

LES SCÈNES CINÉMATIQUES DANS LES JEUX VIDÉO

ANALYSE SÉMIOTIQUE DE QUELQUES FORMES ET FONCTIONS

Patrick Mpondo-Dicka¹

Commençons par quelques précautions : plutôt que de généraliser notre propos *au* jeu vidéo en général, nous parlerons principalement de jeux d'action et de leur hybridation en action-aventure (nous reprenons la classification de Stéphane Natkin [Natkin, 2004 : 16]), qui nous semble le type aujourd'hui le plus répandu, d'après nous selon quelques facteurs essentiels :

- ce sont des jeux qui se jouent seuls, et malgré la montée en puissance des jeux en réseau, le mode solo reste dominant dans la pratique vidéo-ludique² ;
- la trame narrative de ces jeux peut être riche, et le développement discursif complexe : ils permettent et sensations et intrigue (ce qui n'est pas le cas des jeux de combat, par exemple), et ce à partir d'un apprentissage minime (ce qui n'est pas le cas des jeux de stratégie) ;
- l'attrait du joueur pour son avatar (voire son identification) est maximal : l'avatar est le plus souvent unique, et apprécier le jeu c'est apprécier l'avatar³ (alors que les avatars multiples des jeux de rôle et d'aventures conduisent à plus de recul).

Nous préciserons lorsque nous évoquerons des jeux qui n'appartiennent pas à ce genre. Pour approfondir certains de nos exemples, nous prendrons appui sur le jeu *Oni*, de Bungie Software. Nous prendrons le temps plus loin de présenter ce jeu plus en détail. D'autres exemples de jeu viendront étayer nos arguments, mais de façon moins systématique.

¹ Maître de conférences en sciences du langage à l'université de Toulouse le Mirail, laboratoire C.P.S.T. (Centre Pluridisciplinaire de Sémiolinguistique Textuelle, EA 798). Sémioticien de l'audiovisuel, il a écrit et communiqué sur la télévision (le télé-achat, l'offre télévisuelle française, les genres), la publicité (la campagne « Produits laitiers » du CIDIL), le cinéma (les films de Spike Lee, les films d'anticipation et de science-fiction). Ses travaux l'ont mené à proposer des outils sémiotiques d'analyse de sites Web, et il se penche maintenant vers le multimédia, dans une conception ouverte de l'audiovisuel. Contact : pmpondo@univ-tlse2.fr.

² Plus encore si on tient compte des jeux sur consoles portables.

³ *Tomb Raider* est l'exemple emblématique de l'attrait pour un avatar. Néanmoins, il faudrait discuter de l'importance du dispositif représentationnel dans cet attrait et cette possible identification, ce que nous ferons lorsque nous évoquerons la vision subjective à la première personne.

Fonctions : les scènes cinématiques dans la structure narrative du jeu vidéo

Structure narrative canonique du jeu d'action (et d'action-aventure)

À l'instar du conte populaire, le jeu d'action (-aventure), en tant que récit, est facilement descriptible à l'aide des outils de la sémiotique narrative. Cela est fort compréhensible au regard des liens qu'il entretient avec le récit traditionnel, conte ou légende. L'univers de prédilection du jeu de rôle, par exemple, est très proche de celui des contes populaires européens, qu'il s'agisse des figures qui y sont déployées (mages, guerriers, monstres maléfiques), des situations évoquées (quêtes, défis), ou de la structure narrative sous-jacente⁴. Les jeux d'action, les jeux d'aventures, comme d'ailleurs les films correspondant aux mêmes genres, sont les avatars contemporains des contes et légendes de jadis. Leur affinité avec la structure narrative canonique mise à jour par la sémiotique greimassienne n'est donc pas étonnante. Le parcours du joueur-héros s'apparente le plus souvent à une quête, pour laquelle il devra passer par maintes épreuves, de la façon la plus traditionnelle qui soit, narrativement parlant. La trilogie de J.R.R. Tolkien, *Le seigneur des anneaux* est à cet égard exemplaire : l'univers de Tolkien est sans doute le réservoir principal de l'imaginaire des jeux de rôle (Natkin, 2004 : 53), sur table, d'abord, adaptés au jeu vidéo ensuite. L'adaptation cinématographique de Peter Jackson, à la fois respectueuse et audacieuse, a donné vie à une incontournable œuvre cinématographique, que l'on apprécie ou non le genre. Et, comme de bien entendu, la trilogie filmique donne lieu à des adaptations vidéo-ludiques. Quel que soit le support, la structure narrative de la *trilogie de l'anneau* est celle de la quête, et même complexifiée par la co-existence de plusieurs intrigues parallèles, elle reste linéaire dans sa progression, et les antagonismes y sont clairement marqués. Le parcours de chacun des personnages principaux est fait de multiples épreuves qualifiantes donnant lieu chacune à un récit secondaire.

Or, cette structure narrative convient parfaitement aux jeux vidéo, notamment aux jeux de progression⁵. On peut ainsi résumer la plupart des jeux de rôle et d'aventure, la majeure partie des jeux de plate-forme, ainsi que leurs formes hybrides (on notera que l'hybridation entre ces trois genres s'est fait avec facilité) à un schéma narratif canonique⁶ dans lequel la

⁴ Seuls les *MMORPG*, les jeux massivement multi-joueurs, diffèrent sur ce dernier point. Mais ils représentent de toute façon, une importante remise en question de la pratique vidéo-ludique et de son système de valeurs.

⁵ Nous faisons ici référence à une opposition proposée par Jasper Juuls et reprise par Natkin, entre jeu d'émergence et jeu de progression (Natkin, 2004 : 46).

⁶ Nous supposons ici, et ensuite, que les principes et procédures de base de l'analyse sémiotique sont connus ; aussi ne reviendrons-nous pas sur les concepts fondamentaux de l'analyse narrative, et renvoyons nous le lecteur aux ouvrages basiques, notamment Courtés J., 1991, *Analyse sémiotique du discours. De l'énoncé à*

phase de compétence serait hypertrophiée. Le jeu vidéo est, de ce point de vue, aussi inexorablement dirigé que les récits traditionnels. Chaque niveau d'un jeu de plate-forme, par exemple, permet de réaliser un programme narratif d'usage et rapproche du programme de base final. Du point de vue narratif, la récurrence des épreuves et des modalités de leur réussite est même monotone. Il s'agit toujours d'aller d'un point A vers un point B en passant une série d'épreuves, relevant de la dimension pragmatique (ennemis, gardes, la pléthorique cohorte des figures de l'opposant qu'il faut éliminer, et pour l'élimination desquels il faut acquérir vitesse et agilité), ou de la dimension cognitive (les mille et une énigmes à résoudre : déchiffrement d'une combinaison, décryptage d'un message, découverte d'une cachette). L'évolution technique n'a rien changé au principe narratif : de *Prince of Persia* (Broderbund, 1989) à *Oni* (Bungie, 2001), on retrouve l'idée de ce parcours avec obstacles, de programme d'ensemble (en général, une quête) dont chaque niveau de jeu correspond à un sous-programme. Dans ces deux derniers jeux comme dans bien d'autres, il faut terminer un niveau pour accéder au niveau supérieur⁷. Narrativement, la sanction positive du programme narratif (PN) 1 est la condition d'accès au PN2. On retrouve la plupart du temps ce schéma dans les sous-programmes : l'ordre des étapes est préétabli. Cependant, quelques jeux laissent plusieurs alternatives dans le cheminement narratif au sein d'un niveau. Le « boss de fin de niveau » est un des sous-programmes canoniques, qu'on peut assimiler narrativement à l'épreuve décisive définie depuis Propp. Sa défaite est comprise comme la performance ultime qui ouvre l'accès au niveau supérieur. Battre le « boss de fin de niveau » se comprend alors comme le PN de base du programme d'ensemble d'un niveau donné. Le « boss » de fin de niveau est l'épreuve décisive typique des jeux de combat⁸.

l'énonciation, Paris, Hachette, et Greimas A.-J. et Courtés J., 1993, *Sémiotique, dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, T.1, Paris, Hachette (1979).

