Université de Montréal

De la réception filmique à la participation ludique

Prolégomènes d'une étude sur l'énonciation vidéoludique

Par
Hugo Montembeault

Département d'études cinématographiques
Faculté des arts et sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade de M.A.
en études cinématographiques option jeu vidéo

Août 2014

© Hugo Montembeault, 2014

Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :
De la réception filmique à la participation ludique
Prolégomènes d'une étude sur l'énonciation vidéoludique

présenté par :
Hugo Montembeault

a été évalué(e) par un jury composé des personnes suivantes :

Dominic Arsenault
président-rapporteur

Bernard Perron
directeur de recherche

Jean Châteauvert
membre du jury

Résumé

Ce mémoire étudie la dynamique communicationnelle et interactionnelle entre un joueur et un système de jeu par l'entremise des théories de l'énonciation et de la cognition. Par une analyse des jeux vidéo d'horreur en perspective à la première personne, il s'agit de conceptualiser une spirale heuristique de l'énonciation à partir des principes théoriques du Cycle Magique (Arsenault et Perron, 2009). Le propos se focalise sur la manière dont le joueur expérimente et traite les propositions ludiques et les propositions ludodiégétiques. L'intérêt est d'observer comment la valeur réflexive des marques de jeu et des marques de jouabilité sert à départager des relations d'attribution entre des formulations énonciatives (textuelles, verbales, visuelles, sonores ou procédurales) et des agents énonciatifs. Cette recherche rend compte, d'une part, de la gestion cognitive des faits énonciatifs et, d'autre part, de la modulation de leurs valeurs d'immédiateté-hypermédiateté et de leurs rapports de liaison/déliaison avec les agents énonciatifs. Il est expliqué que cette activité cognitive du joueur dirige la schématisation d'attitudes interactionnelles servant à structurer la signification – ludique ou narrative – des propositions ludiques générées au cours de l'activité de jeu. L'analyse cible des processus de mise en phase performative et de mise en phase méta-systémique ludique impliqués dans la détermination de vecteurs d'immersion. En fonction du caractère d'opacité ou de transparence des vecteurs, il est question d'indiquer comment la posture d'expérience du joueur oscille entre un continuum immersif qui polarise une expérience systémique et une expérience diégétisée.

Mots-clefs

Jeu vidéo, cinéma, énonciation, jouabilité, marque d'énonciation, cognition.

Abstract

This master thesis studies the communicative and interactional dynamics between a gamer and a game system through the theories of film enunciation and cognition. By analyzing first-person survival horror video games, the purpose is to conceptualize a heuristic spiral of enunciation following the theoretical frame of the Magic Cycle (Arsenault et Perron, 2009). It will be explained that the self-reflexive nature of "game mark" (*marque de jeu*) and "gameplay mark" (*marque de jouabilité*) serve to assigned a relationships between an enunciative formulation (textual, verbal, visual, auditory or procedural), the contextual details, and an agent of enunciation. This methodology aim to analyze the gamer's cognitive negotiation of the immediacy-hypermediacy value through the setting of "linking relations" (*rapport de liaison*) and "unlinking relations" (*rapport de déliaison*). This will explained how the gamer produced meaning from some "ludics propositions" and "ludodiegetics propostitions" in order to proceed with the cognitive mapping of interactional attitudes. It will be discuss that through the process of "performative attuning" (*mise en phase performative*) and "meta-systemic ludic attuning" (*mise en phase méta-systémique ludique*), these propositions are then introduced as immersive vector. Depending on the vector's immediacy-hypermediacy value, the gamer's experience oscillates on an immersive continuum which polarized a systemic experience and a diegetic experience.

Keywords

Video game, cinema, enunciation, gameplay, mark of enunciation, cognition

Table des matières

Liste des figures vii
Remerciements ix

Introduction

Amorce d'une problématisation énonciative appliquée au jeu vidéo 1

Chapitre 1

Retour sur le site du film 8

1.1. L'influence linguistique 8
1.1.1. Benveniste et les plans de l'énonciation 8
1.1.2. La méthode polyphonique de Ducrot 11
1.2. Les configurations de l'énonciation chez Casetti 13
1.2.1. Récit et commentaire 14
1.2.2. Cadrage objectif 15
1.2.3. Vue subjective 16
1.2.4. Vue objective irréelle 17
1.2.5. Interpellation 18
1.3. L'approche impersonnelle de Metz 19
1.3.1. Adresses écrites 20
1.3.2. Écran second et cadre dans le cadre 21
1.3.3. Montrer le dispositif et le film dans le film 22
1.3.4. Images et sons subjectifs 24
1.3.5. Régime objectif orienté 25
1.3.6. Énonciation marquée ou énonciation dissimulée ? 26
1.4. La posture polyphonique de Châteauvert 27
1.4.1 Attribution de la valeur énonciative 27
1.4.2. Sujet-locuteur 29
1.4.3. Locuteur 30
1.4.4. Sujet embrayeur 31
1.4.5. Attitude propositionnelle 32

1.4.6. Pourquoi la polyphonie ? 33
1.5. Pour une méthodologie polyphonique 35

Chapitre 2

Opacité et transparence: Enjeu cognitif de la spectature-en-progression 37
2.1 Expérience heuristique du film de fiction narratif.....37
2.1.1. Principes des schémas cognitifs 39
2.1.2. Perception ascendante et traitement descendant 40
2.1.3. Quatre phases cycliques de la spectature-en-progression.....42
2.1.4. Faire le tour de la question 43
2.2. Immédiateté et hypermédiateté : Un continuum glissant 44
2.2.2. Deux paradoxes signifiants 45
2.3. Déplacement de la posture immersive 46
2.3.1. Du fictionnel au systémique 46
2.4. Fiction et discours : traitement cognitif du film.....49
2.4.1. Analyse de cas : *Final Destination* 49
2.5. Pour ouvrir (sur) le jeu 55

Chapitre 3

L'énonciation interpersonnelle ou le système interactionnel du jeu 57
3.1. Le dispositif cinématographique 57
3.2. Expérience du dispositif vidéoludique 58
3.2.1. Cercle heuristique de la jouabilité 59
3.2.2. Cycle Magique 60
3.2.2.1. Spirale heuristique de la jouabilité 61
3.2.2.2. Spirale heuristique de la narration 61
3.2.2.3. Spirale herméneutique 62
3.2.2.4. « Gamer », « Gameplay » et « Game' » 62
3.3. De l'énonciation à la proposition ludique 64
3.3.1. Marque de jeu 68
3.3.2. Marque de jouabilité 71

3.4. Agents énonciatifs du jeu 74
3.4.1. Cadres matériels et logiciels 75
3.4.2. Interacteurs de l'expérience vidéoludique : Jeu et joueur 76
3.4.3. Les « voix » de l'énonciation diégétisée : Les locuteurs 79
3.4.4. Focalisateurs vidéoludiques 80
3.4.4.1. Sujets focalisateurs 81
3.4.4.2. Objets focalisateurs 82
3.4.5. Attitudes interactionnelles 84
3.5. Les contextes énonciatifs de la machine vidéoludique 86
3.5.1. Espace des règles 87
3.5.2. Espace de jeu 88
3.5.3. Espace médiatisé 88
3.5.4. Espace de la conception 89
3.6. Vers une analyse de la réflexivité vidéoludique 90

Chapitre 4

Dans le cycle réflexif de la spirale heuristique de l'énonciation vidéoludique 92

4.1. Réflexivité constitutive 92
4.2. Processus de mise en phase 94
4.2.1. Mise en phase performative 94
4.2.2. Mise en phase méta-systémique ludique 96
4.3. Processus heuristique de la gestion énonciative 99
4.3.1. Ergonomie interne 100
4.3.1.1. Phase d'intégration 101
4.3.1.2. Phase d'appropriation 101
4.3.1.3. Retour de la phase d'intégration 104
4.3.2. Configuration de l'énonciation vidéoludique 105
4.3.2.1. Dimension herméneutique 109
4.4. Continuum du rapport de (dé)liaison 110
4.4.1. Expérience systémique 112
4.4.2.1. Propositions ludiques liées 113
4.4.3.2. Propositions ludiques déliées 114

4.4.4.3. Du systémique au diégétisé 115
4.4.2. Expérience diégétisée 115
4.4.2.1. Propositions ludodiégétiques déliées 116
4.4.2.2. Propositions ludodiégétiques liées.....117
4.4.2.3. Du diégétisé au systémique 118
4.5. Parcours de la réflexivité vidoéoludique.....119
4.5.1. Monstration du dispositif, écran second et jeu dans le jeu 119
4.5.2. Cartons d'adresses, perceptions subjectives et régime objectif orienté 120
4.5.3. Le cadre dans le cadre ou l'interface au carré 122
4.5.4. Cinématiques et commentaires ludiques 124
4.6. Une oscillation fondamentale et personnalisée.....125

Conclusion

Vers une conception énonciative et polyphonique de la jouabilité 130

Bibliographie.....133
Médiagraphie 137

Liste des figures

Fig. 2.1. Cercle heuristique de la spectature-en-progression 38

Fig. 3.1. Cercle heuristique de la jouabilité 59

Fig. 3.2. Cycle Magique 60

Fig. 3.3. Progression à travers les boucles de jouabilité 61

Fig. 3.4. Vue à vol d'oiseau de la partie supérieure du Cycle Magique 63

Fig. 3.5. Carton d'adresse et monstration du dispositif dans *Condemned 2 : Bloodshot* 69

Fig. 3.6. Agents du système interactionnel de l'énonciation vidéoludique 75

Fig. 3.7. Paramètres d'affichage complets dans *Dead Island* 77

Fig. 3.8. Paramètres d'affichage minimaux dans *Dead Island* 77

Fig. 3.9. Tableau comparatif des concepts énonciatifs rattachés au cinéma narratif et au jeu vidéo narratif 86

Fig. 3.10. Cinq plans conceptuels de l'espace du jeu vidéo 87

Fig. 4.1. Schéma de l'expérience vidéoludique 95

Fig. 4.2. Distorsions audiovisuelles causées par l'apparition et la proximité de *Slender* dans *Slender : The Arrival* 98

Fig. 4.3. Ergonomie interne de la spirale heuristique de l'énonciation 100

Fig. 4.4. Formation d'une configuration de l'énonciation vidéoludique à travers la spirale heuristique de l'énonciation 106

Fig. 4.5. Perte et bris de la caméra numérique dans *Outlast* 108

Fig. 4.6. Continuum du rapport de liaison et du rapport de [dé]liaison au sein de la spirale heuristique de l'énonciation 111

Fig. 4.7. Déplacement du rapport de liaison en faveur de l'expérience diégétisée 113

Fig. 4.8. Première utilisation des plasmides dans *Bioshock* 114

Fig. 4.9. Déplacement du rapport de liaison en faveur de l'expérience systémique 116

Fig. 4.10. Exemple des techniques d'éclairage comme système de guidage dans *Outlast* .117

Fig. 4.11. Découverte d’un espace secret dans *Condemned : Criminal Origins* 119
Fig. 4.12. Affichage tête haute extradiégétique dans S.*T.A.L.K.E.R.* 122
Fig. 4.13. Affichage tête haute intradiégétique dans *Outlast*.....123
Fig. 4.14. Localisation de la spirale heuristique de l’énonciation dans le Cycle Magique.....128

Remerciements

En tête de file, mes remerciements les plus sincères à mon directeur Bernard Perron dont la rigueur intellectuelle, la précieuse disponibilité et le dévouement personnel sont au cœur de ce mémoire.

Je présente également ma gratitude à mes collègues du LUDOV – Dominic Arsenault, Carl Therrien, Simon Dor, Guillaume Roux-Girard – qui de loin ou de proche ont stimulé les réflexions de mon cheminement intellectuel.

Merci à mes confrères avec lesquels j'ai poursuivi ma scolarité – Mathieu R. Grenier, Alexandre Ferraz, Francis Binet, Pierre-Marc Côté et Félix Brassard – dont les raisonnements constructifs et parfois déconstructifs ont sans aucun doute participé au réalignement de la pensée.

Finalement, merci à mon amour Rebecca Chevrier pour son support affectif, moral et intellectuel ainsi que pour avoir accepté dans sa vie l'irruption du terme « marque d'énonciation » comme jamais cela aurait dû arriver.

Je témoigne de ma reconnaissance envers la Faculté des études supérieures et postdoctorales de l'Université de Montréal dont le soutien financier au cours de la rédaction m'a permis de consacrer un temps important à mon projet de recherche.

Introduction

Amorce d'une problématisation énonciative appliquée au jeu vidéo

1. Problématique

Deux raisons justifient le titre de ce mémoire : *De la réception filmique à la participation ludique : Prolégomènes d'une étude sur l'énonciation vidéoludique*. D'abord, celui-ci témoigne de la volonté de transposer les problématiques et les méthodologies des théories de l'énonciation cinématographique à l'expérience vidéoludique. Puisque mon parcours académique tire son origine des études cinématographiques, la théorie du cinéma est évidemment au centre de mon approche théorique du jeu vidéo. L'avènement d'un programme d'étude du jeu vidéo me permet alors de jumeler un intérêt pour le jeu avec une posture d'analyse focalisée sur l'étude des images et des sons. En second lieu, mon titre atteste de l'intention d'amorcer une réflexion complémentaire sur la relation entre le joueur et le jeu vidéo par l'entremise d'une perspective énonciative encore peu empruntée par la recherche anglophone (les théories de l'énonciation demeurant très francophones).

Dans son livre de 1985 titré *Narration in the fiction film*, David Bordwell critique ce qu'il nomme les théories diégétiques de la narration (*diegetic theories of narration*). Celles-ci considèrent la narration filmique comme une diégèse (un discours) préfabriquée par une intelligence extérieure en fonction d'un observateur invisible et idéal. Bordwell prend une posture cognitiviste pour remédier à ces approches diégétiques de la narration où le spectateur est passivement positionné en tant que décodeur devant une chaîne de signes autoritaire et hégémonique dont le sens, toujours identique à lui-même, serait encrypté dans la structure textuelle. Ce faisant, il exprime sa méfiance à l'égard des théories de l'énonciation cinématographique qui analysent le film comme un acte de langage (un énoncé) étudiable à travers le prisme de la linguistique. Pour Bordwell, l'application d'un modèle basée sur la

communication verbale et écrite vers un dispositif optique comme le cinéma est donc problématique et souvent transposée *ad hoc* pour étudier les films. Il pointe trois problèmes centraux des théories de l'énonciation cinématographique inspirées du modèle de Benveniste (Bordwell 1985, p. 23, ma traduction) :

1. L'absence d'une redéfinition claire des concepts de Benveniste lorsque ceux-ci sont adaptés à l'analyse de film
2. Le manque de justification de l'usage et de l'importance du modèle linguistique pour comprendre le film
3. La carence d'une analogie et d'une transposition « au pied de la lettre » des principes linguistiques lorsque ceux-ci sont utilisés pour étudier le film.

Ces reproches ont été nuancés avec le temps; le dialogue linguistique-cinéma ayant permis de comprendre plusieurs aspects du film, notamment par le biais d'une relecture et d'un assouplissement dans l'emprunt des concepts (chose qui semblait indigner Bordwell à l'époque, au point de suggérer l'abandon des considérations énonciatives au regard du cinéma). Dans ce mémoire, je plaiderai que les théories de l'énonciation cinématographique inspirées de la linguistique ont beaucoup à nous apprendre sur la situation d'interlocution et d'interaction systémique entre un système de jeu et son joueur. En revisitant les notions centrales qui ont été révisées et ajustées depuis les critiques de Bordwell en 1985, je témoignerai des avantages qu'offrent les outils conceptuels et le vocabulaire des théories de l'énonciation afin de comprendre plusieurs dimensions de l'expérience vidéoludique. À travers un cadre théorique qui couple énonciation, cognition et sémio-pragmatique, je chercherai à redonner un souffle ainsi qu'une souplesse à la rigidité du modèle énonciatif d'inspiration linguistique afin d'aborder d'un angle différent des interrogations qui se posent déjà ailleurs. Par ce cadre théorique, je montrerai qu'il est possible d'apporter un éclairage nouveau à l'égard des problématiques de la réflexivité vidéoludique, de l'immersion, de l'apprentissage de la jouabilité, de la communication systémique, de la gestion des données énonciatives et de la construction du sens référentiel et explicite de la représentation audiovisuelle et interactive du jeu vidéo. Pour ce faire, je prendrai soin de recadrer les concepts issus des théories de l'énonciation cinématographique afin de les adapter au contexte vidéoludique. L'approche

cognitive et sémio-pragmatique permettra de venir nuancer l'immanentisme textuel des principes structuralistes et sémiologiques des théories diégétiques de la narration; dont font d'ailleurs partie, selon Bordwell, les premières réflexions sur l'énonciation cinématographique inspirées de Benveniste.

