-il reconnaître les amorces immersives qui annoncent la coopération ludique? C'est le rôle primordial que joue le genre dans l'expérience vidéoludique, ce à quoi le prochain chapitre sera dédié.

Chapitre 9. La pratique du genre dans la réception

On a vu dans le chapitre précédent les modalités qui gouvernent l'expérience vidéoludique et l'importance qu'y joue la culture ludophile du joueur. Compte tenu de la dominance du principe de genre dans les discours sur les jeux vidéo (tel que je l'ai démontré dans le chapitre quatre), il nous faut maintenant articuler concrètement le rôle que joue le genre dans l'expérience vidéoludique, ainsi que les processus par lesquels il est mobilisé. À travers ce chapitre, on arrivera à formuler une nouvelle conception du genre fondée dans l'expérience de réception : la pragmatique des effets génériques.

9.1. Le genre comme régulateur d'attentes : la détermination générique

L'approche cognitive du cinéma a fait bon usage des schémas génériques, ceux-ci occupant le « haut » (le *top*) dans les modes de traitement ascendant (*bottom-up*) et descendant (*top-down*). Posséder une idée du « tout » par le biais des attentes, informées par les expériences antérieures avec d'autres objets du genre, permet de guider la perception pour trier les données présentes dans l'objet rencontré et prélever celles retenues comme pertinentes. Ceci nous ramène à la comparaison de Roberts entre les œuvres de genre et les variations sur un même thème. Apprécier l'originalité et les moyens par lesquels une œuvre se différencie d'une tradition exige de connaître dans un premier temps cette tradition. C'est ce que Warshow disait en affirmant que le genre crée son propre champ référentiel, une remarque reprise par Thomas Schatz à propos des films de genre :

The narrative components of a non-genre film – the characters, setting, plot, techniques, etc. – assume their significance as they are integrated into the individual film itself. In a genre film, however, these components have prior significance as elements of some generic formula, and the viewer's negotiation of a genre film thus involves weighing the film's variations against the genre's preordained, value-laden narrative system (Schatz 1981, p. 10).

Pour voir ce principe général à l'œuvre dans l'expérience de réception du lecteur/spectateur/joueur, il faut invoquer le concept de marqueur générique de Fowler. Car si le genre peut être envisagé comme un ensemble plus ou moins homogène de scripts et de schémas emmagasinés par le joueur, une question cruciale demeure : comment le joueur arrive-t-il à déterminer quels schémas doit-il mobiliser, et comment le texte parvient-il à le lui signaler pour l'aiguiller sur les bons « rails » génériques? C'est ce rôle que jouent les marqueurs génériques qui peuplent principalement le début de son expérience d'un nouvel objet, mettant ainsi en évidence la fonction première du genre comme outil de communication et de régulation d'attentes.

Dans les premiers moments d'un jeu vidéo, d'un film ou d'un roman, la plupart des signifiants sont interprétés, suivant Alastair Fowler, comme des marqueurs génériques :

The generic markers that cluster at the beginning of a work have a strategic role in guiding the reader. They help to establish, as soon as possible, an appropriate mental “set” that allows the work's generic codes to be read (Fowler 1982, p. 88).

Pour illustrer ceci avec un exemple, c'est une chose de voir deux personnages s'embrasser langoureusement, à grands renforts de gros plans au deux-tiers d'un film d'action

hollywoodien – soit juste avant la seconde montée dramatique qui mènera au dénouement, si les conventions scénaristiques habituelles sont respectées – mais c’est une toute autre chose de voir le même type de scène (sinon *la même* scène) dans les premières secondes d’un film. Placée près du début, cette scène fera croire au spectateur qu’elle remplit non seulement une fonction narrative (lui présenter les personnages principaux), mais aussi une fonction pragmatique pour orienter ses attentes dans le sens d’une intrigue romantique. Puisque le film semble souligner à gros traits l’amour des deux personnages, il restera à l’affût des développements de cet aspect de l’intrigue, interprétant peut-être une réponse nonchalante du protagoniste à une question de sa douce moitié comme un signe de désintérêt de sa part qui annonce la détérioration de leur relation. Dès lors, la fonction du conflit principal auquel le couple de héros sera confronté ne serait-elle pas de rapprocher les tourtereaux et de leur permettre de se redécouvrir dans l’adversité, et de réaliser la chance qu’ils possèdent d’être ensemble, et ainsi de suite?

Si on omettait cette scène du début du film pour n’y montrer plutôt qu’une scène d’action, il y a de bonnes chances que ces hypothèses ne traverseraient pas l’esprit du spectateur. Ceci démontre bien le rôle central que joue le genre dans l’expérience d’un objet culturel, et c’est l’un des rares acquis de la pragmatique linguistique qui puisse être appliqué à l’expérience vidéoludique. Comme on le sait, E.D. Hirsch, Jr. avait formulé l’hypothèse que la conception générique préliminaire que tient un sujet lorsqu’il approche un nouvel objet détermine et oriente toute son activité de réception, et ce, jusqu’à ce que cette conception soit altérée, s’il y a lieu (Hirsch 1967). L’acte de détermination générique,

par lequel un lecteur/spectateur/joueur décide d'inscrire l'objet auquel il fait face dans un genre ou dans un autre, est ainsi à la fois fondamental mais également très court : si les premiers signes qui apparaissent dans la séquence sémiotique agissent comme marqueurs génériques (qu'ils aient été prévus comme tels par le pôle de la production ou non, d'ailleurs), ils sont comme des entonnoirs qui vont restreindre l'infini champ des possibles à un éventail plus facile à conceptualiser, celui des conventions ou des lieux communs du genre.⁹²

Or, et c'est là que l'hypothèse d'Hirsch est déterminante, cet entonnoir agit comme une boucle de rétroaction positive, pour emprunter un terme à la théorie de la cybernétique. Chaque signe rencontré oriente un peu plus la compréhension et l'interprétation du lecteur/spectateur/joueur, et ce faisant, l'activité de production de sens de ce dernier récupère et/ou *détourne* les prochains signes au profit de cette conception générique initiale – *qu'elle soit juste ou non*. Essentiellement, cela signifie que la première impression qu'on se fait d'un objet artistique agit comme une hypothèse heuristique de lecture, et qu'il est très difficile de la briser : il faudrait que survienne un signe tellement étranger ou incompatible avec cette hypothèse qu'on soit forcé de la revoir, ou que s'accumule un grand nombre de signes qui lui soient « résistants ».

⁹² Cette description s'accorde naturellement avec les principes à la base de l'approche sémio-pragmatique de Roger Odin, où le texte agit pour restreindre la production de sens du spectateur (Odin 1983, p. 69).

Supposons que l'exemple fictif de film d'action peut-être romantique invoqué précédemment se poursuive avec une deuxième scène suggérant que le personnage lutte contre une homosexualité refoulée. Le spectateur pourrait aisément expliquer cette scène dans l'une ou l'autre de ses conceptions génériques : dans un film d'action « à la dure », le protagoniste doit faire preuve d'une masculinité virile (et sans doute un peu machiste) pour asseoir sa force, sans qu'il n'y ait de place pour un amour homosexuel; dans un film d'action empreint d'une forte composante romantique (hétérosexuelle), ce conflit interne du protagoniste devient l'enjeu central qui menace explicitement le couple. Cette scène trouverait ainsi une justification dans les deux cas. Par contre, si une deuxième scène lui montrait plutôt un zombie sortant de la terre dans un cimetière, ou une collection de membres décapités dans le sous-sol du protagoniste, il devrait sans doute revoir sa conception générique pour y incorporer l'horreur : ni l'une ni l'autre des déterminations génériques préalables ne saurait s'accommoder de ce nouvel élément.

Une question mérite maintenant d'être posée, de façon peut-être un peu prosaïque : « Et puis? » Qu'arrive-t-il de si terrible, effectivement, si le spectateur de cinéma ne mobilise pas les schémas génériques appropriés? Tôt ou tard, il finira bien par s'ajuster, quitte à ce que ce soit au moment où le protagoniste entreprend de scier la jambe bien galbée de sa 15^e victime avec un rire machiavélique. Au cinéma, le pire qui puisse arriver est que le spectateur n'arrive pas à saisir un référent générique avant qu'il ne disparaisse, emporté par le flot temporel continu caractéristique de l'image cinématographique. Dans un jeu vidéo, toutefois, les conséquences sont bien réelles : le joueur qui ne mobilise pas les

bons schémas génériques ne sera pas capable de vaincre ses ennemis ou d'outrepasser les obstacles qui lui barrent la route. Le joueur n'a pas le luxe d'attendre que le cybertexte ne corrige ses impressions génériques erronées, puisque le déroulement de ce cybertexte dépend de sa performance, elle-même régulée par ses impressions génériques. Comme je le mentionnais dans le chapitre huit, un tel joueur se retrouve déphasé du joueur-modèle en raison du mauvais schéma générique mobilisé, qui empêche la coopération ludique de se réaliser.

L'exemple à la fois le plus intéressant et le plus explicite qu'il m'ait été donné de voir récemment est le cas du jeu *Brütal Legend* (Tim Schafer / Double Fine Productions 2009). Censé être un hybride entre jeu d'action/aventure et jeu de stratégie en temps-réel, plusieurs critiques ont souligné la déficience des contrôles en ce qui concerne la gestion des armées et l'exécution de stratégies plus complexes. Le concepteur principal du jeu Tim Schafer a alors publié une lettre ouverte sur le site web du développeur dans laquelle on peut lire : « one thing to understand right off the bat – *Brütal Legend* is not an RTS [*Real-Time Strategy*] game. [...] If you try to play the stage battles in *Brütal Legend* as an RTS game then you will lose » (Schafer 2009). Pour le dire autrement : *Brütal Legend* doit être compris comme un jeu d'action/aventure qui intègre des éléments de RTS, et pas l'inverse. Les contrôles sont conçus pour permettre au joueur de diriger son personnage et donner des ordres à ses troupes de temps à autre. C'est lorsque le joueur tente de contrôler son armée avec précision à la manière des RTS classiques se heurte aux limites du système. Il nage alors à contre-courant de l'inclination naturelle du jeu, comme je l'expliquais au chapitre

précédent avec *Grand Theft Auto III*. L'exemple démontre à la fois le caractère auctorial qui gouverne le système de jeu, prévu pour l'accomplissement d'actions et d'une expérience spécifiques, et les conséquences d'une mauvaise détermination générique par les joueurs.

Si l'importance des conventions génériques ne saurait être sous-estimée en littérature et au cinéma, elle est encore plus cruciale dans le cas du jeu vidéo en raison des impératifs de performance qu'entraîne l'interactivité. Grâce aux conventions génériques, un joueur peut sauter dans un *first-person shooter* et regarder autour de lui, marcher, se pencher, recharger son arme, et ainsi de suite, beaucoup plus facilement que lors de sa première expérience avec un jeu du genre, où une longue phase d'expérimentation est nécessaire en début de partie pour obtenir une compétence minimale. Comme le résume Jerry Holkins de *Penny Arcade* : « Games that come to us gibbering in strange tongues often don't get far – we need some basis for understanding them » (Holkins 2008a).

Dans la très grande majorité des cas, ce sont les compétences génériques du joueur qui assurent le relais et permettent d'appréhender un nouvel objet. *Génériques* parce que, tel que tout joueur pourra en attester, les compétences acquises dans un genre de jeu (par exemple, la stratégie par tour ou le jeu de rôle) ne se transposent ni n'entraînent nécessairement des répercussions sur des genres qui en sont aux antipodes (comme le *first-person shooter* ou les jeux de sports), ni même de genres contigus (jeu de stratégie en temps-réel ou jeu de rôle massivement multijoueurs en ligne, dans ce cas). Dan Bruno

d'Harmonix Music Systems terminait un billet intitulé « Transferable skill and genre » sur son blogue comme suit :

Genres operate on a different axis for games than for other media; rather than revealing anything about content (*Dr. Strangelove* and *Dogma* are both comedies), they tell us about the mode of interaction (*Serious Sam* and *Half-Life* are both first-person shooters). Put another way, a video game genre elucidates how and where a gamer's skills will transfer between similar titles.

This is vitally important information for us. Given games' relative cost, length, and inaccessibility, we often stick with the familiar. Knowing that one game is similar to another lets us carry over accumulated experience and get the most from our investment in the medium — all of us pinball experts in our own domain. Qualms about stifled creativity aside, I think that's one benefit of genre that's worth praising (Bruno 2009).

La compétence générique d'un individu peut être assimilée au principe de « game literacy » (*littératie* ou culture ludique), comme Chris Bateman le faisait dans un billet sur son blogue : « They may be bent, twisted and eventually superseded, but each game genre has it's [*sic*] own habitual tenets, and game literacy represents in part a player's ability to interpret a new game in the context of their prior experience of these conventions » (Bateman 2007, par.10).⁹³ Cette réalité n'est bien sûr par exclusive au jeu vidéo. Barry Keith Grant récupérait le principe de *funding* de Pepper (1965) (soit le « financement » ou l'enrichissement progressif de l'expérience esthétique par des contacts répétés avec une œuvre) en l'appliquant au genre plutôt qu'à l'œuvre unique :

⁹³ À ne pas confondre avec ce qu'Eric Zimmerman appelle le « *Gaming Literacy* », qui relève plutôt des jeux en général, de la place qu'ils occupent et de leurs rapports avec le monde (Zimmerman 2009).

[le *funding*] assumes special relevance in the context of genre, where there exists not only the possibility of funding one's experience of a particular work by seeing it again, but also, because of our generic expectations of the text, the inevitability of instantly funding our experience by the composite sum of all the other films of that genre we have seen (Grant 2003b, p. 127).

En jeu vidéo, la compétence générique du joueur est double, comme l'expérience vidéoludique décrite dans le chapitre huit. Au niveau esthétique, elle lui permet d'apprécier les variations à l'intérieur des conventions du genre; au niveau fonctionnel, elle lui permet d'entrer dans le jeu, d'accéder aux contenus, et joue un large rôle dans la mise en phase performative.

9.2. Détermination générique et mise en phase performative

Dès le début de son expérience, le joueur doit passer au crible les données qui lui sont présentées par le nouvel objet et poser un acte de détermination générique, même très global et sans doute provisoire. Est-ce un jeu de stratégie ou d'action? Est-ce que j'incarne directement un personnage, ou indirectement une équipe, ou mon positionnement est-il même désincarné pour que je puisse contrôler une ville, une armée, un peuple en entier? Dois-je viser avec une arme à feu, ou m'approcher et frapper avec une arme de mêlée? Et ainsi de suite. Avant de pouvoir importer des stratégies, il devra régler l'indétermination manifeste de l'objet qui se présente à lui et le rattacher à un genre de jeu particulier, ce qui revient à dire une *tradition* de jeux similaires, conformément aux conclusions tirées à la fin du chapitre deux.

Avant de détailler le processus de la détermination générique, il convient de mentionner que tout nouvel objet n'a pas à être identifié par un *genre*. Plusieurs méthodes d'appréhension peuvent être mobilisées. On peut en dénombrer au moins trois :

- 1) Détermination intertextuelle : par la récupération explicite de mécaniques ou d'une esthétique particulière, le jeu s'inscrit en droite ligne ou en porte-à-faux d'un titre précis et aisément identifiable. Le phénomène du *clone* entre dans cette catégorie : comme on l'a vu dans les chapitres cinq et six, lorsque paraît la première vague de *first-person shooters*, tous les jeux reprennent des éléments de *Doom*, qui s'inscrit ni plus ni moins comme le patron de base du genre (l'œuvre paradigmatique, selon le vocable de Fowler [1982]).
- 2) Détermination sérielle : le nouvel objet fait partie d'une franchise particulière précédemment établie, et en reprend donc les conventions. Le joueur pourra vraisemblablement puiser et réappliquer des schémas générés par ses expériences antérieures de la franchise, certains devront être modifiés, et de nouveaux seront formés. Le joueur qui entame *Gears of War 2* (Epic Games 2008) peut se rabattre sur ses schémas acquis dans *Gears of War* pour se mettre à couvert, utiliser les armes de base, recharger son arme efficacement, etc.; il devra par contre apprendre à gérer l'utilisation d'un bouclier ou du mortier d'artillerie, ceux-ci étant des nouveautés apportées à la franchise.

- 3) Détermination générique : les marqueurs génériques sont suffisamment précis pour renvoyer à une tradition de jeux perçus comme formant un genre, mais assez imprécis pour ne pas être rattachés explicitement à un seul jeu ou une seule franchise. Typiquement, cela signifie que le jeu ne récupère pas les mécaniques et composantes d'autres jeux telles quelles, mais en devise de nouvelles pour matérialiser une idée semblable (ce sera le cas avec mon exemple de *Hitman* plus tard); ou encore, il récupère et mélange nombre de composantes prises de jeux différents (on le verra avec *Vampire Rain* en 9.3).

Notons également que l'appréciation esthétique du joueur se fonde en grande partie sur la détermination générique. Ayant joué à *Thief: Deadly Shadows* (Ion Storm 2004) après avoir complété *Tom Clancy's Splinter Cell*, qui était alors ma seule expérience des jeux de furtivité outre *Metal Gear Solid* (Konami 1998), j'ai opéré selon une détermination intertextuelle en raison de ma connaissance insuffisante du genre. Mon appréciation du jeu s'est alors fondée dans une comparaison avec *Tom Clancy's Splinter Cell*, comparaison ultimement défavorable à *Thief*. Si j'avais connu les précédents *Thief* (Looking Glass Studios 1998 et 2000), j'aurais pu situer les mécaniques du jeu à l'intérieur de la série, et voir clairement les améliorations apportées à la formule. Enfin, avec une connaissance de *Tenchu: Stealth Assassins* (Acquire 1998) et des *Hitman* (IO Interactive 2000 et 2002), j'aurais pu évaluer les apports de *Deadly Shadows* au genre en comparant sa formule aux autres similaires.

Pour démontrer concrètement le processus de détermination et le fonctionnement des marqueurs génériques, je donnerai l'exemple de deux jeux s'inscrivant dans la tradition des jeux de furtivité (*stealth*) : *Hitman : Blood Money* et *Vampire Rain* (Artoon 2007). Le premier est un « cas typique » de jeu du genre – encore qu'il apporte bien sûr sa spécificité à la formule par rapport à d'autres séries comme *Tom Clancy's Splinter Cell*, *Metal Gear Solid* ou *Thief*⁹⁴ – tandis que le second est un jeu plus manifestement hybride, à cheval entre les jeux de furtivité et les *shooters* tactiques, et qui emploie une pluralité de marqueurs génériques. Intéressants pour des raisons différentes, les deux constituent néanmoins de parfaits exemples puisqu'au moment où j'en ai fait l'expérience, je n'avais joué à aucun autre titre de la série *Hitman*, et n'avais jamais entendu parler de *Vampire Rain*. Mon horizon d'attentes était probablement au plus vierge qu'il puisse raisonnablement l'être – pour un joueur par ailleurs chevronné, ce qui diffère évidemment de l'horizon d'attentes d'un complet néophyte.

Les marqueurs génériques agissent avant même le début de l'expérience d'un nouvel objet. Le titre du jeu, l'image sur son boîtier, le paratexte de mise en marché et les publicités que j'aurai peut-être vues, puis la cinématique d'introduction et la présentation générale du jeu, en font tous partie. La figure 13 ci-dessous détaille le bas du cycle magique, dans lequel nous illustrons le processus d'entrée en jeu. Avant que le jeu ne

⁹⁴ Comme je l'ai mentionné au chapitre huit, la série *Hitman* offre au joueur une expérience qu'on pourrait qualifier de « *social-stealth* », le joueur devant exécuter ses cibles dans des environnements peuplés de gens

début, le paratexte et la cinématique d'introduction (s'il y a lieu) agissent pour restreindre l'infinité des attentes et les guider. À partir du moment où le joueur prend le contrôle, il cesse d'anticiper et commence à expérimenter, à partir d'une position plus ou moins avancée selon son degré de compétence générique (ce qui est représenté par la « fenêtre de lancement »).

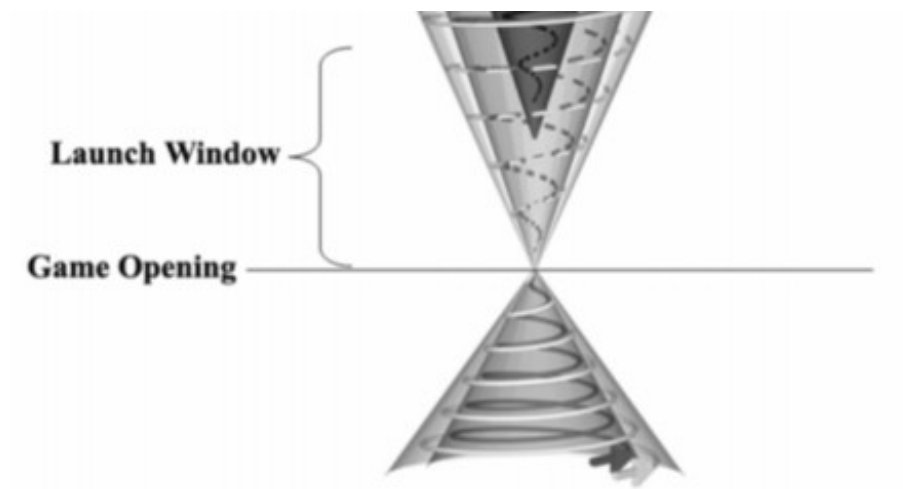


Figure 13: Détail du cycle magique : le début d'une expérience.

Une fois le jeu démarré, l'examen de l'interface visuelle est sans doute le tout premier contact qui suggère un cadre de jouabilité plus précis :

« ordinaires » et ne devant pas se comporter de manière suspecte.



Figure 14: Détail de l'interface visuelle de *Hitman : Blood Money*.