⁷ Seuls les *cheats* (de petits programmes additionnels permettant d'activer des fonctions inédites, qui rendent l'avatar du joueur moins vulnérable) permettent de s'affranchir de cette limitation, et d'accéder directement aux niveaux supérieurs – mais ce faisant, le jeu perd souvent de l'intérêt que lui apportait l'acquisition progressive de compétences. Ces programmes additionnels (conçus souvent par les concepteurs du jeu) prennent leur nom du verbe anglais, *to cheat*, qui signifie tricher) peuvent permettre de passer au niveau supérieur sans avoir terminé le niveau inférieur.

⁸ Classés dans les jeux d'action par Alain et Frédéric Le Diberder (Le Diberder, 1998 : 48), les jeux de combat n'apparaissent pas explicitement dans la classification de Stéphane Natkin (Natkin, 2004 : 16). On peut cependant les classer parmi les jeux de sport individuel, ce que l'histoire des jeux peut entériner (*Karateka*, l'ancêtre, relevait des débuts de la simulation sportive, tout comme *DefJam Vendetta* est rangé dans cette catégorie et produit par EA Sports). Mais certains d'entre eux ne sont en rien des simulations sportives : la série des *Dragon Ball Z Budokai*, par exemple, reprend au dessin animé ses combats épiques qui n'ont qu'une ressemblance très lointaine avec un quelconque combat réel.

Un exemple de structure narrative : Oni, de Bungie Software

Oni est un jeu d'action caractérisé par l'intégration dans son *gameplay* de phases de jeu de combat. Ainsi, *Konoko*, l'héroïne (dont le nom, paraît-il, signifie *démon* en japonais), peut combattre à main nue contre plusieurs adversaires et réaliser des « combos »⁹ (pour « combinaisons de touches »), ainsi définies par Natkin : « nom donné, dans les jeux de combats, à une combinaison de commande d'attaque ou de défense. La découverte des combos efficaces constitue une part importante du *gameplay* de ces jeux » (Natkin, 2004 : 104). Le joueur est dans la peau de *Konoko*, un super agent de la Tech Control Task Force, qui doit faire cesser les activités du *Syndicate Of Crime* (le syndicat du crime)¹⁰. Chaque niveau permet de mettre fin à l'une de ses machinations.

On trouve, à la fin des divers niveaux d'*Oni*, deux types d'épreuves décisives : le premier consiste à activer une ou des consoles qui va (vont) déclencher une série d'événements conduisant à la réussite de la mission. Par exemple, au premier niveau, *Trial Run*¹¹ (qu'on pourrait traduire par « Course d'essai » et qui se situe dans l'entrepôt du Syndicat), si *Konoko* arrive à accéder à la console finale, celle-ci déclenche un élévateur. *Konoko* y monte, le pilote, et avec, renverse un camion en instance de départ. L'ensemble du niveau consiste à ouvrir les divers passages qui lui permettent d'arriver à la dernière partie du hangar, au deuxième étage duquel se trouve la fameuse console. À la fin du niveau 2, l'épreuve se corse, car la fin du niveau voit l'avènement d'un ennemi particulier : un cerveau connecté à quatre consoles qu'il faut désactiver l'une après l'autre, et ce à trois reprises, en évitant les rayons infrarouges qui déclenchent, s'ils sont coupés, des tirs nourris d'armes automatiques.

Le second type d'épreuve consiste à battre un « boss »¹². Il y a trois sortes de « boss » dans *Oni* : *Barabas*, un mastodonte doté d'une force phénoménale et d'une très grande résistance, *Muro*, l'anti-sujet de *Konoko* (c'est lui qui fomenté les opérations qu'elle doit faire échouer) qu'elle doit battre au dernier niveau du jeu, et un super-ninja qui n'est que fugacement visible,

⁹ Cela apparaît comme un point fort dans l'appréciation des joueurs, ainsi qu'en témoigne l'un d'eux : « *Oni* ("Démon" en japonais) est un excellent jeu, beau et offrant des sensations de jeu toutes nouvelles, à mi-chemin entre *Tomb Raider*, *Tekken* et *Dark Project* » (« Critique des internautes de Gamekult.com. L'avis de darklord2036 à propos de *Oni* (PC) », [en ligne]). Le rapprochement est récurrent dans les diverses critiques de joueurs que nous avons pu lire sur le Web (cf. Références, autour d'*Oni*).

¹⁰ Nous donnons les noms anglais correspondant à la version d'*Oni* que nous nous possédons, et nous en proposons une traduction entre parenthèses après le nom original. Ces traductions peuvent différer de celles de la version française du jeu.

¹¹ Chaque niveau est présenté comme un chapitre numéroté, avec un nom évoquant l'évolution progressive de *Konoko* dans l'intrigue, sous la mention du nom, le lieu où se déroule l'ensemble des opérations du niveau.

¹² C'est là une des traditions des jeux de plateforme et d'action, qui fournissent de nombreux exemples de « boss de fin de niveau » : *Prince of Persia* en est un des premiers exemples célèbres, et canoniques.

et dont il faut anticiper les coups et les déplacements. Konoko doit par exemple affronter Barabas dès l'accès au niveau 3 (intitulé *Chapter 3 : Puzzle Pieces* – chapitre 3 : pièces du puzzle) : il est doté d'un *Wave Motion Cannon* (canon à onde), alors que Konoko n'est armée que d'un insuffisant pistolet¹³ ; les coups et les parades habituelles n'en viennent pas à bout, et il faut renouveler les coups portés pour arriver à entamer sa résistance. Il se présente donc comme un *boss de début de niveau* ; battu, il n'est pas pour autant abattu, et s'il laisse le passage libre pour Konoko, il s'enfuit. Elle le retrouve à la fin du « chapitre » 6, *Counterattack* (contre-attaque), où, toujours doté du fameux canon, il voit ses capacités de régénérescence augmentées – il faut lui asséner force attaques diverses et ce, rapidement, pour empêcher qu'il se régénère, sans quoi le combat devient interminable et forcément, au bout d'un certain temps, c'est Konoko qui perd l'avantage. Barabas se présente ainsi comme un classique « *boss de fin de niveau* », des jeux de combat comme des jeux d'action. Dans le premier cas, battre Barabas n'est qu'une épreuve qualifiante. Pour que cela devienne une épreuve décisive, il faut que l'affrontement se situe à la toute fin du niveau. Ainsi Muro, dont le statut narratif d'anti-sujet garantit une longévité ultime, se présente comme le *boss de fin de jeu* traditionnel des jeux d'action, et ce n'est qu'au dernier niveau du jeu que Konoko doit l'affronter et le terrasser, ce qui, si elle y arrive, signifie la fin du jeu. On peut dire qu'en début ou en milieu de niveau, dans le plus pur respect d'un schéma narratif d'ensemble, ou la logique narrative correspond pleinement à la chronologie, les épreuves passées par *Konoko* sont qualifiantes : elles entérinent l'acquisition d'une compétence - ouvrir une porte fermée, battre un « *boss* ». En fin de niveau, ces épreuves sont décisives, marquant la réalisation de la performance du programme d'ensemble du niveau (faire échouer l'opération du Syndicat en déclenchant un mécanisme, ou, *in fine*, faire cesser les activités du Syndicat en éliminant son principal exécutant).¹⁴

Synthétisons notre propos en représentant la structure générale d'*Oni* sur schéma narratif d'ensemble, sans présenter les nuances de détail de certains niveaux¹⁵. On reconnaîtra la structure narrative décrite par la théorie sémiotique : « à la suite du contrat établi entre le Destinateur [dans notre cas, Griffin, le chef de Konoko] et le Destinataire-sujet [Konoko], celui-ci passe par une série d'épreuves pour remplir les engagements pris et se trouve, à la fin,

¹³ Même en vidant ses deux chargeurs sur Barabas, Konoko est loin de l'abattre.