Les interrogations de ce mémoire prendront alors comme point de départ (afin de mieux les nuancer) l'acceptation selon laquelle un énoncé filmique se réfléchit toujours lui-même et son acte d'énonciation. Il sera principalement question de savoir s'il est possible d'en dire autant pour un jeu vidéo. Si oui, qu'est-ce que serait l'équivalent d'un énoncé ou d'un discours vidéoludique? Qui sont les instances qui les génèrent et comment celles-ci se représentent-elles dans leurs énoncés? Sous quelles modalités ces instances renvoient-elles à elles-mêmes et quel est le champ de référents dont elles disposent pour se *réfléchir* et marquer leurs subjectivités durant l'activité ludique? Quels sont le rôle et la place du joueur et du système à travers l'expérience de jeu? Quelle est l'incidence des conditions actionnelles du jeu vidéo au regard de la réception et de l'émission de faits énonciatifs? En posant les prolégomènes d'une réflexion sur l'ensemble de ces questionnements et de ces problématiques, je mettrai à profit les théories de l'énonciation cinématographique pour témoigner de leur pertinence et de leur utilité pour raisonner l'expérience vidéoludique contemporaine.

Pour mener à bien l'argumentation, je ferai intervenir la notion de marques d'énonciation. J'expliquerai qu'en comparaison avec l'expérience filmique, la nature participative du jeu vidéo modifie la relation entre le joueur et la structure énonciative. La sensibilité aux traces de l'énonciation n'est plus optionnelle ou stylistique comme au cinéma. Elle constitue une partie intégrante de la métacommunication et de la jouabilité. Les marques d'énonciation contribuent paradoxalement à la cristallisation de l'expérience diégétisée et transparente, là où dans le film de fiction narratif elles étaient instrumentalisées à la structure narrative ou encore comprises comme fracturant le tissu diégétique. Je montrerai que la dimension interactive du jeu exige d'extraire le concept de marque d'énonciation de son ancrage textuel et discursif afin de le recadrer dans une perspective interactionnelle et jouable. Les propositions de *marque de jeu* et de *marque de jouabilité* serviront justement à quitter les terrains du textualisme. Elles permettront d'analyser dans une perspective énonciative les

interactions cognitives et explicites que le joueur entretient avec le système de jeu et son ergonomie énonciative.

Pour aborder la relation qu'entretient le joueur avec les fonctions des marques de jeu et de jouabilité, je revisiterai la problématique d'opacité et de transparence en termes énonciatifs et cognitifs. Par l'entremise du continuum d'immédiateté-hypermédiateté de Bolter et Grusin et par la notion de rapport de liaison et de déliaison de Jean Châteauvert, j'expliquerai que l'expérience de jeu constitue un cycle de déplacements des valeurs énonciatives. Or, je me demanderai de quelle manière les conditions interactionnelles et communicationnelles du système de jeu mènent le joueur à faire moduler/osciller le rapport de liaison ainsi que le caractère d'opacité ou de transparence des marques. Cela me permettra de montrer comment le joueur détermine des vecteurs d'immersion à partir des formulations énonciatives que lui-même immédiatise ou hypermédiatise.

Pour rendre compte de l'impact des déplacements de valeurs énonciatives et des changements de vecteurs d'immersion, je réfléchirai l'activité de jeu selon une logique de glissements immersifs. Je me limiterai à définir un rapport de tension entre deux postures d'immersion qu'Arsenault qualifie de systémique et de fictionnelle. J'y grefferai la distinction de Châteauvert entre l'énonciation discursive et diégétisée, afin de polariser deux types d'expérience : l'expérience systémique et l'expérience diégétisée. Je chercherai à étudier la place de l'énonciation et le rôle du joueur au travers du processus d'oscillation entre ces deux pôles expérientiels. Cet aspect de la problématique analysera les conséquences de ces opérations de gestion des valeurs énonciatives sur l'investissement des trois spirales du Cycle Magique d'Arsenault et de Perron.

2. Corpus d'étude et méthodologie

Sauf exception, l'ensemble des œuvres vidéoludiques qui seront l'objet d'analyse est constitué de jeux vidéo d'horreur contemporains en perspective à la première personne. Les captures d'écran dans le corps du texte de ce mémoire sont le résultat de mes expériences de jeu enregistrées à l'aide du programme de capture *FRAPS*. Les jeux étudiés ont été joués en mode unijoueur sur un ordinateur personnel, avec un casque d'écoute stéréophonique et un contrôleur de type Xbox 360 lorsque possible (sinon, il en allait de l'usage d'un clavier standard).

Lorsqu'un exemple sera emprunté d'ailleurs ou expérimenté sous des conditions différentes, je prendrai soin de le noter.

Dans mon cas, c'est d'abord par appréciation personnelle que le choix du corpus s'est arrêté sur ce genre hybride qui recoupe les particularités génériques du jeu de tir à la première personne et du *Survival Horror*. Ce ne sera pas la dimension particulièrement horrifique qui sera au centre de l'étude, mais plutôt les particularités énonciatives du régime de vision et des mécaniques de jeu que convoque le corpus d'analyse. Je montrerai comment la médiation des faits énonciatifs est influencée, d'une part, par le positionnement du joueur dans le corps et dans le regard subjectif d'un personnage et, d'autre part, par l'hybridation de la structure visuelle qui entrecroise des processus de subjectivisation et des opérations d'objectivisation. J'en viendrai à illustrer de quelle manière l'énonciation participe des particularités du régime de vision à la première personne telles que l'accentuation du « sentiment de présence », le « manque de vision périphérique », la « proximité visuelle » ainsi que le « sentiment de contact » avec l'environnement de jeu (Krzywinska 2002, p. 103-106, ma traduction). Je m'intéresserai autrement à la manière dont certaines mécaniques de jeu propres aux jeux à l'étude (exploration spatiale, activation environnementale, gestion/accumulation de ressource, tirer, se couvrir, dispositif d'obstruction de la vision, inventaire restreint, casse-têtes, etc.) conditionnent les fonctions de l'ergonomie énonciative. C'est selon ces considérations génériques et ludologiques que j'entreprendrai de réfléchir le rôle de l'énonciation vidéoludique dans les jeux d'horreur en perspective à la première personne.

3. Découpage théorique

Le premier chapitre se veut une revue de la littérature des théories de l'énonciation cinématographique en fonction d'une approche formaliste et ludologique. Suite à un retour sur l'héritage linguistique d'Émile Benveniste et d'Oswald Ducrot, j'esquisserai d'abord les principales artères conceptuelles des configurations de l'énonciation de Francesco Casetti. Dans un second temps, je mobiliserai le modèle impersonnel d'inspiration sémiologique et structuraliste de Christian Metz. L'approche metzienne servira à dresser un portrait du « patrimoine collectif et *réglé* » (Metz 1991, p. 36) des figures énonciatives marquées du site d'énonciation impersonnel du film. Avec l'approche polyphonique et sémio-pragmatique de

Châteauvert, je proposerai de distinguer deux plans de l'énonciation cinématographique : l'énonciation discursive et l'énonciation diégétisée. J'indiquerai comment l'auteur redonne au spectateur la responsabilité de relier des structures énonciatives avec des sujets de l'énonciation (sujet-locuteur, locuteur et sujet embrayeur) afin de déterminer des attitudes propositionnelles attribuables aux divers segments d'un film. J'argumenterai que ce travail d'attribution sert à fixer les conditions d'interprétation des procédés énonciatifs en tant qu'ils participent soit du discours ou soit de la diégèse.

Si le premier chapitre se focalise davantage sur l'acte énonciatif du pôle de l'émission, le second chapitre se tournera du côté de la réception. Pour ce faire, j'adopterai l'approche cognitive de Bernard Perron telle que conceptualisée par l'entremise de son cercle heuristique de la spectature-en-progression. J'emploierai son modèle théorique pour expliquer le rôle du spectateur quant à l'inférence d'une valeur d'immédiateté-hypermédiateté vis-à-vis des faits énonciatifs. J'introduirai les notions de « vecteur d'immersion » et de « posture d'immersion » de Jean-Marie Schaeffer pour montrer comment les faits énonciatifs peuvent participer d'une « immersion fictionnelle » ou d'une « immersion systémique » (Arsenault, 2006). J'exposerai que selon le degré d'application de son encyclopédie de schémas cognitifs durant l'expérience du film, le spectateur oscille entre ces deux postures d'immersion.

Le troisième chapitre abordera la problématique du dispositif d'énonciation. L'intérêt sera de regrouper les principes conceptuels des deux premiers chapitres afin de théoriser ce que j'appellerai, en m'inspirant de Metz et du Cycle Magique de Bernard Perron et Dominic Arsenault, le système interactionnel du jeu. Ce sera l'occasion de poser les agents énonciatifs ainsi que les contextes d'énonciation vidéoludique nécessaire à la production de sens des formulations énonciatives d'un jeu vidéo. En adaptant la notion de marque d'énonciation, j'analyserai comment les marques de jeu et les marques de jouabilité produisent du sens notamment par la mise en place d'attitudes interactionnelles invitant à la jouabilité. J'expliquerai que le travail d'attribution entre un agent énonciatif, une proposition ludique et les circonstances contextuelles sert à schématiser les conditions d'interprétation et d'interaction des procédés énonciatifs et narratifs.

Le dernier chapitre sera le lieu d'une proposition théorique. Il sera question de postuler l'existence d'une spirale heuristique de l'énonciation, toujours agissante, mais pas toujours visible, qui enchâsserait les trois spirales du Cycle Magique. Celle-ci illustrera ce pan de l'expérience de jeu où le joueur négocie le caractère d'immédiateté-hypermédiateté des marques de jeu et de jouabilité par des processus de mise en phase performative et méta-systémique ludique. C'est en m'inspirant du modèle de l'expérience vidéoludique de Dominic Arsenault que je conceptualiserai l'ergonomie interne de la spirale heuristique de l'énonciation. Dans cette section, je mènerai une analyse de la réflexivité vidéoludique et de ses fonctions structurantes au regard de l'investissement du Cycle Magique. Cela me permettra d'exposer les modalités de déplacement entre deux postures d'expérience toujours en co-présence et alternant en degré d'intensité au cours du jeu : l'expérience systémique et l'expérience diégétisée.

Chapitre 1

Retour sur le site du film

Réfléchir l'énonciation vidéoludique exige un retour vers les théories de l'énonciation en linguistique ainsi qu'en études cinématographiques. Du côté de la linguistique, j'aborderai les travaux d'Émile Benveniste et d'Oswald Ducrot. La pertinence de ces auteurs repose, d'une part sur leurs divergences méthodologiques et, d'autre part, sur les répercussions considérables qu'ils ont provoquées sur l'analyse du film. Pour étudier l'énonciation cinématographique à travers le cinéma narratif, je présenterai les modèles conceptuels nés dans l'écho de ces deux approches linguistiques. Je me circonscrirai à trois auteurs majeurs: Francesco Casetti, Christian Metz et Jean Châteauvert.

Avec Benveniste et Casetti, je serai en mesure de présenter une méthode intéressée aux problématiques des marques textuelles référant aux protagonistes de l'énonciation, à leurs subjectivités individuelles (dimension modale) ainsi qu'aux coordonnées spatio-temporelles de la situation d'énonciation. La posture impersonnelle de Metz servira à faire le contrepoint de l'approche linguistique « anthropomorphisante » et « déictique » de Benveniste et Casetti. Par l'entremise de Metz, j'étudierai l'énonciation cinématographique dans sa dimension réflexive et métadiscursive. Avec l'angle polyphonique et pragmatique adopté par Ducrot et Châteauvert, je témoignerai du rôle central du pôle de la réception au regard de la production du sens et de l'attribution de valeur énonciative.

1.1. L'influence linguistique

1.1.1. Benveniste et les plans de l'énonciation

Au milieu des années 60, Émile Benveniste publie *Problèmes de linguistique générale Tome 1* (1966). Dans la section *Structure des relations de personne dans le verbe* (1966), l'auteur s'intéresse plus particulièrement aux pronoms personnels « je », « tu » et « il ». Il constate que la première personne et la deuxième personne établissent une *corrélation de*

personnalité d'où la troisième personne est exclue : « En effet une caractéristique des personnes "je" et "tu" est leur "unicité" spécifique : le "je" qui énonce, le "tu" auquel "je" s'adresse sont chaque fois uniques. Mais "il" peut être une infinité de sujets – ou aucun » (Benveniste 1966, p. 230). Selon Benveniste, le *je* réfère au locuteur, le *tu* signale son allocutaire alors que le *il* désigne « la forme non-personnelle de la flexion verbale » (Benveniste 1966, p. 230).

Cette dynamique d'opposition entre les pronoms personnels indique pour Benveniste une seconde dimension corrélative qu'il nomme : *corrélation de subjectivité*. Ici, la première personne et la deuxième personne se voient séparées de leur unicité personnelle :

> Ce qui différencie « je » de « tu », c'est d'abord le fait d'être, dans le cas de « je », *intérieur* à l'énoncé et extérieur à « tu », mais extérieur d'une manière qui ne supprime pas la réalité humaine du dialogue; […] en outre, « je » est toujours *transcendant* par rapport à « tu ». […]. On pourra donc définir le « tu » comme la *personne non-subjective*, en face de la *personne subjective* que « je » représente; et ces deux « personnes » s'opposeront ensemble à la forme de « non-personne » (= « il ») (Benveniste 1966, p. 232, souligné par l'auteur).

On constate à nouveau que « il » est évacué. Celui-ci est coupé de toute dimension subjective. Il renvoie à une situation objective et impersonnelle. Les rapports de corrélation « personnel » et « subjectif » permettent au linguiste d'introduire une distinction entre deux plans de l'énonciation : « histoire » et « discours ». Benveniste réserve à la langue écrite l'énonciation historique en tant qu'elle sert « la présentation des faits survenus à un certain moment du temps, sans aucune intervention du locuteur dans le récit » (Benveniste 1966, p. 239). Benveniste souligne que du côté de l'énonciation historique « il n'y a même plus de narrateur. Les événements sont posés comme ils se sont produits à mesure qu'ils apparaissent à l'horizon de l'histoire. Personne ne parle ici ; les événements semblent se raconter d'eux-mêmes» (Benveniste 1966, p. 241). L'énonciateur qui produit l'énoncé historique tente de masquer les indices linguistiques de première et de deuxième personne ainsi que toutes autres marques d'énonciation référant à son rôle d'énonciateur ainsi qu'à la situation de communication. Ici, c'est la forme non-personnelle et objective qui prime.