Avant même de faire un seul pas dans l'univers de *Hitman*, un coup d'œil à l'interface me permet d'inférer une foule de choses grâce à mon expérience préalable avec des jeux de furtivité. La jauge dans le coin inférieur gauche de l'écran paraît être une jauge de « suspicion des ennemis », puisqu'elle est représentée par un point d'exclamation. Dans l'un des titres-phare du genre, *Metal Gear Solid*, un gros point d'exclamation apparaît au-dessus de la tête des gardes lorsque ceux-ci surprennent le joueur. Le signifiant acquiert un signifié spécifique à l'intérieur du genre; le même signifiant (un point d'exclamation au-dessus de la tête d'un personnage non-joueur) apparaît dans les MMORPGs, mais le signifié est tout autre (il marque les sources de quêtes pour le joueur). Dans le contexte de *Hitman*, selon toute logique la « jauge de point d'exclamation » devrait croître si j'étais détecté par des ennemis, pour déclencher un état d'alerte où les gardes viendraient activement me chercher avant de revenir à la situation normale et qu'ils reprennent leurs patrouilles. Ce retour à la normale pourrait être conditionné simplement par le passage du temps (comme dans *Tom Clancy's Splinter Cell*), ou par l'utilisation d'une cachette

présente dans l'environnement (comme dans *Metal Gear Solid* ou *Tenchu : Stealth Assassins*). Une fois l'état d'alerte terminé, les gardes pourraient revenir à leurs routines initiales comme si de rien n'était (*MGS, Tenchu*), ou cette alerte pourrait conserver une conséquence (dans *Tom Clancy's Splinter Cell : Pandora Tomorrow* [Ubisoft 2004], les gardes enfilent des casques et des vestes pare-balles pour le reste de la mission après qu'une alerte ait été résorbée).

Toutes ces hypothèses découlent d'un seul élément de l'interface graphique. Un compte rendu exhaustif de mon expérience avec le jeu pourrait bien évidemment continuer longtemps, mais il m'apparaît plus productif de passer à un second cas : *Vampire Rain*. C'est que malgré son inscription au sein des jeux de furtivité, *Hitman* comporte une part d'originalité assez importante, ce qui limite le fonctionnement des marqueurs génériques essentiellement aux premières minutes du jeu. *Vampire Rain*, par opposition, se réclame de multiples traditions génériques tout en les exploitant de manière conservatrice : c'est la juxtaposition des genres qui constituent l'innovation plutôt que l'exploration d'une nouvelle tangente à l'intérieur d'un genre connu. Cela en fait le cas idéal pour démontrer le processus de détermination générique à travers la prise en main initiale du jeu. Puisque le processus de détermination générique ne se produit, par définition, qu'une seule fois – lors de la première rencontre avec l'objet encore indéterminé –, le compte rendu qui suit est narré de mémoire, et sans doute inexact ou incomplet en certains points. Néanmoins, l'essence du processus demeure intacte.

9.3. Étude de cas : *Vampire Rain*

Mon premier contact avec le jeu m'est venu lors d'une réunion de l'équipe Ludiciné de l'Université de Montréal. Quelqu'un autour de la table avait mentionné qu'un jeu dénommé *Vampire Rain*, récemment paru sur la Xbox 360, était un jeu d'horreur. Ce fut là toute l'étendue de ma connaissance préalable du jeu. Lorsque je me rendis subséquemment à mon club vidéo de quartier, je remarquai le boîtier du jeu et décidai de lui donner une chance. Avec le peu de bouche-à-oreille à l'effet qu'il s'agissait d'un jeu d'horreur, j'avais cru avoir affaire à un jeu d'action/horreur. En parcourant rapidement l'arrière du boîtier, je vis une description générale qui semblait intégrer des éléments de « tactical horror », ou quelque chose à cet effet.⁹⁵ À ce moment mes attentes envers le jeu se modifièrent, pour s'éloigner de jeux comme *Devil May Cry* (Capcom 2001) et se rapprocher de titres plus tactiques comme *Tom Clancy's Ghost Recon* (Red Storm Entertainment 2001) ou *Tom Clancy's Rainbow Six* (Red Storm Entertainment 1998).

À mon retour à la maison, j'ouvrai le boîtier, plaçai le disque dans la console, et regardai la cinématique d'introduction.⁹⁶ Voyant une femme seule dans une ruelle, et ayant à l'esprit l'image sur la pochette du jeu (reproduite à la figure 15), je me dis qu'elle allait sans doute être la victime d'un scénario d'épouvante classique. Ce marqueur générique de

⁹⁵ La phrase exacte est: « Lead an elimination squad using covert operations to survive » (<http://www.mobygames.com/game/vampire-rain/cover-art/gameCoverId.193176/>).

⁹⁶ On peut la visionner en ligne, sur des sites comme *Youtube* (<http://www.youtube.com/watch?>

l'horreur sera renforcé par l'entremise d'un agresseur qui escalade un mur et ressemble à un mort-vivant (goule ou zombie) avec des crocs de vampire. Puis un montage rapide montre successivement des images, prises de toute évidence du point de vue d'un enquêteur travaillant sur une base de données, qui parcourt des listes de victimes enlevées ou disparues, des articles sur un centre de recherche expérimentale à l'éthique douteuse et sur une condition possiblement génétique conférant de longues canines à des humains. L'intrigue se met tranquillement en place. La cinématique se termine en me présentant des images de ce qui semble être des membres d'une escouade paramilitaire, lourdement armés. Ces figures évoquent les *shooters* tactiques que j'ai connus par le passé, et me fournissent un deuxième cadre de référence générique : jusqu'à présent, il semblerait que *Vampire Rain* soit un hybride entre *shooter* tactique (comme genre ludique) et horreur (comme genre thématique).



Figure 15 : Pochette de *Vampire Rain* et détail sur l'escouade tactique.

Après la cinématique d'introduction, le jeu me propose deux options dans le menu « Single Play » : commencer ce qui semble être un chapitre du jeu, « *Rain* », ou choisir le « Tutoriel » qui va, semble t-il, m'apprendre à ne pas être vu (« *How to avoid being seen* »). Cet élément m'amène à croire que la furtivité fera sans doute partie intégrante de la jouabilité. Choisisant d'entrer dans l'action avec l'option « *Rain* », l'interactivité commence véritablement. Le déplacement et la posture de mon personnage principal, accroupi comme un espion, me rappellent étrangement *Tom Clancy's Splinter Cell*. Le chef de mon escouade et un co-équipier m'indiquent la voie à suivre. J'essaie d'appuyer sur quelques boutons (c'est une phase d'expérimentation strictement avec le niveau fonctionnel, comme l'on la vu au chapitre huit). Le bouton X me permet de dégainer un pistolet et fait avancer la caméra virtuelle à une position par-dessus l'épaule de mon avatar,

me permettant de me déplacer en même temps. Le bouton Y me fait passer d'une position accroupie à debout, ce qui augmente ma vitesse de déplacement. Jusqu'à maintenant, rien de neuf sous le soleil : j'ai affaire aux mêmes contrôles que dans *Tom Clancy's Splinter Cell*. Il s'agit là d'un marqueur *intertextuel*, et potentiellement d'un marqueur *générique*. J'apprends l'objet sur la base d'un lien de parenté avec *Tom Clancy's Splinter Cell*, mais il est encore trop tôt pour savoir si le lien sera limité à ce titre particulier (faisant alors de *Vampire Rain* un « clone de *Splinter Cell* »), ou s'il s'universalisera avec d'autres jeux du genre de la furtivité. On voit les similarités visuelles dans la figure 16:



Figure 16: Visée de l'avatar dans *Tom Clancy's Splinter Cell* et *Vampire Rain*.

Un peu plus tard au cours de mon expérience, j'arrive face à face avec un mur, et mon coéquipier commence à grimper le long d'un tuyau de gouttière vertical qui semble tout droit sorti de *Tom Clancy's Splinter Cell*. Pour moi comme pour tout autre joueur ayant fait l'expérience du jeu d'Ubisoft, cet élément est reçu comme un marqueur *intertextuel* supplémentaire qui vient confirmer mon hypothèse opératoire. Le moment

crucial survient quelques instants plus tard : je reçois ce qui semble être un appel radio. Une petite boîte « CALL » clignote à l'écran pendant qu'un son caractéristique, « bip-bip! bip-bip! » se fait entendre. Cette boîte est de forme rectangulaire, placée au centre horizontal de l'écran et légèrement en haut du centre vertical, et enfin, d'une seule couleur à différents tons. Tant de détails qui méritent d'être mentionnés, puisqu'il s'agit d'une copie conforme des appels radio que le joueur reçoit dans *Metal Gear Solid* (voir la figure 17 ci-dessous), le jeu qui, de par son succès commercial, a mené à l'émergence du genre de la furtivité.



Figure 17 : Comparaison du joueur recevant un appel dans *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty* (Konami 2001) et *Vampire Rain*.

Ce second marqueur intertextuel me force à réviser légèrement mon hypothèse, puisqu'il universalise le lien étroit entre *Vampire Rain* et *Tom Clancy's Splinter Cell* pour l'établir plus largement avec le genre des jeux de furtivité en général. À partir de ce moment, mon appréciation du jeu ne se fera plus en comparant *Vampire Rain* à *Tom Clancy's Splinter Cell*, mais s'inscrit à l'intérieur de l'esthétique du genre. Je pourrai donc évaluer le degré de conformisme et de déviation du jeu par rapport au genre des jeux de furtivité. Mon activité de réception du jeu, incluant la modulation de mon horizon

d'attentes comme l'importation de stratégies pour répondre aux défis posés par le jeu, pourra se nourrir de trois cadres génériques différents : celui du *shooter* tactique, du jeu de furtivité, et de l'horreur. Mais une fois l'objet déterminé, se produit-il un changement fondamental dans l'activité de réception du joueur? Rien ne permet de le supposer. Des éléments d'un quatrième genre pourraient survenir aux deux-tiers, sinon presque à la toute fin, de mon expérience, et je devrais alors les appréhender de la même façon que ceux qui ont peuplé le début de la séquence sémiotique.

9.4. Conclusion : vers une pragmatique des effets génériques⁹⁷

Si les rapides analyses de mon expérience de *Hitman : Blood Money* et *Vampire Rain* ont été effectuées dans l'optique de montrer le rôle central que jouent les marqueurs génériques quant au processus de la détermination générique au sein de l'expérience, elles représentent également l'occasion d'échafauder une nouvelle approche du genre : la pragmatique des effets génériques. Le terme de *marqueur* générique avancé par Fowler s'inscrit dans une analyse centrée sur l'objet : le marqueur est l'amorce, le renvoi, qui guidera « son » lecteur vers les bons référents génériques. Or, dans l'expérience de la lecture, un marqueur peut être reconnu ou non, et correctement interprété ou non – à moins

⁹⁷ Une version préliminaire de la réflexion présentée dans cette section et dans le chapitre suivant est parue dans mon article « Introduction à la pragmatique des effets génériques: l'horreur dans tous ses états » (Arsenault 2010).

d'avoir recours, comme Eco, à un lecteur modèle, auquel tout lecteur « empirique » ne correspondra que partiellement de toute façon.

La pragmatique des effets génériques nous permettra de rendre compte du genre dans sa dimension expérientielle, mais également de régler le problème de l'hybridité générique. Mais d'abord, réglons les assises théoriques de cette approche. Je postulerais ainsi qu'un genre, quel qu'il soit, s'exprime toujours à travers un *effet générique*⁹⁸. Deux raisons m'amènent à choisir le mot *effet* :

- 1) un effet de genre est toujours ponctuel, placé à un certain endroit et occupant une certaine portion de la séquence sémiotique de l'objet;
- 2) il est créé par l'œuvre, mais doit être reconnu comme tel par le lecteur/spectateur/joueur pour être efficace/effectif.

En ce sens la pragmatique des effets génériques pourrait sans doute être qualifiée de *sémio-pragmatique*, suivant l'approche développée par Roger Odin dans la théorie cinématographique (Odin 2000). Le principe de base est le même : un objet, dans sa séquence sémiotique, produit un texte; cette séquence sémiotique est livrée au lecteur/spectateur/joueur qui l'interprète et produit en retour lui-même un texte, qui concordera avec le texte de l'objet sur certains points et en diffèrera sur d'autres. Si chacun

⁹⁸ Je ne souhaite pas établir de lien de parenté avec « l'effet-genre » introduit dans Aumont *et al.* (2008). L'effet-genre y est traité dans la perspective du vraisemblable : il permet, « par la permanence d'un même référent diégétique et par la récurrence de scènes « typiques », de consolider de film en film le vraisemblable » (2008, p. 105). C'est, peu ou prou, ce qu'affirmaient Warshow et Barthes en écrivant que le

des lecteurs/spectateurs/joueurs individuels peuvent produire un texte différent, tout n'est pas arbitraire et subjectif pour autant, puisque les hypothèses interprétatives sont générées par, et doivent s'accorder avec, la séquence sémiotique de l'objet.

Le choix du mot *effet* est également cohérent avec l'effet fantastique de Todorov (Todorov 1970, p. 29). Si, comme le mentionnait Neale il n'y a que peu de textes qui maintiennent jusqu'à la toute fin l'hésitation entre une explication rationnelle et surnaturelle qui serait le propre de l'effet fantastique (Neale 2000, p. 35), on obtient dans la conception générique traditionnelle centrée sur l'objet un portrait très partiel : pour Todorov, tel texte sera merveilleux ou étrange selon que la résolution ait penché vers l'une ou l'autre des explications possibles – indépendamment du fait que des 300 pages du roman, seules les 10 dernières apportent une réponse qui met fin à l'hésitation! Dans une approche centrée sur l'expérience, en revanche, on pourra affirmer que ce texte hypothétique est principalement un texte fantastique en raison des nombreux effets fantastiques qui ponctuent la majeure partie du texte.

Le fantastique n'est pas seul au rang des « genres à effets » : on admet généralement que la comédie se caractérise par un type d'effet précis qu'elle cherche à produire (l'effet comique, qui fait rire). Il en va de même pour l'horreur, qui cherche généralement à provoquer le dégoût ou la peur. Plus précisément, deux types d'effets spécifiques et

genre crée son propre champ référentiel.

ponctuels sont habituellement sollicités et ont été l'objet de théorisation : le sursaut (*startle effect*), maintenant entré dans le vocabulaire courant des cinéphiles, et *l'effet-gore* identifié par Jean-Claude Romer (1986) et développé subséquemment par Philippe Rouyer (1989, 1994 et 1997). Rouyer avait déjà ouvert la voie à une pragmatique des effets génériques lorsqu'il affirmait que le *gore* ne se réduit pas à un genre particulier, mais constitue une figure stylistique qui peut être utilisée dans des productions d'autres contextes génériques (Rouyer 1989).⁹⁹ Je me range donc derrière la vision du *gore* suggérée par Rouyer et explicitement mentionnée par Éric Falardeau : « ce terme englobe l'idée du sang giclant tout en ne limitant pas à un simple genre cinématographique. Nous pouvons classer un film comme étant *gore* à partir de l'insistance et de l'importance de ces effets » (Falardeau 2008, p. 14).

Par exemple, la télésérie américaine *CSI (Les experts en français; Zuicker 2000)* présente souvent des reconstitutions de meurtres mettant en scène un effet-*gore* : on verra par exemple un ralenti en très gros plan des munitions quitter l'arme à feu, fendre l'air, et percer les chairs de la victime avec moult détails visuels et effets sonores « croustillants ». Mais ces séquences, habituellement présentes une ou deux fois par épisode, sont insuffisantes pour faire de *CSI* une « série *gore* », parce que les effets y sont trop isolés. Ce

⁹⁹ Steve Neale et Frank Krutnik (1990) peuvent aussi être considérés comme des précurseurs de ce changement de paradigme avec leur texte « Gags, jokes, wisecracks, and comic events », dans un tout autre registre que l'horreur, mais qui propose une typologie des effets comiques selon leur degré d'intégration au récit.

que je propose, c'est d'étendre le concept à *tous* les genres, y compris par exemple le western, la science-fiction et le *fantasy*, des genres qui, contrairement à l'horreur ou à la comédie, n'ont pas été traditionnellement envisagés comme étant centrés sur la production d'un effet.

À prime abord, on peut s'étonner : à quoi ressemblerait donc un « effet de science-fiction »? Il s'agirait d'un effet manifestant les éléments prototypiques de ce genre, par exemple lorsqu'un plan des étoiles avec une planète en arrière-plan se trouve soudainement obstrué par l'entrée dans le champ d'un vaisseau spatial, ou lorsqu'une arme-laser est mise en évidence par un gros plan; aux côtés de ces effets de « haute technologie », on pourrait trouver un « effet-extra-terrestre » lorsqu'un personnage d'une morphologie étrangère est présenté, mais sans le traitement horrifiant caractéristique d'un effet d'horreur.

Le pistolet-laser, l'extra-terrestre, ou le gros plan sur l'acte d'éviscération ne constituent pas en eux-mêmes des « effets ». Plus exactement, il s'agit d'amorces, de marqueurs génériques, qui envoient un signal au spectateur pour qu'il ajuste son horizon d'attentes. Pour peu que le spectateur dispose des compétences génériques appropriées (qu'il sache que certains films donnent dans le *gore* jusqu'à le tourner en comédie, que ce spectateur particulier connaisse ou non le terme *splatstick*), le marqueur donne lieu à un effet dans l'expérience pragmatique de réception du texte. Voir un film, lire un roman ou jouer à un jeu vidéo, c'est faire l'expérience d'un flux constant de marqueurs (génériques, sériels ou intertextuels) qui, dépendamment des spectateurs individuels et de leur

compétence, pourront produire des effets génériques qui préciseront leurs attentes et contribueront à les disposer favorablement à la suite de la séquence sémiotique. Chaque lecture/spectature/partie peut être envisagée comme une progression à travers une matrice de « nœuds », certains ayant provoqué les effets escomptés, d'autres étant restés au stade d'amorces en raison des compétences génériques du lecteur/spectateur/joueur individuel¹⁰⁰, mais aussi possiblement en raison du contexte de réception qui peut rendre plus ardue la production de certains effets (par exemple, le visionnement d'un film d'horreur en plein jour, sur un petit écran, à faible volume et avec un groupe d'amis; ou encore, le visionnement d'un film dans le but prédéterminé d'en faire l'analyse).

Voilà qui donnerait sans doute de l'urticaire à Todorov, pour qui la détermination générique ne devait pas dépendre uniquement du sang-froid du lecteur; or, c'est justement pour éviter l'écueil de l'individualité qu'on a recours à une analyse formelle générique. Dans cette conception, dire qu'un jeu est de tel ou tel genre, c'est dire que pour soi, les éléments de ce jeu qui entraînent des effets génériques de ce genre ont un impact plus grand, ou sont rencontrés plus régulièrement, que les effets d'autres genres, et donc qu'ils priment sur ces derniers. Dire que *Diablo* est un « *Action-RPG* avec une touche d'horreur » (plutôt qu'un « *Horror-RPG* avec une touche d'action »), c'est partager sa vision comme quoi le jeu est mieux compris lorsqu'il est envisagé ainsi. Et comme le disait Tudor (1973),

¹⁰⁰ Cette vision s'accorde tout naturellement avec les idées de « lecteur modèle » et de « compétence encyclopédique » du lecteur avancées par Umberto Eco, mais aussi avec la construction de la situation-cadre

dire qu'un objet X est du genre Y, c'est poser un jugement à l'effet que cet objet pourrait être reconnu comme tel universellement dans le groupe culturel à l'intérieur duquel on opère. Le genre permet ainsi de faire le pont entre l'appréciation individuelle et collective. Pour la pragmatique des effets génériques, le genre s'exprime dans les effets génériques, et est à mi-chemin entre phénomène social (le « consensus culturel commun ») et personnel (les éléments qui résonnent davantage pour différentes personnes), entre la réception (puisqu'on comprend un texte à travers les codes génériques) et la production (puisque l'objet contient des amorces qui visent à provoquer des effets particuliers).

Chapitre 10. Étude de cas : le *survival horror*

Suite à la présentation des usages et des typologies du genre vidéoludique dans les chapitres trois, quatre et cinq, et après avoir établi la pragmatique des effets génériques dans le chapitre précédent, il convient maintenant d'appliquer l'approche générique proposée à un cas : celui du *survival horror*. Le choix n'est évidemment pas innocent, puisqu'il me permettra d'illustrer tous les concepts nécessaires à la pragmatique des effets génériques. De plus, le *survival horror* est un sous-genre de l'action-aventure encore relativement limité, surtout si on le compare aux grands genres comme le *shooter* ou le jeu de rôle (RPG) qui s'étendent à des centaines de titres sur divers niveaux et dont l'essence se dissipe peu à peu en une multitude d'acceptations plus ou moins définies; en comparaison, le *survival horror* apparaît relativement homogène, et le consensus culturel commun qui lui donne forme est plus facile à cerner.¹⁰¹ Mais quelle hybridité ce terme qui semble faire consensus vient-il recouvrir par un descriptif unique? Celle-ci est-elle intra- ou interdimensionnelle?

¹⁰¹ L'étiquette « *survival horror* », largement répandue, n'est pour autant pas dénuée de problèmes définitionnels. Les textes de Laurie Taylor, Carl Therrien et Matthew Weise (2009 pour tous les trois) soulèvent tous un questionnement sur l'essence du genre. Et les remises en question ne sont pas qu'académiques, mais bien présentes dans le discours des joueurs et des critiques. Voir par exemple <http://kotaku.com/5056008/does-survival-horror-really-still-exist> ou <http://www.destructoid.com/how-survival-horror-evolved-itself-into-extinction-114022.phtml>. Néanmoins, le genre s'avère plus unifié et moins problématique que des appellations extrêmement larges comme « *action/adventure* ».

10.1. « Survivre » à l'« horreur »?

On pourrait considérer le *survival horror* comme un sous-genre de l'horreur cinématographique aux côtés du *gore*, du *splatstick*, du film de zombie, du *slasher*, et ainsi de suite. Mais il convient de reconnaître dans un premier temps qu'il s'agit d'un genre proprement vidéoludique, jamais utilisé pour décrire des films ou des romans¹⁰². Il semble que le terme chevauche les niveaux ludique et thématique : *survival* se rapporte à un type d'action, d'obstacles, et un enjeu; *horror*, lui, marque une tradition esthétique partagée avec d'autres médias. Des deux étiquettes, l'horreur est la moins problématique puisqu'elle a été abondamment théorisée par le passé. Sans faire un inventaire exhaustif de plusieurs décennies de recherche, on peut rappeler que l'horreur est d'abord envisagée comme genre par ses éléments sémantiques (présence d'un monstre, lieux et éclairages inquiétants, meurtres sanguinolents, etc.). Mais on s'est rapidement buté à quelques problèmes, notamment celui que pose l'horreur « réaliste » avec *Psycho* (Bloch 1959 et Hitchcock 1960) qui ne met pas en scène de monstre physique, la monstruosité étant psychologique et pouvant se retrouver dans le quotidien, sous les apparences de normalité.