¹⁴ Comme le disent les joueurs critiques, le scénario n'est pas le point fort d'*Oni* !

¹⁵ On notera toutefois que le changement dans les missions et leur modalité intervient à partir du chapitre 7, correspondant à la phase de désobéissance qui est l'orientation de la deuxième partie du jeu.

rétribué par le Destinateur qui ainsi, apporte lui aussi sa contribution contractuelle » (Greimas, Courtés, 1993 : 245) :

Schéma narratif d'ensemble d' <i>Oni</i>			
Manipulation	Compétence	Performance	Sanction
Instructions données Griffin (le chef de Konoko)	<p>Devoir faire : obéissance aux ordres de Konoko (et désobéissance, à partir du chapitre 7)</p> <p>Pouvoir faire : Acquérir les combos, récupérer armes, munitions, packs d'invisibilité et pharmacies, atteindre les diverses portes et consoles</p> <p>Savoir faire : Activer les consoles de données*, Informations données par Shinatama** <i>ou par un civil</i></p> <p>Vouloir faire : à la discrétion du joueur¹⁶</p>	Épreuves qualifiantes	arrêt de l'opération du Syndicat du Crime écran <i>Mission complete</i>
		Activer les consoles d'ouverture de porte***, battre les « boss » de début ou milieu de niveau	
		Épreuves décisives	
		Activer la console de déverrouillage, désactiver les consoles de protection, battre le « boss » de fin de niveau	

Fig. 1 – schéma narratif d'ensemble de *Oni*

* Reconnaissables aux inscriptions vertes sur leurs écrans, qui figurent un texte apparaissant lisible à l'écran du joueur lorsque Konoko active la console.

** Adjuvant d'*Oni*, Shinatama est un androïde qui fait office d'opératrice téléphonique. Elle donne souvent des informations à Konoko, sur elle-même, sur l'évolution de la situation au siège de TCTF ou sur la globalité de la situation d'une mission particulière. Sa position d'adjuvant est donnée dès le départ, car c'est elle qui guide Konoko dans la séance d'entraînement qui permet au joueur de se familiariser avec le maniement de l'avatar.

*** Reconnaissables aux divers logos et symboles colorés qui occupent le centre de l'écran, et qui en général sont le rappel d'un symbole inscrit sur la porte fermée.



Ci-contre : Shinatama, qui apparaît en médaillon, et Konoko, lors de la séquence d'entraînement du jeu. Dans *Oni*, cette séquence est un avant-propos (elle est d'ailleurs intitulée *Chapter 00 : combat training*, la numérotation indiquant sa moindre importance).

Fig. 2 – Konoko et Shinatama

¹⁶ Nous reviendrons sur cet aspect dans l'analyse de la dimension discursive, mais il est évident que c'est là un point essentiel.

Vouloir *et* pouvoir faire dans *Oni*

Amenons quelques précisions en ce qui concerne la modalisation du faire dans *Oni*. Nous avons fait la remarque incidente que la modalité volitive (le vouloir-faire) du héros-avatar était entièrement sous le contrôle du joueur. Dans tout jeu vidéo, narrativement parlant, le *sujet de faire*, celui qui réalise l'action (quel que soit son recouvrement figuratif, qu'il s'agisse d'une raquette sommairement représentée comme dans *Pong* [Atari, 1972], ou du canon à orientation panoramique de *Snood* [Brian Dobson, 1996], ou de la très fameuse Lara Croft de *Tomb Raider* [Eidos Interactive, 1996]) n'est pas doté d'une volonté propre, mais dépend de la volonté du joueur qui l'anime, à proprement parler¹⁷. Il nous semble que se manifeste là une modalité majeure du jeu vidéo : **le principe narratif propre au jeu vidéo est celui d'une délégation totale du vouloir faire du héros au joueur**¹⁸. En quelque sorte, le jeu vidéo fournit un contexte fictionnel et diégétique à la volonté du joueur, et lui propose un alter-ego qui manifestera ce *vouloir* dans la diégèse¹⁹. Cette modalité rejoint deux problématiques majeures : celle de l'interactivité, d'une part, et celle de l'activité ludique, d'autre part, dont nous parlerons par la suite.

Les scènes cinématiques viennent s'inscrire en contrepoint de ce principe. Le sujet de faire est alors doté d'un vouloir propre, à l'image de celui du film, ou du roman. Certaines péripéties sont alors développées avec précision, notamment en ce qui concerne le caractère des personnages, leur dimension émotionnelle, en un mot, ce qui relève de l'être. Le traitement interactif, centré sur le *faire*, ne permet pas ce genre de développement. Cette reprise en main narrative ouvre donc à la structuration d'une dimension émotionnelle du personnage, à des dialogues poussés (les dialogues interactifs sont, par nécessité, sommaires), et à la possibilité d'étoffer les éléments d'histoire, notamment en ce qui concerne son contexte général. Dans *Oni*, les différentes prises de conscience de Konoko, ses réminiscences, sa compréhension

¹⁷ Les récentes publicités télévisées pour une marque de fromage pour enfants jouent sur ce désinvestissement de l'enfant joueur que provoquerait l'attrait dudit fromage. On voit par exemple une jeune fille, personnage d'un jeu de glisse, en 3D vue de dos, se cogner à chaque arbre de la pente qu'elle descend en surf – comme si narrativement elle était dotée d'un *ne pas vouloir faire*.

¹⁸ Totale ou quasi-totale : dans les simulations sportives, notamment celles qui simulent des sports de glisse, l'avatar du joueur est doté d'un *vouloir* minimum ; il avance quoi qu'il arrive. Mais cela est d'une incidence minimale sur le sens du jeu ; il s'agit de réaliser des figures, ou un temps de course qui nécessite une célérité que seul le joueur peut amener.

¹⁹ La notion est aujourd'hui assez connue et admise pour que nous puissions nous abstenir de la définir, mais tout de même, renvoyons à l'une des définitions proposées par G. Genette : « L'histoire racontée par un récit ou représentée par une pièce de théâtre est un enchaînement, ou parfois modestement une succession d'événements et/ou d'actions ; la diégèse, au sens où l'a proposée l'inventeur du terme (Etienne Souriau si je ne m'abuse) et où je l'utiliserai ici, c'est l'univers où advient cette histoire. » Genette, 1982, *Palimpsestes*, Éd. Gallimard, p. 342).

progressive de l'histoire à laquelle elle participe, et l'affirmation de son insubordination, tout cela passe par le biais des scènes cinématiques.

En ce qui concerne la modalité du pouvoir, elle est entièrement régie par ce que l'on nomme les *game mechanics* (mécanismes ludiques), qui vont établir la relation directe entre les *input* du joueur et leur influence dans le cours du jeu, plus particulièrement sur la motricité du personnage. Si le *vouloir* est entièrement laissé à la discrétion du joueur, le *pouvoir* est pris en charge par l'économie narrative du jeu. Cela n'est pas étonnant quand on sait les affinités de la modalité du *pouvoir* avec celle du *devoir*,²⁰ les deux assurant une maîtrise sur le déroulement du récit, la seconde étant sous la responsabilité d'une instance, le Destinateur (cf. *supra*), hiérarchiquement supérieure au héros, Destinataire, et régissant la première.

La finesse de gestion de la motricité de Konoko (surtout en ce qui fait sa spécificité : les combats au corps à corps) fait partie des éléments plébiscités par les joueurs par exemple sur Gamekult.com : « vous utiliserez pour arriver à vos fins, un ensemble de techniques de combats mêlant arts martiaux et gros calibres, le tout en vue 3ème personne, avec une prise en main rapide et une fluidité surprenante. Vous disposerez ainsi d'un nombre impressionnant d'armes mais aussi un éventail très large de coups au corps à corps [...] » (« Critique des internautes de Gamekult.com. »), ou encore sur Clubic.com : « le jeu crée l'événement grâce à sa gestion des combats. La plupart du temps vous aurez à faire des pieds et des mains pour être respecté, et tous ces affrontements se dérouleront à la manière d'un *Street Fighter* ou d'un *Tekken*. Vous avez à votre disposition toute une panoplie de combinaisons et enchaînements divers qui vous permettront de venir à bout de tous les adversaires. » (« Oni », Clubic.com).