Au plan de l'histoire, Benveniste oppose le *discours*, c'est-à-dire « toute énonciation supposant un locuteur et un auditeur, et chez le premier l'intention d'influencer l'autre en quelque manière » (Benveniste 1966, p. 242). Dans son texte « L'appareil formel de

l'énonciation » (1970), il discerne des formalités énonciatives propres à l'énonciation discursive. Le linguiste constate d'abord la présence de ce qu'il nomme le *cadre figuratif de l'énonciation*. Ce cadre renvoie à la manière dont l'énonciation discursive « pose deux "figures" également nécessaires, l'une *source*, l'autre *but* de l'énonciation » dans le but d'accentuer « *la relation discursive au partenaire* que celui-ci soit réel ou imaginé, individuel ou collectif » (Benveniste 1970, p. 16, souligné par l'auteur). Il faut aussi noter que durant l'échange discursif, la source (je) et la cible (*tu*) de l'énonciation prennent des rôles énonciatifs polarisés et réversibles.[1]

Un autre aspect discursif important de l'appareil formel de l'énonciation concerne les dimensions référentielles et modales. Pour Benveniste, l'acte de discours est toujours « employé à l'expression d'un certain rapport au monde » de sorte que « [l]a référence est partie intégrante de l'énonciation » (Benveniste 1970, p. 14). Ces mécanismes de référence sont toujours traversés de procédés de modalisation. En fonction des termes, des expressions, de la syntaxe, de la ponctuation, de l'intonation ou toutes autres modalités formelles, le locuteur insère sa position personnelle et subjective vis-à-vis de ce à quoi il réfère.

Le dernier point d'intérêt concerne les paramètres *ego-hic-nunc* (moi-ici-maintenant, c'est-à-dire qui-où-quand) de la situation d'énonciation extralinguistique. Le tissu de références que les *déictiques* entretiennent avec le contexte d'énonciation est au centre de la production de sens.[2] L'allocutaire doit relier ces formes linguistiques vides avec les protagonistes du discours (rapport *je-tu*), les lieux de l'énonciation (l'*ici* détermine l'*ailleurs*) et les temps de l'énonciation (le *maintenant* fixe l'*avant* et l'*après*).

Ce passage par Benveniste présente les bases à partir desquelles les théories de l'énonciation cinématographique ont travaillé. Par l'analyse des marques d'énonciation, cette

[1] Dans son chapitre « De la subjectivité dans le langage » du livre *Problèmes de linguistique générale. Tome 1* (1966), Benveniste parle de la *polarité des personnes* (Benveniste 1966, p. 260). Le linguiste déclare : « Je n'emploie *je* qu'en m'adressant à quelqu'un qui sera dans mon allocution un *tu*. C'est cette condition de dialogue qui est constitutive de la *personne*, car elle implique en réciprocité que je deviens un *tu* dans l'allocution de celui qui à son tour se désigne par *je* » (Benveniste 1966, p. 260, souligné par l'auteur).

[2] On appelle *déictique* tout élément linguistique qui, dans un énoncé, fait référence (1) à la situation dans laquelle cet énoncé est produit, (2) au moment de l'énoncé (temps et aspect du verbe), (3) au sujet parlant (modalisation); ainsi, les démonstratifs, les adverbes de lieu et de temps, les pronoms personnels, les articles (« ce qui est proche » opposé à « ce qui est lointain », par exemple) sont des déictiques; ils constituent les aspects indiciels du langage (Dubois et al. 1973, p.137).

méthodologie d'inspiration sémiologique cherche à remonter au « faire énonciatif » antérieur à l'énoncé et situé à la source de l'énonciation. Pour faire le contrepoint de cette méthode, j'introduis le modèle d'Oswald Ducrot qui propose une réflexion pragmatique de l'énonciation.

1.1.2. La méthode polyphonique de Ducrot

Dans *Le Dire et le dit* (1984), Oswald Ducrot explique que les actes de langage sont toujours le lieu de plusieurs « voix ». Un énoncé polyphonique médiatise une multitude d'êtres de discours et de points de vue. Le linguiste met ainsi de côté l'hypothèse du producteur empirique et unifié de l'énoncé.[3] Sa méthodologie travaille à partir de ce qu'il nomme le *sens de l'énoncé*.[4] Autrement dit, l'intérêt est d'analyser les instructions textuelles significatives de la phrase (la *signification*) permettant la construction de la valeur propositionnelle de l'énonciation (le *sens* de l'énoncé) (Ducrot 1984, p. 182). Ces opérations mènent le destinataire à déterminer s'il s'agit d'une énonciation à proposition interrogative, ironique, commentative, humoristique, impérative, etc.

Afin d'élaborer le *sens* de l'énoncé, le récepteur doit repérer et départager diverses responsabilités énonciatives auxquelles attribuer les marques d'énonciation. Ducrot distingue trois sujets de l'énonciation pouvant revêtir ces responsabilités : le *locuteur-L* (instance textuelle employant le *je* et autres marques d'énonciation de première personne), son portrait psycho-physiologique et personnalisé (le *locuteur-λ*) et les *énonciateurs* (point de vue implémenté dans le discours). Voilà comment se présente la notion de locuteur :

> Par définition, j'entends par locuteur un être qui, dans le sens même de l'énoncé, est présenté comme son responsable, c'est-à-dire comme quelqu'un à qui l'on doit imputer la

[3] Inscrite dans le sillage du dialogisme de Bakhtin, la polyphonie de Ducrot ne conçoit plus le sujet parlant comme une entité unifiée et homogène. La personne qui parle est envisagée comme une instance fragmentée et hétérogène dont les énoncés sont toujours formés d'interrelations énonciatives (plusieurs « voix »). La production de sens et la qualification d'une énonciation dépendent en ce sens d'autres points de vue autant intra-textuels qu'extra-textuels. Un locuteur qui par exemple s'exclame : « Les médias sont l'opium du peuple ! » établit dans son discours un lien de référence avec le célèbre énoncé de Karl Marx « La religion est l'opium du peuple ». L'écho avec l'idéologie marxiste installe un rapport dialogique entre les médias et les religions. Dans une perspective polyphonique, tout acte de discours est ontologiquement dialogique, intersubjectif et intertextuel.

[4] Dans la pensée de Ducrot, un énoncé met toujours en place une « représentation » de son énonciation (Ducrot 1984, p. 183). Le *sens* de l'énoncé correspond à la qualification pragmatique et sémantique qu'un énoncé donne de son énonciation. Il s'agit de déterminer ce que fait ou propose l'énonciation en tant que celle-ci par exemple interroge, déclare, oblige, commente, raconte, rapporte, ment, ironise, etc.

> responsabilité de cet énoncé. C'est à lui que réfèrent le pronom *je* et les autres marques de première personne (Ducrot 1984, p. 193, souligné par l'auteur).

Puisqu'un énoncé présente toujours plusieurs locuteurs, Ducrot introduit un dédoublement important autour du concept. Il pose d'abord un locuteur qu'il désigne par l'abréviation « L ». Le locuteur-L renvoie au référent que désigne le pronom personnel « je » ou autres marques de première personne. Il est la figure rhétorique « responsable de l'énonciation, considéré uniquement en tant qu'il a cette propriété » (Ducrot 1984, p. 200). Son rôle se limite à l'inscription de sa présence dans l'énoncé à travers des marques textuelles de première personne (par exemple l'usage du « je »). Étant donné la multitude de « je » dans un énoncé, on retrouve une pluralité de locuteur-L. C'est pourquoi Ducrot conceptualise un locuteur lambda (λ). Le locuteur-λ constitue un portrait personnalisé que l'énoncé dresse d'un locuteur-L comme « être au monde ». En ce sens, le locuteur-λ représente « une personne "complète" qui possède, entre autres propriétés, celle d'être l'origine de l'énoncé » (Ducrot 1984, p. 200). Le locuteur-λ se qualifie en termes de caractéristiques physiologiques et psychologiques.

C'est également à Ducrot que l'on doit la distinction entre locuteur et énonciateur. Cette différentiation sert à discerner dans l'énoncé des points de vue qui n'appartiennent pas aux locuteurs. La mise en scène de ces points de vue est attribuée à des énonciateurs que Ducrot définit comme

> ces êtres qui sont censés s'exprimer à travers l'énonciation sans que pour autant on leur attribue des mots précis; s'ils « parlent », c'est seulement en ce sens que l'énonciation est vue comme exprimant leur point de vue, leur position, leur attitude, mais pas, au sens matériel du terme, leurs paroles (Ducrot 1984, p. 204).

Ces différents sujets de l'énonciation permettent d'étudier des phénomènes énonciatifs complexes comme celui de l'ironie où le point de vue d'un énonciateur vient s'opposer à celui du locuteur.[5] En ce sens, si des traces linguistiques renvoient à l'activité énonciative de plusieurs

[5] Si on prend l'exemple d'un locuteur qui après avoir vu une de ses hypothèses être infirmée s'exclamerait ironiquement : « Quel talent de détective ». Le point de vue citant (celui du locuteur-L ayant formulé une mauvaise hypothèse) entre en opposition avec le point de vue cité (celui d'un énonciateur ayant un talent de déduction). Dans ce cas, le locuteur-L présente son énonciation comme « exprimant la position d'un énonciateur E, position dont on

locuteurs (« L » et « λ »), il existe également des marques d'énonciation qui renvoient aux différents actes d'énonciation des énonciateurs.

La construction du *sens* de l'énoncé exige alors de discerner les différents sujets de l'énonciation et de leur rattacher la responsabilité d'une structure énonciative en fonction d'un contexte énonciatif déterminant. Ce travail d'attribution cristallise la dimension propositionnelle de l'énonciation. Il est maintenant question de présenter la manière dont se sont transposés ces deux modèles linguistiques dans les théories de l'énonciation cinématographique.

1.2. Les configurations de l'énonciation chez Casetti

Depuis les critiques de Bordwell en 1985, plusieurs chercheurs issus des théories du cinéma ont raffinés et critiqués l'application des travaux de Benveniste et/ou de Ducrot pour questionner l'énonciation cinématographique. Dans une perspective narratologique, André Gaudreault dans *Du Littéraire au Filmique. Système du récit* (1988, p. 71-82) reprend l'opposition *histoire* et *discours* afin de théoriser deux pôles d'attraction de la communication narrative au cinéma. Ces pôles représentent des postures d'énonciation que le méga-narrateur ou le narrateur fondamental peut revêtir pour raconter. L'intérêt se porte ici sur les traces de subjectivité de l'activité narrative (et non pas essentiellement énonciative) du méga-narrateur. François Jost fait quant à lui usage de la polyphonie de Ducrot dans son ouvrage *Un Monde à notre Image. Énonciation, Cinéma, Télévision* (1992). Il conceptualise des *masques de l'énonciation* qui, d'une part, donnent à l'auteur la possibilité de se représenter dans son film et, d'autre part, qui mènent le spectateur à construire une figure mentale de l'auteur.[6] Dans le

sait par ailleurs que le locuteur L n'en prend pas la responsabilité » (Ducrot 1984, p. 211). En fonction du contexte d'énonciation particulier, le *sens* de l'énoncé sert à caractériser une énonciation dont la valeur propositionnelle est ironique ou absurde.

[6] Le premier masque qu'identifie Jost concerne l'*énonciation cinématographique*, c'est-à-dire lorsque l'acte de monstration n'a aucun intérêt au niveau diégétique et « renvoie au style du supposé-réalisateur en tant qu'il "parle" cinéma » (Jost 1992, p. 82). Le second masque réfère à l'*énonciation narrative*, notamment lorsque l'acte d'ostension renvoie au « responsable de l'énonciation, *en tant qu'il raconte* » (Jost 1992, p. 82, souligné par l'auteur). Jost évoque ici la figure du narrateur implicite toujours extradiégétique. Le troisième masque est celui de l'*énonciation filmique*, c'est-à-dire quand les marques d'énonciation (le tremblé, le flou, l'angle de prise de vue marqué, etc.) renvoient au « filmeur empirique » (sujet empirique qui produit le film) ainsi qu'à la situation concrète du tournage (Jost 1992, p. 82-83). Le dernier masque correspond à la figure de l'« auteur construit » (représentation « λ » de l'auteur) qui se forme autour du paratexte et de l'épitexte.

modèle de Jost, l'étude de l'énonciation concerne davantage des réflexions stylistiques, auctoriales, et narratologiques.

Afin de raisonner le rôle de la réflexivité énonciative dans l'expérience du spectateur, je choisis d'exposer les modèles théoriques qui ont davantage analysé la relation entre le spectateur et la dynamique d'opacité-transparence de l'acte d'énonciation filmique. Mon état de la question se voudra chronologique afin de voir comment se sont développées les théories de l'énonciation cinématographique. Elle prend ainsi comme point de départ le modèle de Francesco Casetti développé dans son ouvrage *D'un regard l'autre. Le film et son spectateur* (1984).

1.2.1. Récit et commentaire

Inspiré de l'antinomie *histoire* et *discours* de Benveniste, Francesco Casetti pose une distinction équivalente entre *récit* et *commentaire*. Casetti explique qu'au pôle du *récit* (équivalent de l'énonciation historique), les marques d'énonciation « resteront en suspens et le discours se poursuivra sans rendre compte du geste qui l'a constitué » (Casetti [1984] 1990, p. 45). Les présupposés énonciatifs et subjectifs sont transparents et le récit *semble* porté à la troisième personne sans aucune intervention d'un énonciateur. Au plan du récit, Casetti souligne que l'énoncé est *énoncif* puisqu'il « ne rend plus compte de lui-même mais ne se préoccupe que de son propre "contenu" » (Casetti [1984] 1990, p. 46). L'énonciation est *fuyante* parce qu'elle « ne cherche plus, d'une certaine façon, à se poser comme protagoniste et se retire docilement dans les coulisses » (Casetti [1984] 1990, p. 46).

Inversement, lorsque l'énonciation cinématographique prend les contours du *commentaire* (le pendant cinématographique du *discours*), les mécanismes de l'énonciation se travestissent dans l'énoncé et *réfléchissent* (au sens de réflexivité lorsque mis en italique) les manipulations discursives des procédés cinématographiques. Du côté du commentaire, Casetti indique que l'énoncé est *énonciatif* en ce sens qu'il « reparcourt sa propre énonciation, en explicitant la démarche et les mécanismes » (Casetti [1984] 1990, p. 45). Autrement, l'énonciation est *énoncée* notamment parce qu'elle « cherche à se montrer pour ce qu'elle est dans l'énoncé dont elle est le présupposé » (Casetti [1984] 1990, p. 45).

Pour raisonner le film dans son rapport de tension entre *récit* et *commentaire*, Casetti théorise des sujets déictiques de l'énonciation. Il propose d'abord deux rôles énonciatifs implicites dont un énonciateur « *je* » (source implicite de l'énonciation) et un énonciataire « *tu* » (point de destination idéal positionné par *je*). Casetti conceptualise le texte filmique non-personnel comme un « *il* ». À travers l'analyse du point de vue, il étudie l'accentuation de la relation discursive entre *je-tu-il* durant le film. La méthodologie de Casetti témoigne de la manière dont l'énonciateur-*je* positionne l'énonciataire-*tu* par rapport à l'énoncé-*il*. Il repère quatre *configurations de l'énonciation* canoniques au cinéma : 1) le cadrage objectif, 2) la vue subjective, 3) la vue objective irréelle et 4) l'interpellation. Je m'appuierai sur l'ouverture du film *The Midnight Meat Train* (Ryûhei Kitamura, 2008) pour exemplifier ces notions.

1.2.2. Cadrage objectif

Pour tous ces moments où le point de vue semble n'appartenir à personne (*nobody's shot*), Casetti parle de *cadrage objectif*. Dans cette configuration, « l'énonciateur et l'énonciataire se placent alors sur un plan de parfaite égalité, prenant appui sur un point de vue qui ne laisse apparaître que ce qui ne peut pas être caché : l'énoncé. En face d'un *il* qui se donne pour ce qu'il est, il y a un *je* et un *tu* sous-entendus mais qui n'explicitent pas leur présence » (Casetti [1984] 1990, p. 86. souligné par l'auteur). L'énoncé se fait *énoncif* parce que son contenu se focalise sur l'immédiateté de *ce* qui est représenté. L'énonciation apparaît de son côté comme *fuyante*, car la transparence de l'acte de médiation dissimule les pouvoirs que l'énonciateur détient sur l'énonciataire et l'énoncé. Le point de vue ici « vise à une constatation immédiate des faits : comme si l'on voulait saisir l'essentiel d'une action sans dévoiler le travail d'observation et d'examen dont elle est l'objet » (Casetti [1984] 1990, p. 85). Ici, le *tu* est positionné par *je* dans un espace anonyme et neutre où il prend la place de témoin.