Une autre difficulté est le rapport de voisinage trouble qu'entretiennent l'horreur et la science-fiction à travers la représentation du monstre, une tension lancée dès

¹⁰² Thomas et Vivian Sobchack (1980) ont utilisé le mot *survival* pour décrire une famille ou une branche de films d'aventure, qui inclut entre autres les films de guerre et les films-catastrophe. Mais il s'agit là d'une catégorisation théorique de plus haut niveau qui englobe les différentes étiquettes génériques employées pour

Frankenstein (Shelley 1818) et qui ne s'est jamais résolue, avec des films comme *Alien* ou des jeux comme *Dead Space* (Electronic Arts 2008) comme exemples contemporains. Pour se libérer de ces entraves, les définitions du genre ont progressivement incorporé la dimension syntaxique. Pour Bruce Kawin (1986), l'horreur se déroule au niveau de l'inconscient (suivant Robin Wood [1978], le monstre incarne le « retour du réprimé ») et vise le « rétablissement du *statu quo* » : l'Autre monstrueux est éliminé et le monde retourne à la normale. La science-fiction, elle, opère au niveau du conscient et du rationnel, et traite l'inconnu sur le mode de la progression. L'Autre et sa signification sont compris par la connaissance et expliqués, ce qui ouvre sur un « après » qui n'est pas qu'un retour à la normale. Enfin, la science-fiction instaure une dynamique de communication avec l'inconnu, et peut en admettre certaines qualités; le rapport d'horreur, lui, est fondé sur le silence (la non-communication) et le caractère foncièrement négatif de l'inconnu.

Cette spécificité du genre de l'horreur a été davantage développée à travers l'approche cognitive de Noël Carroll, qui affirme dans *The Philosophy of Horror* que l'horreur constitue une variation spéciale du désir de connaissance qui est à la base de tout récit, puisqu'au centre de l'horreur se trouve quelque chose qui est en principe inconnaissable (Carroll 1990, p. 182). Toutefois, même si le monstre de l'horreur s'avère inconnaissable, un raisonnement déductif est requis pour en établir la véracité, l'authenticité, la provenance, ou pour trouver une façon de le vaincre. C'est un processus de

ratiocination, une déduction heuristique qui fonctionne en émettant les hypothèses les plus plausibles plutôt que d'expliquer le phénomène inconnu par une relation de causalité indisputable. Ce processus auquel se livrent les protagonistes donne lieu à une forme de spectacle qui constitue pour Carroll l'un des plaisirs centraux du genre.

Pour bien comprendre la place qu'occupe le *survival horror* dans la « jungle des genres » (Moine 2005) du jeu vidéo, il faut réaliser que contrairement au cinéma, l'horreur vidéoludique ne recouvre typiquement que la dimension sémantique. La syntaxe usuelle du genre, qui punit la promiscuité sexuelle des adolescents dans le *slasher*, ou qui souligne l'adage de « l'habit ne fait pas le moine » en cachant des tueurs en série psychotiques sous des apparences de gens respectables, n'est souvent pas présente, principalement parce que les actions à effectuer et la structure des jeux vidéo ne s'y prêtent que difficilement. On admet ainsi parmi les rangs de l'horreur vidéoludique à peu près tout jeu qui utilise une imagerie occulte ou satanique, des créatures puisées du bestiaire traditionnel (zombies, fantômes, vampires, loup-garous, démons...) et/ou les décors typiques (manoir gothique, lieu de culte, cimetière, éclairages sombres). En bref, l'horreur est utilisée de la même façon que les genres de la *fantasy* ou de la science-fiction dans le jeu vidéo : le joueur affronte des morts-vivants dans un cimetière plutôt que des barbares dans une plaine ou des robots dans un vaisseau spatial.

Dès lors, on peut affirmer que l'étiquette *survival horror* n'est pas problématique puisqu'elle recouvre une hybridité interdimensionnelle (du type *Genre thématique* : horreur

+ *Genre ludique* : survie), ce qui signifie que logiquement, chacune des composantes pourrait être appliquée indépendamment à d'autres objets. Un tour d'horizon confirmera cette possibilité pour l'un des deux termes : il existe des jeux d'horreur dont la jouabilité se réclame d'autres genres : on peut penser d'emblée à *Koudelka* (Sacnoth 1999), un RPG d'horreur, à *Devil May Cry*, un jeu d'action-horreur, ou à des *horror-shooters* comme *Clive Barker's Jericho* ou *The Darkness* (Starbreeze Studios 2007). Mais qu'en est-il du genre ludique de la survie?

10.2. Définir la « survie » comme genre dans le contexte du jeu vidéo

S'il faut envisager le *survival* comme un genre ludique qui pose comme objectif premier la simple survie de l'avatar, on fait face à une difficulté de taille, puisqu'il est légitime d'affirmer que virtuellement tous les jeux vidéo jettent à la figure du personnage-joueur des obstacles qui menacent son intégrité physique et peuvent causer sa mort (la sanction typique de l'échec au royaume du *joystick*). Est-ce à dire que tous (ou presque) les jeux vidéo sont des jeux de « survie », et donc que l'étiquette est parfaitement inutile, une poudre aux yeux de mise en marché? Il y a bel et bien une spécificité : le rapport qu'entretiennent la vie et la santé de l'avatar avec les actions que ce dernier doit accomplir y est inversé. Dans un jeu vidéo non-*survival*, l'avatar doit rester en vie, certes, mais ce dans la mesure où c'est le pré-requis pour accomplir les tâches nécessaires à la progression

dans l'espace ou dans le récit; dans un jeu de *survival*, les actions que le joueur doit effectuer sont soumises à l'impératif de préservation de soi.¹⁰³ Ceci ne peut fonctionner que si trois conditions sont remplies :

- 1) l'avatar est présenté comme vulnérable et concerné d'abord et avant tout par sa survie et le « rétablissement du *statu quo* »;
- 2) le rapport de forces entre l'avatar et les obstacles ou les ennemis est déséquilibré au profit des adversaires;
- 3) la confrontation directe est à proscrire autant que faire se peut.

Comprenons bien que chacun de ces éléments peut se retrouver comme composante typique d'autres genres, ou dans une panoplie de jeux précis (en dehors des questions de classification générique) : il s'agit là simplement d'une manière de décrire l'équilibre d'une formule métastable qu'on appelle le *survival*. Bien que de nombreux jeux puissent employer l'une ou l'autre de ces composantes, c'est la somme des trois qui mène à la primauté de la survie de l'avatar sur les actions à accomplir. En outre, la spécificité de ce genre ne réside pas dans ces trois éléments systémiques en eux-mêmes, mais plutôt dans le fait que ces trois éléments soient utilisés dans le but de pousser le joueur à envisager la

¹⁰³ Je tiens d'abord à souligner que plusieurs des observations suivantes sur le *survival horror* sont nées lors des réunions du projet de recherche de Bernard Perron : « De la peur fictionnelle à la peur vidéoludique : étude générique du jeu vidéo d'horreur ». Ces idées ne sont pas que les miennes, mais doivent leur existence au travail collaboratif de Simon Dor, Andréane Morin-Simard, Bernard Perron, Martin Picard, Guillaume Roux-Girard et Carl Therrien.

survie de son avatar comme objectif premier (c'est la distinction entre les mécaniques de jeu et la proposition ludique que j'ai mise en place dans le chapitre cinq).

La distinction peut être adéquatement tracée par le biais d'une séquence de *Metroid : Zero Mission* (Nintendo 2004) où Samus Aran, l'avatar du joueur, perd son armure protectrice et doit se frayer un chemin dans le vaisseau-mère des Pirates de l'espace. Sans celui-ci, elle doit recourir à la furtivité et à la prudence, puisque ses armes sont quasi-inefficaces et sa résistance aux attaques des ennemis est très basse. Cette situation répond bien aux trois critères : Samus est certainement vulnérable et concernée par sa survie (elle s'interroge par le texte dans la cinématique du jeu : « Could I survive long enough to escape? »), le rapport de forces lui est résolument défavorable, et les Pirates qu'elle rencontrera lors de cette séquence devront être évités; enfin, elle veut effectivement rétablir le *statu quo* (rentrer chez elle, puisque la mission principale, à ce point du jeu, a été accomplie). Mais ces éléments n'entraînent pas chez le joueur une approche centrée sur la survie de l'avatar pour autant. Le joueur est en contrôle d'un personnage qui, bien que vulnérable, conserve une agilité exceptionnelle pour échapper à ses poursuivants; son pistolet paralysant n'est pas limité en munitions; l'espace est cartographié comme durant le reste du jeu, et facilement appréhensible. Tous ces facteurs conduisent le joueur à voir Samus comme étant, dans les circonstances, adéquatement capable de relever ces défis, comme une femme dotée d'une mission, d'un but, et malgré tout, de moyens pour l'atteindre, plutôt que comme une victime éprouvée et forcée d'improviser pour assurer sa

survie dans l'immédiat. Cette séquence se rapproche, mais sans tomber résolument à l'intérieur, de ce qu'on pourrait appeler le genre du *survival*.

10.2.1. L'avatar et le *statu quo*

Typiquement, l'avatar de *survival horror* est caractérisé comme un homme ordinaire (on pense à Harry Mason de *Silent Hill* [Konami 1999]), ou un personnage faible (c'est le cas, par exemple, dans les séries *Fatal Frame* (Tecmo 2001-2008) et *Clock Tower* (Human Entertainment/Sunsoft 1995-2003). Dans les cas où il s'agit d'un personnage « fort » (comme Chris Redfield et Jill Valentine du S.T.A.R.S.), ou bien le personnage fera face à une menace encore plus forte (que ce soient les hordes de zombies génériques ou les Hunters de *Resident Evil*, ou Nemesis lui-même dans *Resident Evil 3 : Nemesis* [Capcom 1999]), ou bien il se retrouvera dans une situation précaire qui neutralise les avantages de sa supériorité : manque d'équipement ou de ressources, blessures importantes, ennemis en surnombre excessif ou aux propriétés surnaturelles, etc. Même si dans le premier *Resident Evil* le joueur incarne un soldat d'une escouade spéciale – bien équipée et entraînée – envoyée sur place pour faire la lumière sur les meurtres étranges s'étant déroulés à Raccoon City, la mission dérape rapidement dans la cinématique d'introduction et l'escouade se barricade dans un manoir, puis se sépare pour l'explorer. La mission est abandonnée et le but devient simple : survivre (surtout lorsque le joueur commence à voir ses collègues mourir et devenir des zombies). C'est pour se tirer de ce borbier que le joueur devra explorer l'espace, combattre les ennemis, et résoudre des puzzles.

10.2.2. Le rapport de forces

Le jeu de *survival* est un genre ludique au sens où le combat de l'avatar pour survivre se retrouve transposé dans les règles et l'équilibre du système (dans la jouabilité). Pour reprendre le concept de mise en phase de Roger Odin (2000) que j'ai adapté du cinéma au jeu vidéo (Arsenault 2006), il y a établissement de relations vidéoludiques (entre le joueur et le jeu) qui sont homologues aux relations diégétiques établies entre le personnage et le reste des éléments de la diégèse. Lorsque le joueur possède des armes à feu, il doit rationner ses munitions efficacement puisque celles-ci sont rares, et elles ne sont pas renouvelables. Comme l'avatar qui doit survivre à travers la diégèse hostile, le joueur doit lui aussi survivre au système de jeu hostile à son égard, puisqu'il est à la merci des concepteurs. Pour peu qu'il dispose d'une compétence générique suffisante, il sait que les munitions sont rationnées, mais ne connaît pas l'ampleur de la privation à laquelle il doit se soumettre pour espérer réussir.

Combiné avec le manque de boucle de rétroaction au niveau global (le jeu ne lui fera jamais savoir en cours de partie que sa consommation de munitions est excessive, si c'est le cas), le joueur risque de se retrouver dans un cul-de-sac plus tard s'il est rapide sur la gâchette et peu précis, puisqu'il pourrait avoir épuisé les munitions importantes lors de combats de routine, ce qui le priverait ainsi de l'équipement nécessaire pour vaincre les ennemis plus coriaces qui l'attendent plus loin. Ce danger est particulièrement exploité dans *Resident Evil : Code : Veronica* (Nextech/Flasghip 2000) : l'équilibre du jeu, très

sévère, est conçu pour que le joueur affronte les zombies au couteau et conserve ses munitions, alors que dans les autres itérations de la franchise, le couteau est une arme de dernier recours et n'est idéalement pas utilisé du tout. Comme rien n'indique ou ne suggère au joueur d'adopter ce comportement, le risque qu'il se retrouve bloqué au-delà d'un point de non-retour plus tard est élevé.

Encore une fois, les jeux qui transgressent cette structure visant à provoquer une anxiété chez le joueur sont considérés comme étant des cas limitrophes, sinon carrément exclus, du genre du *survival horror*. Il suffit de lire un billet de Jerry Holkins à propos de *Dead Space* pour le constater :

You may discern as you are playing it that it actually feels more like a mature *Metroid* than it does *Resident Evil*. [...] Survival Horror means scarcity, puzzles, and terror. *Dead Space* is an action game, first and foremost. There are save terminals all over the Goddamned place. You can push a button and know exactly where you need to go. You can, and will run out of bullets, but you can buy more from the store. A gamer who has played them for any significant span of time won't even recognize the puzzles here as puzzles. It's an action game.

They could have made it Survival Horror very easily, or slid the toggle closer to our conceptions of it, by placing dolorous restrictions on saving, ammunition, and every other resource. It would appeal to our strong sense of ascetic virtue - but this is an *action movie*. It's not *Alien*. It's *Aliens*. (Holkins 2008b)

Preuve ultime de l'argument, Holkins révisait même son opinion dans un billet subséquent après avoir franchi un certain point dans le jeu où le manque de ressources se

fait plus criant, moment à partir duquel l'expérience se rapproche de celle attendue pour un *survival horror*.¹⁰⁴

10.2.3. Le combat à proscrire

Les jeux de *survival* incitent le joueur à éviter le combat autant par ses aspects thématiques que ludiques. La représentation de l'avatar comme étant en situation d'infériorité aux niveaux graphique et scénaristique (ou la représentation des ennemis comme étant largement supérieurs, ce qui revient à la même position de vulnérabilité) motive déjà le joueur à adopter un comportement de prudence. Mais c'est le rationnement des munitions et des ressources qui caractérise le genre, de pair avec le manque de récompenses associées au combat, qui invitent le joueur à éviter le plus d'affrontements possibles. Dans un jeu de rôle par exemple, chaque ennemi vaincu octroie au personnage-joueur un nombre de points d'expérience qui le font croître en puissance. Certains jeux d'action n'offrent pas de récompense spécifique liée au combat non plus (encore que de nos jours, la grande majorité d'entre eux incorporent un système de points rudimentaire calqué sur les jeux de rôle, que le joueur peut dépenser pour « acheter » de nouvelles attaques ou des améliorations à son équipement). Mais dans ceux-ci le combat n'entraîne pas la dépense de ressources limitées : Kratos peut empaler des dizaines d'ennemis dans *God of War* (Sony Computer Entertainment 2005) sans essuyer une seule blessure, et advenant

¹⁰⁴ Voir l'entrée suivante, trois jours plus tard : <http://www.penny-arcade.com/2008/10/20/>.

qu'il soit blessé durant le combat, les ennemis pourront laisser derrière eux des orbes pour qu'il se régénère.

Dans un jeu de *survival horror* en revanche, il n'y a habituellement aucune récompense spécifique intégrée dans les mécanismes de jeu pour avoir vaincu un ennemi si ce n'est d'avoir survécu, ce qui signifie que chaque affrontement est une perte nette pour le joueur, dont les ressources disponibles s'effritent lentement mais inexorablement. Il y a toujours une bonne raison de vouloir éviter le combat, même si le joueur est confiant de pouvoir le remporter, car le combat que mène le joueur est double : comme l'a illustré l'exemple de *Resident Evil : Code : Veronica*, il peut triompher des ennemis rencontrés çà et là tout en perdant à petit feu le « combat » qu'il livre contre le système du jeu en n'épargnant pas suffisamment de ressources pour les temps de disette à venir.

Ces quelques points de définition du *survival* en tant que genre nous permettront de mettre en évidence les liens qui unissent et divisent l'horreur et la survie dans le paysage vidéoludique. De cette façon, on pourra comprendre l'hybridité que le terme recouvre à travers une étude de cas.

10.3. L'horreur et la survie dans *Diablo* et *Resident Evil*

Afin de détailler les mécanismes de la pragmatique des effets génériques que j'ai proposée comme méthode analytique, je me livrerai à présent à une étude comparative de deux jeux ayant connu un succès monstre : *Resident Evil*, largement considéré comme

ayant popularisé le genre du *survival horror*, et *Diablo*, un classique du jeu vidéo qui est normalement considéré comme un jeu d'action/jeu de rôle et qui, bien qu'utilisant plusieurs éléments sémantiques de l'horreur, est rarement décrit par une telle étiquette générique.¹⁰⁵ Pourtant, comme je le démontrerai, il mobilise un grand nombre d'effets qui visent l'horreur et qui s'avèrent essentiels pour que le joueur parvienne à une bonne compréhension du jeu, et conséquemment soit capable de performer adéquatement. C'est pourquoi la majeure partie de l'analyse lui sera consacrée, *Resident Evil* servant de point de comparaison pour illustrer les propriétés typiques du genre. L'analyse montrera que des mécaniques de jeu très différentes peuvent mener à des effets expérientiels équivalents. Cette dernière établira aussi la pertinence de cette approche théorique, puisqu'elle nous permet de mettre en lumière le rôle que jouent les genres « invisibles » (ceux qui n'apparaissent pas dans les documents de mise en marché ou dans la critique) dans l'expérience d'un objet.

¹⁰⁵ Il est classé comme *Action/Role-Playing* par *GameSpot* (<http://www.gamespot.com/pc/rpg/diablo/index.html>), comme *Third-Person Action/Role-Playing Game* par *Metacritic* (<http://www.metacritic.com/games/platforms/pc/diablo>) et *IGN* (<http://pc.ign.com/objects/001/001890.html>). Chez *MobyGames*, c'est un *Action/Role-Playing* avec thème *Medieval/Fantasy* (<http://www.mobygames.com/game/diablo>), tandis que *GameKult* (<http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000004545.html>) y va du même genre mais change le thème pour *Heroïc-Fantasy*. Enfin, l'entrée de *Diablo* sur *Wikipedia* ([http://en.wikipedia.org/wiki/Diablo_\(video_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Diablo_(video_game))) le décrit dans le texte comme un *Action Role-Playing Game* avec un thème « *dark fantasy* », et dans la fiche un peu plus bas, comme participant aux genres *Action role-playing game*, *dungeon crawler* et *hack and slash*.

10.3.1. La détermination générique : paratexte et interface graphique

Le joueur intéressé par *Diablo* a d'abord affaire au boîtier du jeu et au titre. Le boîtier de *Diablo* et son paratexte mobilisent deux champs lexicaux : celui de l'horreur, et celui du jeu de rôle¹⁰⁶. L'horreur s'affiche dans les illustrations diaboliques qui ornent le boîtier (reproduit dans la figure 18 ci-après) et le titre même du jeu (*diable* ou démon), mais encore davantage à travers les textes qui figurent sur les rabats intérieurs qu'un consommateur en magasin peut consulter une fois son intérêt piqué par la couverture. Je souligne les passages qui constituent des marqueurs génériques de l'horreur, et met en italiques ceux qui réfèrent à une jouabilité stratégique de type « jeu de rôle » :

« Enter into a world where evil has corrupted the land and shackled humanity into unholy slavery. »

« Vengeance, *power, intellect, and magic* – these are the *tools you will need to battle* the Lord of All Evil, Diablo. »

« Use *powerful sorcery* to consume creatures of the underworld in full SVGA glory »

« Feel the terror of a world held in the grasp of the Lord of All Evil »

¹⁰⁶ En vérité, les informations sur la jouabilité sont plutôt ambiguës et pourraient se prêter au jeu de stratégie ou d'aventure. Mais il semble plus naturel de pencher vers le jeu de rôle en raison des conventions du *heroic-fantasy* qui sont mises à contribution : sorcellerie, guerriers et archers sont typiquement associés aux jeux de rôle en raison du lien de parenté Tolkien / *Donjons & Dragons*, tandis que le jeu de stratégie se veut plutôt l'héritier des wargames sur table et met en scène non pas des individus, mais des armées. Enfin, le jeu d'aventure, lui, puise son inspiration dans les mystères et l'enquête, et ne propose que très rarement des « compétences et habiletés » uniques à plusieurs types de personnages, et encore moins un large éventail de créatures à combattre. En ce sens les descriptifs de jouabilité, bien qu'ambigus, ne présentent pas beaucoup de risques de mauvaise détermination pour un joueur qui connaît minimalement les grands genres vidéoludiques.

« Over 200 different monsters inhabit Diablo's ever-changing labyrinth »

« Storm Diablo's halls as either Warrior, Sorcerer, or Rogue – each with unique skills and abilities »

Ces mentions lui suggèrent une expérience bien précise et nuancée. D'un côté, le décor narratif s'annonce sombre et lugubre (le Mal a corrompu la terre et réduit l'humanité en un « esclavage damné »; on lui promet d'en vivre la « terreur »), et il devra affronter des créatures du « monde infernal » au service du « Seigneur du Mal ». De l'autre, le joueur sera au moins « outillé pour combattre » avec force, intelligence et « puissante sorcellerie »; il aura le choix d'un archétype de personnage doté de compétences et d'habiletés particulières qui lui permettront de « prendre d'assaut » (le verbe « *to storm* ») le « labyrinthe » peuplé par plus de 200 créatures. Clairement, il ne sera pas une victime éprouvée, en perte de moyens (comme dans un *survival horror*) qui devra fuir le Diable, mais un aventurier en puissance bien équipé pour décimer des hordes de monstres. Néanmoins, le tout se déroulera dans un esprit plus près de l'horreur que du typique *fantasy* dans la lignée de Tolkien.