Mais même excellente, la gestion du mouvement de Konoko relève de choix, qui diffèrent de ceux d'autres jeux. Comparons, par exemple, avec ceux qui sont effectués par Eidos pour la gestion des mouvements de Lara Croft dans *Tomb Raider 1* : les deux personnages ont de nombreux points communs, qui sont communs à la plupart des jeux d'action²¹ : courir, marcher, rouler, sauter, s'accroupir, les deux derniers étant combinables avec les trois premiers, et ce dans les 4 directions possibles, avant, arrière et sur chaque côté : ce sont les déplacements possible dans la plupart des jeux d'action, comme le sont les gestes de préhension, attraper, lâcher. En revanche, là où Lara peut grimper, nager, lancer des objets et

²⁰ Cf. l'article **pouvoir** du dictionnaire de Greimas et Courtés (Greimas, Courtés, 1993 : 287).

²¹ Cf. Pour ne donner qu'un exemple, citons la critique du jeu faite sur Clubic.com : « **Où est Lara ?**/Au vu des première images, on se dit que ça a vraiment l'air d'un Tomb Raider like. En plus il faut bien avouer que le côté jolie jeune femme qui court partout n'arrange rien à l'affaire. » ([en ligne], <http://www.clubic.com/article-13995-1-oni.html>, page consultée le 30-10-04).

pousser des obstacles, Konoko peut viser (la visée est assujettie à la dextérité du joueur, contrairement à celle de Lara Croft qui est automatique), combiner des actions lors des combats, réaliser des glissades.



Konoko peut viser...



Donner des coups de pied...



Et combiner les attaques.

Fig. 3 – Maniabilité de Konoko

Le *pouvoir faire* de chacune des héroïnes est pensé en fonction du type de jeu auquel elles participent, et fait partie intégrante de la structure narrative du jeu ; il permet d'atteindre aux adjuvants (dans *Oni*, les civils qui lui fournissent munitions et pharmacies), de battre les opposants (dans *Oni* toujours, sans le secours des « combos », impossible de venir à bout de Barabas) et d'accéder aux objets de valeur (armes, munitions, et packs de survie, auxquels il faut ajouter les clés des mécanismes pour Lara). Dans *Tomb Raider*, les modalités du pouvoir faire sont conçues par rapport au fond de jeu qui est l'exploration (*Tomb Raider* est un jeu d'aventure plus que d'action, bien que la proportion des deux change au fil des épisodes). Dans *Oni*, le *pouvoir faire* se manifeste de deux manières :

- il s'agit soit de virtualiser le programme des opposants (en tuant un garde, Konoko récupère un *ammo clip* [munition] ou un *hypo* [pharmacie]). En ce sens, le vouloir faire peut influencer sur le pouvoir faire (si l'on évite le combat), mais partiellement : la distribution des opposants implique le plus souvent de devoir les neutraliser.
- soit de dialoguer avec un adjutant (les nombreux civils qui, interrogés par Konoko, lui fournissent informations et munitions), et là aussi, l'I.A. programmée du jeu influence la décision : un adjutant qui a quelque chose à donner à Konoko la suit lui tourne autour et tente de se mettre face à elle.

Dans le jeu d'action en général, et dans *Oni* en particulier, le *pouvoir faire* est donc entièrement prédéterminé, contrairement au *vouloir faire* qui est véritablement l'espace de liberté du joueur. *Pouvoir faire* contraint et *vouloir faire* libre sont deux éléments de l'interactivité qui déterminent le plaisir du jeu. On rejoint l'une des définitions du jeu donnée

par Huizinga : « Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie » (Huizinga, 1951, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951, p. 57-58, cité par Caillois, 1958, 32-33)

Manipulation et sanction prises en charge par les scènes cinématiques

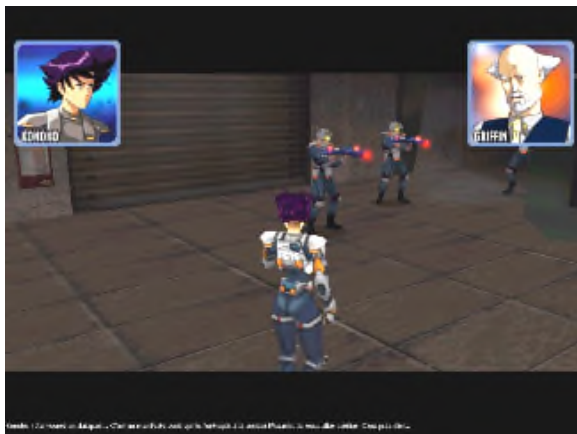
Ces descriptions du jeu, bien qu'un peu longues, nous permettent de situer le contexte des scènes cinématiques *d'Oni*. Et il apparaît que celles-ci renvoient à deux positions narratives particulières : en effet, la manipulation²² et la sanction de chaque programme d'ensemble se manifeste toujours, dans ce jeu, par le biais d'une scène cinématique. De plus, les cinématiques s'enchaînent, laissant le joueur inactif pendant plusieurs minutes. En effet, une fois la console de fin de niveau activée, le jeu propose une cinématique de fin de niveau montrant la réussite de l'action de Konoko, puis un plan fixe de fin de niveau (*Mission Complete*, qui a son pendant lorsque l'on échoue : *Mission failed*), puis une cinématique de début de niveau dans laquelle on apprend, par le dialogue entre Konoko et son quartier général, le contexte et le but de la mission à venir. Enfin, un second plan fixe montre une partie du cadre de l'action en plan d'ensemble, alors que des mentions verbales scripturaires indiquent à l'écran le niveau (*Chapter 7*), son intitulé (*A friend in need*) et le lieu de son déroulement [*Atmospheric Conversion Center (interior)*]²³.

Or, *manipulation* et *sanction* sont considérées en sémiotique comme relevant d'une instance supérieure à celle qui assume l'action (*compétence* et *performance*) : « il s'agit des deux instances, transcendantes par rapport au parcours du sujet, qui ont pour fonction de l'encadrer : la première est celle du Destinateur initial, source de toutes les valeurs, et, plus particulièrement, des valeurs modales (susceptible de doter le Destinataire-sujet de la compétence nécessaire) ; la seconde est celle du Destinateur final, à la fois juge des performances du sujet dont il transforme le « faire » en un « être » reconnu, et réceptacle de toutes les valeurs auxquelles le sujet est prêt à renoncer » (Greimas, Courtés, 1993 : 244). L'écran *Mission complete* sanctionne positivement (« transforme en un "être" reconnu » positif) le faire du Destinataire-sujet (Konoko) – tandis que l'écran *Mission failed* la

²² La manipulation est un *faire faire*, pour la sémiotique. Elle décrit le fait qu'une action (compétence et performance) est motivée par l'intervention d'un actant hiérarchiquement supérieur : dans les contes, c'est par exemple le roi qui ordonne au prétendant de sa fille d'aller tuer un dragon (cf., Greimas, Courtés, 1993 : 220-222).

²³ Soit : Chapitre 7 : un ami dans le besoin – centre de conversion atmosphérique (intérieur).

sanctionne négativement, en stigmatisant son insuffisance. La cinématique de début de niveau manifeste le *devoir faire* de Konoko, tandis que celle de fin, quand elle a lieu, manifeste le *faire-être* positif. Quand elle n'a pas lieu (c'est-à-dire quand le niveau se termine en donnant directement accès à l'écran *Mission complete*, sans passer par l'intermédiaire d'une cinématique, ce qui arrive plus souvent à partir du chapitre 7), c'est l'action réalisée pendant le jeu qui constitue la performance proprement dite. Alors que les actions du joueur influent sur le déroulement du jeu lors de l'action, lors de la manipulation et de la sanction, c'est le jeu qui déroule lui-même son récit, contraignant le joueur à une passivité attentive (car alors sont fournies des informations intéressantes pour le déroulement de l'intrigue). Nous allons voir, dans la partie suivante, les conséquences de ce fonctionnement sur l'énonciation du jeu. Notons pour finir que les cinématiques *in game* d'*Oni* fonctionnent comme sanction/manipulation des épreuves qualifiantes. Ainsi, c'est une cinématique *in game* qui signale l'existence de porte d'ouverture nécessitant l'activation de plusieurs consoles, réparties sur l'ensemble du niveau.