Le premier plan de la séquence d'ouverture de *The Midnight Meat Train* présente un gros plan qui montre un homme qui se réveille à l'intérieur d'un wagon de métro en marche. S'enchaînent ensuite deux plans de demi-ensemble qui révèlent l'environnement métallique et bleuté où le personnage se trouve seul. Le début de la séquence forme d'entrée de jeu le cadrage objectif casettien. Le point de vue semble n'appartenir à personne, la préséance est donnée aux

contenus de l'énoncé-*il* et l'énonciation tend à masquer l'ensemble des manipulations discursives. La présence de *je* et *tu* semble dès lors dissimulée.

1.2.3. Vue subjective

En ce qui concerne la *vue subjective*, Casetti la découpe en deux temps. D'abord, un moment d'objectivisation d'un personnage où l'énoncé le montre en train de regarder vers le hors-champ. Ensuite se produit une subjectivisation de son point de vue où l'énoncé montre *ce* qui était regardé dans le hors-champ du premier moment. L'auteur formule la réflexion suivante: « Nous avons donc une succession qui va de "moi et toi voyons lui" à "toi et lui voyez ce que je vous montre" » (Casetti 1983, p. 90). Avec la vision subjective, l'énonciateur-*je* soude l'énonciataire-*tu* du côté de l'énoncé-*il* (en l'occurrence avec un personnage narrataire-*il*). Ceux-ci partagent ce que *je* leur donne à voir. Avec cette configuration, l'énonciataire-*tu* est placé illusoirement à l'intérieur de l'énoncé puisqu'il demeure ontologiquement extérieur à celui-ci. Il occupe un espace que Casetti qualifie d'intérieur et exproprié. En ce sens, *tu* porte un regard qu'il ne dirige pas, donc sans intention. Dans ce cas, l'énoncé se fait *énonciatif* parce que le contenu redouble l'acte même de montrer et de regarder un contenu. Du côté de l'énonciation, elle est plutôt *fuyante* en raison de la transparence qu'installe *je* en diégétisant son propre acte de médiatisation.

Suite aux premiers cadrages objectifs du film à l'étude, il s'enchaîne un travelling d'accompagnement latéral. La caméra cadre en plan rapproché épaule le déplacement du personnage vers l'extrémité du wagon. Un insert sur une mare de sang au sol montre le personnage perdre pied sur la surface glissante. Le gros plan qui suit présente le visage ensanglanté de l'homme au sol qui regarde vers le plafond du wagon situé hors-champ. Le plan d'après forme une contre-plongée prononcée qui positionne le point de vue face au plafond. Les mains enduites de sang du personnage pénètrent l'image depuis le bas du cadre. La contre-plongée correspond ici à la vue subjective du personnage au sol qui regarde ses mains. L'articulation du point de vue respecte les deux temps de la vision subjective, soit l'objectivisation du personnage avec le gros plan sur le visage au sol, puis la subjectivisation de son regard avec la contre-plongée. L'énonciataire-*tu* se trouve positionné du côté du personnage-*il* afin de partager l'acte de médiatisation articulé par l'énonciateur-*je*.

1.2.4. Vue objective irréelle

Casetti réfère à la *vue objective irréelle* lorsque « [l]'activité de l'énonciateur et de l'énonciataire vient alors au premier plan en s'imposant de manière évidente, à la limite de l'exhibition : "c'est moi qui regarde et qui te fais regarder" » (Casetti [1984] 1990, p. 89). Cette configuration est associée à ces moments où le point de vue met en scène des prouesses techniques opacifiant « l'omnipotence de la caméra ». En ce sens, la vue objective irréelle réfère « non seulement à l'impossibilité de trouver un personnage à qui attribuer cette vision », mais également à l'impossibilité de concevoir une scène « sans le regard de l'énonciateur ou de l'énonciataire » (Casetti [1984] 1990, p. 89). Positionné du côté de la caméra par l'énonciateur-*je*, l'énonciataire-*tu* reçoit un avantage hors de son contrôle à l'égard de l'énoncé-*il*. Au sens de Casetti, il se trouve dans un lieu imprévisible et modulable dont l'énonciateur-*je* reste le maître. Ici, l'énoncé se fait *énoncif* parce que l'immédiateté de ses contenus laisse prévaloir *ce* qui est montré; et l'énonciation est *énoncée* dans la mesure où elle opacifie sa toute-puissance énonciative à l'intérieur de l'acte de médiatisation.

Dans le film analysé, la configuration de la vue objective irréelle se présente lorsque quelques plans plus tard, le personnage arrive au bout du wagon afin d'observer ce qui se produit dans le compartiment adjacent. Positionnée loin derrière l'homme aspergé de sang, la caméra avance en travelling avant. Le cadrage passe d'un plan de demi-ensemble jusqu'à un plan rapproché épaule du personnage de dos qui regarde à travers la vitre de la porte. Dans le plan suivant, le point de vue est positionné dans le wagon voisin et fait face au personnage. En travelling arrière cette fois, la caméra poursuit son mouvement en débutant sur un cadre dans le cadre du personnage qui regarde depuis le wagon initial. Son mouvement de recul dévoile l'espace regardé et laisse pénétrer dans le tiers droit du cadre un personnage en plan rapproché épaule qui assassine une personne dans le hors-champ au bas du cadre. Des éclaboussures de sang pénètrent le champ pour aboutir au dernier instant sur la lentille de la caméra. Cette stratégie monstrative donne une dominance au champ visuel et signale non seulement l'omnipotence de la caméra, mais aussi sa matérialité. Elle opacifie les manipulations discursives de l'énonciateur-*je*. La figure du cadre dans le cadre, la relation champ/hors-champ dynamisée par le mouvement de caméra ainsi que l'effet d'attraction provoqué par le sang sur la lentille révèlent l'acte d'énonciation filmique dans l'énoncé-*il*.

1.2.5. Interpellation

Avec *l'interpellation*, Casetti mentionne que le « *je* (qui regarde et voit) se confronte jusqu'à coïncider avec un *il* (qui se fait voir mais regarde en même temps vers celui que l'on veut amener à regarder), tandis qu'un *tu*, (destiné à être regardé et qui est regardé sans toutefois être vu) entre dans le jeu sans assumer aucune forme précise » (Casetti [1984] 1990, p. 86, souligné par l'auteur). L'énonciateur-*je* se *figurativise* à travers un personnage (narrateur-*il*) pour adresser l'énonciataire-*tu* – observé, mais toujours invisible – qu'il positionne dans ce que Casetti nomme l' « aparté ».[7] Le *tu* est installé à l'intérieur d'un espace renversé vers lui, mais dissymétrique parce qu'aucun alignement des regards n'est possible (*tu* reste toujours invisible pour les personnages-*il*). Ainsi placé en marge par *je*, l'énonciataire-*tu* reçoit un regard sans effet puisqu'il demeure essentiellement imperceptible et incapable de répondre. Dans cette configuration, l'énoncé se fait *énonciatif* parce qu'en se retournant sur lui-même, il se désigne avec son énonciation comme contenu. L'énonciation est *énoncée*, car elle opacifie ses mécanismes communicationnels, son origine et sa destination.

À la suite de l'événement dans le wagon de métro du film analysé, une courte séquence introduit le personnage principal avant que commence la narration dialoguée. Un fondu d'ouverture au blanc présente un plan d'ensemble fixe et hors foyer qui est positionné au beau milieu d'un boulevard. Le champ laisse voir des voitures et des piétons circuler en accéléré. Appuyé par un effet de ralenti, le visage d'un personnage entre soudainement dans l'image par la droite. Celui-ci est filmé en gros plan et la mise au point est directement positionnée sur lui. Il s'arrête devant la caméra et dirige son regard vers celle-ci. Le regard caméra dure un court instant avant que le personnage fasse pénétrer un appareil photo dans le cadre. L'objectif photographique fait face à la caméra jusqu'au moment où la photo est prise; instant concordant avec la coupe vers le plan suivant. L'énonciation configure ici l'interpellation. L'énonciateur-*je* s'installe à l'intérieur de l'énoncé via son personnage. Sa présence est également pressentie par le passage de l'accéléré au ralenti et par le positionnement exact et calculé de la mise au point

[7] L'emploi du verbe « figurativiser » réfère au concept de « figurativisation » chez Casetti. Pour lui, il s'agit de la matérialisation audiovisuelle des instances implicites de l'énonciation (l'énonciateur et l'énonciataire) dans l'énoncé filmique. La figure du narrateur et du narrataire ainsi que toutes autres marques d'énonciation peuvent permettre à *je* et *tu* de se figurativiser dans le texte filmique (Casetti [1984] 1990, p. 57 et p. 66).

au moment de l'entrée du personnage. Par l'intermédiaire du personnage-*il*, l'énonciateur-*je* porte un regard sur l'énonciataire-*tu* afin de l'amener à regarder et à prendre conscience de la médiation de son propre regard. L'énoncé divulgue son acte d'énonciation et le prend du coup comme contenu. En même temps, l'énonciation signale son origine présupposée et son point de destination idéal.

1.3. L'approche impersonnelle de Metz

Si le système personnel de Casetti s'intéresse aux traces de la présence de *je-tu-il* dans le texte filmique, le modèle de Metz propose de questionner l'énonciation en dehors de sa valeur déictique. Chez lui, la conceptualisation d'instances anthropomorphes de l'énonciation est problématique. Il délaisse la précision du système anthropomorphique et déictique, d'une part, parce que les référents de l'acte énonciatif auxquels peuvent renvoyer les déictiques sont logés dans un ailleurs qui n'a plus aucune influence ni aucune relation avec le moment où s'énonce l'image, d'autre part, parce que les coordonnées propres à la situation de réception sont différentes à chaque visionnement là où la deixis du film est immuable et pré-déterminée. L'intérêt de Metz n'est plus de chercher 1) des marques de subjectivité d'actants anthropomorphes de la communication cinématographique (énonciateur, énonciataire, réalisateur, spectateur, acteur, etc.) et 2) des traces du contexte spatio-temporel immédiat à la situation de la transmission filmique. Selon lui, le film ne peut que se pointer lui-même comme film ou encore le cinéma comme institution impersonnelle impliquée à travers l'énonciation de chaque film :

> [Au cinéma,] le foyer d'énonciation est une instance impersonnelle, anonyme, en quelque façon « la même » pour tous les films, puisqu'elle ne dit jamais rien d'autre que « Ceci est un film ». Les marques d'énonciation ne désignent personne. Elles désignent, comme leur nom l'indique, l'activité qui produit l'énoncé, *l'acte filmique comme tel*, toujours identique à lui-même en son fond (Metz 1991, p. 155, souligné par l'auteur).[8]

[8] Bordwell critiquait justement ce positionnement de Metz, où l'énonciation est produite par une institution impersonnelle et non plus par une personne comme dans le modèle de Benveniste. Selon Bordwell, Metz détourne le sens que donnait le linguiste au terme « énonciation » en tant qu'activité d'un sujet parlant qui est à la source de la production d'un énoncé. On voit que la critique de Bordwell s'appuie sur une définition strictement benvenistienne de la notion d'énonciation; définition que Ducrot étendait déjà en 1984 à l'idée « *d'événement* constitué par l'apparition d'un énoncé » (Ducrot 1984, p. 179, c'est moi qui souligne).

En gardant l'inspiration linguistique à distance, Metz focalise son modèle énonciatif du film autour de l'aspect impersonnel, métadiscursif, et réflexif de l'institution et du langage cinématographique. Dans son ouvrage *L'énonciation impersonnelle, ou le site du film* (1991), Metz présente certaines postures énonciatives dont la valeur réflexive semble répondre d'un certain consensus culturel. Je vais exemplifier quelques-unes de ces postures énonciatives qui sont plus pertinentes pour raisonner la réflexivité et la dimension méta-systémique de l'énonciation vidéoludique.

1.3.1. Adresses écrites

Le modèle metzien aborde plusieurs types de mentions écrites susceptibles de prendre la forme de l'adresse au spectateur. Je les expose que très brièvement afin d'offrir une idée globale de la manière dont elles redoublent le texte filmique. Cela servira à analyser bon nombre d'adresses écrites qui se trouvent dans les jeux vidéo du corpus d'étude, notamment lorsque le système de jeu véhicule des indications sur les modalités d'utilisation de la jouabilité, les objectifs à accomplir et les actions à effectuer.

De manière très générale et évidente, il y a des cartons dialogiques qui se présentent comme des sous-titres ou sur-titres que le spectateur diégétise par « *convention d'attribution métonymique* » (Metz, 1991, p. 64, souligné par l'auteur). D'autres cartons ont une fonction d'explication ou de commentaire produisant un métadiscours ou un méta-récit scriptural sur le récit premier. Ceux-ci affichent selon Metz des phrases « dont l'énonciateur et le destinataire ne sauraient plausiblement être des personnages et dont l'allure est souvent peu compatible avec celle d'une conversation, ce qui fait du spectateur leur cible la plus vraisemblable » (Metz, 1991, p. 64). Dans ces cas, il est possible de renvoyer aux cartons de relai qui indiquent une transition spatiale ou temporelle en venant superposer du texte à l'image.

Il existe aussi des adresses écrites diégétiques ou des « graphismes filmés » qui concernent simultanément le spectateur et les personnages; ces derniers prenant l'allure de spectateurs diégétisés. La scène qui précède l'introduction de *M le maudit* (Fritz Lang, 1931) forme un exemple notable. Dans la séquence, une jeune fillette est attendue par sa mère à la fin des classes. En direction du domicile familial, la petite marche sur le trottoir en s'amusant avec un ballon. La caméra embrasse ses déplacements dans un travelling d'accompagnement latéral

vers la droite qui la cadre en plan moyen. La fillette s'arrête et lance son ballon sur la portion hors-champ d'un îlot où est affichée une nouvelle quotidienne. Dans une trajectoire ascendante, la caméra s'avance et cadre la nouvelle sur laquelle la fillette projette toujours son ballon. Positionné en gros plan sur la nouvelle, le cadrage montre au spectateur, autant qu'au personnage devenu hors-champ, une offre de récompense pour la capture d'un tueur d'enfants. Le statut mixte de ce carton d'adresse dénonce le travail de l'énonciation par cette façon d'interpeller le personnage candide et hors-champ (même trop naïf pour être concerné), mais surtout – et même avant tout – le spectateur réel à qui on adresse une information narrative incontournable.

Dans un autre ordre d'idées, il existe des cartons qui relient explicitement – souvent au cours des génériques – le nom d'un acteur avec celui du personnage qu'il joue, ou encore l'image d'un personnage avec le nom de l'acteur. Certaines adresses fortes vont également user de la forme impérative et de marques de deuxième personne comme l'exemplifie Metz avec le carton « Prolétaires souvenez-vous ! » à la fin du film *La Grève* (Eisenstein, 1925). Toutes ces modalités énonciatives des cartons d'adresse sont susceptibles de signaler le travail impersonnel de l'énonciation cinématographique qui porte les images de chaque film.

1.3.2. Écran second et cadre dans le cadre

Metz caractérise de gestes énonciatifs ces moments où un film redouble son acte de médiatisation scopique soit en s'encadrant lui-même où en mettant en scène un écran second. L'ensemble des matérialisations qui délimite des cadres ou des écrans seconds sont susceptibles de « mettre en évidence le premier, c'est-à-dire le lieu de l'énonciation […] » (Metz, 1991, p. 72). Pour le jeu vidéo, ces deux postures énonciatives permettront de traiter non seulement de l'idée de l'interface dans l'interface, mais aussi la question des écrans seconds qui redoublent l'écran du téléviseur ou de l'ordinateur.