Cette hypothèse accompagne le joueur, ou plutôt le guide à travers son expérience, tant et aussi longtemps que rien ne vient changer cette conception, pour reprendre le point de vue de Hirsch (par exemple, l'arrivée d'un vaisseau spatial). Le joueur qui approche *Diablo* en pensant qu'il s'agit d'un jeu de *survival horror* risque d'être déçu; mais normalement, il devrait être en mesure de saisir les marqueurs génériques qui modulent son horizon d'attentes dans une autre direction. On lui propose tout de même de l'action et de

puissantes sorcelleries – et un mode multi-joueurs compétitif de surcroît (dans le coin supérieur droit de la couverture : « Compete FREE over the INTERNET »). Avant même d’avoir inséré le disque dans son ordinateur, il a une idée du jeu qui l’attend, qui gravite quelque part autour de l’horreur et du jeu de rôle.

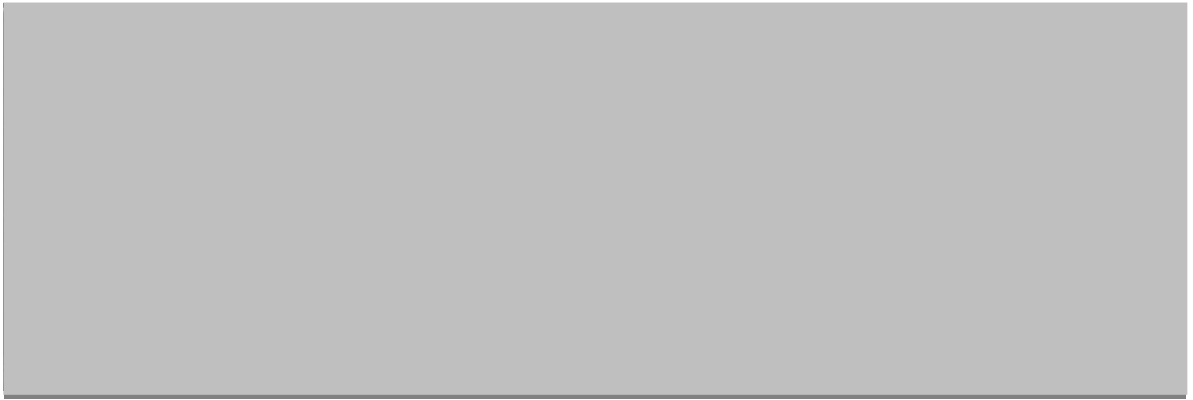


Figure 18 : La couverture de *Diablo*, le rabat intérieur droit du boîtier, et une image de la cinématique d’introduction.¹⁰⁷

Avant de lancer *Diablo*, le joueur doit l’installer sur son ordinateur. L’écran d’installation montre le démon titulaire accompagné de quelques coups de tambours qui laissent place à un rire guttural inquiétant. Une fois installé, il peut regarder la cinématique d’introduction, saisir au bond les amorces génériques qui la peuplent, et modifier sa posture de réception.¹⁰⁸ Toutes les premières images d’un village abandonné, d’un corbeau se nourrissant d’un cadavre sur le sol et de pendus aux arbres renforcent son impression (ou la créent, le cas échéant) que ce jeu participe du genre de l’horreur. L’épée qui revient

¹⁰⁷ Source : *MobyGames*, <<http://www.mobygames.com/game/diablo/cover-art>>.

¹⁰⁸ Elle peut être facilement visionnée en ligne, par exemple en cherchant sur *YouTube*, mais aussi sur la page

constamment marque l'appartenance à une certaine époque, le Moyen-Âge ou peut-être l'Antiquité, qui se trouve confirmée par la silhouette en armure visible dans l'embrasement d'une porte. Le joueur peut alors hésiter : sera-ce un jeu d'horreur dans un décor médiéval, ou alors un jeu de combat, de guerre ou de rôle, dans un décor d'horreur? La suite de la cinématique offre une réponse : en voyant la lueur violette du sarcophage et la vague d'énergie qui sort de l'épée, il comprend qu'il y aura de la magie dans l'univers diégétique, ce qui le rapproche de la tradition *fantasy*. Le montage rapide du guerrier combattant achève de le préparer à l'idée qu'il s'agira d'un jeu où le combat sera probablement l'action principale (plutôt que la fuite, par exemple), mais dans un décor d'horreur.

Avant de débiter une partie, le joueur doit créer son personnage – un élément typique du jeu de rôle, et très atypique pour un jeu de *survival horror*, où virtuellement tous les titres du genre n'offrent qu'un seul protagoniste, ou au mieux proposent le choix entre deux personnages pré-déterminés comme Edward et Emily dans *Alone in the Dark* (Infogrames 1992) ou Jill et Chris dans *Resident Evil*. Il a le choix entre trois classes : un guerrier, une archère et un sorcier. Dans le menu sont indiquées les caractéristiques de chacun, à commencer par le niveau : 1 (le même pour tous). Ceci est l'amorce générique la plus explicite à ce moment-ci pour marquer l'appartenance de *Diablo* au jeu de rôle. En effet, dans les jeux de rôle depuis *Donjons & Dragons*, les personnages augmentent toujours en puissance selon leur niveau, gagnant des points d'expérience au fur et à mesure

de leurs réussites jusqu'à atteindre le seuil requis pour monter de niveau. Ce faisant, toutes ou certaines de leurs caractéristiques (exprimées en valeurs numériques) augmentent également. *Diablo* utilise cette convention des jeux de rôle, listant les statistiques de chaque archétype (par exemple, *Strength* : 20; *Magic* : 15; *Dexterity* : 30 et *Vitality* : 20 pour l'archère) pour permettre au joueur de faire un choix éclairé. Pour tout joueur minimalement au fait des genres vidéoludiques, les statistiques numériques ont de tout temps tenu du jeu de rôle ou du jeu de stratégie, les jeux d'action tenant ces statistiques cachées ou les représentant graphiquement pour ne pas embêter le joueur. L'effet générique créé par le menu de création de personnage peut être qualifié de « fort » ou, comme on le verra plus loin, de densité élevée.

En début de partie, le joueur expérimente avec l'interface graphique et le clavier pour tenter de préciser son horizon d'attentes. La perspective isométrique de *Diablo* est souvent employée pour les jeux de rôle et les jeux de stratégie à l'ère des graphismes 2D. Le point de vue constitue donc un effet générique qui le rapproche de ces types de jeux. De là, le joueur vit d'autres effets génériques de gestion qui, de par leur multiplication, accentuent le fait que ce jeu est un jeu de rôle. Il peut consulter en détail ses statistiques dans un menu (figure 19): points d'expérience, chance de toucher en pourcentage, dégâts infligés, résistances aux éléments (feu/foudre/magie), « classe d'armure » et « points de vie » (deux termes provenant carrément de *Donjons & Dragons*). Le joueur dispose d'un inventaire à gérer et d'une quantité d'argent. Se promenant dans le village de Tristram, il peut écouter les personnages non-joueurs lui expliquer la situation dans des monologues

d'une certaine ampleur – assurément plus que ce qu'on retrouverait dans un jeu d'action. L'expérience du joueur avec l'interface et son exploration du village sont truffées d'effets assimilant *Diablo* au jeu de rôle.



Figure 19 : « Feuille de personnage » et inventaire de *Diablo*; dans la portion inférieure de l'écran, interface général incluant réservoirs de vie et de mana.¹⁰⁹



Figure 20 : Menu d'inventaire de *Resident Evil* et image typique en jeu.¹¹⁰

¹⁰⁹ Source : *MobyGames*, <<http://www.mobygames.com/game/windows/diablo/screenshots/>>.

¹¹⁰ Source : *MobyGames*, <<http://www.mobygames.com/game/resident-evil/screenshots/>>.

En comparaison, l'interface de *Resident Evil* ne mobilise pas d'effets génériques vraiment prononcés. L'absence de HUD (*Head-Up Display*, soit des éléments d'interface superposés sur la représentation diégétique et qui donnent quelques informations au joueur sans l'empêcher de voir l'univers du jeu; voir la figure 20, image de droite) donne au titre une qualité plus cinématographique, qui par ailleurs passe largement par le point de vue découpé en plans soigneusement conçus pour imiter le cinéma d'horreur. Le menu de jeu propose un inventaire, une carte, et un accès aux documents que le joueur trouve durant son parcours, le tout dans un style qui se veut réaliste (le menu est censé correspondre, en partie du moins, à un petit ordinateur de poche ou autre équipement électronique détenu par l'avatar). L'inventaire rappelle peut-être le jeu d'aventure, mais la majorité des éléments sont assez généraux, et donc de faible densité. Dans des circonstances normales, le joueur n'a pas besoin d'accéder au menu souvent, ce qui limite également la fréquence des effets de jeux d'aventure qui demeurent embryonnaires.

Le seul élément remarquable est l'indicateur de santé de l'avatar qui prend la forme d'un électrocardiogramme, toujours dans l'optique de réalisme. Cette représentation cause de l'incertitude chez le joueur, comparativement à la représentation numérique standard dans le jeu de rôle qui permet une mesure exacte, ou la jauge de santé qui permet l'approximation d'une fraction. L'électrocardiogramme peut représenter trois états : *Fine* (en vert), *Caution* (en jaune puis en orange), et *Danger* (en rouge). Sans autre élément, il est difficile pour le joueur de juger quelle force chacun des monstres qu'il rencontrera possède, ou combien d'autres coups il peut subir. Cette incertitude constitue un effet de

survie, ramenant l'idée de la santé au corps de l'avatar plutôt qu'à une abstraction mathématique, et forçant le joueur à utiliser les objets de guérison de manière préventive puisqu'il ne peut calculer froidement combien d'attaques il peut encore subir pour maximiser l'effet d'un *First-Aid Spray*, par exemple.

10.3.2. La descente aux enfers : étendue et fréquence des effets génériques

Après avoir examiné l'interface de *Diablo*, le joueur peut déambuler dans le village. À ce stade-ci, les effets rapprochant le jeu de l'horreur se pointent le bout du nez en majorité dans les dialogues avec les personnages non-joueurs. L'aubergiste Ogden offre une mission : investiguer le labyrinthe sous l'église et ramener des survivants, s'il y a lieu :

All was peaceful until the dark riders came and destroyed our village. Many were cut down where they stood, and those who took up arms were slain or dragged away to become slaves - or worse. The church at the edge of town has been desecrated and is being used for dark rituals. The screams that echo in the night are inhuman, but some of our townsfolk may yet survive.

Les autres villageois participent aussi du bal. Wirt, un jeune garçon avec une jambe de bois, révèle qu'on a dû lui amputer sa jambe après qu'il se soit retrouvé nez-à-nez avec un démon dans le labyrinthe. Farnham l'ivrogne du village était un meilleur homme avant de se joindre à un groupe pour descendre sous l'église; il a réussi à se sauver du massacre, mais les images qui le hantent l'ont poussé à l'alcoolisme. Enfin, lorsque le joueur arrive devant l'église qui abrite le labyrinthe infernal, il voit un homme blessé couché sur le sol. Ce dernier lui confie qu'il faisait partie d'une expédition ayant investi le labyrinthe pour

sauver le jeune prince du royaume, mais que tous ses camarades sont morts aux mains d'un démon surnommé le Boucher (« the Butcher »). Il rend son dernier soupir en priant le joueur de retrouver le prince. Ces premières minutes de l'expérience illustrent les deux premières propriétés pour caractériser les effets génériques : leur étendue et leur fréquence.

A) L'étendue

Si tous les effets s'inscrivent à un point précis de la séquence sémiotique, ils peuvent se manifester durant un temps ou une portion de cette séquence plus ou moins long. Dans le cas de *Diablo*, les effets d'horreur mobilisés par les récits des villageois occupent une durée relativement courte, soit quelques secondes ou un peu plus d'une minute. À l'opposé, les effets le liant au jeu de rôle sont présents dans l'interface graphique qui accompagne le joueur de façon permanente. La portion inférieure de l'écran comporte des boutons qu'il serait commun de retrouver dans des jeux de rôle typiques comme *Might & Magic* : « Character », « Quests », « Map », « Inventory », et « Spells ». Les deux orbes rouge et bleu, dont le joueur ignore pour l'instant la fonction, sont des mesures graphiques de ses points de vie et de mana (pour lancer des sorts), ce qui lie le jeu au genre de l'action plutôt qu'au jeu de rôle (où la coutume est de livrer les statistiques telles quelles, sous forme numérique transparente plutôt que sous forme graphique). Quant au démon qui soutient l'orbe de vie et l'ange qui soutient celle de mana, on pourrait les voir comme des marqueurs génériques de l'horreur, mais plutôt faibles; ils ne sont pas mis en scène pour provoquer la peur ou le dégoût, et si tout un pan de l'horreur s'inscrit en filiation de

l'iconographie et de l'architecture gothique, le lien n'est ni automatique, ni exclusif, de sorte qu'une lecture de ces éléments comme étant des marqueurs d'horreur ne saurait avoir qu'un impact limité. L'interface de *Diablo* mobilise principalement des effets de jeux de rôle, et de façon mineure, d'action. Ces effets ont une *étendue* permanente, tandis que les dialogues au contenu horrifique constituent des effets d'horreur de courte étendue. De même pour les diverses actions en lien avec le jeu de rôle auxquelles le joueur peut s'adonner, comme acheter ou vendre des objets, modifier l'équipement de son personnage dans l'inventaire, ou consulter ses statistiques.

B) La fréquence

La *fréquence* des effets est une simple mesure quantitative. Si l'on pourrait théoriquement faire un inventaire exhaustif de toutes les amorces rencontrées dans l'expérience d'un objet, en pratique cette liste serait impossiblement longue. Mais il y a également le problème de l'interactivité dans le cas du jeu vidéo. Puisqu'un joueur peut passer autant de temps dans le village à discuter avec les villageois qu'il en a envie ou bien garder les conversations au minimum et plonger directement dans l'action, la fréquence des effets dépendra toujours d'une partie donnée. On est alors contraint à recourir à une description plus globale, caractérisant la fréquence de basse, moyenne, élevée, et ainsi de suite – ce qui demeure tout de même utile pour se livrer à une analyse formelle générique. Voyons comment l'étendue et la fréquence des effets se déclinent dans *Diablo*.

C) *Étendue et fréquence dans Diablo*

Si l'interface de *Diablo* donne préséance au jeu de rôle sur l'action et le gothique (sans même évoquer l'horreur), la jouabilité générale renverse ce paradigme. Il y a certes des effets de jeu de rôle qui reviennent à une fréquence assez élevée – chaque fois que le joueur ouvre son inventaire, distribue des points d'attributs lorsqu'il monte de niveau, ou retourne en ville pour discuter avec des villageois ou pour acheter de l'équipement. Cependant, le combat crée constamment des effets d'action. Chaque ennemi qui approche en temps-réel, chaque clic effectué par le joueur pour attaquer ou tenter de fuir, chaque potion qui est consommée juste à temps pour survivre à quelques attaques, ramène le joueur au genre de l'action et puise dans son répertoire de stratégies et d'expériences correspondant, notamment sa coordination œil-main et sa capacité à prendre des décisions dans un laps de temps très court. En conséquence, les effets d'action sont de fréquence très élevée mais d'étendue restreinte (un combat ne dure souvent que quelques secondes, rarement plus de deux minutes). Si les effets d'horreur se manifestent dans les dialogues et les récits des villageois en lien avec l'histoire de la diégèse (et sont donc de fréquence et d'étendue courte), ils n'y sont pas limités, mais se retrouvent dans une autre composante essentielle du jeu : l'exploration.

Lorsque le joueur entre dans le donjon sous l'église, les marqueurs génériques de l'horreur, jusque-là confinés aux dialogues et à des événements à l'extérieur du contrôle du

joueur, prennent d'assaut la jouabilité même de *Diablo*. Ces marqueurs passent d'abord par le niveau sémantique : la musique est lente, inquiétante et même angoissante. Le joueur est éclairé par un cercle de lumière qui laisse une bonne partie du labyrinthe autour de lui plongé dans les ténèbres. Les premiers ennemis ne tardent pas à arriver. Là où *Diablo* diffère d'autres jeux qui utilisent l'horreur comme genre thématique de manière quasiment anodine, c'est dans le lien étroit qui unit ce genre à la jouabilité globale du jeu, qui va au-delà d'autres jeux vidéo qui ne sont somme toute que des jeux d'action dans des décors ou avec des ennemis inspirés de l'horreur. Par exemple, dans les séries *Devil May Cry* et *Onimusha* (Capcom 2001-2008) aucun élément de la jouabilité n'est influencé par l'utilisation d'éléments sémantiques de l'horreur. La jouabilité de base – l'enchevêtrement de la progression spatiale et du combat, avec quelques puzzles très simples à l'occasion – ne diffère d'aucune façon significative de celle de *God of War* ou, à la rigueur, de *Bayonetta* (Platinum Games 2009). Et quand bien même l'on était prêt à argumenter qu'il existe des différences profondes entre les uns et les autres, il faudrait néanmoins convenir que ces variations ne résultent en rien de l'utilisation des référents génériques de l'horreur; de la même manière, on pourrait remplacer l'iconographie de *God of War* et de *Bayonetta* par celle de l'horreur qu'ils n'en seraient pas davantage horribles. De tels jeux utilisent des éléments iconographiques ou des créatures associées au bestiaire de l'horreur, mais sans engendrer des effets expérimentiels d'horreur car ils sont récupérés et mis au service des effets d'action et de spectaculaire qui les caractérisent.

Ainsi, bien que *Diablo* ne soit pas un jeu de *survival* parce que l'avatar est doté d'une mission précise et est largement compétent (capable de tuer beaucoup des ennemis qu'il rencontre en un ou deux coups), le design de son combat et de sa jouabilité lui prêtent plusieurs caractéristiques qui donnent au joueur un sentiment de vulnérabilité, ce qui crée, conjointement avec les effets d'horreur au niveau thématique, une expérience plus près de celle d'un *survival horror* que d'autres jeux d'action-RPG (notamment sa propre suite, *Diablo II* [Blizzard 2000]).¹¹¹ D'abord, les squelettes, charognards monstrueux, zombies et petits diables peuvent surprendre le joueur à tout moment parce que le point de vue, isométrique et impossible à contrôler, est relativement près de l'avatar. En conséquence, il délimite un champ visuel restreint, qui se trouve davantage réduit par le fait qu'à moins qu'une source de lumière n'y soit présente, tout le pourtour de l'écran est plongé dans les ténèbres. La vulnérabilité du personnage-joueur provient donc du fait que lorsque le joueur voit un groupe d'ennemis entrer dans son champ visuel (car les résidants du labyrinthe se déplacent toujours en meutes), ils se trouvent déjà à quelques mètres de lui à peine.

Puisque les créatures seront la plupart du temps au moins cinq ou six, mais souvent une dizaine, le joueur n'est pas qu'en infériorité numérique « légère ». Et quelques fois le

¹¹¹ Nombreux sont les joueurs et critiques qui se plaignent de l'absence de cette ambiance d'horreur dans *Diablo II*. Voir par exemple la chronique « On the Drawing Board » no. 10 : <<http://diablo.incgamers.com/blog/comments/on-the-drawing-board-10-horror-elements/>>, où l'auteur se livre à une analyse comparative de l'horreur dans *Diablo I* et *II* en regard du futur *Diablo III*. Cette réalité est reconnue par Leonard Boyarsky, concepteur d'environnements en chef (*lead world designer*) pour *Diablo III*, qui mentionnait dans une entrevue: « *Diablo I* had this really haunted, horror mood, *Diablo 2* lost a little bit of that » (<<http://pc.ign.com/articles/893/893781p1.html>>).

joueur peut tomber nez-à-nez avec un groupe d'une vingtaine (on comprend alors pourquoi *Wikipedia*, et de nombreux autres sites, le classent comme étant un « hack and slash »¹¹²). Le joueur est particulièrement vulnérable aux ennemis en surnombre en raison de la façon dont le jeu traite les attaques. Chaque coup qui touche le joueur (par la chance d'un dé virtuel lancé à chaque attaque et qui mesure la force de l'ennemi contre l'armure du joueur) et le blesse empêche l'avatar d'agir pour une fraction de seconde durant laquelle on le voit ressentir l'impact et se repositionner – et ce, même si l'attaque ne lui fait perdre qu'un seul point de vie sur 500, par exemple. Le temps mort n'est pas long, mais si le joueur se retrouve encerclé par des ennemis, l'accumulation provoquera sa mort puisqu'elle l'empêchera d'attaquer ou de prendre la fuite.

Au niveau formel, cette stratégie diffère de celle employée dans *Resident Evil*, qui utilise plutôt des plans fixes à angle élevé et/ou avec une caméra virtuelle placée stratégiquement pour que la topographie des lieux crée un hors-champ facile à exploiter. Ces deux méthodes ne diffèrent que par les moyens qu'elles emploient et donnent lieu au même effet : forcer le joueur qui fait face à une visibilité restreinte à adopter une attitude prudente. Dans *Resident Evil*, le joueur doit garder les ennemis à distance pour les abattre avec son pistolet puisque l'utilisation du couteau s'avère risquée. Dans *Diablo*, il devra avancer lentement et tenter d'affronter les ennemis en petits groupes, l'un après l'autre,

¹¹² Le *hack n' slash* est une appellation employée pour décrire des jeux d'action axés autour d'un protagoniste armé, qui affronte au corps-à-corps un grand nombre d'ennemis, souvent sans grand développement narratif.

pour ne pas se retrouver submergé. En ce sens, dans *Resident Evil* comme dans *Diablo*, les effets génériques de l'horreur contribuent à la performance du joueur. Sans ceux-ci, le joueur pourrait adopter des stratégies typiques de l'action-aventure dans le premier cas, et du jeu de rôle ou du jeu d'action (du *hack and slash* pour les connaisseurs) dans le second, et se retrouver tôt ou tard en mauvaise posture. Les éléments sémantiques d'horreur sont exploités pour remplir une fonction : moduler l'horizon d'attentes et le répertoire stratégique du joueur pour le préparer à la syntaxe *survival*. Sans les effets d'horreur à très longue étendue mis en place par la musique, l'éclairage, les décors et le bestiaire, le joueur de *Diablo* se laisserait probablement prendre par l'action rapide et foncerait tête baissée dans le combat, ce qui le placerait tôt ou tard en mauvaise posture.