Cinématique de fin du Chapitre 1 : la sanction positive est effectuée par le Commander Griffin qui autorise Konoko à prolonger sa mission. Le dialogue est alors plus développé que les maigres échanges réalisés en cours de jeu.

Fig. 4 – Konoko rend compte de la réussite de sa mission au Commander Griffin

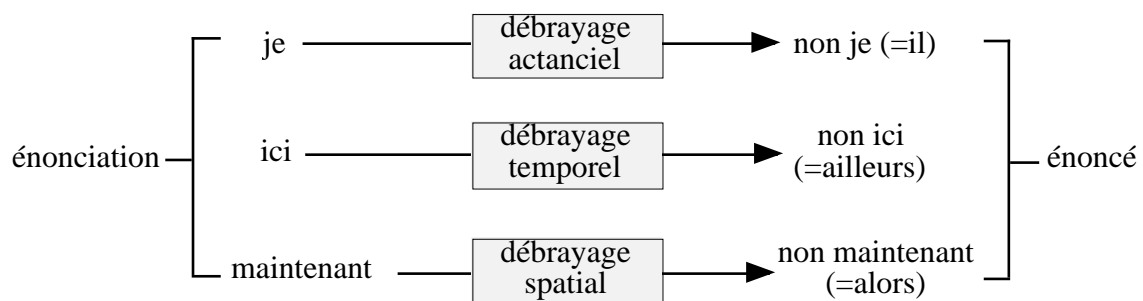
Structure discursive du jeu d'action

La structure énonciative du jeu d'action

Le jeu vidéo, en général, complexifie la question de l'énonciation, car il nécessite l'*interaction* du joueur pour une part importante de son dispositif énonciatif. Cette caractéristique n'est pas seulement celle des jeux vidéo, mais celle de tous les documents numériques, dont la forme d'appropriation (Bachimont, 1999) est interactive. L'interactivité entre alors en ligne de compte dans la structure énonciative du document. Ainsi, la question de l'interface utilisateur est-elle décisive pour tous les logiciels – dont les jeux ne sont qu'une partie. Mais tous les logiciels ne sont pas des formes narratives : dans les jeux, les dimensions narrative et discursive intègrent la problématique de l'interactivité, qui influe en retour sur

leurs structures. La description de la dimension narrative d'*Oni* nous a permis de mettre à jour un aspect rarement évoqué de l'interactivité, et cette réflexion peut être prolongée en traitant la dimension énonciative. En effet, si le vouloir faire de Konoko est délégué au joueur qui l'anime, cela n'est pas sans incidence au niveau énonciatif. Il s'agit d'une opération d'embrayage inédite, et propre aux récits interactifs. Nous décrivons donc les principes de base de l'analyse énonciative en sémiotique, pour ensuite nous pencher sur cet embrayage actoriel singulier que nous propose le jeu d'action :

« Au point de départ [...], l'on peut concevoir l'instance de l'*énonciation* comme le syncrétisme de trois facteurs : *je-ici-maintenant*. L'acte d'énonciation proprement dit consistera alors, grâce à la procédure dite de **débrayage**, à abandonner, à nier l'instance fondatrice de l'énonciation, et à faire surgir, comme par contre-coup, *un énoncé* [...] » (Courtés, 1991 : 255. Les caractères gras et italiques sont de l'auteur). Cette opération fondamentale de débrayage est décrite par l'auteur dans le schéma suivant :



(Courtés, 1991 : 256).

Fig. 5 – schéma du débrayage énonciatif chez J. Courtés

Appliqué au jeu, cela permet par exemple de différencier le monde d'*Oni* (la diégèse de l'histoire de Konoko), relevant de l'énoncé, du monde du joueur, relevant de l'énonciation proprement dite. Sauf qu'à l'opération de débrayage correspond, pour le joueur, une opération d'embrayage inédite : le je et le non-je agissent de concert, et ne peuvent agir qu'ensemble. Le jeu réalise cette opération d'embrayage actoriel théoriquement impossible²⁴, et qui est pourtant décrit comme l'une de ses modalités habituelles. En effet, on décrit couramment la modalisation visuelle d'un jeu selon les catégories de la personne : vue à la première, à la troisième personne. Nous voudrions d'ailleurs critiquer cette dernière dénomination, qui s'appuie sur la seule dimension visuelle et dénie ainsi le caractère non seulement audiovisuel, mais surtout polysensoriel du jeu vidéo. La modalité kinésique, support essentiel de l'interactivité conçue comme si nécessaire, est ici totalement oubliée pour revenir aux catégories descriptives d'ordre cinématographique. Or, si l'on tient compte du fait que les

²⁴ « À l'opération de **débrayage**, qui assure le passage de l'instance d'énonciation à celle de l'énoncé, répond, en sens inverse, la procédure dite d'**embrayage**, qui vise le retour à l'instance de l'énonciation. À vrai dire, ce retour est absolument impossible » (Courtés, 1991 : 256). Les caractères gras sont de l'auteur.

mouvements de l'avatar dans la diégèse sont commandés par le joueur dans la situation d'énonciation réelle (et les derniers périphériques de saisie vont dans le sens d'une adéquation plus poussée encore entre l'un et l'autre), on doit considérer le mouvement au même titre que la vision (sans même compter l'audition) dans la description du point de vue offert au joueur. Dans ce cas, parler d'un point de vue 'à la troisième personne' est inexact. Si le joueur voit à la troisième personne, il bouge à la première. Il réalise un débrayage visuel où il remplit le rôle d'un *il*, et un **embrayage kinésique** où il remplit le rôle d'un *je*. C'est donc un point de vue « à la première personne du pluriel », constitué d'un je+il, ce que C. Kerbrat-Orecchioni nomme un *nous exclusif*, par opposition au nous *inclusif* (je+tu) (Kerbrat-Orecchioni, 1999 : 46). On dira que le foyer énonciatif²⁵, du jeu d'action en 3D est un *nous exclusif*. Mais gardons-nous d'une trop grande utilisation de catégories linguistiques pour décrire un contenu audiovisuel, et a fortiori audio-visuo-kinésique.

Il apparaît, pour ce qui concerne la dimension visuelle, que ce type de point de vue a déjà été repéré par les sémiologues du cinéma, et notamment par Christian Metz, le père de la sémiologie du cinéma en France. Ce dernier, mettant en lumière une remarque de Jean Mitry passée relativement inaperçue (dans *Esthétique et psychologie du cinéma – II*, 1965, p. 61-79), propose de nommer image *semi-subjective*, point de vue que nous tentons d'appréhender : « puisque le "subjecteur" est toujours objectivé d'une façon ou d'une autre, on ne s'étonnera pas qu'il puisse l'être aussi dans l'image subjective elle-même ; c'est alors, selon les termes de Mitry, une image *semi-subjective*, ou encore "associée" (= globalement objective, mais associée à la vision d'un personnage). [...] » (Metz, 1990 : 117). On conservera le terme de *point de vue semi-subjectif* ou de *vision semi-subjective*.