Dans le film *Sinister* (Scott Derrickson, 2012), plusieurs cadres et écrans seconds s'articulent dans la diégèse. Le personnage d'Ellison Oswalt est un écrivain-enquêteur rédigeant sur des meurtres réels n'ayant jamais été résolus. Il décide d'emménager à l'intérieur de la maison où s'est produit l'homicide sur lequel il écrit. Dans le grenier, il découvre des films de famille sur support 8 mm dont le contenu porte sur les assassinats qui concernent son enquête.

À chaque moment où Ellison projette des images 8mm pour les étudier, le spectateur est confronté à un écran second et un cadre dans le cadre. Ces marques d'énonciation apparaissent si souvent au cours du récit qu'elles perdent leur dimension réflexive. Cependant, la dernière séquence du film, sur laquelle je m'arrêterai un instant, fait revenir à l'avant-plan la valeur d'opacité du rectangle au carré.

Il est important de mentionner d'abord que dans le contexte du récit, le visionnement des films 8mm ouvre des passages vers le monde vivant afin qu'un démon nommé Bughuul puisse prendre possession d'entités humaines. La vulnérabilité des enfants à l'égard du pouvoir de l'image facilite le passage du démon dans le monde réel. De cette manière, Bughuul parvient à manipuler les comportements des enfants. Il les conditionne à commettre des meurtres sordides qu'ils sont amenés à filmer. Une fois l'acte accompli, le corps de l'enfant devient prisonnier des images atroces qui viennent d'être enregistrées. Dans la dernière séquence du film, Ellison découvre une dernière bobine qu'il visionne aussitôt. Il est amené à comprendre que les meurtres sont perpétrés par les enfants possédés de chaque famille. Au cours de la scène, la jeune fille d'Ellison assassine ses parents. Après le crime, un plan américain frontal montre Bughuul non plus à l'intérieur de l'image enchâssée du film dans le film, mais plutôt sur l'écran premier du film *Sinister*. Durant le même plan, le démon enlève la fillette puis disparaît avec une saute à l'image. Le plan suivant repositionne le point de vue devant le cadre dans le cadre formé par l'écran second. Il laisse voir le démon et la fillette réapparaître au milieu de l'image du film 8mm. La circulation écranique des personnages ainsi que l'emboîtement de plusieurs cadrages forcent une prise de conscience de l'écran premier et de ses délimitations spatiales et visuelles. Ils *réfléchissent* l'intervention discursive de l'origine impersonnelle de l'énonciation.

1.3.3. Montrer le dispositif et le film dans le film

Metz aborde également la question de l'exhibition de l'appareillage cinématographique. L'auteur fait remarquer que la plupart du temps le dispositif montré n'est pas le dispositif réel, mais un autre dispositif. C'est pourquoi la monstration du dispositif se marque seulement lorsque le film est actif à l'égard de la visualisation de la machinerie. Au regard du jeu vidéo, cette posture énonciative servira à rendre compte de la valeur réflexive des indications interactionnelles qui renvoie aux interfaces externes comme les contrôleurs, les boutons, le disque de jeu, la console,

etc. Dans d'autres cas, je montrerai que l'exhibition de l'appareillage vidéoludique peut également passer par une prise de conscience des logiciels ou de toutes autres opérations informatiques impliquées durant l'activité de jeu (algorithme, base de données, code de programmation, animations, textures, fichiers audio, polygones, etc.)

Pour revenir de nouveau au film *Sinister*, plusieurs marques d'énonciation redoublent l'articulation des moyens techniques du cinéma. Il suffit de songer à l'instant où Ellison visionne le troisième film 8mm. En procédant à des arrêts sur image, l'écrivain-enquêteur remarque la présence de Bughuul dans le reflet de l'eau de la piscine. Afin de mieux observer l'image fixe, Ellison s'approche de l'écran de projection. Un plan rapproché épaule montre Ellison dans le tiers droit du cadre qui scrute l'image projetée. Le reste du cadre est occupé par l'écran second qui diffuse l'image fixe du démon. Soudainement, la pellicule s'enflamme dans le projecteur situé hors-champ. Le plan devient abruptement surexposé laissant voir l'effet esthétique causé par la pellicule qui brûle. Ellison entreprend de restaurer le film abîmé par l'embrasement. Suivant les logiques du sommaire, une série de courts inserts montre le personnage refaire le montage du film 8mm à l'aide d'une colleuse. Après avoir restitué le film, il le numérise à l'aide d'une caméra numérique avec laquelle il filme l'écran de projection. Une seconde série de trois inserts expose l'installation de la caméra sur trépied, le démarrage de l'enregistrement et la captation du moment.

Dans cet exemple, plusieurs éléments actifs travaillent pour renvoyer au dispositif cinématographique premier. De toute évidence, plusieurs inserts configurent un point de vue privilégié sur la machinerie, en l'occurrence le projecteur, l'écran, la pellicule, la colleuse, la caméra numérique, le trépied sans oublier le spectateur. Autrement, l'arrêt sur image, l'embrasement de la pellicule ainsi que l'allusion aux procédés de montage sur pellicule «propose[nt] une réflexion en acte sur la bidimensionnalité de l'image » (Metz 1991, p. 87). Cette réflexivité à l'égard de la matérialité de l'image cinématographique est également appuyée par la co-présence de trois types d'image : celle du film premier *Sinister*; celle des films 8mm (image granuleuse, éclairage instable, esthétique film de famille, conventions de montage transgressées, etc.); et celle du film 8mm numérisé qui permet à Ellison de circuler image par image, d'ajuster les valeurs de contrastes et d'agrandir les proportions de l'image. Il se produit explicitement une

« allégorie subtile et déplacée du spectacle cinématographique, à travers une exhibition qui ne lui ressemble qu'obliquement et qui l'éclaire aussi par différence […] » (Metz 1991, p. 88).

Comme chez Casetti, la monstration active du dispositif chez Metz marque l'énonciation en redoublant les opérations de manipulation de la représentation audiovisuelle. La composition rythmique du montage lors du sommaire signale également la nature fabriquée et construite d'un énoncé filmique qui se donne à voir et ce, au même moment où Ellison refait le montage du film abîmé par les flammes. Les liens qui s'établissent entre le dispositif montré et les événements de la diégèse visent à « retourner » le film à la fois sur son propre acte de post-production autant que de réception (et même d'analyse). Par le fait même, il se produit un redoublement des comportements canoniques qui s'y rattachent (voir, écouter, analyser, monter, filmer, etc.) et qui parallèlement « scandent la progression du film à travers les actions des protagonistes » (Casetti [1984] 1990, p. 57). Dans le cas du médium vidéoludique, je prendrai soin d'expliquer que la monstration du dispositif vient principalement *réfléchir* les implémentations sensori-motrices nécessaires à la progression du jeu.

L'exemple de *Sinister* articule aussi la figure du « film dans le film ». Cette imbrication filmique porte des redoublements réflexifs que Metz qualifie de méta-cinématographiques. L'emboîtement d'un film dans le film renvoie à un présupposé incontestable : l'existence de l'acte énonciatif du film premier lui-même responsable de l'enchâssement d'un film second. J'illustrerai que la capacité du film dans le film à désigner l'énonciation impersonnelle se trouve aussi dans le jeu vidéo sous la forme du jeu dans le jeu.

1.3.4. Images et sons subjectifs

L'image subjective constitue pour Metz une posture énonciative paradoxale. Comme Casetti, Metz relève la nécessité de procéder à « l'objectivation du subjectiveur » (Metz 1991, p. 115) pour assurer la cohérence de la vision subjective. L'auteur classifie trois types d'images subjectives plus pertinentes du point de vue de l'énonciation. En vue de réfléchir les jeux vidéo en perspective à la première personne, ces considérations théoriques sont incontournables.

D'abord, Metz évoque la vision « normale » attribuable à un personnage. Il s'agit des images subjectives formées par exemple lors d'un champ/contre-champ qui renvoie aux points

de vue des personnages qui conversent. Metz parle ailleurs d'images mentales et non-optiques qui ne représentent pas un échantillon de ce que voit le personnage, mais de ce qu'il imagine (rêves, souvenirs, fantasme, désir, etc.). En troisième lieu, il évoque les distorsions optiques et sonores qui tiennent à la perception réelle d'un personnage. J'avance ici l'exemple de *Fear and Loathing in Las Vegas* (Terry Gilliam, 1998). Le journaliste Raoul Duke et son avocat Dr. Gonzo arrivent à Las Vegas pour couvrir un événement sportif; en l'occurrence une course de moto au beau milieu du désert. Au moment où Duke se présente au comptoir de l'hôtel pour s'enregistrer, il est sous l'influence de drogues psychédéliques. Dans les segments où le spectateur accède à sa vision subjective, l'image subit d'importantes distorsions de perspective ainsi que plusieurs déformations produites par des techniques d'animation. Certains contre-champs en contre-plongée offrent le regard subjectif que Duke porte sur la dame derrière le comptoir. Ces plans montrent le visage de la femme s'étirer anormalement au niveau de la bouche allant même, pour l'instant d'un plan, être remplacé par un reptile.

Durant ces vues subjectives hallucinatoires, la bande-son propose un traitement sonore qui appuie la perception subjective altérée de Duke. Un personnage en marge de la file d'attente parle au téléphone. Au moment où la caméra objectivise Duke, la perspective sonore de la conversation téléphonique de l'homme hors-champ présente un traitement vraisemblable et réaliste. Lorsque le spectateur accède au plan subjectif de Duke qui observe en plongée les déformations des motifs du tapis, la conversation téléphonique devient exagérément réverbérée et les basses fréquences sont anormalement accentuées. L'articulation énonciative de ce segment sonore du film forme, au sens de Metz, des sons subjectifs.

La valeur subjective des images et des sons qui se pose dans ces exemples trahit l'énonciation vraiment première à qui elle doit son existence et son fonctionnement. La subjectivité audiovisuelle ainsi que les opérations qu'elle nécessite pour être perçue comme tel révèlent quelque part le travail énonciatif du film et de la machine cinéma.

1.3.5. Régime objectif orienté

Je termine ce parcours des postures énonciatives metziennes sur ce type d'images appartenant à ce que l'auteur nomme le régime objectif orienté. Ce dernier renvoie toujours à

l'intervention objective du film qui signale une certaine orientation attribuable au foyer impersonnel de l'énonciation. Parent du cadrage objectif irréel de Casetti, le régime objectif orienté de Metz s'en distingue par son détachement déictique et par le rejet de l'appellation « irréel » qui signifie simplement l'écart avec le réel que représente la diégèse. L'orientation objective de Metz procède du film lui-même qui vient introduire l'énonciation dans l'énoncé en court-circuitant les différents niveaux de diégèses. L'auteur donne quelques exemples courants qui reviennent dans l'ensemble des films : distorsions optiques et sonores non-subjectives, travelling d'accompagnement ou encore le champ/contre-champ dans sa dimension « ping-pong ». Les images du régime objectif orienté « matérialisent pour un instant cette "intentionnalité" propre au texte lui-même, cette intentionnalité "impersonnelle" » (Metz 1991, p. 166) en maintenant le spectateur dans une position objective certes, mais orientée et idéale par rapport à l'image, au récit et à la diégèse. Lorsque la connaissance du spectateur ne lui permet pas de discerner le registre orienté, la représentation bascule dans le pendant casettien du *cadrage objectif* que Metz nomme « *images et sons neutres* ».

1.3.6. Énonciation marquée ou énonciation dissimulée ?

Dans le modèle de Metz, l'énonciation est « coextensive au film, et partie prenante dans la composition de chaque plan: pas toujours marqué, mais toujours agissante » (Metz 1991, p. 36). La différence se trouve plutôt entre une énonciation qui se marque quelque part (repliement discursif) et celle qui « vient à nous d'un bloc, *sans qu'un de ses morceaux se consacre à nous le dire* [histoire] » (Metz 1991, p. 172, souligné par l'auteur).[9] Bien que plusieurs postures énonciatives soient assez fréquentes pour former une sorte de consensus quant à leur capacité à désigner l'énonciation impersonnelle du film, rien ne garantit leur caractère marqué aux yeux du spectateur. C'est ce que sous-entend Metz lorsqu'il souligne que plus le spectateur possède une

[9] En 1985, Bordwell reprochait à Metz d'instrumentaliser et de réécrire les notions de *discours* et d'*histoire* en mobilisant *ad hoc* ou « à la carte » les principes de Benveniste. Là où Benveniste dissociait clairement *histoire* et *discours*, Metz les fusionne en disant qu'il y a toujours discours et que le propre de certains films est de le dissimuler sous les couverts de l'*histoire*, alors que d'autres films cherchent plutôt à l'exhiber notamment par le biais des marques d'énonciation. Selon Bordwell « Metz has confused *discours* (the overt marking in the *énoncé* of the speaker-listener relation) with enunciation itself (which always includes speaker and listener) » (Bordwell 1985, p. 23). Loin d'être une confusion, il s'agit là d'une vision éclairée qui, appuyée sur les travaux de Genette, montre que l'énonciation discursive est toujours à l'œuvre, même dans les films les plus transparents.

connaissance approfondie du cinéma, moins il y a d'images et de sons neutres. Le caractère d'opacité (*discours*) ou de transparence (*histoire*) de l'énonciation dépend de la sensibilité du spectateur et de sa connaissance encyclopédique du cinéma. Les dernières analyses à propos des postures énonciatives metziennes témoignent de cette faculté *réflexive* et *impersonnelle* de l'énonciation filmique à se replier par endroits pour signaler l'activité discursive première que Metz dépersonnalise sous l'appellation « énonciation ».[10]

1.4. La posture polyphonique de Châteauvert

Là où Metz donne au texte filmique la plus grande part de responsabilité quant à la capacité à marquer l'énonciation, la sémio-pragmatique renverse ce rapport de force en faveur du pôle de la réception. L'objectif théorique est de rendre compte du rôle central du spectateur et du contexte de visionnement à l'égard de la détermination d'une valeur d'opacité-transparence attribuable aux marques d'énonciation. Avec *Des mots à l'image : La voix over au cinéma* (1996), Jean Châteauvert propose un cadre théorique inscrit dans l'héritage de la sémio-pragmatique de Roger Odin et de la polyphonie d'Oswald Ducrot. Dans ce modèle, c'est le spectateur qui doit opérer des relations d'attribution référentielle entre les circonstances énonciatives, des sujets de l'énonciation et des propositions de contenus. Ce travail établit la caractérisation de l'énonciation, c'est-à-dire le *sens* de l'énoncé.

1.4.1. Attribution de la valeur énonciative

Châteauvert distingue deux plans de l'énonciation que je m'approprierai pour interroger l'énonciation vidéoludique : l'énonciation discursive et l'énonciation diégétisée. Lorsqu'aux yeux du spectateur les marques d'énonciation révèlent la matérialité de l'événement discursif de l'acte énonciatif (génériques, style du film, traitement esthétique, etc.), Châteauvert parle d'*énonciation discursive*. Les marques de l'énonciation discursive se présentent comme des «éléments susceptibles d'être lus comme des traces du geste producteur du film, comme autant de marques de l'énonciation qui fonde le discours filmique […] » (Châteauvert 1996, p. 45).

[10] Je rappelle que Metz pose trois paliers énonciatifs au cinéma : 1) le niveau premier, origine implicite et impersonnelle, qu'il nomme « l'énonciation »; 2) un niveau second où il y a un énonciateur premier explicite (intra- ou extra- diégétique) à qui on attribue la responsabilité de l'énoncé filmique; et 3) les niveaux subséquents et leurs énonciateurs temporaires et toujours diégétiques (Metz 1991, p. 209).