10.3.3. L'ombre du Boucher : densité et résonance des effets génériques

Toute la prudence du monde ne peut éviter au joueur de vivre l'une des expériences les plus mémorables qu'offre *Diablo* : la rencontre avec le Boucher. Le Boucher est le premier *boss* d'envergure que le joueur rencontrera au niveau 2 du labyrinthe. Il se trouve à l'intérieur d'une petite pièce fermée, dont le joueur peut voir l'intérieur sans y entrer (grâce à son point de vue extradiégétique sur l'action). Des corps charcutés et du sang jonchent l'entièreté des murs et du sol (voir la figure 21 ci-dessous). Si le joueur ouvre la porte de la petite pièce, il entend une voix gutturale s'exclamer « Ahhh...fresh meat » et le Boucher,

Comme le terme l'indique, le joueur y passe le plus clair de son temps à tailler en pièces ses adversaires.

un démon humanoïde de grande taille brandissant un hachoir, avance vers lui pour le tailler en pièces.



Figure 21 : Image typique de *Diablo*; agrandissement du Boucher et image de son antre.¹¹³

Toujours dans l'optique de bien tenir compte de la réception générique, je citerai une chronique en ligne démarrée par Mike Ferry (alias « Savant ») sur le site de jeux vidéo *Destructoid*. Les « *Miniboss Mondays* » sont une série d'articles qui font le portrait de combats mémorables dans des jeux vidéo de toutes époques. La toute première édition de cette chronique est dédiée, sans grande surprise, au « *Butcher* » de *Diablo* :¹¹⁴

To kick things off right, I've chosen one of the most notorious baddies out there who made us scream like little schoolgirls when we first encountered him. The Butcher's blood-curdling quip "Ahhh, fresh meat" haunts many gamers to this very day. Do you remember the first time you stumbled upon his room?

¹¹³ Sources: <<http://www.mobygames.com/game/windows/diablo/screenshots>> et <http://diablo.wikia.com/wiki/File:The_Butcher.gif>.

¹¹⁴ <<http://www.destructoid.com/miniboss-monday-the-butcher-29903.phtml>>.

Ferry donne ensuite un lien vers une vidéo *YouTube* (malheureusement supprimée depuis la parution de l'article le 19 février 2007). Mais son commentaire sous la vidéo est révélateur :

As shown above, The Butcher effortlessly massacres these bewildered newbies who think a simple door might be able to stop him if they just run away enough. Oddly, this is a fairly similar scenario that most of us experienced the first time we played *Diablo* and reached this menace.

Les commentaires des joueurs en réponse à l'article sont à peu près unanimes sur le souvenir impérisable qu'ils conservent de cette rencontre. J'ai sélectionné à titre d'illustration trois commentaires d'utilisateurs. Plusieurs autres montrent la disparité entre les classifications génériques « officielles » (ou du moins officieuses) qui ne parlent pas d'horreur, et l'expérience qu'en ont fait les joueurs, insistant sur « l'ambiance effrayante » et l'horreur :

The butcher was probably the hardest boss in the game for the level, too. Throughout much of the game, you could beat most enemies and bosses (*Diablo* included) by simply keeping your equipment up to snuff and killing all the enemies per level. But with the butcher you had to go several levels farther down and level up some more before you head back to kill him.

The Butcher was certainly a pretty scary guy, and a great example of how alot of the horror and darkness of the first game didn't translate into *Diablo II* (*ZealousD*).

I remember being absolutely terrified to enter his room on Single Player. And then proceeding to run across half the level from him (*SP420*).

I REMEMBER THE BUTCHER!!!!

i literally jumped when i first walked in... i jumped and then freaked out....
my adrenaline was pumping like crazy... i just ran for my life

i turned to actually fight him when i eventually got my wits back but soon
realized i didnt have a snowball's chance in hell » (*Otsegowupiwupi*).

Ce combat se termine la plupart du temps en quelques coups de hachoir et est extrêmement difficile à remporter pour plusieurs raisons. D'abord, le Boucher est beaucoup plus fort que l'avatar, même proportionnellement aux autres *bosses* du jeu; la plupart des joueurs passent tout droit devant sa porte sans l'ouvrir et continuent leur descente dans le labyrinthe, optant de revenir plus tard lorsque, forts de leurs nouveaux objets trouvés et de quelques niveaux de puissance supplémentaires, ils pourront le vaincre en combat singulier.¹¹⁵ Évidemment, le joueur qui découvre le jeu pour la première fois ne possède pas ces informations, et c'est ce qui explique aussi sa difficulté disproportionnée. L'une des marques de commerce de la série *Diablo* est que les combats contre les *bosses* sont très difficiles comparativement aux affrontements réguliers, et exigent la consommation de nombreuses potions pour que le joueur puisse survivre. Mais comme il s'agit du premier de ces combats de toute la série, le joueur ne peut évidemment pas connaître cette particularité de la formule à ce stade; et comme le jeu s'est jusqu'ici montré magnanime avec le joueur

¹¹⁵ Le site *Diablo Wiki* présente la même analyse du monstre : « For players possessing very low character levels, the Butcher is an extremely difficult creature to kill. He will relentlessly pursue a player and attempt to force him/her into close-quarter hand-to-hand combat, savagely hacking away with his cleaver - which usually ends with the player's sudden death. Most *Diablo* players resort to cunning tactics to bring the Butcher down - or simply ignore him and come back for him when they have significantly upgraded their

(comme c'est souvent le cas dans les premiers temps d'un jeu vidéo), ce dernier n'a pas encore eu besoin de potions dans la proportion requise par ce nouvel ennemi (il se peut même que le joueur n'ait encore à ce stade-ci jamais bu une potion durant un combat).

Le résultat de l'affrontement est l'un des suivants :

- 1) le joueur meurt en quelques coups (la majorité des « premières rencontres » que j'ai personnellement vues ont duré moins de 10 secondes).
- 2) il consomme avec agilité des potions et survit un peu plus longtemps avant de mourir de toute manière (son personnage étant trop faible, il ne peut frapper et blesser suffisamment le monstre).
- 3) il réussit à s'enfuir, ce qui n'est pas chose aisée puisque le Boucher avancera en ligne droite vers le joueur jusqu'à ce qu'il l'atteigne, à la même vitesse que lui; si le joueur retourne à l'étage supérieur, le Boucher ne le suit pas, mais attendra patiemment au pied de l'escalier jusqu'à ce que le joueur repasse par là. Il est possible pour un joueur d'atteindre l'escalier menant à l'étage inférieur, mais ce uniquement s'il a déjà vaincu tous les monstres sur l'étage; sinon, il s'embourbera dans une masse d'opposants en tentant de fuir.

- 4) si la topographie du labyrinthe (générée aléatoirement) le permet, et si sa présence d'esprit et ses réflexes sont suffisamment élevés, le joueur peut franchir une porte précédemment ouverte et flanquée de grillages, refermer la porte derrière lui avant que le Boucher ne passe, et l'attaquer au moyen de sorts ou de flèches à travers les grillages jusqu'à ce qu'il meurt puisque son « intelligence » artificielle ne prévoit pas l'ouverture de portes. C'est la stratégie que la plupart des joueurs expérimentés utiliseront, mais il est difficile pour un joueur curieux et pas encore parfaitement familier avec le système de jeu de l'improviser sur-le-champ. Un tel joueur exceptionnel existe probablement, mais l'exception ne doit pas nous faire perdre de vue la règle : dans la très grande majorité des cas, et pour les raisons que j'ai énumérées ci-haut, le Boucher obtiendra du corps du joueur une décoration supplémentaire pour son repaire.

La rencontre avec le Boucher vient trancher net l'élan des joueurs ayant développé une trop grande confiance après les premiers combats : la descente aux enfers est brutale; toute curiosité ne sera pas nécessairement récompensée; il faut être très prudent puisque l'inconnu peut surprendre et détruire l'avatar en un rien de temps. Même après l'avoir vaincu, le souvenir de la rencontre avec le Boucher reste dans l'esprit du joueur, comme un spectre qui drapait ses futures aventures d'un voile de ténèbres. Jamais plus après le joueur ne fera preuve d'insouciance. Cette rencontre est d'une *densité* générique forte de par les

nombreux éléments qu'elle mobilise. La densité d'un effet générique est une mesure de sa charge, pour ainsi dire : les renvois à un genre peuvent être faibles ou forts. La densité peut résulter de l'accumulation du nombre de marqueurs génériques ou de leur charge (certains étant plus prototypiques d'un genre donné que d'autres plus périphériques, comme on le verra dans un instant). Le Boucher de *Diablo* capitalise bien sur la logique de l'accumulation : abondance de *gore* avec le sang et les corps découpés dans la salle, situation de vulnérabilité extrême pour l'avatar, sursaut important avec la voix du monstre qui accueille le joueur (aucun autre ennemi n'a fait de son caractère ou parlé au joueur jusqu'ici : il n'est pas surprenant que les joueurs parlent encore de l'impact de son « *Ahhh...fresh meat!* »). En outre, l'apparence et la caractérisation du Boucher en font un monstre interstitiel (Carroll 1990) : il est physiquement un démon de grande taille à la peau rouge, avec des cornes sur la tête et une voix gutturale. Pourtant, il est vêtu d'un tablier de boucher blanc maculé de sang et brandit un hachoir, ce qui lui donne l'air d'exercer une profession à la manière d'un humain (contrairement aux autres ennemis de *Diablo*, qui ne sont que de simples zombies, squelettes ou charognards).

Cette séquence peut donc être comprise comme une manifestation très chargée, une version plus forte, d'un effet de sursaut léger que le joueur aura vraisemblablement expérimenté quelques fois auparavant. Le labyrinthe de *Diablo* recèle de tonneaux pouvant être brisés et de sarcophages contenant des trésors qui peuvent être ouverts par le joueur. Parfois, au lieu de voir quelques pièces d'or ou un objet tomber de la cache, un ennemi (typiquement un squelette) se lève lentement et se met à attaquer le joueur. La première fois

que survient l'événement, le joueur sursaute probablement. Mais comme cet incident ne bénéficie pas d'une mise en scène particulière (contrairement à un effet de sursaut régulier au cinéma), son étendue générique est courte : il n'y a pas de suspense développé auparavant, et après une seconde à peine l'ennemi est complètement matérialisé et le joueur l'affronte. Comme il s'agit d'un monstre typique (jamais un *boss* n'est caché dans un tonneau ou un sarcophage), il n'est pas très menaçant individuellement, et le joueur aura tôt fait de le vaincre. En tout et partout, cet effet a une étendue d'une ou de quelques secondes. Mais surtout, l'événement possède une *densité* générique très faible, c'est-à-dire qu'il n'est pas suffisamment « fort » pour renvoyer à un genre (dans ce cas, l'horreur). Il en va de même pour l'animation de mort d'un zombie : une fois tuée par le joueur, la créature s'affaisse sur le sol, charcutée en deux. Mais cet effet (à étendue très courte et de fréquence relativement élevée : si le joueur rencontre sept zombies, il verra la même animation sept fois en moins d'une minute) ne peut être qualifié de génériquement dense en absence de traitement dramatique. La représentation du *gore* au cinéma se caractérise par une alternance entre gros plan et plan moyen ou d'ensemble, pour tour à tour exposer le détail du charcutement des corps et permettre d'apprécier l'action générale (Rouyer 1997, p. 162). C'est ce qui se produit si Leon Kennedy laisse le *Chainsaw Man* approcher sa scie mécanique de son cou fragile dans *Resident Evil 4*, ou si Isaac Clarke rencontre la mort d'un nombre incalculable de façons dans *Dead Space* : la décapitation ou le démembrement sont montrés de manière appuyée.

En regard au traitement audiovisuel, narratif, et de la jouabilité générale de *Diablo*, la rencontre avec le boucher ressort comme un moment génériquement très chargé. Le placement d'un effet générique très dense près du début de la séquence sémiotique est une stratégie commune pour aiguiller le joueur sur les bons « rails génériques » dès que possible. On peut la voir à l'œuvre dans le premier *Resident Evil*. Le premier zombie que le joueur rencontre bénéficie d'une exposition et d'une mise en scène détaillée. Le joueur marche vers le fond d'un corridor qui laisse entrevoir une pièce, mais l'angle de caméra fixe l'empêche de voir ce qui s'y trouve sans s'y avancer. Une fois entré dans la pièce, il voit une forme humanoïde, de dos, à deux pas à peine de son avatar, penchée sur un corps. Par les sons typiques de chairs déchirées ou mastiquées et le mouvement de tête de la silhouette, on comprend que celle-ci est en train de manger le corps. C'est à ce moment qu'elle s'interrompt, et se retourne lentement – dans un gros plan ponctué d'une attaque musicale typique des films d'horreur – vers le joueur, et plus directement vers la caméra, pour *nous* regarder. À ce moment, la cinématique se termine et le joueur reprend le contrôle de son avatar, évidemment à deux petits pas de distance du monstre. Par cette mise en scène, l'effet générique inhérent à la rencontre d'un zombie est porté à une densité supérieure. Et il se transpose dans la jouabilité, puisque le joueur vivra une première rencontre vraisemblablement éprouvante pour son avatar puisqu'il/elle (selon qu'il ait choisi d'incarner Jill ou Chris) est très vulnérable aux attaques au corps-à-corps, comme les giclements de sang résultant des morsures de zombies le lui rappelleront.

Les rencontres avec le Boucher dans *Diablo* et avec le premier zombie dans *Resident Evil* nous fournissent des exemples de choix pour introduire une dernière caractéristique de l'effet générique : sa capacité à se prolonger au-delà d'une portion donnée de la séquence sémiotique, indépendamment de son étendue ou de sa densité : c'est là sa *résonance*, soit son influence sur la suite de l'expérience. Un effet qui se termine n'entraîne pas nécessairement la fin de l'émotion ou de l'affect qu'il a suscité, et ne suspend pas son empreinte dans l'esprit du sujet qui en fait l'expérience. Le monstre qui quitte le champ cinématographique, par exemple en retournant dans les ténèbres d'où il est venu après avoir commis un meurtre sanglant, n'entraîne pas la disparition de l'effet d'horreur. Si une coupe franche nous montre ensuite la jeune fille, témoin éprouvée de la scène, rentrant à l'école sous le soleil matinal, on ne verra évidemment pas cette scène du même œil que si on la voyait dans le cadre d'un épisode d'une télésérie pour adolescents se déroulant dans une école secondaire. L'effet générique de la scène précédente résonnera encore dans cette scène, et possiblement pour une bonne portion du film. Cette résonance sera constamment renouvelée par de plus petits effets subséquents qui, bien que non horrifiants en eux-mêmes, raviveront l'effet original. Par exemple, la jeune fille pourrait rentrer à la maison après sa journée en classe et constater que la porte n'est pas verrouillée, puis qu'un couteau de cuisine manque à l'appel. Cette séquence pourrait créer un effet de mystère dans un film policier, mais ravive plutôt ici la résonance de l'effet d'angoisse, de suspense et la présence du monstre.

La résonance générique nous permet d'expliquer les délicates notions « d'ambiance » et « d'atmosphère » qui divisent les approches cognitives des théories des affects au sein des études sur l'horreur. D'un côté, les cognitivistes ont raison de situer les émotions dans les objets étudiés et d'identifier comme source de peur ou de dégoût les apparitions du monstre, qui sont effectivement des moments ponctuels et objectivement vérifiables. D'un autre côté, la théorie des affects a raison d'affirmer que l'étude de l'objet ne peut tout expliquer, et surtout pas la nature des émotions diffuses qui ne se rattachent pas à un objet particulier, comme l'anticipation (entre autres le *dread*, l'appréhension terrifiée) ou la terreur globale sans objet particulier. Néanmoins, il me semble que même si les émotions engendrées par une séquence donnée peuvent la dépasser et subsister, elles ne s'affranchissent tout de même pas de ce moment ponctuel pour devenir une émotion globale *sans objet*, mais restent toujours enracinées dans ce moment et cet objet.

De même, l'argument selon lequel les spectateurs pourraient venir à la rencontre d'un film d'horreur avec un affect latent qui ne cherche qu'un objet auquel se rattacher (le « pure edginess » – la nervosité – de Patricia Greenspan [1993]) peut toujours être rabattu sur l'objet : c'est l'horizon d'attentes du spectateur, façonné par le paratexte de mise en marché, le bouche-à-oreille ou même une simple mention générique, qui le prédispose à un certain type d'anticipation et de nervosité. C'est bien à l'idée d'assister à un film, en fait un film de fiction, et plus spécifiquement un film de fiction d'horreur, que l'on est nerveux. Quelle qu'elle soit (mystérieuse, terrifiante, légère, etc.), une ambiance est toujours initiée par une manifestation textuelle quelconque : des ombrages prononcés, un plan d'ensemble

de la ville de nuit et de ses bâtiments à l'architecture gothique, une musique entraînante, un homme à la cigarette dans un imperméable et un feutre, etc. Autant d'éléments qui reposent sur un effet générique à haute résonance pour teinter la suite de la séquence sémiotique. De la sorte, le modèle de la pragmatique des effets génériques nous permet d'accepter la proposition de Hills comme quoi l'horreur n'est pas une machine à émotions, mais une « machine dialectique affects-émotions » (Hills 2005, p. 28) qui favorise le passage d'émotions en affects et vice-versa. Cette conception n'est pas restreinte à l'horreur: un genre s'exprime toujours par des marqueurs génériques ponctuels, des manifestations textuelles situées en un endroit donné de la séquence sémiotique de l'objet, qui peuvent entraîner chez le sujet (lecteur/spectateur/joueur) des effets génériques qui vont dépasser ce moment précis et se prolonger dans l'expérience de lecture/spectature/jeu.

Dans l'optique de mieux conceptualiser les différentes composantes qui constituent les effets génériques et leur rapport dans l'expérience, j'offre dans les figures 22 et 23 ci-dessous un exemple de cartographie des effets sur une session de jeu de *Diablo*. Il convient toutefois de rappeler que le but de l'approche n'est pas d'en arriver à un inventaire exact et complet des effets qui ont ponctué une expérience. Les figures sont données uniquement à titre indicatif des grandes lignes de l'analyse effectuée ici, et pour que les images puissent faciliter la compréhension de cette pragmatique des effets génériques.

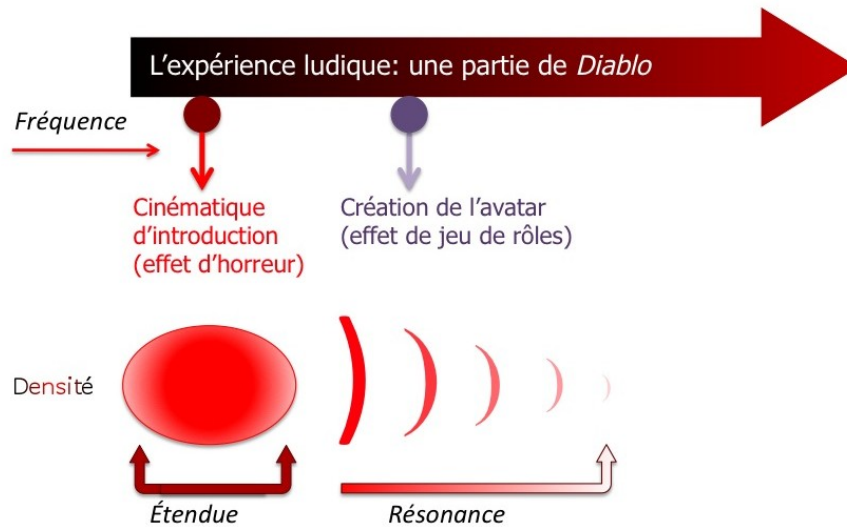


Figure 22 : Visualisation de l'effet générique.

L'effet peut être représenté selon des formes géométriques diverses, selon sa nature (cf. figure 23). Sur la ligne du temps de l'expérience (qui défile de gauche à droite), le nombre d'occurrences représente sa fréquence. Sa longueur détermine son étendue, soit la proportion de la séquence sémiotique qu'elle occupe. Sa densité est mesurée par le degré de saturation du cercle. La résonance, quant à elle, est montrée au moyen « d'échos » qui occupent eux aussi une certaine étendue. La figure 23 montre un exemple d'expérience de *Diablo* :

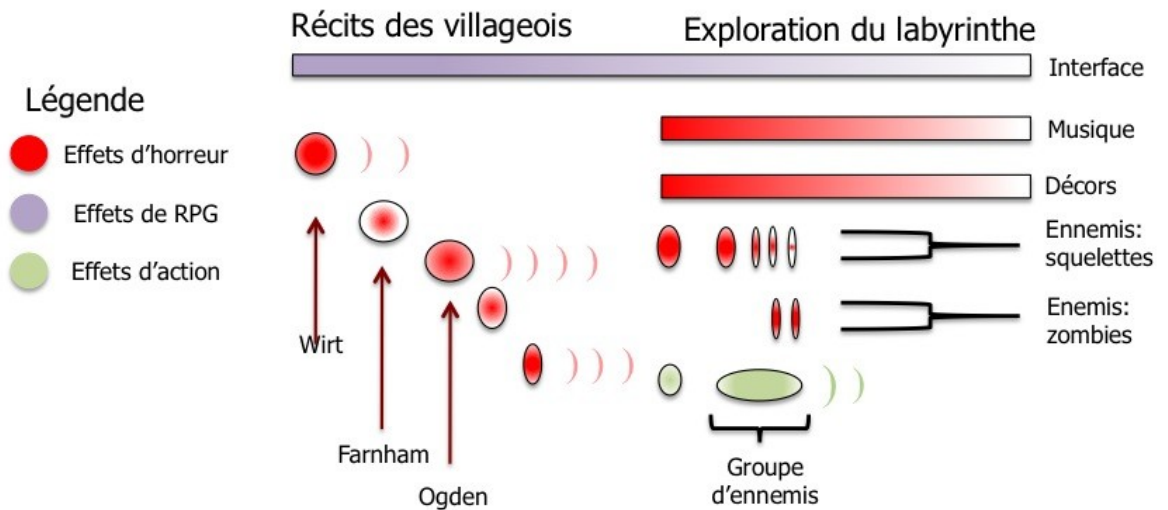


Figure 23 : Charte des effets génériques dans une partie de *Diablo*.