Mais il nous faut également penser à la dimension sonore, écartée subrepticement par l'idée de point de vue. En effet, l'audition peut elle aussi être entièrement conditionnée par celle de l'avatar piloté par le joueur. Le son diégétique (débrayé) est alors lui aussi accompagné d'un embrayage, embrayage qui est susceptible de gradations diverses. Cela se comprend à l'aune du concept d'audio-vision, proposé par Chion, dont il donne ici une définition synthétique : « par *audio-vision*, nous désignons le type de perception propre au cinéma et à la télévision, mais souvent aussi vécu *in situ*, dans lequel l'image est le foyer conscient de l'attention, mais où le son apporte à tout moment une série d'effets, de sensations, de significations qui, par un phénomène de projection, sont portés au compte de l'image et semble se dégager naturellement de celle-ci » (Chion, 1998 : 220). On peut résumer

²⁵ Pour reprendre l'expression choisie après maintes réflexions par Christian Metz.

ce principe, à la suite de l'auteur, comme étant celui de l'« influence de la vision par l'écoute » (Chion, *Ibid.*). Ce principe est à l'œuvre dans les jeux vidéo, en particulier dans les jeux d'action. Le point de vue continu des séquences interactives, dans les phases où l'on joue, coïncide avec un point d'écoute (Chion, 1990) discontinu correspondant à la situation spatiale de l'avatar. De ce point de vue, c'est l'embrayage kinésique qui régit l'embrayage audiovisuel.

Résumons-nous : le jeu vidéo met en place une structure diégétique centrée autour de l'action d'un personnage principal : c'est le débrayage fondamental de la fiction. Mais ce personnage principal n'est pas doté de la modalité narrative du vouloir, ce qui empêche le déroulement du récit. Du point de vue énonciatif, une opération d'embrayage permet de déléguer ce vouloir à une instance énonciative complexe : celle-ci gère la posturo-gestualité du personnage²⁶, sa kinésique, dont *dépendent* sa perception visuelle et sonore. C'est là un des aspects caractéristiques du jeu vidéo, qui entre de façon importante dans la constitution du *gameplay*, notion centrale, mais difficile à définir, du discours *de et sur* les jeux. Selon Natkin, « le *gameplay* est le facteur d'immersion qui distingue les jeux des formes narratives traditionnelles. » Il nous semble tenir là, l'un des constituants de ce *gameplay*, repérable à partir de la dimension énonciative du jeu. C'est donc en fonction des mouvements du personnage animé par l'instance énonciative que la vision et l'audition sont gérées : perçues, et aussi produites (coup de feu tirés par le personnage, bruits de pas provoqués par son déplacement).²⁷

On sait que l'énonciation audiovisuelle repose sur la problématique du *savoir* et du *percevoir*, opposé et complémentaire. Au premier correspond la focalisation, au second, au moins depuis Jost (Jost, 1987), qui développa l'idée d'une différenciation des modalités perceptives auditive et visuelle, correspond l'ocularisation (correspondant au *point de vue*, au sens strict) et l'auricularisation (correspondant au *point d'écoute* de Chion). Christian Metz, gêné par ces néologismes, se demandait s'il n'était pas plus simple « d'opposer les

²⁶ Les mimiques, en revanche ne sont pas à l'ordre du jour : outre qu'elles seraient techniques très difficiles à mettre en œuvre, le point de vue du joueur est semi-subjectif ou subjectif. Ce n'est que lors des séquences cinématiques qu'il a accès au visage du personnage.

²⁷ Cette spécificité du jeu vidéo peut être vécue comme une perte de repère spectatorielle pour les tenants du cinéma : « Jouer transforme le personnage en coquille vide, en héros amnésique, sans épaisseur biographique, incapable de se projeter dans une avenue autre que la perspective visuelle et temporelle que lui offre le champ de l'image dans lequel il évolue. » (Tesson, 2002). Mais, outre qu'on pourrait dire la même chose des personnages de conte, le reproche fait l'abstraction de la dimension proprement ludique. Reprocherait-on à la Dame du jeu d'échec son manque d'épaisseur psychologique ? En revanche, en construisant d'autres comparaisons, l'auteur propose une autre filiation qui mériterait, à elle seule, un développement propre : « dans les faits, le personnage du jeu vidéo vient de la marionnette, de la créature téléguidée et télécommandée » (Tesson, idem).

focalisations “mentales” aux focalisations “visuelles” et “auditives” » (Metz, 1991 : 115). Mais Jost préfère réserver le nom de focalisation à l’instance cognitive, celle qui assume ou manifeste le savoir. Nous n’entrerons pas dans ces finesses, sachant que le nœud problématique reste de s’entendre sur ce qu’on appelle le savoir, ou, dit autrement, de délimiter ce qui relève de la dimension cognitive, problème épineux s’il en est. Nous utiliserons la terminologie de Jost en considérant qu’elle a recueilli un certain consensus. Pour autant, il nous faudra l’amender, dans la mesure où elle pourra être prise en défaut par le fonctionnement du jeu vidéo, qu’elle n’avait pas pour objet de traiter (mais aussi par bon nombre de films narratifs contemporains, qui lentement mais sûrement, on fait exploser les conventions énonciatives).

Ainsi, nous pouvons préciser notre description de l’organisation énonciative dans *Oni*, et dans le jeu vidéo d’action en général. Dans les jeux d’action 2D (jeux de plateforme), avec une vision d’ensemble du plateau, on est la plupart du temps en ocularisation et en auricularisation zéro. Le point de vue est celui d’une instance énonciative externe, qui médiatise la vision et l’audition pour le joueur. De plus, le joueur en sait un peu plus que le personnage, puisque c’est de son anticipation des dangers à venir que dépend la réussite du programme. On est donc également en focalisation spectatorielle (Jost préfère ce terme à celui de *focalisation zéro*). C’est la combinaison énonciative qui correspond à *Donkey Kong* (1981, Nintendo). C’est également ce point de vue qui régit les jeux de réflexion.²⁸ Notons toutefois que l’embrayage kinésique, nécessaire conséquence de l’interactivité, est déjà présent. Mais dès qu’il est possible techniquement d’intégrer le défilement horizontal ou vertical, on passe de l’ocularisation externe à l’ocularisation interne, de la focalisation spectatorielle à la focalisation interne. En effet, le savoir du joueur devient assujéti à celui du personnage, ainsi que son champ de vision, dont la limite à une distance constante au personnage, et ainsi assujéti à son déplacement. Dès lors, on peut ménager des effets de surprise dans la diégèse. C’est le fonctionnement typique de *Prince of Persia* (1989, Broderbund), où un certain nombre d’échecs sont dus à l’impossibilité de voir et d’entendre les sources d’ennui à venir (les fameuses mâchoires qui déchiquettent le prince de façon très expressive)²⁹. Dès lors, le jeu vidéo se dote de la possibilité du hors champ et de son potentiel de suspense. La dimension discursive des jeux s’en trouve renforcée, d’autant qu’à cette avancée correspond

²⁸ Dans la classification d’Alain et Frédéric Le Diberder, qui mettent sous cette catégorie les jeux de stratégie (mais on dirait plutôt jeux de puzzle, aujourd’hui), les jeux classiques (comme l’adaptation vidéo-ludique du Monopoly) et les jeux de rôle et d’aventures (du type de Zelda, c’est-à-dire dans leur forme non hybridée).

²⁹ Alors que dans d’autre cas, on entend les pas d’un garde qui s’approche avant de le voir, ou l’ouverture d’une porte hors-champ, qui nous permet de savoir vers où nous diriger.

des progrès technique dans l'animation des personnages. On retrouve ainsi le principe d'une modalité kinésique qui régit la modalité visuelle et auditive, principe encore en vigueur aujourd'hui.