Autrement, si le spectateur insère les énoncés dans la logique fictionnelle du film, c'est-à-dire à tout ce qui contribue à l'histoire, Châteauvert propose l'expression *énonciation diégétisée*. Ici, Châteauvert souligne que les « énonciations mises en scène dans le récit filmique, comme le récit verbal du narrateur en voix over […], le dialogue des personnages, voire le film dans le film […], participent de la fiction et figurent de ce fait comme des "énonciations diégétisées" toujours déjà incluses dans la fiction que raconte le film » (Châteauvert 1996, p. 45). [11]

Du côté de l'énonciation discursive, le spectateur entretient ce que le théoricien nomme un « rapport de liaison » (Châteauvert 1996, p. 41) entre les contenus de l'énoncé et l'événement énonciatif réel (geste producteur du film). Ici, le sujet-locuteur répond de la vérité de la proposition qu'il énonce et atteste de son implication, de sa croyance et de sa sincérité envers le contenu de son énoncé. C'est-à-dire que le discours filmique est compris sur le mode de la croyance et de l'authenticité. Les éléments représentés sont perçus comme des énoncés de réalités « sérieux » qui sont questionnables en termes de vérité.[12] Chaque élément filmique devient susceptible de *réfléchir* le geste producteur réel et premier qui a servi la construction du film.

Avec l'énonciation diégétisée, le spectateur élabore un « rapport de déliaison » (Châteauvert 1996, p. 41) entre l'acte énonciatif réel et le contenu de l'énoncé. Le sujet-locuteur se dissocie de son énoncé et marque qu'il n'adhère pas à son contenu. À cet instant, l'énonciation filmique est comprise comme énonçant sur le mode de la non-croyance, inférant à son discours une valeur fictive et « non-sérieuse ».[13] Le spectateur conçoit les contenus comme des énoncés fictionnels desquels l'acte énonciatif réel se désengage. Or, au niveau de l'énonciation diégétisée, il se met en place deux types d'énonciation. D'abord, des *énonciations diégétisées liées* qui

[11] Pour Châteauvert, c'est le spectateur qui départage les dimensions discursives ou diégétisées de l'acte énonciatif du film. Les marques d'énonciation acquièrent leur valeur énonciative selon l'acte de lecture qui leur reconnait une fonction à désigner l'énonciation discursive ou diégétisée. Ce faisant, la perception de l'énonciation au cinéma est modulée par de multiples facteurs tels que le contexte pragmatique et culturel de visionnement, les compétences du spectateur, les conventions génériques ou encore la fonction et la position que prennent les marques dans le système textuel du film.

[12] Le terme « sérieux » est inspiré de la notion d'« énonciation sérieuse » de John Searle telle que la décrit Châteauvert : « "l'énonciation sérieuse" correspond à l'assertion, laquelle obéit à des règles précises dont "la règle essentielle : l'auteur répond (*commits himself to*) de la vérité de la proposition exprimée [... et la] règle de sincérité: le locuteur répond (*commits himself to*) de sa croyance dans la vérité de la proposition exprimée" » (Searle cité dans Châteauvert 1996, p. 38, souligné par l'auteur).

[13] Le terme « non-sérieuse » fait référence aux « énonciations non sérieuses » de John Searle. Châteauvert rapporte qu'avec ces énonciations « […] l'auteur se dissocie de son énoncé et marque qu'il n'adhère pas à ce qu'il avance» (Searle cité par Châteauvert 1996, p. 38).

établissent, dans l'univers fictionnel, un rapport de liaison entre une énonciation diégétisée et son contenu (Châteauvert 1996, p. 48). Le segment enchâssé prend une « valeur de réalité » au sein de la fiction comme dans le cas d'un film documentaire véridique dans la fiction. Par exemple, dans *Cannibal Holocaust* (Ruggero Deodato, 1980) le matériel documentaire retrouvé par l'anthropologue Harold Monroe constitue une énonciation diégétisée liée puisque dans la fiction de *Cannibal Holocaust*, il forme un énoncé de réalité.

Ensuite, il existe pour Châteauvert des *énonciations diégétisées déliées* qui entretiennent, dans le cadre de la fiction, un rapport de déliaison entre une énonciation diégétisée et son contenu (Châteauvert 1996, p. 48). Il s'agit principalement des énoncés enchâssés portant une « valeur fictionnelle » dans la fiction. Je pense notamment au cas de figure du « film de fiction dans le film de fiction » comme dans *Halloween* (John Carpenter, 1978) lorsque la gardienne Laurie Strode (joué par Jamie Lee Curtis) visionne le film d'horreur *The Thing from Another World* (Christian Nyby et Howard Hawks, 1951).

L'énonciation discursive et diégétisée convoquent différents sujets de l'énonciation qui doivent être échafaudés dans le sens de l'énoncé. Le spectateur doit inférer des relations d'attribution entre ces sujets énonciatifs et les propositions de contenus qu'il détermine comme relevant du discursif ou du diégétisé. Ensuite, il départage des rapports de liaison ou de déliaison afin de cristalliser la caractérisation sémantique des énonciations qui s'enchâssent durant le film.

1.4.2. Sujet-locuteur

Châteauvert s'appuie sur la théorie de Ducrot afin de théoriser un *sujet-locuteur*, soit « [l]'être à qui, suivant le sens d'un énoncé, on attribue la responsabilité de cet énoncé » (Châteauvert 1996, p. 206). Le sujet-locuteur figure dans un niveau extradiégétique et son geste énonciatif constitue uniquement un « procès d'appropriation du matériel expressif » (Châteauvert 1996, p. 35) et rien d'autre. Le sujet-locuteur est l'instance qui se trouve à la base de l'articulation discursive du film. L'énoncé qu'il produit est traversé par un ensemble de locuteurs et d'énonciateurs. L'approche polyphonique redonne à cette multiplicité de locuteurs/énonciateurs une indépendance et une autonomie à l'égard de leurs propositions de contenus. C'est pourquoi le sujet-locuteur ne doit pas être confondu avec le réalisateur ou toutes autres figures

transcendantales tels un « méga-narrateur » ou un « narrateur fondamental » à qui reviendrait l'entière responsabilité de la structure énonciative et narrative. La posture théorique de Châteauvert décentralise ainsi la hiérarchisation du modèle monophonique propre à la narratologie d'inspiration littéraire.

À partir des traces d'énonciation discursive, de ses compétences et de son encyclopédie de référence (savoir autour du film, du genre, du réalisateur, du courant artistique, du langage cinématographique, du contexte culturel, sociale, médiatique, économique, etc.), le spectateur élabore une figure mentale et personnalisée « λ » du sujet-locuteur. Ce faisant, il échafaude ce que Châteauvert nomme à la suite de Genette « l'auteur induit » (Châteauvert 1996, p. 91).[14] Dès l'instant où dans l'expérience spectatorielle les marques d'énonciation pointent la « subjectivité inhérente au discours filmique sous forme de replis réflexifs » ou de toutes autres traces désignant la construction matérielle du film premier (Châteauvert 1996, p. 34), Châteauvert explique qu'elles révèlent l'activité discursive de premier niveau du sujet-locuteur.

1.4.3. Locuteur

Du moment que des personnages emboîtent des actes de discours verbaux dans la diégèse, le théoricien évoque la figure du *locuteur (L)*. Chaque instance locutrice qui énonce verbalement à travers le discours du sujet-locuteur incarne un locuteur à qui revient la responsabilité du discours diégétisé et des marques d'énonciation qui y figurent. Devant l'éventualité d'une multitude de « je » mise en scène dans un film, plusieurs locuteurs (L) sont susceptibles de se retrouver dans l'énoncé filmique. Encore ici, Châteauvert distingue le locuteur-L du *locuteur-λ*. Si « L » correspond essentiellement à une activité de locution qui passe par le fait d'inscrire sa présence dans le discours par des marques de première personne, « λ » renvoi au portrait qualificatif que l'on dresse de « L ». Cette distinction répond au paradoxe du narrateur décédé

[14] Devant la multitude d'appellations renvoyant à une figure construite du sujet fondateur du film, Châteauvert choisit de conserver, pour deux raisons, le concept « d'auteur induit » que Gérard Genette propose dans *Nouveau discours du récit* (1983). D'une part, parce qu'il pointe le fait que le spectateur « désigne une figure de l'auteur responsable du discours filmique » et, d'autre part, parce que cette figure apparaît comme une « construction » du spectateur à partir de son « encyclopédie de référence » et des « informations perçues et retenues dans le film » (Châteauvert 1996, p. 91).

qui raconte en voix over. Le décès du narrateur est attribué au locuteur-λ, alors que l'acte de narration en voix over revient à sa fonction de locuteur-L.

1.4.4. Sujet embrayeur

L'approche de Châteauvert maintient également la distinction entre locuteurs et énonciateurs. Cela permet de « discerner différents registres de responsabilité énonciative dans un énoncé selon qu'un sujet figure sous forme de "je" ou de point de vue mis en scène dans un énoncé » (Châteauvert 1996, p. 23). Dès l'instant où les marques d'énonciation ne réfèrent plus au sujet-locuteur ou aux locuteurs-L, mais plutôt à des points de vue, des positions ou des attitudes qui s'implémentent dans leurs discours, les paramètres énonciatifs doivent être attribués à des *sujets embrayeurs*.

En tant qu'instance responsable de l'embrayage d'un monde diégétique enchâssé, le sujet embrayeur est le personnage à partir duquel il est possible de déterminer le destinateur et le destinataire d'un segment emboité (qui embraye le discours ?; et pour qui ?). Il relie et assure la cohérence entre les multiples niveaux métadiégétiques qui s'enchâssent dans un film. [15] Châteauvert souligne que le sujet embrayeur

> fixe la deixis par rapport à laquelle un segment enchâssé apparaîtra comme antérieur, contemporain, postérieur et/ou comme réel ou irréel : ni plus ni moins, le sujet embrayeur tient lieu de « cadre de référence » à l'intérieur du récit filmique et me permet, comme spectateur, de situer un segment comme un flash-back, un autre comme une anticipation, un troisième comme un rêve et ainsi de suite (Châteauvert 1996, p. 82).

Dès l'instant où s'audiovisualise les paroles ou les perceptions d'un sujet embrayeur, sa présence reste imprégnée en filigrane et « teinte le récit audiovisuel du monde enchâssé sur le mode d'un énonciateur » (Châteauvert 1996, p. 92-93). Paraphrasant Ducrot, Châteauvert mentionne que « le sujet embrayeur figure alors comme un énonciateur dont le point de vue

[15]Dans une note de bas de page de son ouvrage *Figures III* (1972), Genette explique la définition du terme métadiégétique : « Le préfixe *méta-* connote évidemment ici, comme dans « métalangage », le passage au second degré: le *métarécit* est un récit dans le récit, la *métadiégèse* est l'univers de ce récit second comme la *diégèse* désigne (selon un usage maintenant répandu) l'univers du récit premier » (Genette 1972, p. 239, souligné par l'auteur). Dans une perspective d'emboîtement de récits et de mondes diégétiques, Genette souligne que «l'éventuel troisième degré sera un méta-métarécit, avec sa méta-métadiégèse, etc » (Genette 1972, p. 239).

s'exprime à travers l'audiovisualisation [d'un] monde [enchâssée] sans que l'on puisse pour autant lui attribuer quelque responsabilité à l'égard du matériel audiovisuel » (Châteauvert 1996, p. 93). Dès l'instant où un sujet embrayeur amorce l'audiovisualisation d'une métadiégèse, le monde enchâssé se greffe de sa subjectivité d'énonciateur à l'égard des contenus représentés. Il fait alors office d'énonciateur à partir duquel il est possible d'attribuer l'*attitude propositionnelle* de la structure énonciative et narrative. Ce travail érige la caractérisation sémantique des énonciations diégétisées en tant qu'elles représentent un rêve, un souvenir, un énoncé de réalité, un énoncé fictionnel, une hallucination, un retour en arrière, une vision prémonitoire, etc.

1.4.5. Attitude propositionnelle

L'attitude propositionnelle représente la manière dont un sujet (je) se comporte par rapport à une proposition (p) qu'il énonce. L'attitude propositionnelle forme alors ces modalités d'existence qui gouvernent les propositions d'un sujet psychologique. Il s'agit de présupposer que toute proposition de contenu qui se médiatise dans un acte de discours est portée en amont par une assertion protocolaire du type : *je désire que* (p)*/*, *je rêve que* (p)*/*, *j'affirme que* (p)/, *j'hallucine que* (p)*.../*, *je raconte que* (p)*/*, *je documente que* (p)/, etc. Au cinéma, les attitudes propositionnelles représentent pour Châteauvert des « opérations d'un degré second » qui relient sur le « mode de la perception » un sujet embrayeur et le monde diégétisé qu'il enchâsse. Ce lien provoque une « modalisation du contenu des propositions » (Châteauvert 1996, p. 69). Les procédés énonciatifs et le statut narratif des images et des sons sont compris comme relevant par exemple du flashback, du rêve, du commentaire, de l'hallucination, du mensonge, de faits réels, fictifs, de la narration, etc.

Les attitudes propositionnelles servent à interpréter la valeur narrative des opérations énonciatives qui s'occasionnent à travers les différents niveaux diégétiques (volet, surimpression, fondu enchaîné, ellipse, etc.). Elles fixent les

> conditions d'interprétation des procédés techniques, depuis le fondu enchainé jusqu'à la coupe franche en passant par la transparence et le traitement spécial du son qui font qu'on distinguera un regard embrumé par l'alcool d'un rêve, un souvenir d'une illusion d'optique, et ainsi de suite (Châteauvert 1996, p.82-83).

Je renvoie ici à mon exemple de *Fear and loathing in Las Vegas* où l'installation de Duke comme sujet embrayeur délimite l'attitude propositionnelle des faits énonciatifs (utilisation des procédés d'animation, distorsions sonores, angle de caméra prononcé, déformation des personnages, etc.) comme relevant des hallucinations du personnage.

1.4.6. Pourquoi la polyphonie ?

Pour exemplifier l'approche polyphonique de Châteauvert, j'analyse à nouveau une séquence du film *Sinister* (Scott Derrickson, 2012). Cela servira également à exposer certaines limites liées au modèle metzien et casettien. Dans un des films de famille 8mm, un filmeur empirique diégétique circule avec sa caméra à l'épaule dans une maison. Toujours dissimulé hors-champ, celui-ci tue trois membres d'une même famille qui sont bâillonnées à leur lit. Lorsqu'Ellison entreprend de numériser le film 8mm pour l'examiner, le point de vue alterne constamment entre le personnage et l'enchâssement du film dans le film. La monstration des deux premiers meurtres passe par deux gros plans sur son visage dont le reflet sur les lentilles de sa lunette médiatise et miniaturise la représentation des gorges tranchées. L'assassinat de la dernière victime – l'enfant de la famille – est rendu complètement imperceptible. La séquence coupe à une perspective aplanie par un téléobjectif dont l'arrière-plan est constitué de l'écran de projection et l'avant-plan du personnage d'Ellison. Au moment du meurtre du garçon, la profondeur de champ ramène le point focal à l'avant-plan faisant de l'arrière-plan une surface totalement floue et imperceptible.

Au regard de cette séquence, parler de vues ou d'images subjectives est possible dans la mesure où il se produit un alignement cognitif et perceptif entre l'énonciataire-*tu* et le point de vue d'Ellison (narrataire-*il*) qui regarde le film enchâssé. Cette configuration est défendable notamment à cause des deux gros plans sur le visage d'Ellison qui viennent former la figure du champ/contre-champ. L'articulation du point de vue respecte les deux temps de la vue subjective (objectivation du subjectiveur). Dans une autre perspective, il est juste de percevoir l'ensemble des points de vue comme des cadrages objectifs ou des images/sons neutres que l'énonciateur-*je* (Casetti) ou le film (Metz) offre à l'énonciataire-*tu* ou au spectateur. Au mieux, il peut s'agir d'une alternance entre des cadrages objectifs/images neutres (gros plan sur Ellison) et des

cadrages objectifs irréels/régime objectif orienté (point de vue de la caméra du filmeur empirique).