Comme on le voit, plusieurs types d'effets différents se côtoient dans l'expérience et forment une matrice d'effets génériques. Par souci de clarté, on peut les diviser en plusieurs « lignes » (sur l'axe vertical) pour ne pas qu'ils se chevauchent, et pour bien mesurer le degré de chevauchement à travers la temporalité de l'expérience. Les effets à étendue permanente sont représentés comme des formes (ici des rectangles) qui occupent toute la durée de l'expérience montrée. Ils s'estompent avec le temps par accoutumance. La densité des effets diminue également avec la récurrence d'effets ponctuels identiques. Dans la figure 23, on voit clairement la diminution des effets d'horreur engendrés par les squelettes au fur et à mesure que le joueur en affronte et les « apprivoise ». De même, les différents récits des villageois n'entraînent pas tous des effets d'horreur de même densité, et surtout avec une résonance égale.

10.4. L'horreur et le genre en effets.

Diablo intègre plusieurs des éléments de la syntaxe du *survival*, mais qui sont en constante négociation avec la syntaxe du jeu d'action et de rôle. Les ennemis donnent de l'expérience et permettent au joueur de monter de niveau, mais ils sont en nombre fixe et les ressources premières ne sont donc pas renouvelables. Même si le jeu contient une bonne dose d'effets *gore*, ceux-ci ne sont jamais mis en scène de façon spectaculaire comme ce peut être le cas dans *Resident Evil*, le point de vue sur l'action restant toujours le même. Le rapport de forces oscille entre le déséquilibre au profit du joueur (dans les premiers niveaux) et celui au profit des opposants (lors des combats contre les *bosses* et dans les derniers niveaux), et bien que l'avatar soit surpuissant comparativement aux monstres individuels, leur surnombre important implique un risque qu'à tout moment le joueur soit submergé par la horde. Pour éviter cela, le joueur doit appliquer des stratégies pour utiliser la topographie des lieux à son avantage afin de réduire la confrontation directe au maximum.

En ce sens, les stratégies divergentes de *Diablo* et *Resident Evil* donnent lieu à d'importants recoupements dans l'expérience du joueur en produisant des effets similaires. Ceci nous force à prendre le contexte en considération et montre tout l'intérêt d'une approche pragmatique du genre, spécialement dans le cas du jeu vidéo. Et malgré la tension apparemment équilibrée entre les aspects d'action/jeu de rôle et de *survival*, la présence du

Boucher près du début de l'expérience entraîne une résonance générique qui va donner préséance aux effets d'horreur tout au long du reste de la séquence sémiotique.

Étudier le genre par l'approche de la pragmatique des effets génériques nous permet de cerner les rouages de son fonctionnement et de se soustraire aux impossibles typologies fondées sur des mécaniques de jeu en faisant le pont avec l'expérience de jeu individuelle, qui peut être dans une certaine mesure universalisée. Elle nous outille pour décrire, argumenter et raisonner le vague terme de « consensus culturel commun », en dernière instance le seul critère qui puisse déterminer des traditions génériques.

Conclusion

Dans la mesure où conclure exige de répondre à des questions identifiées comme étant des éléments d'une problématique donnée, il convient de rappeler ici les questions soulevées dans l'introduction et auxquelles cette thèse a répondu :

Il y a de quoi décourager le chercheur rigoureux qui rêve de percer le secret des catégorisations génériques, de développer un système des genres, et d'en arriver au terme d'une thèse doctorale (par exemple) à un tableau bien droit, bien organisé, qui regrouperait tous les critères employés pour affilier tous les jeux à tous leurs genres correctement. La mauvaise nouvelle est que les créateurs d'objets artistiques n'ont que faire des beaux tableaux théoriques bien droits. La deuxième mauvaise nouvelle est que tous les travaux sur le genre aboutissent au même constat d'impuissance. La bonne nouvelle, enfin, est qu'une foule de questions probablement considérées au départ par le taxonomiste comme « périphériques » s'avèrent, au bout du compte, centrales, et restent entières à traiter : pourquoi le jeu vidéo s'est-il acoquiné avec le genre? Est-ce là une association fortuite ou une nécessité? Que permet l'utilisation du concept de genre dans le jeu vidéo, et comment y fonctionne-t-il? (*supra*, p. 15-16)

Au terme de la présente investigation, je n'ai pas de beau tableau théorique bien droit à offrir. J'ai la prétention de croire qu'il ne s'agit pas d'une faute de ma part, mais d'une réalité intrinsèque à la notion de genre, comme je l'ai démontré dans les trois premiers chapitres. L'imprécision fondamentale du genre en tant que concept de nature intuitive et irraisonnée n'est pas un obstacle duquel il serait possible de triompher à force de typologies et de critères précis, mais constitue en fait sa spécificité. Raisonner le genre et l'inscrire en tableaux théoriques bien délimités, c'est déjà en faire autre chose. De plus, l'histoire des genres précède sa théorisation, et empêche que l'on développe des systèmes génériques totalisants et permanents. C'est en considérant le genre comme phénomène discursif plutôt

que structurel, et comme cristallisation temporaire d'un consensus culturel commun, qu'on peut saisir sa nature propre comme phénomène discursif et fondamentalement flou.

Le portrait des genres vidéoludiques brossé dans les chapitres quatre, cinq et six a montré le caractère impossible de toute entreprise taxonomique lorsqu'on tente de l'appliquer à des objets esthétiques. De par son hybridité répandue et son foisonnement de formes qui se déclinent sur une multitude de niveaux, le jeu vidéo s'avère un représentant de choix pour l'illustrer. Son positionnement encore pré-institutionnel à bien des égards met en évidence la multiplicité des voix et des étiquettes génériques qui circulent dans l'espace public, sans qu'une autorité puisse trancher définitivement. Une fois l'ambition classificatoire laissée de côté, cette thèse a mis en place un certain nombre d'idées. Le modèle de la transmission générique que j'ai proposé permet d'identifier les multiples intérêts divergents à la source des étiquettes génériques, selon qu'elles viennent de la production, de la diffusion ou de la réception.

Le développement des genres dans l'Histoire, question épineuse s'il en est une, est passé d'une tension générale entre innovation et standardisation à une tripartition entre imitation, répétition et innovation. Dans une certaine mesure, j'ai également réhabilité la notion d'évolution dans la question par le biais de la production générique comme heuristique de résolution de problèmes. Si le jeu vidéo est peut-être l'ambassadeur par excellence de cette conception, elle s'applique tout à fait à la littérature et au cinéma, et *a fortiori* à tout objet esthétique. Au-delà d'un examen approfondi du genre spécifique du

first-person shooter, c'est l'approche globale de l'histoire des genres que j'ai employée qui peut être retenue. Le concept de proposition ludique, par lequel on peut identifier différentes branches ou sous-genres à l'intérieur d'un genre donné, demeure l'un des apports majeurs de cette thèse au champ des études vidéoludiques. D'une part, il sert de pont entre l'originalité et la répétition, et permet une meilleure compréhension sur les rapports d'emprunts (ou de vols) entre deux oeuvres. D'autre part, la proposition ludique permet de placer l'expérience du joueur au centre des préoccupations. Du point de vue de la production, les mécaniques de jeu sont des moyens utilisés pour matérialiser une proposition ludique, et le genre peut être compris comme la codification d'un bassin de ces mécaniques employées à cette proposition. C'est ainsi que l'on passe des typologies fondées sur les mécaniques de jeu vers une conception du genre basée sur l'expérience esthétique.

L'expérience comme concept théorique sous-tend la nouvelle approche de la pragmatique des effets génériques développée dans la dernière partie de la thèse, et qui constitue le deuxième apport majeur de celle-ci à la recherche sur le jeu vidéo. Les genres sont, conformément à ce qu'en disait Thomas Schatz (1981), un éventail d'expression pour les auteurs, et un éventail d'expérience pour les consommateurs. C'est à travers les affordances offertes par le système de jeu qu'on peut déterminer le genre d'expérience que celui-ci vise à développer. La notion de performance est intégrée à la dimension du genre au moyen d'une scission de l'expérience ludique en deux types d'expérience distincts : l'expérience fonctionnelle et l'expérience esthétique. Cette opération constitue un apport

mineur, mais à mon avis important, au traitement du jeu vidéo comme média interactif à finalité esthétique plutôt que fonctionnelle. Outre l'expérience vidéoludique, c'est de l'expérience générique à travers l'ensemble de ses incarnations médiatiques que j'ai traité au moyen de la détermination générique et de la pragmatique des effets génériques. J'ai bien situé cette approche dans une visée discursive plutôt que formaliste, au sens où elle nous fournit un vocabulaire pour rendre compte de l'expérience visée par l'objet et vécue par le sujet, et qu'elle permet de la sorte de substantifier des déterminations génériques potentiellement contradictoires.

Les rêves millénaires de la poétique et les tableaux de genres modernes n'ont pas trouvé beaucoup d'échos ici. Pour autant, cela ne veut pas dire que des chercheurs plus formalistes ou qui caressent le projet de développer une typologie englobante, systématique et intemporelle ne pourraient pas voir dans la pragmatique des effets génériques une méthode pour cartographier précisément l'entièreté d'une ou de quelques oeuvres. Peut-être me retrouverai-je dans cette position un jour. Plus probablement, je poursuivrai ces recherches en appliquant la pragmatique des effets génériques à d'autres genres dans une visée comparatiste. J'aimerais également approfondir la nature des effets génériques, possiblement en y distinguant des sous-types, à travers l'examen d'un genre spécifique. Plus globalement, l'une des forces de cette approche est de ne pas être limitée au seul jeu vidéo. Des applications cinématographiques et littéraires sont à envisager, ainsi qu'une réflexion sur l'intermédialité des effets génériques. Y aurait-il quelque chose comme des affordances générico-médiatiques, une inclination naturelle d'un média à produire certains

effets plutôt que d'autres (ce que semble confirmer le fait que certains genres n'existent que pour l'un ou l'autre média)?

Si cette thèse a fait la belle part à la réception générique, les concepts avancés du côté de la production méritent un traitement plus approfondi. L'examen du *first-person shooter* devrait être reproduit pour de nombreux autres genres afin d'identifier les processus d'autonomisation de propositions ludiques au sein des genres, leurs possibles migrations intergénériques, et les rapports souvent indirects entre les mécaniques de jeu et les effets expérimentiels visés par les concepteurs de jeux. J'oserais même affirmer, au sortir de cette recherche, que le fait de genre est central à l'existence même d'une industrie du jeu vidéo. Sans emprunts et variations sur un thème familier, la conception de jeux « totalement » originaux nécessiterait des efforts gigantesques et ne pourrait vraisemblablement pas soutenir l'ampleur de publications nécessaire pour qu'on puisse parler d'un secteur économique ou culturel à proprement parler. Ce n'est peut-être pas si problématique au fond, puisque sans possibilité pour les joueurs d'importer des compétences acquises dans le cadre d'autres jeux semblables, personne n'aurait la capacité ni le temps d'en essayer un nombre suffisamment important pour qu'une véritable industrie n'apparaisse.

Contre tous les discours traditionnellement élitistes, le genre est la condition essentielle qui permet à une forme culturelle d'atteindre une maturité dans ses productions. Cette maturité provient du raffinement constant des conventions qui permet par la répétition d'obtenir une pluralité de traitements et de points de vue sur quelques grandes

questions centrales au genre; elle s'appuie également sur un lecteur/spectateur/joueur chevronné, qui met ses compétences génériques à profit pour capitaliser sur ses expériences passées et moduler son horizon d'attentes en conséquence. Peut-être le genre est-il, au final, une mesure d'ordre dans le chaos de l'art.

Bibliographie

- Aarseth, Espen. 2001. « Computer game studies, year one ». En ligne. *Game Studies*, vol. 1, n° 1 (juillet). <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>.
- 1999. « Aporia and epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock*: The temporality of ergodic art ». Dans Marie-Laure Ryan (dir.), *Cyberspace textuality: Computer technology and literary theory*, p. 31-41. Bloomington: Indiana University Press.
- 1997. *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Adams, Ernest. 2009. « Sorting out the genre muddle ». *Gamasutra*, 9 juillet. En ligne: <http://www.gamasutra.com/view/feature/4074/the_designers_notebook_sorting_php>.
- Alloway, Lawrence. 1963. « Iconography and the movies ». *Movie*, n° 7 (février-mars), p. 4-6.
- Altman, Rick. [1999] 2006. *Film/genre*, Londres: British Film Institute.
- 1995. « Emballage réutilisable: les produits génériques et le processus de recyclage ». *Iris*, n° 20 (automne), p. 13-30.
- 1989. *The american film musical*. Bloomington: Indiana University Press.
- 1984. « A semantic/syntactic approach to film genre ». *Cinema Journal*, vol. 23, n° 3 (printemps), p. 6-18.
- Alvarez, Julian et Damien Djaouti. S.d. *Game Classification: la classification en ligne du jeu vidéo*. <<http://www.gameclassification.com/>>.
- Apperley, Thomas. 2009. « Genre studies ». Dans Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), *The video game theory reader 2*, p. 353-354. New York: Routledge.
- « Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres ». *Simulation & Gaming*, n° 37 (mars), p. 6-23. Aussi disponible en ligne: <<http://sag.sagepub.com/cgi/reprint/37/1/6.pdf>>.
- Archibald, Samuel. 2007. « « Damn It Feels Good to Be a Gangster », narrativité et interactivité dans *Grand Theft Auto : San Andreas* ». En ligne. *Archée* (avril). <<http://archee.qc.ca/ar.php?page=article&no=283>>.
- Aristote (trad. Michel Magnien). 1990. *Poétique*. La Flèche: Brodard et Taupin.
- Arsenault, Dominic. 2010. « Introduction à la pragmatique des effets génériques: l'horreur dans tous ses états ». En ligne. *Loading...Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 4, n° 6. <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/87/84>>.
- 2009. « Video game genre, evolution and innovation ». *Eludamos. Journal for computer game culture*, vol. 3, n° 2, p. 149-176. Aussi disponible en ligne: <<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/65/125>>.
- 2006. « Jeux et enjeux du récit vidéoludique: la narration dans le jeu vidéo ». Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal. Aussi disponible en ligne: <<http://www.le-ludophile.com/Files/Arsenault-Memoire.pdf>>. Publié en anglais (2008): *Narration in the video game. An apologia of interactive storytelling, and an apology to cut-scene lovers*. Saarbrücken: VDM Verlag.

- 2005. « Dark waters: Spotlight on immersion ». *Game on North America 2005 international conference proceedings*. Ghent: Eurosis-ETI, p. 50-52. Aussi disponible en ligne: <<http://www.le-ludophile.com/publications.php>>.
- Arsenault, Dominic, et Bernard Perron. 2009. « In the frame of the magic cycle: The circle(s) of gameplay ». Dans Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), *The video game theory reader 2*, p. 109-131.
- Aubry, Danielle. 2006. *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle: pour une rhétorique du genre et de la sérialité*. S.l.: Peter Lang.
- Aumont, Jacques, Alain Bergala, Michel Marie et Marc Vernet. 2008. *Esthétique du film*. Paris: Armand Colin.
- Aumont, Jacques, et Michel Marie. 2002. *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*. Paris: Nathan.
- Avedon, Elliott, et Brian Sutton-Smith. 1971. *The study of games*. New York: J. Wiley.
- Barton, Matt. 2008. *Dungeons and desktops*. Natick: A.K. Peters.
- Bateman, Chris. 2007. « Game Literacy ». *Only A Game*, 23 août, par. 10. En ligne: <http://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2007/08/game-literacy.html>.
- 2003. « The Evolution of Games: Originality and Chreodes », <http://www.igda.org/articles/cbateman_evolution>.
- Bateson, Gregory. 1973. *Steps to an ecology of mind*. New York: Ballantine Books.
- Bazin, André. 1955. « Évolution du Western ». *Cahiers du cinéma*, vol. 9, n° 54 (décembre).
- Björk, Staffan, et Jussi Holopainen. 2004. *Patterns in game design*. Hingham: Charles River Media.
- Blandford, Steve, Barry K. Grant et Jim Hillier. 2000. *Film studies dictionary*. Londres: Oxford University Press.
- Bogost, Ian (2008). « Windows and Mirror's Edge », *Gamasutra.com*, 23 décembre. En ligne: <http://www.gamasutra.com/view/feature/3890/persuasive_games_windows_and_php>.
- 2006. *Unit operations: An approach to videogame criticism*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Bordwell, David. 1996. « Contemporary film studies and the vicissitudes of grand theory ». Dans David Bordwell et Noël Carroll (dir.), *Post-theory: Reconstructing film studies*. Madison: University of Wisconsin Press, p. 3-36.
- 1989. *Making meaning: Inference and rhetoric in the interpretation of cinema*. Cambridge: Harvard University Press.
- Bordwell, David, et Kristin Thompson. 2000. *L'art du film, une introduction*. Bruxelles: De Boeck Université.
- Bourassa, Renée. 2010. *Les fictions hypermédiatiques: mondes fictionnels et espaces ludiques*. Montréal: Le Quartanier.
- Bruno, Dan. 2009. « Transferable skill and genre ». *Cruise Elroy*, 30 novembre. En ligne: <<http://cruiseelroy.net/2009/11/transferable-skill/>>.

- Burch, Noël. 1990. *La lucarne de l'infini: naissance du langage cinématographique*. Paris: Nathan.
- Buscombe, Edward. 1970. « The idea of genre in the american cinema ». *Screen*, vol. 11, n° 2 (mars-avril), p. 33-45.
- Caillois, Roger. [1958] 2006. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard.
- Canvat, Karl (2002). « La problématique des genres littéraires. Bilan des recherches et nouvelles orientations. » En ligne: <http://zeus.fltr.ucl.ac.be/autres_entites/ilit/textecanvat.htm> (consulté le 9 février 2009).
- Carr, Diane, David Buckingham, Andrew Burn et Gareth Schott. 2006. *Computer games: text, narrative and play*. Cambridge: Polity Press.
- Carroll, Noël. 1996. « Prospects for film theory: A personal assessment ». Dans David Bordwell et Noël Carroll (dir.), *Post-theory: Reconstructing film studies*, p.37-68. Madison: University of Wisconsin Press.
- 1990. *The philosophy of horror: Or, paradoxes of the heart*. New York: Routledge.
- 1988. *Mystifying movies: Fads & fallacies in contemporary film theory*. New York: Columbia University Press.
- Carson, Don. 2000. « Environmental storytelling: Creating immersive 3D worlds using lessons learned from the theme park industry ». *Gamasutra*, 1^{er} mars. <http://www.gamasutra.com/view/feature/3186/environmental_storytelling_php>.
- Cawelti, John G. 1976. *Adventure, mystery, and romance: Formula stories as art and popular culture*. Chicago: University of Chicago Press.
- Chandler, Daniel. 1997. « An introduction to genre theory ». En ligne: <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf>
- Chen, Jenova. 2007. « Flow in games (and everything else) ». *Communications of the ACM*, vol. 50, n° 4 (avril), p. 31-34. Aussi disponible en ligne: <<http://www.jenovachen.com/flowingames/p31-chen.pdf>>.
- Chevrolet, Teresa. 2007. *L'idée de fable: théories de la fiction poétique à la Renaissance*. Genève: Droz.
- Cohen, Ralph. 1974. « Innovation and variation: Literary change and georgic poetry ». *Neohelicon*, vol. 3, n° 2, p. 149-182.
- Compagnon, Antoine. S.d. « La notion de genre: cours d'Antoine Compagnon », *Figura: la recherche en littérature*. <<http://www.fabula.org/compagnon/genre.php>>.
- Consalvo, Mia. 2007. *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Cook, Daniel. 2005. « My Name is Daniel and I am a Genre Addict ». *Lost Garden*. En ligne: <http://lunar.lostgarden.com/essay_genreaddict.htm>.
- Costikyan, Greg. 2000. « Where stories end and games begin ». *Game developer magazine*, vol. 7, n° 9, p. 44-53. Aussi disponible en ligne: <<http://www.costik.com/gamnstry.html>>.
- 1998. « Don't be a vidiot ». En ligne: <<http://www.costik.com/vidiot.html>>.

- Crawford, Chris. 1984. « A taxonomy of computer games ». *The art of computer game design*. Berkeley: McGraw-Hill/Osborne Media. Aussi disponible en ligne: <<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Chapter3.html>>.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. 1990. *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper et Row.
- Derrida, Jacques. 1986. « La loi du genre ». *Parages*. Paris: Galilée, p. 249-287.
- « Deschain ». 2009. « Left 4 Dead 2 Soon? Two ». *Talking About Games*, 27 novembre. En ligne: <<http://www.talkingaboutgames.com/blogs/left-4-dead-2-soon-two.html>>
- DeVane, Ben, et Kurt Squire. 2008. « The meaning of race and violence in *Grand Theft Auto: San Andreas* ». *Games and Culture*, vol. 3, n^{os} 3-4 (juillet), p.264-285.
- Djaouti, Damien, Julian Alvarez, Jean-Pierre Jessel, Gilles Methei et Pierre Molinier. 2008. « A gameplay definition through videogame classification ». En ligne. *International journal of computer games technology*, vol. 2008 (février), 7 pages. Hindawi Publishing.
- Doull, Andrew. 2008. « Opinion: On progression in games ». *Gamasutra*, 16 octobre. En ligne: <http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=20644>.
- Eco, Umberto. 1992. *Les limites de l'interprétation*. Paris: Grasset.
- 1985. *Lector in fabula*. Paris: Grasset.
- EDGE Magazine*. 2010. « 2001: A Space Odyssey », n^o 215 (juin), p. 86. Bath: Future Publishing.
- Electronic gaming monthly*. 1995, n^o 71 (juin).
- 1993, n^o 48 (juillet).
- Ellis, John. 1982. *Visible fictions. Cinema, television, video*. New York: Routledge.
- Emrich, Alan. 1993. *Computer Gaming World*, n^o 110 (septembre), p. 92-93.
- Eskelinen, Markku, et Ragnhild Tronstad. 2003. « Video games and configurative performances ». Dans Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), *The video game theory reader*, p. 195-220. New York: Routledge.
- Esquenazi, Jean-Pierre. 2001. *Hitchcock et l'aventure de Vertigo: l'invention à Hollywood*. Paris: CNRS.
- Falardeau, Éric. 2008. « Vers une exposition de la haine: gore, pornographie et fluides corporels ». Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal.
- Fish, Stanley. 1980. *Is there a text in this class? The authority of interpretive communities*. Cambridge (MA): Harvard University Press.
- Fishelov, David. 1989. *Metaphors of genre. The role of analogies in genre theory*. Pennsylvania: Pennsylvania State University Press.
- Frasca, Gonzalo. 2003. « Sim sin city: Some thoughts about *Grand Theft Auto 3* ». En ligne. *Game Studies*, vol. 3, n^o 2 (décembre). <<http://www.gamestudies.org/0302/frasca/>>.
- Frye, Northrop. 1957. *Anatomy of criticism: Four essays*. Princeton (NJ): Princeton University Press.
- Fowler, Alastair. 1982. *Kinds of literature: An introduction to the theory of genres and modes*. Cambridge: Harvard University Press.