Dans le jeu d'action en 3D, on oscille entre deux configurations énonciatives. La première, dont relève *Oni*, et dont l'archétype est *Tomb Raider*, est caractérisée par une vision semi-subjective limitée par les capacités de déplacement et d'orientation du personnage. Non seulement le hors-champ est possible (ce sont les loups qui attaquent soudainement dans *Tomb Raider*, les gardes qui nous surprennent dans *Oni*), mais les potentialités de la modalisation de l'espace sont exploitées (exposition/obstruction, accessibilité/inaccessibilité, selon la proposition de J. Fontanille [Fontanille, 1989 : 120]). C'est toujours, *in fine*, la modalité kinésique qui permet de résoudre les modalisations négatives – il faut explorer les recoins pour trouver indices, armes, munitions et pharmacies. Ainsi, la focalisation passe-t-elle majoritairement par l'instance énonciative kinésique. Le *savoir* est majoritairement régi par le *pouvoir*. La deuxième configuration énonciative est représentée de façon archétypale par *Doom* (1993, ID Software). C'est la fameuse « vue à la première personne » (ocularisation interne primaire, dans le vocabulaire de Jost), qui associe strictement le point de vue du personnage à celui du joueur, renforçant l'embrayage kinésique. La focalisation est également interne, car le savoir du personnage et celui du joueur sont équivalents.

Économie discursive des scènes cinématiques (dans Oni)

Mais tout ceci ne concerne que les scènes interactives. Les scènes cinématiques au contraire, renouent avec un fonctionnement audiovisuel plus classique : elles correspondent à la suspension de l'embrayage kinésique de l'instance d'énonciation. Les instances visuelles et sonores reprennent alors leurs fonctions classiques dans l'économie discursive audiovisuelle. Ainsi l'auricularisation zéro des musiques de fosse reprend elle ses droits : la fin du niveau est ponctuée par un thème musical récurrent autant que par son enchaînement de cinématiques. Pour autant, ce n'est pas le seul moment où l'on entend de la musique de fosse. Les moments d'intensification de l'action sont classiquement soulignés par une musique adéquatement rythmée. Sur le plan visuel, libéré de l'embrayage kinésique, le déroulement du jeu peut recouvrer la liberté du montage, du raccord, de la variété de l'échelle des plans. Ce faisant, il sort d'un usage spécifique du langage audiovisuel³⁰, tel que nous venons de le décrire, et il

³⁰ Remarquons que l'assujettissement de la modalisation visuelle à la modalisation kinésique est également à l'œuvre dans la vue panoramique – tant en tant qu'installation que dans ses différentes versions électroniques. C'est dans ce sens qu'est figurée la posture énonciative dans les documents visuels au format QuicktimeVR™ :

reprend alors les codes des autres discours audiovisuels dominants. Dans *Oni*, les scènes cinématiques tendent vers une esthétique cinématographique, avec toutefois quelques aménagements techniques : on voit apparaître à chaque cinématique les bandes noires horizontales qui signalent une adaptation des films de cinéma au format télévisuel – un indice formel de récit fictionnel ; Konoko peut y apparaître de face, et en gros plan. Ce qui contredit l’affirmation péremptoire de Charles Tesson, selon laquelle « Le jeu vidéo, dans la constitution d’un lien entre le joueur et son personnage, constitue le degré zéro de la visagéité. » (Tesson 2002, [en ligne]). L’auteur oublie de prendre en compte les séquences non interactives, qui participent pourtant à la structure d’ensemble du jeu. Dans *Oni*, le jeu des visages prend même une tournure étonnante. Pour pallier un manque de mobilité des visages en 3D, les dialogues entre les personnages sont accompagnés d’une vignette en surimpression représentant, dessinés, les interlocuteurs du moment. La corrélation se fait alors entre cette vignette, garante de l’adéquation émotive du visage (restaurant hors interactivité les mimiques manquantes à la posturo-gestualité gérée par le joueur), et la voix avec ses inflexions prosodiques³¹. Dans une moindre mesure, la posture du personnage 3D peut corroborer la relation mimico-prosodique. De plus, le retour à la séquence interactive se fait par l’intermédiaire d’un champ-contre champ, tandis que disparaissent les bandes noires à effet « Cinémascope ». Là encore, il conviendrait de nuancer le propos de Charles Tesson : « Le joueur voit rarement son personnage de face. Tel est l’interdit du jeu vidéo, son impossible ordinaire, au même titre que le regard caméra pour le cinéma » (Tesson, 2002, [en ligne]). Cet impossible ordinaire, c’est celui des scènes interactives qui, encore une fois, sont ponctuées par des scènes cinématiques dont la distribution au sein du jeu est stratégique.

Le cinéma n’est pas le seul média audiovisuel à être copié par le jeu vidéo lors des scènes cinématiques. Ainsi, les scènes cinématiques des simulations de football reprennent les mêmes séquences que les retransmissions télévisées des matches : *replay* et ralenti, gros plan sur les embrassades, plans en pied des joueurs prenant la pause au poteau de corner. En la matière, le jeu vidéo est contraint de respecter les habitudes visuelles médiatiques des joueurs. Cependant, la retransmission télévisuelle est à comprendre comme une norme que l’on peut

une main qui suggère la possibilité de faire tourner l’objet, ou une flèche qui donne la direction d’un trajet dans l’image.

³¹ Alors que la palette émotionnelle des voix dans les séquences interactives (ou plutôt, dans les mini-cinématiques *in game* qui permettent le déroulement des dialogues) est réduite à un seul acte de langage par intervention : interrogation ou provocation (« *So damn !* » ou « *Tell me what you got* », accompagné d’un redressement du buste avec mains sur les hanches, vu de dos) chez Konoko, peur, appel, ou reproche (au moment où Konoko se retourne contre sa propre organisation) pour les civils, surprise ou agressivité pour les gardes.

transgresser à des fins spectaculaires : dans *Beach Spikers* (SEGA, 2001, 2002), la bande son renvoie à celle des retransmissions télévisées (bruits du public, coups dans le ballon, sifflets de l'arbitre) avec toutefois un mixage rééquilibrés en faveur des sons du terrain (le public est en second plan, au premier plan on entend les sons d'impact, les cris des joueuses, et les coups de sifflet de l'arbitre), sans oublier l'inévitable discours du commentateur sportif. Les points des matches sont suivis en plan séquence par une caméra qui zoome opportunément sur les points joués au filet, permettant ainsi de voir en détail les points gagnants.

Les scènes cinématiques donnent accès à la panoplie des usages cinématographiques et télévisuels du langage audiovisuel. Mais les échanges se font dans les deux sens, et l'esthétique, la thématique des jeux vidéo sont au cœur d'un certain nombre de films (*Tron*, *Avalon*, pour n'en citer que deux). Les adaptations vidéo-ludiques de succès cinématographiques, comme les adaptations cinématographiques de hits vidéo-ludiques ne font qu'accélérer la tendance à l'interrelation. Jadis, la télévision avait copié le cinéma, qui n'a pas manqué de copier à son tour la télévision³². Il n'y a rien là que de l'intertextualité médiatique (Le Diberder, 1998 : 175-176). Les auteurs prévoient déjà que « la micro informatique imposera[it] son interface utilisateur à la télévision » (idem, 157). Les scènes cinématiques témoignent de cette perméabilité des jeux vidéo aux formes audiovisuelles des médias voisins. En somme, les discours cinématographique et télévisuel ont utilisé le langage audiovisuel selon des normes qui leur sont propres, mais qui, même si elles ont eu leur période d'influence maximale, n'ont jamais accédé au rang de code. Le jeu vidéo, comme nouveau discours audiovisuel, emprunte la même voie. De ce point de vue, les scènes cinématiques n'ont pas encore donné toute leur mesure. Il y a eu des erreurs : le jeu vidéo s'est fourvoyé dans l'impasse du film interactif (Ichbiah, 2004 : 207-218). Mais de nouvelles voies se sont ouvertes, qui permettront à des *game designers* créatifs d'exploiter le potentiel de ces séquences importantes dans l'économie générale du jeu. Déjà, des propositions inédites ont connu le succès. Les cinématiques photo-roman de *Max Payne* (Gathering of developers, 2001), celles de *XIII* (Ubi Soft, 2003) rendant hommage à la BD dont elles sont issues, montrent des exploitations possibles, et il y en aura d'autres : ‘ ’ Les techniques de cinématique peuvent être utilisées dans toutes les étapes du jeu, pas seulement dans les *cut-scenes*”, nous dit Paul Mc Lauglin, de Lionhead Studios. [...] “Dans *Dimitri*, nous avons

³² Nous avons analysé, par exemple, la construction d'une figure de l'enquêteur, dans le film *She's gotta have it*, de Spike Lee, qui emprunte à l'esthétique télévisuelle, en transgressant le tabou (fort souple, il faut dire, depuis au moins *Citizen Kane*) du regard caméra (MPONDO-DICKA, 1996a).

essayé d'utiliser des gros plans et des passages rapides d'un plan à un autre pour jouer sur la perception du joueur à la manière des techniques cinématographiques. Le challenge réside dans l'intégration de ce traitement cinématique dans un contenu interactif. » (Morris, Hartas, 2003 : 123).