Cette analyse montre la difficulté de discerner les mouvements énonciatifs de la triade *je-tu-il* de Casetti. Leur positionnement est ambigu et inégal puisqu'il dépend de l'activité cognitive de la spectature-en-progression que j'aborderai au deuxième chapitre. Un chevauchement incertain se produit entre 1) la perception objective sur l'énoncé-*il* que l'énonciataire-*tu* reçoit de la part l'énonciateur-*je*; 2) la vue subjective que porte l'énonciataire-*tu* et Ellison-*il* sur le film 8mm offert par l'énonciateur-*je*; et 3) le point de vue objectif irréel donné par l'énonciateur-*je* à travers la caméra du filmeur empirique. On remarque dans cette séquence la difficulté de situer parfaitement les sujets déictiques de l'énonciation. L'extrême précision du système déictique rend difficilement compte de ces entrelacements énonciatifs. Pour ces raisons, déterminer la part de *récit* et de *commentaire* – où l'énoncé se fait *énoncif* ou *énonciatif* de même que l'énonciation *fuyante* ou *énoncée* – se présente comme une opération personnelle qui dépend du pôle de la réception.

La même problématique se présente avec la méthodologie de Metz où il semble tout aussi difficile de trancher entre images subjectives, images/sons neutres ou régime objectif orienté. Quelque part, l'articulation des matières de l'expression dans ces trois postures énonciatives garde toujours les traces du travail impersonnel du film. Cependant, la question de savoir si les composantes de l'énonciation dissimulent ou trahissent le foyer discursif revient au spectateur. Il est bien complexe alors de discerner parfaitement à propos de la valeur réflexive ou métadiscursive d'une configuration de l'énonciation. Metz a bien pressenti cet écueil propre aux théories de l'énonciation lorsqu'il mentionnait qu'il n'existe pas d'images neutres. Impossible alors de faire l'économie du rôle de la réception pour réfléchir l'énonciation.

Avec la méthodologie de Châteauvert, l'intérêt est justement d'étudier comment le spectateur négocie les faits énonciatifs et la structure du récit pour construire des sujets de l'énonciation afin d'attribuer des valeurs énonciatives et des attitudes propositionnelles. Ici, la figure du film dans film doit se comprendre en tant que le sujet-locuteur du film *Sinister* enchâsse une métadiégèse. Ce niveau de monde métadiégétique emboîte une structure énonciative/narrative que le spectateur doit attribuer à un sujet embrayeur (filmeur empirique)

en fonction du contexte fictionnel (enquête sur des meurtres réels). Le spectateur élabore un rapport de liaison entre l'énonciation diégétisée formée par le film dans le film et les contenus qui s'y enchâssent. L'énonciation diégétisée liée suggère ainsi une attitude propositionnelle qui confère au film dans le film une valeur « de réalité » dans le cadre de la fiction de *Sinister*. Autrement, le spectateur peut choisir de traiter la figure du film dans le film ainsi que l'ensemble des procédés réflexifs comme des marques de l'énonciation discursive. La valeur énonciative de ces marques sert à échafauder une image « λ » du sujet-locuteur du film *Sinister* pouvant éventuellement être anthropomorphisée sous les traits d'un auteur induit.

1.5. Pour une méthodologie polyphonique

Dans une perspective polyphonique, il importe moins de retrouver l'origine du foyer de l'énonciation en ce qu'il configure une image « subjective », « neutre » ou « objective orientée ». L'intérêt est d'étudier la manière dont le spectateur travaille dans le sens de l'énoncé pour, d'une part, construire des sujets de l'énonciation et, d'autre part, attribuer des qualifications propositionnelles propres à un enchâssement énonciatif. La méthodologie polyphonique se dissocie alors de la problématique de l'origine de l'énonciation. Son objectif est d'analyser comment le spectateur traite les indices de l'énoncé filmique dans le but de les faire participer de l'énonciation discursive ou diégétisée. Dès lors, travailler au niveau du *sens* de l'énoncé devient très instructif pour expliquer comment le pôle de la réception gère les formulations énonciatives et les circonstances du contexte fictionnel afin de cristalliser le caractère propositionnel de l'énonciation.

Pour conceptualiser le système d'énonciation vidéoludique, je récupérerai les différents sujets de l'énonciation du modèle polyphonique de Châteauvert. Ceux-ci me serviront à définir des agents de l'énonciation entrent lesquels le joueur départage des responsabilités énonciatives. Je souscrirai également à la distinction que pose Châteauvert entre l'énonciation discursive (que je nommerai *énonciation systémique*) et l'énonciation diégétisée. En ce qui a trait à l'énonciation systémique, je me référerai au modèle impersonnel de Metz pour rendre compte de la dimension méta-systémique et réflexive de certaines postures énonciatives proprement vidéoludiques. Au regard des énonciations diégétisées, je rejoindrai Châteauvert pour qui la relation d'attribution entre des sujets de l'énonciation diégétisée et des propositions de contenus vient fixer des

attitudes propositionnelles. J'en arriverai également à montrer que ce travail d'attribution sert à déterminer des attitudes interactionnelles nécessaires à la compréhension et la maîtrise de la jouabilité. La posture impersonnelle et polyphonique permettra ainsi de mesurer les fonctions structurées et structurantes qu'assure la réflexivité vidéoludique au regard de la production de sens des formulations énonciatives.

Chapitre 2

Opacité et transparence : Enjeu cognitif de la spectature-en-progression

Ma priorité sera maintenant de questionner l'activité cognitive du spectateur dans son rapport au film de fiction narratif. J'aborderai cette problématique à partir du cercle heuristique de la spectature-en-progression conceptualisé par Bernard Perron. Mon travail d'analyse portera sur la manière dont le spectateur négocie cognitivement les éléments de l'énonciation et de la narration. J'expliquerai que c'est le degré d'application de schémas cognitifs durant l'activité de spectature qui infère aux opérations filmiques un caractère d'opacité ou de transparence ayant la propension de désigner soit l'énonciation discursive ou soit l'énonciation diégétisée. Pour ce faire, je raisonnerai l'expérience des procédés énonciatifs en fonction des concepts d'hypermédiateté et d'immédiateté de Bolter et Grusin. Inspiré de Schaeffer, je montrerai comment les différentes valeurs énonciatives déterminées par le spectateur sont traitées et comprises comme des vecteurs d'immersion. J'évaluerai ensuite l'impact de tels vecteurs sur deux types de postures d'immersions que Dominic Arsenault nomme l'immersion fictionnelle et l'immersion systémique.

2.1. Expérience heuristique du film de fiction narratif

Dans le modèle de Bernard Perron, la « spectature-en-progression » résulte d'une approche heuristique du film et de son récit.[1] Il s'agit d'une « méthode d'exploration qui procède par évaluations successives et hypothèses provisoires et qui ne garantit pas une réponse ou une solution claire et précise » (Perron 2002, p. 138). Pour Perron qui s'appuie sur les quatre types de sens de Bordwell, la spectature-en-progression du film de fiction narratif investit

[1] Le concept de spectature-en-progression est inspiré d'une notion de Bertrand Gervais : la « lecture-en-progression ». Celle-ci est une « lecture approximative, un déchiffrement linéaire, et non pas global, qui se contente d'une cohésion minimale du texte » (Gervais 2006, p. 58). Ce mode de lecture se distingue de ce que Gervais nomme la « lecture-en-compréhension » où le lecteur entreprend un travail intellectuel intensif et en profondeur.

spécifiquement le « sens référentiel » (signification dérivée de références réelles ou imaginaires) ainsi que le « sens explicite » (la signification est clairement donnée par le film) (Perron 2002, p. 138).[2] Le spectateur est engagé dans un cycle perceptivo-cognitif que Perron a conceptualisé dans son schéma du cercle heuristique de la spectature (figure 2.1.).

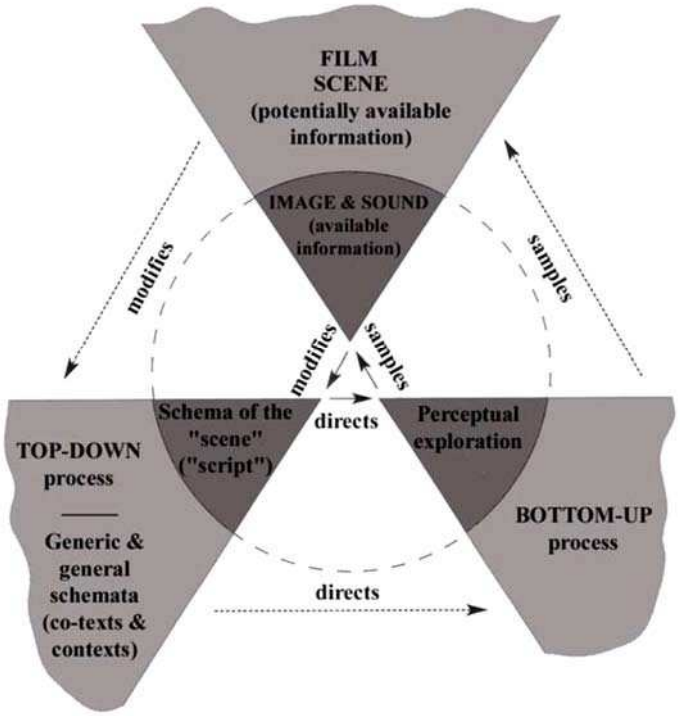


Figure 2.1. Cercle heuristique de la spectature (Perron 2002, p. 140)

L'idée de spectature-en-progression tend à montrer qu'au-delà du bagage de compétences unique à chaque spectateur, la compréhension d'un film s'articule de manière similaire pour chacun. C'est précisément ce qui rend possible le discernement commun et partagé d'un récit. Le modèle de Perron illustre que la variation de l'expérience se produit selon le degré d'application des schémas cognitifs durant le travail heuristique.

[2] Les deux autres types de sens, le « sens implicite ou symbolique » (la signification est indirectement dérivée du film) et le « sens symptomatique ou réprimé » (la signification est communiquée involontairement) relèvent plutôt de l'herméneutique. L'herméneutique est une « pratique ou une théorie de l'interprétation qui s'efforce de dévoiler le sens caché […] et les intentions de l'auteur » (Perron 2002, p. 138).

2.1.1. Principes des schémas cognitifs

La notion de schéma cognitif se trouve au centre de la relation cognitive qu'entretient le spectateur avec le film. Pour définir le concept, Perron renvoie à la définition qu'en donne Ulric Neisser dans *Cognition and Reality : Principles and Implications of Cognitive Psychology* (1976) :

> A schema is that portion of the entire perceptual cycle which is internal to the perceiver, modifiable by experience, and somehow specific to what is being perceived. The schema accepts information as it becomes available at sensory surfaces and is changed by that information; it directs movements and exploratory activities that make more information available, by which it is further modified (Neisser cité en note de bas de page dans Perron 2006, p. 63).

Suivant Neisser, les schémas cognitifs sont des représentations mentales et des structures organisées d'informations qui sont modifiables. Ils sont conceptualisés et constamment réorganisés au fil de nos expériences. Au plan contextuel, les schémas cognitifs servent à anticiper les actions, les événements, les lieux, les objets et les acteurs impliqués dans une situation donnée. Ils permettent de mobiliser rapidement des informations synthétisées et stéréotypées à propos des propriétés spatiales, physiques, fonctionnelles et intentionnelles d'un contexte ou de ses éléments. Pour le schéma « restaurant » par exemple, un individu peut anticiper la présence d'une salle à manger, d'une cuisine, de toilettes, d'un comptoir où payer, d'un serveur, d'un four, etc. Il peut également prévoir des actions et certaines finalités comme servir, commander, cuisiner, manger, payer, laver la vaisselle, aller aux toilettes, etc.

Au plan co-textuel, c'est-à-dire séquentiel et temporel, les schémas organisent une image mentale de l'enchaînement logique des événements qui prendront place dans le contexte. Ils constituent une structure cognitive pour anticiper la suite d'actions et de comportements génériques requise pour une situation donnée. Par exemple, un individu n'a pas à réapprendre le fonctionnement général d'une sortie au restaurant pour chaque nouvel endroit où il va manger. Grâce au schéma « restaurant », il possède un modèle cognitif afin de prévoir l'ordre stéréotypé des événements et des actions impliquées par le fait d'aller au restaurant. Selon son bagage de connaissances et du type de restaurant, il peut anticiper l'accueil par un hôte, l'assignation d'une table, l'arrivée d'un serveur, le moment de commander, le temps de manger,

l'instant où régler l'addition et ainsi de suite. Cette anticipation vaut autant pour les actions générales impliquées dans le contexte que pour les actions spécifiques que devra effectuer un individu. En ce sens, un schéma cognitif « is a pattern of action as well as a pattern for action » (Neisser cité dans Perron 2006, p. 67). Il sert à baliser la perception, le traitement de l'information et les comportements de l'individu.

2.1.2. Perception ascendante et traitement descendant

Au regard du cinéma, Perron pense la notion de schémas cognitifs dans sa relation avec deux processus cognitifs complémentaires et cycliques impliqués durant l'expérience heuristique de la spectature-en-progression : 1) le mode de perception ascendant et 2) le mode de traitement de l'information descendant. À propos du processus cognitif ascendant, Perron mentionne que celui-ci

> est géré ou dirigé par les données perceptives ainsi que par les attributs élémentaires des objets et des événements perçus. Le traitement s'effectue automatiquement et obligatoirement de la partie vers le tout, du particulier au général. Le spectateur essaie de tirer des conclusions à partir de ce qu'il perçoit (Perron 2002, p. 136).

Le mode ascendant gère le prélèvement de l'information sensorielle. Celui-ci prédomine lorsque le spectateur ne possède pas les schémas cognitifs pour comprendre et anticiper une situation donnée. Ici, son travail cognitif est principalement engagé dans l'exploration perceptive des données audiovisuelles et l'échantillonnage d'un maximum d'informations pertinentes. Le spectateur cherche à établir des propositions et des conclusions qui conviennent à cristalliser le sens référentiel et/ou explicite de la nouvelle situation filmique. Autrement, il fait abstraction de données qu'il juge inutiles.

Perron fait remarquer que les capacités perceptives ascendantes du spectateur sont dirigées par ses schémas cognitifs. La cueillette d'informations est toujours en quête d'éléments capables de mener à l'actualisation d'un schéma cognitif efficace. Ceux-ci sont appliqués selon le processus de traitement descendant de l'information et s'activent sous forme de présuppositions, d'anticipations et d'hypothèses. Perron souligne que le mode descendant

> est géré ou dirigé par les concepts et les schémas, c'est-à-dire par ces représentations cognitives abstraites qui précisent les propriétés générales d'un type d'objet, d'événement

> ou de structure, laissant de côté les détails qui ne sont pas pertinents pour caractériser le type. Le traitement s'effectue stratégiquement du tout vers la partie, du général au particulier. Le spectateur construit préalablement une représentation de la situation ou du problème en cours et vérifie ensuite si les données y correspondent (Perron 2002, p. 136-137).

Le mode de traitement descendant de l'information est prépondérant lorsque la perception d'une situation filmique s'enchaîne selon les schémas cognitifs d'accueil du spectateur. À partir de ses connaissances préalables, ce dernier anticipe la suite des événements et cherche à confirmer ses attentes.

Plus le rendement des schémas cognitifs est efficace pour traiter et comprendre le sens référentiel et explicite du film, plus l'attention cognitive du spectateur dispose d'une latitude pour appliquer d'autres schémas cognitifs et prélever d'autres informations filmiques. Son activité de spectature peut se focaliser à échantillonner, interroger et anticiper d'autres aspects du film. À ce point, le spectateur peut examiner la structure du récit ou encore la valeur esthétique et significative des couleurs, de l'échelle de plan, des mouvements de caméra, de choix de la focale, de la profondeur de champ, etc.

La notion de schéma cognitif rend compte de la dimension complémentaire des processus ascendants et descendants. D'un côté, les schémas cognitifs dirigent, orientent et conditionnent les capacités perceptives sur des éléments précis d'une situation filmique. Le mode ascendant est en ce sens tributaire du mode descendant. L'échantillonnage de l'information s'effectue toujours en fonction des schémas cognitifs d'accueils. De l'autre côté, l'activation de schémas cognitifs et du mode de traitement descendant dépend inévitablement de données disponibles.