- Galand-Hallyn, Perrine, Fernand Hallyn et T rence Cave. 2001. *Po tiques de la Renaissance. Le mod le italien, le monde franco-bourguignon et leur h ritage en France au XVI  si cle*. Gen ve: Droz.
- Gaudreault, Andr . 1988. *Du litt raire au filmique: syst me du r cit*. Paris: M ridiens Klincksieck.
- Gaudreault, Andr , et Philippe Marion. 2006. « Cin ma et g n alogie des m dias ». *M diaMorphoses*, n  16 (avril), p. 24-30.
- 1991. *Fiction et diction*. Paris: Seuil.
- 1979. *Introduction   l'architexte*. Paris: Seuil.
- 1977. « Genres, "types", modes ». *Po tique*, n  32 (novembre), p. 389-421.
- Genette, G rard, Tzvetan Todorov, Hans Robert Jauss, Jean-Marie Schaeffer, Robert Scholes, Wolf Dieter Stempel, et Karl Vi tor. 1986. *Th orie des genres*. Paris: Seuil.
- Genvo, S bastien. 2003. « Chapitre 1: Pr sentation du jeu vid o ». *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vid o*. Paris: l'Harmattan, p. 7-33.
- Gibson, James J. 1979. *The ecological approach to visual perception*. Boston: Houghton Mifflins.
- Gombrich, Ernst. [1960] 1977. *Art and illusion: A study in the psychology of pictorial representation*. Londres: Phaidon.
- Gorges, Florent. [2008] 2010. *L'histoire de Nintendo, Volume 1*. Ch tillon:  ditions Pix'n Love.
- Grant, Barry K. 2007. *Film genre: From iconography to ideology*. Londres: Wallflower Press.
- [1986] 2003a. « Introduction ». Dans Barry K. Grant (dir.), *Film genre reader III*, p. xv-xx. Austin: University of Texas Press.
- [1986] 2003b. « Experience and Meaning in Genre Films ». Dans Barry K. Grant (dir.), *Film genre reader III*, p. 115-129. Austin: University of Texas Press.
- Greenspan, Patricia. 1993. *Emotions and reasons: An inquiry into emotional justification*. New York: Routledge, Chapman and Hall.
- Hamburger, K te. [1957] 1986. *Logique des genres litt raires*. Paris: Seuil.
- Harris, John. 2007. « Game Design Essentials: 20 Difficult Games ». *Gamasutra*, 23 ao t. En ligne: <http://www.gamasutra.com/view/feature/1640/game_design_essentials_20.php>.
- Hennig, Willi (trad. D. Davis et R. Zangerl). 1966. *Phylogenetic Systematics*. Urbana: University of Illinois Press.
- Henriot, Jacques. 1969. *Le jeu*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Hills, Matt. 2005. *The pleasures of horror*. Londres: Continuum.
- Hirsch, E.D. Jr. 1967. *Validity in interpretation*. New Haven: Yale University Press.
- Holkins, Jerry. 2008a. « Behold! ». *Penny Arcade*, 6 octobre. En ligne: <<http://www.penny-arcade.com/2008/10/6/>>.
- 2008b. « Brutal diplomacy ». *Penny Arcade*, 17 octobre. En ligne: <<http://www.penny-arcade.com/2008/10/17/>>.

- Huizinga, Johan. [1938] 1951. *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard.
- Iser, Wolfgang. 1979. « La fiction en effet ». *Poétique*, n° 39, p. 275-298.
- Järvinen, Aki. 2008. « Chapter 14: Game genre framework: Multiple perspectives to game genres ». « Games without frontiers. Theories and methods for game studies and design ». Thèse doctorale, Tampere, Tampere University. Aussi disponible en ligne: <<http://acta.uta.fi/english/teos.php?id=11046>>.
- 2002. « Halo and the anatomy of the FPS ». En ligne. *Game Studies*, vol. 2, n° 1 (juillet). <<http://gamestudies.org/0102/jarvinen/>>.
- Jauss, Hans Robert. 1986. « Littérature médiévale et théorie des genres ». Dans Genette, Gérard et al. *Théorie des genres*, p. 37-76. Paris: Seuil.
- [1978] 2005. *Pour une esthétique de la réception*. Paris: Gallimard.
- Jenkins, Henry. 2004. « Game design as narrative architecture ». Dans Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dir.), *First person: new media as story, performance, and game*, p.118-129. Cambridge: MIT Press.
- Jenny, Laurent. 2003. « Méthodes et problèmes. Les genres littéraires ». Genève: Université de Genève. En ligne: <<http://www.unige.ch/lettres/framo/enseignements/methodes/genres/>>.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge (MA): MIT Press.
- 2003. « The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness ». *Level Up: Digital games research conference proceedings*, p. 30-45. Utrecht: Utrecht University. Aussi disponible en ligne: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>.
- 2002. « The open and the closed: Games of emergence and games of progression ». *Computer games and digital cultures conference proceedings*, p. 323-329. Tampere: Tampere University Press. Aussi disponible en ligne: <<http://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html>>.
- Juul, Jesper, et Marleigh Norton. 2009. « Easy to use and incredibly difficult: on the mythical border between interface and gameplay ». *Proceedings of the 4th international conference on foundations of digital Games*, p. 107-112. New York: ACM (2009). Aussi disponible en ligne: <<http://www.jesperjuul.net/text/easydifficult/>>.
- Kawin, Bruce F. [1986] 2003. « Children of the light ». Dans Barry K. Grant (dir.), *Film genre reader III*, p. 324-345. Austin: University of Texas Press.
- Kent, Steven L. 2001. *The ultimate history of video games*. New York: Three Rivers Press.
- King, Geoff, et Tanya Krzywinska. 2002. *Screenplay: Cinema/videogames/interfaces*. Londres: Wallflower Press.
- Klevjer, Rune. 2006. « Genre Blindness ». *DiGRA Hardcore Column*, n° 11. En ligne: <<http://www.digra.org/hardcore/hc11>>.
- Kücklich, Julian. 2003. « Perspectives of computer game philology ». En ligne. *Game Studies*, vol. 3, n° 1 (mai). <<http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/>>.

- 2002. « The study of computer games as a second-order cybernetic system ». *Computer games and digital cultures conference proceedings*. Tampere: Tampere University Press.
- 2001. « Literary theory and computer games ». *Cosign 2001 conference proceedings*, p. 51-58. Aussi disponible en ligne: <<http://www.cosignconference.org/conference/2001/papers/>>.
- Kuntzel, Thierry. 1975. « Le travail du film, 2 ». *Communications*, n° 23, p. 136-189.
- Lecointre, Guillaume et Hervé Le Guyader. 2006. *Classification phylogénétique du vivant*. Paris: Berlin.
- Letourneux, Matthieu. 2005. « La question du genre dans les jeux vidéo ». Dans Sébastien Genvo (dir.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, p. 39-54. Paris: L'Harmattan.
- Leonard, Tom. 1999. « Postmortem: *Thief: The Dark Project* ». *Game Developer Magazine*, vol. 3, n° 28 (juillet). Aussi disponible en ligne: <http://www.gamasutra.com/view/feature/3355/postmortem_thief_the_dark_project.php>.
- Marion, Philippe. 1997. « Narratologie médiatique et médiagenie des récits ». *Recherches en communication*, n° 7, p. 61-87.
- McArthur, Colin. 1972. *Underworld USA*. Londres: British Film Institute.
- Mercury Steam. 2007. *Clive Barker's Jericho*. Site web officiel: description du jeu. En ligne: <<http://www.codemasters.co.uk/jericho/community/aboutgame.php>> (consulté le 9 février 2009).
- Metz, Christian. 1977. *Le signifiant imaginaire: psychanalyse et cinéma*. Paris: UGE.
- 1971. *Langage et cinéma*. Paris: Larousse.
- 1968. *Essais sur la signification au cinéma*, tome 1, Paris: Klincksieck.
- Moine, Raphaëlle. [2002] 2005. *Les genres du cinéma*. Paris: Nathan.
- Montfort, Nick. 2004. « Against Tetris Studies ». *Grand Text Auto*, 25 avril. En ligne: <<http://grandtextauto.org/2004/04/25/computer-games-at-ssnls-narrative-conference/>>.
- Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Myers, David. 1990. « Computer game genres ». *Play and Culture*, n° 3, p. 286-301.
- Neale, Steve. 2000. *Genre and Hollywood*. Londres: Routledge.
- [1980] 1983. *Genre*. Londres: BFI.
- Neale, Steve, et Frank Krutnik. 1990. « Gags, jokes, wisecracks, and comic events ». *Popular film and television comedy*, Londres: Routledge, p. 43-61.
- Nintendo power magazine*. 2005, vol. 191 (mai).
- Odin, Roger. 2007. « Présentation ». *CiNéMAS*, vol. 17, n°s 2-3 (printemps), p. 9-32.
- 2000. *De la fiction*. Bruxelles: De Boeck Université.
- 1983. « Pour une sémio-pragmatique du cinéma ». *Iris*, vol. 1, n° 1, p. 67-82.

- Office Québécois de la Langue Française. 2005 (juillet). « Clic sur le jeu vidéo ». En ligne: <http://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/terminologie_jeuxvideo/lex_jeuxvideo.html>.
- Panofsky, Erwin. 1939. *Studies in iconology: Humanist themes in the art of the Renaissance*. New York: Oxford University Press.
- Pearce, Celia. 2004. « Towards a game theory of game ». Dans Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dir.), *First person: new media as story, performance, and game*, p. 143-153. Cambridge: MIT Press.
- Pearson, Roberta et Philip Simpson. 2001. *Critical dictionary of film and television theory*. New York: Routledge.
- Pepper, Stephen. 1965. *The basis of criticism in the arts*. Cambridge: Harvard University Press.
- Perron, Bernard. 2006. « The heuristic circle of gameplay: The case of survival horror » *Medi@terra 2006 Conference Proceedings*, Athènes, p. 62-71. Aussi disponible en ligne: <[http://www.ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron - Heuristic Circle of Gameplay - Mediaterra 2006.pdf](http://www.ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron_-_Heuristic_Circle_of_Gameplay_-_Mediaterra_2006.pdf)>.
- 2003. « From gamers to players and gameplayers: The example of interactive movies ». Dans Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), *The video game theory reader*, p. 237-258. New York: Routledge. Aussi disponible en ligne: <[http://www.ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron_Video_Game_Theory Reader 2003.pdf](http://www.ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron_Video_Game_Theory_Reader_2003.pdf)>.
- Pinchbeck, Daniel (2007). « Counting barrels in Quake 4: affordances and homodiegetic structures in FPS worlds ». *DiGRA 2007 conference proceedings*, p. 8-14. Tokyo: University of Tokyo. Aussi disponible en ligne: <www.digra.org/dl/db/07311.20364.pdf>.
- Pinel, Vincent. 2000. *Écoles, genres et mouvements au cinéma*. Paris: Larousse.
- Pratt, Mary Louise. 1977. *Toward a speech act theory of literary discourse*. Bloomington: Indiana University Press.
- Propp, Vladimir. 1970. *Morphologie du conte*. Paris: Seuil.
- Ricoeur, Paul. 1987. *Du texte à l'action*. Paris: Seuil.
- Roberts, Thomas J. 1990. *An aesthetics of junk fiction*. Athènes (GA): University of Georgia Press.
- Rollings, Andrew et Ernest Adams. 2003. *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. S.I: New Riders Publications.
- Rosch, Eleanor, et Barbara B. Lloyd. 1978. *Cognition and categorization*. Hillsdale (NJ): L. Erlbaum.
- Romer, Jean-Claude. 1986. « L'effet "gore" ». *Mad Movies*, n° 41 (mai).
- Rouyer, Philippe. 1997. *Le cinéma gore: une esthétique du sang*. Paris: éditions du cerf.
- 1994. « L'art de la coupe et de la découpe dans les films d'horreur ». *CinémAction*, n° 72, p. 127-131.
- 1989. « Corps à gore ». *Positif*, n° 337 (mars), p. 51-53.

- Ryall, Tom. [1975] 1998. « Genre and Hollywood ». Dans John Hill et Pamela Church Gibson (dir.), *The Oxford Guide to Film Studies*. Oxford: Oxford University Press, p. 327-341.
- Ryan, Marie-Laure. 2001. *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Salen, Katie et Eric Zimmerman. 2004. *Rules of play. Game design Fundamentals*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Schaeffer, Jean-Marie. 2002. « Le romanesque ». *Vox Poetica* (septembre). En ligne: <<http://www.vox-poetica.org/t/articles/indexarticles.html>>.
- 1999. *Pourquoi la fiction ?* Paris: Seuil.
- 1989. *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?* Paris: Seuil.
- Schafer, Tim (2009). « Battle time! ». *Double Fine action news*, 14 octobre. En ligne: <http://www.doublefine.com/news/comments/battle_time>.
- Schatz, Thomas. 1981. *Hollywood genres: Formulas, filmmaking and the studio system*. New York: McGraw-Hill.
- Shusterman, Richard. 1978. « The logic of interpretation ». *The philosophical quarterly*, n° 28, p. 310-324.
- Sobchak, Thomas et Vivian Sobchak. 1980. *An introduction to film*. Boston, Toronto et Londres: Little, Brown and company.
- Squire, Kurt. 2008. « Video game literacy: A literacy of expertise ». Dans Julie Coiro, Michele Knobel, Colin Lankshear et Donald J. Leu (dir.), *Handbook of research on new media literacies*, p. 639-673. New York: Routledge. (cité depuis la version pré-publication, disponible en ligne: <<http://website.education.wisc.edu/kdsquire/research.html>>.
- Staiger, Janet. 1997. « Hybrid or inbred: The purity hypothesis and Hollywood genre theory. *Film Criticism*, vol. 22, n° 1 (automne), p. 5-20.
- Stephenson, Neal. 2008. « Science Fiction as a Literary Genre ». *fora.tv*. Conférence (8 mai). En ligne: <http://fora.tv/2008/05/08/Neal_Stephenson_Science_Fiction_as_a_Literary_Genre>.
- Sweetsers, Penelope, et Peta Wyeth. 2005. « GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games ». *Computers in entertainment*, vol. 3, n° 3 (juillet), p. 1-24.
- Taylor, Laurie. 2009. « Gothic bloodlines in survival horror gaming ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play*, p. 46-61. Jefferson: McFarland.
- Therrien, Carl. 2009. « Games of fear ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play*, p. 26-45. Jefferson: McFarland.
- Thomas, David, Kyle Orland et Scott Steinberg. 2007. *Videogame style guide and reference manual*. S.l.: Power Play Publishing. Aussi disponible en ligne: <<http://www.gamestyleguide.com/VideoGameStyleGuideeBook.pdf>>.
- Todorov, Tzvetan. 1978. *Les genres du discours*. Paris: Seuil.
- 1970. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris: Seuil.

- Totilo, Stephen. 2008. « How about 'Rock Band' or 'Little Big Planet' for RPGs of the year? ». *MTV Multiplayer*, 29 septembre. En ligne: <<http://multiplayerblog.mtv.com/2008/09/29/the-new-role-playing-games/>>.
- Trépanier-Jobin, Gabrielle. 2011. « Implications sociales de la tricherie dans les jeux vidéo en ligne ». Dans Charles Perraton, Magda Fusaro et Maude Bonenfant (dir.), *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, p. 269-291. Montréal: Presses de l'Université de Montréal.
- Tudor, Andrew. [1973] 2003. « Genre ». *Theories of film*. New York: Viking Press.
- Ward, Natalie M. 2008. « Mass(ively) effect(ive): Emotional connections, choice, and humanity ». *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 2, n° 2, p. 289-292.
- Warshaw, Robert. [1948] 1970. « The gangster as tragic hero ». *The Immediate Experience: Movies, Comics, Theatre and Other Aspects of Popular Culture*. New York: Atheneum.
- Weise, Matthew. 2009. « The rules of horror ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play*, p. 238-266. Jefferson: McFarland.
- 2004. « Understanding meaningfulness in videogames ». Mémoire de maîtrise, Cambridge (MA), Massachusetts Institute of Technology.
- Wellek, René, et Austin Warren. 1949. *Theory of literature*. New York: Harcourt Brace.
- Wittgenstein, Ludwig. [1953] 1986. *Investigations philosophiques*. Paris: Gallimard.
- Wolf, Mark J.P. 2001. « Genre and the video game ». *The medium of the video game*. Austin: University of Texas Press, p. 113-134. Aussi disponible en ligne: <<http://www.robinlionheart.com/gamedev/genres.shtml>>.
- Wood, Robin. 1978. « Return of the repressed ». *Film Comment*, vol. 14, n° 4 (juillet-août), p. 25-32.
- Wright, Will. 1975. *Sixguns and society: A structural study of the Western*. Berkeley: University of California Press.
- Von Neumann, John, et Oskar Morgenstern. 1944. *Theory of games and economic behavior*. Princeton: Princeton University Press.
- Zimmerman, Eric. 2009. « Gaming literacy: game design as a model for literacy in the twenty-first century ». Dans Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, p. 23-31. New York: Routledge.
- 2003. « Play as Research: The Iterative Design Process ». 8 juillet. En ligne: <http://www.ericzimmerman.com/texts/Iterative_Design.html>.

Filmographie

Alien (Ridley Scott 1979)
Blade Runner (Ridley Scott 1982)
Braindead (Peter Jackson 1992)
CSI: Crime Scene Investigation (série télévisée) (Zuicker 2000)
I Know What You Did Last Summer (Gillespie 1997)
The Great Train Robbery (Porter 1903)
Invasion of the Body Snatchers (Don Siegel 1956)
The Lord of the Rings (Peter Jackson 2001-2003)
My Trip to Liberty City (Jim Munroe 2004). En ligne:
 <<http://www.youtube.com/watch?v=q4Laeqr9e-k>>.
Night of the Living Dead (George Romero 1968)
Psycho (Alfred Hitchcock 1960)
Rambo (série) (réalisateurs variés 1982-2008)
Star Trek (série télévisée) (1966)
Star Wars (série) (George Lucas 1977)
Star Wars Episode I: The Phantom Menace (George Lucas 1999)
The Terminator (James Cameron 1984)

Oeuvres littéraires

Frankenstein ou le Prométhée moderne (Shelley 1818)
The Lord of the Rings (J.R.R. Tolkien 1954-1955)
Mary Poppins (P.L. Travers 1934)

Ludographie

1942 (Capcom 1984)
Adventure (Atari 1979)
ADVENTURE/Colossal Cave Adventure (Will Crowther et Don Woods 1976-1977)
Aerobiz (Koei 1992)
Akalabeth: World of Doom (Richard Garriott 1979)
Aliens versus Predator (Rebellion Developments 1999)
Alone in the Dark (Infogrames 1992)
Arkanoid (Taito 1986)
Battlezone (Atari 1980)
Bayonetta (Platinum Games 2009)
BioShock (2K Boston 2007)

Borderlands (Gearbox Software 2009)
Brandish (Nihon Falcom 1995)
Breakout (Atari 1976)
Bulletstorm (People Can Fly/Epic Games 2011)
Bust-a-Move (Taito 1994)
Chex Quest (Digital Café 1996)
Clive Barker's Jericho (Mercury Steam 2007)
Clock Tower (série) (Human Entertainment/Sunsoft 1995-2003)
Computer Space (Nutting Associates 1971)
Contra (série) (Konami 1987-2011)
Counter-Strike: Source (Valve Software 2004)
Crackdown (Realtime Worlds 2007)
The Darkness (Starbreeze Studios 2007)
Dead Space (Electronic Arts 2008)
Defender (William Electronics 1980)
Descent (Parallax Software 1995)
Deus Ex (Ion Storm 2000)
Devil May Cry (Capcom 2001)
Diablo (Blizzard Entertainment 1996)
Diablo II (Blizzard 2000)
Donkey Kong (Nintendo 1981)
Doom (id Software 1993)
Duke Nukem 3D (3D Realms 1996)
Dungeon Master (FTL Games 1987)
Dune II: The Building of a Dynasty (Westwood Studios 1992)
Fatal Frame (série) (Tecmo 2001-2008)
Fatal Fury (SNK/Takara 1991/1993)
Final Fantasy (série) (Square 1987-2011)
Final Fantasy: Mystic Quest (Square 1992)
Final Fight (Capcom 1989)
Flying Nightmares (Lifelike Productions/Simis 1994)
Galaga (Namco 1981)
Galaxian (Namco 1979)
Gears of War (Epic Games 2006)
Gears of War 2 (Epic Games 2008)
Gloom (Black Magic Software 1995)
God of War (Sony Computer Entertainment 2005)
GoldenEye 007 (Eurocom 2010)
Gotcha! (Atari 1973)
Gradius (Konami 1985)
Grand Theft Auto III (Rockstar North 2001)
Grand Theft Auto 4 (Rockstar North 2008)