Pour conclure

La caractéristique commune à l'ensemble des définitions des scènes cinématiques est leur non interactivité. Ce caractère apparaît négatif dans le système de valeurs de la pratique vidéo-ludique, ainsi qu'on peut le voir manifesté dans les discours. Par exemple : « Les scènes cinématiques, *qui n'ont clairement rien à voir avec le jeu vidéo*³³, sont peut-être l'élément le plus maladroitement et le plus excessivement utilisé dans les jeux actuels » (Gaultier, 2001, *en ligne*) ; ou encore : « Une séquence cinématique est une séquence du jeu sur laquelle *le joueur n'a aucune influence ; il lui est impossible d'intervenir* sur le déroulement des événements la composant. *Le joueur doit se "contenter"* de regarder ce qui lui est présenté. On dira alors que, dans ce cas, *le joueur est "passif"* » (Genvo, 2003 : 51). Morris et Hartas vont même jusqu'à se poser la question : « à ce stade du jeu interactif sur ordinateur, des scènes qui ne sont pas interactives ont-elles toujours leur place ? », en considérant que c'est là « le problème fondamental, inhérent aux *cut-scenes* » (Morris, Hartas, 2003 : 123). La véritable différence entre le jeu vidéo et les autres médias de divertissement résiderait donc dans l'interactivité du premier. Pour autant, il apparaît que les scènes cinématiques viennent combler certaines lacunes. Comme l'avaient remarqué très tôt Alain et Frédéric Le Diberder, « même filmés, même dotés d'un son de disque compact, même forgés à l'aide des dernières ressources des techniques de simulation, les jeux vidéo, parce qu'ils sont interactifs, manqueront longtemps de ce qui fait la force d'un récit comme du réel : l'irréversible. » (Le Diberder, 1998 : 128). Nous pensons avoir montré que le jeu vidéo demande un joueur volontaire et laisse rarement de place à l'inaction. On peut penser que l'attrait des joueurs les plus âgés pour les jeux de réflexion contemplatifs tels que *Myst* comble ce manque d'indépendance. Au sein des jeux d'action, les scènes cinématiques remplissent cette fonction ; au-delà de leur rôle utilitaire qui consiste à laisser le temps au joueur de se reposer, de leur rôle informatif qui permet de développer les à-côtés d'une intrigue principale que seules les phases interactives suivent, elles remplissent une fonction essentielle de l'activité ludique. Libérant le joueur de l'obligation volontaire, elles restaurent sa capacité à arrêter de

³³ Nous soulignons.

jouer sans que le jeu ne s'arrête, la marge de manœuvre qui lui permet de conserver intact le plaisir du jeu. Ainsi que l'avait souligné Roger Caillois : « le jeu consiste dans la nécessité de trouver, d'inventer immédiatement *une réponse qui est libre dans les limites des règles*³⁴. Cette latitude du joueur, cette marge accordée à son action est essentielle au jeu et explique en partie le plaisir qu'il suscite » (Caillois, 1958 : 39-40). Alain et Frédéric Le Diberder considèrent, pour leur part, que les jeux vidéos procurent cinq plaisirs : la compétition, l'accomplissement, la maîtrise d'un système, le récit et le spectacle. Les scènes cinématiques contribuent pleinement à la réalisation des deux derniers, et à la reconnaissance du second. En somme, elles permettent au jeu d'action de trouver, et de maintenir cet équilibre, qui fait du joueur parfois un acteur conquérant et volontaire, parfois un spectateur consentant et ravi.

Références

« Critique des internautes de Gamekult.com. L'avis de darklord2036 à propos de Oni (PC), Gamekult.com, [en ligne], <http://www.gamekult.com/tout/critiques/lire.html?critique=54321>, page consultée le 30-10-04.

« Dictionnaire des termes, abréviations et anglicismes courants dans l'industrie du multimédia et des jeux vidéo », AFJV.com, [en ligne], http://www.afjv.com/dico/infos_dico_a.htm, page consultée le 30-10-04.

« Lexique », Emunova.net, [en ligne], <http://www.emunova.net/lexique/>, page consultée le 30-10-04.

« Oni », Bungie.net, [en ligne], <http://www.bungie.net/Games/Oni/>, page consultée le 30-10-04.

« Oni », Clubic.com, [en ligne], <http://www.clubic.com/article-13995-1-oni.html>, page consultée le 30-10-04.

« Oni, l'avis des internautes », GameKult.com, [en ligne], <http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000001110.html?alerte=1>, page consultée le 30-10-04.

« Oni-Test », Overgame.com, [en ligne], <http://www.overgame.com/page/12068.htm>, page consultée le 30-10-04.

« Zoom sur Oni », Micromania.com, [en ligne], <http://www.micromania.fr/zooms/?ref=17620>, page consultée le 30-10-04.

BACHIMONT, B., 1999, « Bibliothèques numériques audiovisuelles : des enjeux scientifiques et techniques », *Document numérique*, Vol. 2, No. 3-4.

CAILLOIS R., 1958, *Les jeux et les hommes*, Paris, Éd. Gallimard (Folio Essais n°184), 1967.

CHION M., 1990, *L'audiovision. Son et image au cinéma*, Paris, Nathan (Université).

CHION M., 1998, *Le son*, Paris, Nathan (Université).

³⁴ Nous soulignons.

- DEVAUX C., 2002, « Atelier 07 : réalisation des scènes cinématiques », *Cahiers du designer*, 03, p. 77-87.
- FONTANILLE J., 1989, *Les espaces subjectifs. Introduction à la sémiotique de l'observateur*, Paris, Hachette (Université).
- GENVO S., 2003, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan.
- ICHBIAH D., 2004, *La saga des jeux vidéo. De Pong à Lara Croft*, Paris, Ed. Vuibert (Informatique).
- KERBRAT-ORECCHIONI C., 1999, *L'énonciation. De la subjectivité dans le langage*, Paris, A. Colin (Université/Linguistique).
- LE DIBERDER A. et F., 1998, *L'univers des jeux vidéo*, Paris, Éd. La Découverte (Cahiers Libres).
- MORRIS D. et HARTAS L., 2003, *Game Art. Le graphisme des jeux vidéo*, trad. de l'anglais par F. Radenac, Paris, Éd. Pyramyd NTCV (Bloc Notes Publishing).
- MPONDO-DICKA P., 1996a, *Pour une sémiotique du discours cinématographique*, DEA de l'Université de Toulouse 2.
- MPONDO-DICKA P., 1996b, « Rationnel et non rationnel dans le discours cinématographique (l'énoncif et l'énonciatif dans le film) », in Actes du XVIIe colloque d'Albi « Langages et significations », *Logique des langages : rationnel et non-rationnel*, Toulouse, C.A.L.S., 1996.
- MPONDO-DICKA P., 2000, *Sémiotique de l'audiovisuel, Thèse de doctorat*, NR de l'Université de Toulouse 2.
- NATKIN S., 2004, *Jeux vidéo et médias du XXIe siècle. Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques*, Paris, Ed. Vuibert (Informatique).
- TESSON C., 2002, « Des souris et des hommes », *Cahiers du cinéma*, Hors Série sur le jeu vidéo [en ligne], <http://www.jiraf.org/modules.php?name=News&file=article&sid=185>, page consultée le 30-10-04.