Grand Theft Auto: San Andreas (Rockstar North 2004)
Guitar Hero (Harmonix Music Systems 2005)
Half-Life (Valve Software 1998)
Half-Life 2 (Valve Software 2004)
Halo: Reach (Bungie 2010)
Halo: Combat Evolved (Bungie 2001)
Heretic (Raven Software 1994)
Hexen: Beyond Heretic (Raven Software 1995)
Hitman: Blood Money (IO Interactive 2006)
Hitman: Codename 47 (IO Interactive 2000)
Hitman 2: Silent Assassin (IO Interactive 2002)
Hostage: Rescue Mission (Infogrames 1988)
Joe Danger (Hello Games 2010)
Karateka (Jordan Mechner 1984)
Koudelka (Sacnoth 1999)
The Legend of Zelda (Nintendo 1986)
Maken X (Atlus 1999)
Mass Effect (BioWare 2007)
Max Payne (Remedy Entertainment 2001)
Maze War (Steve Colley, Howard Palmer, Greg Thompson,
 Mark Horowitz et George Woltman 1973-1974)
Metal Gear Solid (Konami 1998)
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (Konami 2001)
Metroid: Zero Mission (Nintendo 2004)
Might & Magic III: Isles of Terra (New World Computing 1991)
Might & Magic IV: Clouds of Xeen (New World Computing 1992)
Might & Magic V: Darkside of Xeen (New World Computing 1993)
Ninja Gaiden (Tecmo 1988)
Onimusha (série) (Capcom 2001-2008)
Pac-Man (Namco 1980)
Pitfall! (Activision 1982)
Pong (Atari 1972)
Popeye: Rush for Spinach (Magic Pockets 2005)
Quake (id Software 1996)
Quake 4 (Raven Software 2005)
Red Steel (Ubisoft 2006)
Rescue: The Embassy Mission (Kemco 1989)
Resident Evil (Capcom 1996)
Resident Evil 3: Nemesis (Capcom 1999)
Resident Evil 4 (Capcom 2005)
Resident Evil: Code: Veronica (Nextech/Flasghip 2000)
Saints Row (Volition 2006)

Sid Meier's Alpha Centauri (Firaxis 1999)
Sid Meier's Civilization (MicroProse 1991)
Sid Meier's Colonization (MicroProse 1994)
Silent Hill (Konami 1999)
SimCity (Maxis 1989)
The Sims (Maxis 2000)
Spacewar! (Steve Russell, Martin Graetz et Wayne Witaenem 1962)
Spasim (Jim Bowery 1974)
Space Invaders (Taito 1978)
Star Wars: Dark Forces (LucasArts 1995)
Street Fighter II (Capcom 1991)
Streets of Rage (Sega 1991)
Super Mario Bros (Nintendo, 1985)
Syberia (Microïds 2002)
Tempest (Atari 1980)
Tenchu: Stealth Assassins (Acquire 1998)
Tetris (Alexei Pajitnov 1984)
Thief: The Dark Project (Looking Glass Studios 1998)
Thief II: The Metal Age (Looking Glass Studios 2000)
Thief: Deadly Shadows (Ion Storm 2004)
Tom Clancy's Splinter Cell (Ubisoft Montreal 2002)
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Ubisoft 2004)
Tom Clancy's Ghost Recon (Red Storm Entertainment 2001)
Tom Clancy's Rainbow Six (Red Storm Entertainment 1998)
Unreal (Epic Games 1998)
Vampire Rain (Artoon 2007)
Warcraft: Orcs and Humans (Blizzard Entertainment 1994)
Wizardry (série) (Sir-Tech Software 1981-2001)
Wolfenstein 3D (id Software 1992)
World of Warcraft (Blizzard Entertainment 2004)
Xevious (Namco 1982)
X-COM: UFO Defense (MicroProse 1994)
X-COM: Terror From the Deep (MicroProse 1995)
Yoshi's Cookie (Nintendo 1992)
Zork (Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels et Dave Lebling 1977-1979)

Annexe: Définitions de genres vidéoludiques tirées de l'Office Québécois de la langue française

Dans l'optique de pérenniser les définitions de genres qui sont employées au moment d'écrire ces lignes, j'ai reproduit ici une partie du lexique offert par l'Office québécois de la langue française dans le glossaire thématique « Clic sur le jeu vidéo » mis en ligne en juillet 2005. <http://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/terminologie_jeuxvideo/lex_jeuxvideo.html>.



jeu d'action n. m.

Terme anglais :
action game

Définition :

Jeu vidéo dans lequel le joueur incarne un personnage et doit se battre contre de nombreux adversaires à l'aide d'armes diverses.

Notes :

Le jeu d'action, très apprécié pour son déroulement d'une grande simplicité et pour ses commandes, fait appel aux réflexes et à la rapidité du joueur.

Les jeux de combat, les jeux de tir et les jeux de plateforme sont des jeux d'action.

Doom, Tomb Raider et Duke Nukem 3D sont des exemples de jeux d'action.

jeu d'arcade n. m.

Terme anglais :
arcade game

Définition :

Jeu d'action simple et répétitif, basé sur les réflexes, dont le scénario est rudimentaire, qui se joue sur une borne d'arcade payante que l'on trouve dans les lieux publics, comme les salles de jeux spécialisées, les centres commerciaux et les bars.

Notes :

Les bornes d'arcade sont progressivement passées de mode avec la montée en puissance des consoles de jeu et des ordinateurs personnels. Beaucoup des jeux ayant fait le succès des bornes d'arcade ont d'ailleurs été adaptés pour fonctionner sur des ordinateurs. Il existe aujourd'hui des logiciels d'émulation permettant de les reproduire fidèlement. De nos jours, de nombreux jeux d'arcade sont aussi disponibles en ligne.

Les jeux d'arcade en salle ont la particularité d'être payants; on paie à la partie, on achète un ou plusieurs crédits en glissant des pièces dans le monnayeur. Selon les jeux et les réglages, chaque crédit permet de démarrer une partie, de la continuer après avoir perdu ou d'acheter des bonus dans le jeu.

Pong fut le premier jeu d'arcade, ainsi appelé parce que, aux États-Unis, les salles de jeux vidéo sont situées sous les arcades commerciales. On leur donna d'ailleurs le nom de *salles d'arcade*.

Les jeux de plateforme, les jeux de tir et les jeux de combat sont généralement des jeux d'arcade. Space Invaders, Pacman, Donkey Kong et Tetris figurent parmi les jeux d'arcade les plus connus.

Par extension, on qualifie de *jeu d'arcade* un jeu vidéo dont la jouabilité est simplifiée et la prise en main est immédiate.

jeu d'aventure n. m.

Terme anglais :
adventure game

Synonyme :

jeu d'aventures n. m.

Définition :

Jeu vidéo dans lequel le joueur incarne un héros chargé d'accomplir une mission, souvent périlleuse, à travers un scénario complexe constitué d'une succession d'énigmes dont la résolution lui permet d'avancer dans l'espace et le temps du jeu, au fil des découvertes, jusqu'à la fin de l'aventure.

Notes :

Le jeu d'aventure est une histoire dont le joueur est le héros. Il contient toujours une trame et des règles qui ramènent nécessairement le joueur dans cette trame (ex. : retrouver un objet volé, abattre un maître du mal). Celui-ci explore un univers fictif, dialogue en chemin avec d'autres personnages pour obtenir de l'information, franchit des obstacles, réussit des épreuves, déniche des indices. Pour progresser dans l'aventure, le joueur doit résoudre des énigmes ou triompher dans les diverses phases de l'action.

Dans les jeux d'aventure, la complexité du scénario, l'ambiance, la qualité graphique et sonore l'emportent sur l'action proprement dite. Alors que le jeu d'action exploite l'instant, le jeu d'aventure fonctionne dans la durée. Il est construit sur un scénario comparable au découpage d'un film et s'articule suivant une arborescence. Arrivé à un nœud, le joueur doit faire un choix qui déterminera la suite des événements.

Généralement, le jeu d'aventure se déroule dans un monde imaginaire où le joueur rencontre des personnages étranges, rassemble des objets qu'il doit utiliser au moment opportun pour trouver la clé de

l'énigme. Certains jeux d'aventure se déroulent dans des univers médiévaux, dominés par la magie et la force de l'épée, alors que d'autres sont des aventures policières contemporaines ou des histoires de science-fiction plongeant les joueurs dans une ambiance futuriste.

Myst, Riven et Grim Fandango sont des exemples de jeux d'aventure.

Jeu de combat n. m.

Synonyme :

jeu de combats n. m.

Quasi-synonymes :

jeu de baston n. m.

jeu de castagne n. m.

Terme anglais :

beat them up

Variante graphique anglaise :

beat'em up

Synonymes anglais :

beat-them-up game

beat'em-up game

fight game

combat game

Définition :

Jeu vidéo dans lequel deux personnages à la fois s'affrontent, à mains nues ou à l'arme blanche, généralement dans une arène fermée, et dont le but est de vaincre l'adversaire au cours d'une suite de combats faisant appel à différentes techniques et coups spéciaux.

Notes :

Généralement, le jeu se déroule dans différentes arènes de combat à l'intérieur desquelles les protagonistes doivent combattre jusqu'à vaincre l'adversaire. Dans ces arènes dites *interactives*, on peut utiliser les éléments du décor pour remporter le combat (ex : projeter un adversaire contre un arbre lui fera perdre plus de points de vie).

Les combats, le plus souvent à mains nues ou à l'arme blanche (épée, sabre, couteau, hache, etc.), se déroulent généralement en plusieurs manches, et, pour gagner, il faut remporter un certain nombre de manches. Le vainqueur est celui qui a fait perdre son énergie à son adversaire ou qui le fait tomber hors de la zone de combat. Les coups spéciaux (ex. : boule de feu, torpille, téléportation, coup de pied volant, etc.), parfois spectaculaires, utilisés par le joueur averti augmentent ses chances de victoire.

Les jeux de combat se divisent en deux groupes : le jeu de combat (*beat them up*) et le jeu de combat à progression (*beat them all*) qui met en scène un personnage qui doit avancer dans les niveaux, en affrontant des hordes successives d'assaillants, à l'aide d'armes et de coups divers.

Les jeux de combat, qui se jouent contre un joueur ou contre l'ordinateur, font partie de la catégorie des jeux d'action.

Dead or Alive, Street Fighter et Tekken sont des exemples de jeux de combat.

En Europe francophone, le terme combat est parfois remplacé par les mots d'argot français *baston* (signifiant « bagarre ») et *castagne* (signifiant « échange de coups, bagarre »). Le genre de ces deux mots, d'usage plus familier, est le féminin.

Beat them up (aussi écrit *beat'em up*) signifie littéralement « frappez-les ».

Jeu de combat à progression n. m.

Terme anglais :

beat them all

Variante graphique anglaise :

beat'em all

Définition :

Jeu de combat répétitif et court, dans lequel le personnage doit avancer dans les niveaux, jusqu'au dernier, en affrontant des hordes successives d'assaillants, à l'aide d'armes et de coups divers.

Notes :

Le jeu de combat à progression repose sur le principe d'une avancée linéaire, entrecoupée de multiples phases de combat.

Selon le jeu, le joueur doit choisir pour son avatar parmi les différents styles de combat proposés : les arts martiaux (karaté, judo, kung-fu, etc.), le corps à corps, le combat de rue, etc. Le style de combat détermine l'éventail des coups possibles.

Le but du joueur est de détruire, avec ses poings ou à l'aide d'armes diverses, tout ce qui passe à sa portée pour éviter d'être lui-même détruit. Il progresse dans un monde où il doit éliminer, les uns après les autres, les vagues d'ennemis qu'il rencontre, afin de pouvoir continuer son chemin. À la fin de certains niveaux, le joueur doit affronter un ennemi plus fort et plus résistant : le patron (*boss* en anglais), qu'il doit vaincre pour passer au niveau suivant. Dans certains jeux, le joueur peut gagner des points de compétence (son côté jeu de rôle), qu'il peut dépenser en fin de niveau pour augmenter ses caractéristiques, acquérir un nouveau style de combat et acheter de nouveaux coups.

Les jeux de combat se divisent en deux groupes : le jeu de combat (*beat them up*) qui met en scène deux personnages s'affrontant dans une arène fermée - lesquels sont choisis par le joueur parmi une liste de combattants - et le jeu de combat à progression (*beat them all*).

Double Dragon, Les tortues Ninja et Streets of Rage sont des exemples de jeux de combat à progression.

Beat them all (aussi écrit *beat'em all*) signifie littéralement « frappez-les tous »

jeu de plateforme n. m.

Terme anglais :

platform game

Variante graphique :

jeu de plate-forme n. m.

Synonymes :

jeu de plateformes n. m.

jeu de plates-formes n. m.

Définition :

Jeu vidéo dans lequel le joueur, plongé dans un monde imaginaire, dirige un petit personnage qui doit franchir les différents niveaux, en sautant de plateforme en plateforme, à travers un parcours rempli de pièges et d'obstacles à éviter, d'objets à collecter, et dont le but est d'atteindre en un temps limité le dernier niveau, tout en se débarrassant des ennemis rencontrés.

Notes :

En passant d'un niveau à l'autre, le joueur doit trouver les bonus cachés (pièces, étoiles, fruits, anneaux, etc.) qui lui permettront de se défendre contre ses adversaires, de récupérer des vies, de nouvelles armes ou de modifier son apparence. Dans un jeu de plateforme, on doit généralement se débarrasser gentiment de ses ennemis (en leur sautant sur la tête ou en faisant tourner son personnage).

Le jeu de plateforme, appelé ainsi en raison des divers sauts que le personnage doit effectuer sur des plateformes (écrans de jeu successifs), tout au long de l'aventure, est un jeu d'adresse qui se fonde principalement sur une bonne coordination des mouvements. Il est souvent associé aux consoles de jeu.

Les jeux de plateforme, généralement non violents, font partie de la catégorie des jeux d'action.

Super Mario, Sonic et Rayman sont des exemples de jeux de plateforme.

jeu de rôle n. m.

Abréviations :

JdR n. m.

JDR n. m.

Synonymes :

jeu de rôles n. m.

jeu RPG n. m.

Terme anglais :

role-playing game

Abréviation anglaise :

RPG

Synonymes anglais :

role-play game

RPG game

Définition :

Jeu vidéo dans lequel le joueur, plongé dans un monde fantastique, doit incarner un ou des personnages en train de vivre une aventure, et dont le niveau augmente et les caractéristiques évoluent au fil de l'histoire, en fonction de l'expérience acquise.

Notes :

Dans un jeu de rôle, chaque personnage est créé par le joueur lui-même, grâce à son imagination et à quelques données chiffrées, c'est-à-dire les caractéristiques permettant de définir le personnage et ses capacités (race, âge, sexe, taille, force, dextérité, intelligence, charisme, etc.). Le jeu de rôle quantifie les caractéristiques physiques et intellectuelles des personnages, ainsi que leur expérience et leur évolution.

Il n'y a ni gagnant ni perdant, le but du jeu étant pour les joueurs de coopérer à mener à bien l'aventure, de faire évoluer leurs personnages, en modifiant leurs attributs, ainsi que leur matériel et de faire avancer la trame dans laquelle ils se situent. Au cours du jeu, les joueurs doivent remplir des missions, mener des combats, franchir des obstacles, résoudre des énigmes et dialoguer avec d'autres personnages. Les joueurs jouent ensemble et non pas les uns contre les autres. Il s'agit principalement d'un jeu de dialogue entre les joueurs qui vivent, à travers leurs personnages, une aventure, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant. Ce type de jeu, qui mêle réflexion et stratégie, offre une grande liberté d'action aux joueurs.

La principale différence entre le jeu d'aventure et le jeu de rôle réside dans le fait que, pour ce dernier, les personnages ont la possibilité d'évoluer au cours de la partie, principalement grâce à des points d'expérience obtenus à la suite de combats ou lors de la résolution d'énigmes.

Les jeux de rôle ont été popularisés, dans les années 70, avec le récit interactif *Donjons et dragons*. La légende de Zelda est le premier grand jeu de rôle sur console.

Dark Age of Camelot, Dungeon Master et Ultima sont des exemples de jeux de rôle.

Le sigle anglais *RPG*, souvent utilisé en français, sera employé à l'oral avec la prononciation française [èr pé gé].

jeu de tir n. m.

Terme à éviter :
jeu de shoot

Terme anglais :
shoot them up

Abréviation anglaise :
shmup

Variante graphique anglaise :
shoot'em up

Synonymes anglais :
shooting game
shoot game

Définition :

Jeu vidéo dans lequel le joueur doit tirer, à un rythme effréné, à l'aide d'armes diverses, sur le maximum d'ennemis qui débarquent par vagues à l'écran, tout en avançant dans les niveaux et en esquivant les tirs.

Notes :

Le jeu de tir, dont l'action est soutenue et les parties rapides, est basé sur les réflexes du joueur, souvent aux commandes d'un vaisseau spatial ou d'un avion militaire dans un univers en 2D ou en 3D. On distinguera les jeux de tir à défilement vertical de ceux à défilement horizontal (les décors en fond d'écran se déplacent en fonction de l'avancée du personnage dans la partie).

Le jeu, dont le but est de tirer sur tout ce qui bouge à l'écran, est organisé en plusieurs niveaux que le joueur doit successivement franchir. Chacun de ces niveaux est en fait un monde virtuel dans lequel le joueur doit lutter contre ses adversaires, en se faufilant au milieu du déluge de tirs. Pour l'aider, il a des bonus qui peuvent lui donner plus d'armes, de boucliers, d'énergie, etc. À la fin de certains niveaux, il doit affronter le patron (*boss* en anglais), un ennemi généralement de grande taille, plus résistant et plus dangereux, qu'il tentera d'éliminer pour passer au niveau suivant. Le joueur doit arriver au dernier niveau en ayant détruit le maximum d'adversaires ou d'engins ennemis.

Les jeux de tir, popularisés dans les salles d'arcade, font partie de la catégorie des jeux d'action. Asteroids, R-Type et Thunderforce sont des exemples de jeux de tir. Le premier jeu de tir connu fut Space Invaders.

Le terme hybride *jeu de shoot*, mal adapté au français sur le plan graphique, est à éviter. *Shoot them up* (aussi écrit *shoot'em up*) signifie littéralement « tirez-leur dessus » (sans discernement)

jeu de tir à la première personne n. m.

Abréviation :
JTTP n. m.
Synonymes :

jeu de tir en vue subjective n. m.

jeu de tir subjectif n. m.
jeu FPS n. m.

Terme anglais :
first-person shooter
Abréviation anglaise :
FPS
Synonymes anglais :

first-person shooter game

first-person shooting game
first-person shoot game
ego-shooter game
ego-shooter
shooter

Quasi-synonymes anglais :
Quake-like
Doom-like

Définition :

Jeu de tir dans lequel le joueur voit l'action à travers les yeux du personnage qu'il dirige.

Notes :

Le point de vue du jeu permet au joueur de voir comme s'il était le héros. La caméra virtuelle cadre et se déplace comme si le joueur était à la place du personnage (qu'il ne voit plus). L'image vue par le joueur est en fait une simulation de ce que voit le personnage.

La vue subjective, qui caractérise ce type de jeu, renforce l'immersion, et l'on se surprendrait presque parfois à baisser la tête pour éviter les balles virtuelles.

Unreal Tournament, Quake, Doom et Half-Life sont des exemples de jeux de tir à la première personne. Le sigle anglais *FPS* [ef pi es], souvent utilisé en français, sera employé à l'oral avec la prononciation française [f pé s].

En anglais, le jeu de tir à la première personne est aussi appelé *Quake-like* et *Doom-like*, en référence à deux titres emblématiques du type de jeu : *Quake* et *Doom* (chacun d'eux étant considéré par leurs fans respectifs comme le véritable fondateur du genre).

jeu de tir à la troisième personne n. m.**Terme anglais :**

third-person shooter

Abréviation anglaise :

TPS

Synonymes anglais :

third-person shooter game

third-person shooting game

Synonymes :

jeu de tir en vue objective n. m.

jeu de tir objectif n. m.

jeu TPS n. m.

Définition :

Jeu de tir dans lequel le joueur voit l'action et le personnage d'un point de vue extérieur, selon un cadrage normal, à la troisième personne.

Notes :

Dans un jeu de tir à la troisième personne, la vue peut être prise, par exemple, de l'arrière du personnage.

Les jeux de tir à la troisième personne font partie de la catégorie des jeux d'action.

Brute Force, Max Paine et Tomb Raider sont des exemples de jeux de tir à la troisième personne.

Le sigle anglais *TPS* [ti pi es], souvent utilisé en français, sera employé à l'oral avec la prononciation française [té pé s].

Jeu en ligne massivement multijoueur n. m.

Terme anglais :

massively multiplayer online game

Abréviation :

MMOG

Synonymes :

jeu massivement multijoueur en ligne n. m.

jeu massivement multijoueur n. m.

JMM n. m.

jeu MMOG n. m.

jeu à univers persistant n. m.

jeu à monde persistant n. m.

Synonymes anglais :

massive multiplayer online game

massively multiplayer game

MMO game

MMOG game

persistent universe game

persistent world game

Définition :

Jeu en ligne et en temps réel auquel des centaines de milliers de joueurs du monde entier peuvent participer simultanément et dans lequel le monde virtuel évolue en permanence avec les joueurs connectés.

Notes :

Ce monde virtuel persistant peut être, par exemple, contemporain, historique, réaliste, futuriste, médiéval fantastique ou postapocalyptique. La durée de vie du monde virtuel et de la partie du joueur n'est pas limitée. Le joueur entre et sort du jeu quand il veut. Ainsi, lorsqu'un joueur quitte le jeu pour y revenir plusieurs heures ou plusieurs jours plus tard, il ne le retrouve pas forcément tel qu'il était lorsqu'il est parti : le cycle des jours et des nuits continue dans le monde du jeu; d'autres joueurs ont pu modifier profondément le monde, des amis ont même pu devenir des ennemis.

Les jeux en ligne massivement multijoueurs, généralement disponibles sur abonnement dans Internet, ont pour but de regrouper des communautés de joueurs qui interagissent ensemble et avec le monde virtuel.

Les jeux en ligne massivement multijoueurs sont généralement des jeux de rôle ou des jeux de stratégie en temps réel.

Dark Age of Camelot, Everquest et Ultima Online sont des exemples de jeux en ligne massivement multijoueurs.

Les termes formés avec le préfixe *multi-* s'écrivent en un seul mot (sans trait d'union) et ne prennent pas de *s* au singulier.