Les schémas cognitifs attestent de la manière dont se développent les compétences spectatorielles ainsi qu'une encyclopédie de connaissances autour du cinéma. Ceux-ci se peaufinent et se déterminent autour des multiples points de contact que le spectateur peut entretenir avec l'institution cinématographique. Je pense par exemple aux différentes lectures critiques, théoriques ou historiques, aux expériences de création et de visionnement, aux connaissances [trans]médiatiques, à la familiarisation avec un genre, un courant esthétique ou un auteur, à la conscience des facteurs socio-culturels, technologiques et économiques, etc. L'ensemble de ces éléments (et bien d'autres) participe de la schématisation cognitive

d'habiletés perceptives et d'aptitudes au traitement de l'information filmiques. J'entreprends à présent d'expliquer comment s'articulent ces deux processus cognitifs durant la spectature-en-progression.

2.1.3. Quatre phases cycliques de la spectature-en-progression

Dans un article intitulé « Faire le tour de la question » (2002), Perron réfléchit l'exécution de la spectature-en-progression. Il propose quatre phases cycliques qui régissent la compréhension de l'information audiovisuelle durant l'expérience heuristique du film. En premier lieu, le chercheur introduit l'étape de « la sélection ». Ici, le spectateur active ses facultés ascendantes d'exploration perceptive et procède à l'échantillonnage mental de données filmiques. L'information prélevée est gérée dans sa mémoire de travail.[3] Cette phase est dirigée par les schémas cognitifs d'accueil. Autrement dit, l'information est toujours échantillonnée « en fonction de la disponibilité d'un schéma susceptible de fournir une base d'accueil assimilatrice » (Perron 2002, p. 141). Le spectateur cherche les données filmiques pouvant servir la compréhension et l'anticipation, sur le mode descendant, du sens référentiel et explicite du récit.

La phase suivante, « l'interprétation et l'abstraction », consiste au traitement et à la transformation des données prélevées dans la mémoire de travail en vue d'en conserver « une forme plus ou moins abstraite » (Perron 2002, p. 141). À cette étape, l'auteur explique que « les informations sensorielles sont dépouillées de leur attribut de surface pour être traitées, encodées et organisées à partir de leur sens » (Perron 1994, p. 94).

Les informations audiovisuelles transformées sont ensuite intégrées puis comparées avec les schémas cognitifs du spectateur. Il s'agit de l'étape de « l'intégration ». Le schéma est alors confirmé ou modifié selon la concordance entre les données échantillonnées, la structure du schéma et l'enchaînement de la situation filmique.

Finalement, il se produit ce que Perron appelle « la réorganisation ». C'est l'étape où le schéma révisé détermine la sélection ou le rejet de l'information traitée. Suivant les principes

[3] La mémoire de travail est dans les termes de Perron : « un mécanisme contrôlé et conscient qui agit comme une sorte de processeur central et dirige l'encodage, la rétention et le rappel des informations » (Perron 1994, p. 93).

du mode descendant, le schéma réoriente l'exploration perceptive ascendante en direction des nouvelles données enregistrées et disponibles à l'écran.

2.1.4. Faire le tour de la question

Perron définit l'expérience heuristique de la spectature-en-progression par l'expression « Faire le tour de la question ». Celle-ci cherche à rendre compte de la dimension cyclique de la perception et de la cognition au cinéma. À partir de ses schémas cognitifs et des informations disponibles dans chaque séquence, scène ou plan, le spectateur formule des micro-questions desquelles il anticipe des conclusions convenant à la situation filmique. Suivant une logique diachronique, ces conclusions sont continuellement révisées (abandonnées, reformulées ou confirmées) selon les réponses données à travers le déroulement du film. De nouvelles questions et conclusions sont ensuite produites et le cycle se poursuit jusqu'à la fin du film où le spectateur aura « fait un "tour" fonctionnel de la ou des macro-questions du film » (Perron 2002, p. 147-149).

Mon propos est de montrer qu'avant même de poser des questions à l'égard de l'énonciation discursive, le spectateur doit d'abord effectuer des tours de la question à propos du récit et de l'énonciation diégétisée. Pour interroger la réflexivité, il doit d'abord comprendre les contenus fictionnels dans une optique de transparence et d'immédiateté. Percevoir l'opacité du discours exige en ce sens une maîtrise du récit et du langage cinématographique. Le spectateur expert qui possède un large éventail de schémas cognitifs à l'égard du cinéma de fiction, de ses conventions génériques et de ses stratégies narratives est rapidement en mesure de formuler plusieurs questions-réponses au sujet d'une séquence filmique. Il entame d'autres tours de la question le menant à poser de nouvelles questions/hypothèses/anticipations toujours plus pointilleuses. Dès l'instant qu'il saisit l'essence narrative d'une séquence/scène/plan, il scrute d'autres aspects du système textuel du film. L'intérêt se porte donc sur la composition des plans, les mouvements de caméra, le choix des couleurs, les procédés optiques, les agencements sonores, etc. Le spectateur expert attribue ici des valeurs discursives et opaques aux manipulations énonciatives et narratives préalablement diégétisées. Fracturant ainsi le tissu diégétique formé par la fiction, il fait resurgir dans son expérience heuristique le travail du site impersonnel du film tel que décrit au premier chapitre.

Je propose de penser l'expérience de l'énonciation selon des principes d'opacité et de transparence. Pour ce faire, je m'appuierai sur les logiques d'hypermédiateté et d'immédiateté développées par Bolter et Grusin dans leur ouvrage *Remediation. Understanding New Media* (1999). Leur modèle dispose d'outils conceptuels permettant de rendre compte de la manière dont le spectateur parvient à passer d'un rapport de transparence avec l'énonciation diégétisée, vers une relation d'opacité avec l'énonciation discursive.

2.2. Immédiateté et hypermédiateté : Un continuum glissant

Dans leur ouvrage de 1999, Bolter et Grusin s'intéressent à la manière dont les anciens comme les nouveaux médias récupèrent et remodèlisent entre eux leurs techniques, leurs esthétiques, leurs régimes représentationnels et leurs structures de production et de diffusion. Ils nomment « remédiatisation » ce phénomène de contamination et d'hybridation médiatique qui peut s'articuler dans une logique d'hommage ou de concurrence. Pour Bolter et Grusin, la clef pour comprendre les processus de remédiatisation repose sur l'étude de la dynamique d'opacité et de transparence.

Pour les auteurs, chaque acte de médiation se trouve sur un continuum à partir duquel celui-ci « oscille entre l'immédiateté et l'hypermédiateté, entre la transparence et l'opacité » (Bolter et Grusin 1999, p. 19, ma traduction).[4] La logique de l'immédiateté repose sur la transparence de l'acte de médiation au profit d'une expérience qui entretient un mimétisme optimal avec l'expérience de tous les jours. La médiatisation immédiate par excellence est celle qui « erases itself, so that the user is no longer aware of confronting a medium, but instead stands in an immediate relationship to the contents of that medium » (Bolter et Grusin 1999, p. 24.). En ce sens, l'immédiateté appelle à la transparence et l'homogénéité du caractère médiatique, à l'effacement du geste producteur ainsi qu'à l'implication directe de l'utilisateur avec les contenus médiatisés.

[4] Le continuum immédiateté/hypermédiateté établi par Bolter et Grusin n'est pas sans rappeler d'autres distinctions semblables : histoire/discours (Benveniste, 1966); showing/telling (Lubbock cité dans Gaudreault, 1988); récit/commentaire (Casetti, 1984); diégésis mimétique/diégésis non-mimétique (Gaudreault, 1988); diégétisé/discursif (Châteauvert, 1996). Je choisis ici de conserver la terminologie de Bolter et Grusin parce que leurs notions sont axées sur un rapport d'oscillation avec la médiatisation et elles sont pensées dans une dimension paradoxale et complémentaire. Pour ces raisons, leur modèle m'apparaît bien adapté pour penser le positionnement du spectateur ou du joueur à l'égard de l'énonciation.

Inversement, l'hypermédiateté renvoie à un régime représentationnel qui met de l'avant le caractère apparent et hétérogène de l'acte de médiation. Ici, le processus de construction du discours et l'acte de visionnement sont opacifiés. Le caractère médiatisé s'affiche explicitement et l'expérience opaque du contenant prend le dessus sur l'immédiateté des contenus. Bolter et Grusin définissent de la manière suivante la logique de l'hypermédiateté :

> […] the logic of hypermediacy acknowledges multiple acts of representation and makes them visible. Where immediacy suggests a unified visual space, contemporary hypermediacy offers a heterogeneous space […]. The logic of hypermediacy multiplies the signs of mediation and in this way tries to reproduce the rich sensorium of human experience. […] In every manifestation hypermediacy make us aware of the medium or media and (in sometimes subtle and sometimes obvious ways) reminds us of our desire of immediacy » (Bolter et Grusin 1999, p. 33-34).

2.2.1. Deux paradoxes signifiants

Dans leur modèle, Bolter et Grusin relèvent deux paradoxes au sujet du continuum immédiateté-hypermédiateté. Le premier repose sur l'idée que l'hypermédiateté constitue quelque part une expérience authentique et immédiate au sens où elle reproduit la richesse sensorielle de l'expérience humaine qui se trouve hautement stimulée par une pluralité de stimuli hétérogènes. Plus encore, les auteurs disent : « The excess of media becomes an authentic experience, not in the sense that it corresponds to an external reality, but rather precisely because it does not feel compelled to refer to anything else beyond itself » (Bolter et Grusin 1999, p. 53-54). L'opacité du contenant devient autosuffisante au regard de ses contenus. Elle témoigne de sa propre construction médiatique comme expérience. L'hypermédiateté prend une valeur d'immédiateté puisqu'elle est complètement transparente à l'égard des leurres représentationnels, du « faire comme si » et du « pour de faux » de l'expérience médiatisée. L'opacification de l'acte de médiation figure comme une garantie d'honnêteté, d'immédiateté et d'authenticité du discours.

Le second paradoxe provient du fait qu'en voulant dissimuler la médiation, l'immédiateté réaffirme les caractères médiatiques qu'elle tente d'effacer ou qu'elle remédiatise. Bolter et Grusin donnent l'exemple de *DOOM* (id software, 1993), *Myst* (Cyan, 1993) et *Riven* (Cyan, 1997). Le caractère authentique et immédiat de ces jeux vidéo est généré par la remédiatisation

des configurations photoréalistes du cinéma. Ainsi, l'hypermédiateté formée par la remédiatisation des conventions esthétiques du cinéma confère, à une époque donnée, une dimension immédiate à l'expérience vidéoludique des jeux mentionnés.[5] En ce sens, l'atteinte de l'immédiateté nécessite toujours une certaine hypermédiateté.

Les deux paradoxes que relèvent Bolter et Grusin suggèrent une réversibilité, une permutation ou du moins une certaine ambivalence de la logique d'immédiateté et d'hypermédiateté. L'hypermédiateté peut se porter garante d'une immédiateté autant que l'immédiateté affiche toujours divers degrés d'hypermédiateté. Cette interversion des concepts suppose que les deux logiques sont toujours en co-présence à travers la représentation. Or, la reconnaissance d'un caractère d'immédiateté ou d'hypermédiateté dépend des compétences du récepteur et de la configuration des informations audiovisuelles dans le système textuel du film. De cette perspective, la propension des faits énonciatifs à être compris sur le mode de l'immédiateté ou de l'hypermédiateté repose sur l'activité de spectature-en-progression et le degré d'application de schéma cognitif durant l'expérience filmique.

2.3. Déplacement de la posture immersive

2.3.1. Du fictionnel au systémique

Pour mesurer les conséquences d'un rapport d'immédiateté et d'hypermédiateté avec l'énonciation, je propose de réfléchir en termes de « vecteur d'immersion » et de « posture d'immersion » fictionnelle et systémique.[6] Les vecteurs d'immersion sont pour moi les éléments énonciatifs ou narratifs – hypermédiatisés ou immédiatisés – que le spectateur infère et dispose comme point d'entrées vers une posture d'immersion. Les postures immersives

[5] Je tiens à noter comme le font Bolter et Grusin que la « [r]emediation always operates under the current cultural assumptions about immediacy and hypermediacy » (Bolter et Grusin 1999, p. 21). Le contexte historique et socio-culturel des médias ainsi que les compétences des récepteurs conditionnent toujours ce qui peut être conçu comme de l'immédiateté ou de l'hypermédiateté.

[6] Dans la pensée de Schaeffer, les vecteurs d'immersion sont les « feintises ludiques, les amorces mimétiques, que les créateurs de fiction utilisent pour donner naissance à un univers fictionnel et qui permettent aux récepteurs de réactiver mimétiquement cet univers. Un vecteur d'immersion est en quelque sorte la clef d'accès grâce à laquelle nous pouvons entrer dans cet univers » (Schaeffer 1999, p. 244). Les vecteurs d'immersion ouvrent vers des postures d'immersion. Ces postures représentent « les perspectives, les scènes d'immersion que nous assignent les vecteurs. Elles déterminent l'aspectualité, ou la modalité particulière, sous laquelle l'univers se manifeste [aux récepteurs] » (Schaeffer 1999, p. 244). J'utiliserai ces concepts différemment, notamment en prenant le parti du récepteur et non pas de l'émetteur.

désignent le type d'engagement qu'assignent les vecteurs d'immersion préalablement déterminés par le spectateur. Je me limite à discerner deux types de positionnement immersif plus pertinent au regard de l'énonciation dans le cas du cinéma (et du jeu vidéo) narratif. Pour faire écho aux deux plans de l'énonciation de Châteauvert (énonciation discursive et diégétisée), je polarise deux postures d'immersion suivant la pensée de Dominic Arsenault : l'immersion fictionnelle et l'immersion systémique.

Pour Arsenault qui reprend les propos de Marie-Laure Ryan, la dimension fictionnelle de l'immersion mène le récepteur à « croire que le monde représenté est plus grand que ce que le texte, le film ou le jeu nous en montre : les personnages posséderaient des désirs et une pensée qui leur est propre, et le monde aurait des territoires et une histoire couvant à la fois l'avant, l'après et l'ailleurs de ce qui nous est communiqué » (Ryan cité dans Arsenault 2006, p. 48). Ici, c'est l'immédiateté des contenus du monde fictionnel et la transparence de l'acte d'énonciation que le spectateur institue comme vecteurs d'immersion. Ces derniers donnent accès à une posture d'immersion fictionnelle à travers laquelle le spectateur ou le joueur oublie momentanément sa réalité environnante au profit des événements narratifs, des personnages et des contenus du monde diégétisé.

L'aspect systémique de l'immersion suggère que la perception de la réalité soit recouverte par l'engagement du récepteur envers le système de règles de l'objet médiatique qu'il expérimente. Pour Arsenault, si le joueur ou le spectateur « est immergé systémiquement, les règles du jeu [ou du système textuel du film] lui feront oublier les règles du "vrai monde" » (Arsenault 2006, p. 48). Comme le dit l'auteur, le spectateur expert qui visionne un film pour la troisième fois « ne voit plus l'intrigue comme telle, mais se voit entièrement absorbé à étudier la composition de l'image, les raccords et la facture générale du film » (Arsenault 2006, p. 48). De la même façon, le maître d'échecs « ne voit plus que des ouvertures et des plans de match plutôt que des pièces » (Arsenault 2006, p. 48). En situation d'immersion systémique, c'est l'opacité des faits énonciatifs ainsi que l'hypermédiatisation du système d'énonciation qui sont posées comme vecteurs d'immersion. Dans ce cas, c'est une posture immersive à caractère systémique qui est vectorisée.

En ce qui concerne le cinéma, le spectateur qui ne possède pas les schémas cognitifs pour déchiffrer la valeur narrative des procédés filmiques se rabat sur ses capacités perceptives ascendantes. Son attention se focalise davantage sur les énonciations diégétisées. Ses tours de la question sont principalement mobilisés à diégétiser les opérations énonciatives et les propositions narratives en vue de saisir le sens du récit. Son activité cognitive s'affaire à entretenir la cohérence du monde fictionnelle. L'application de schémas cognitifs est orientée à la compréhension de la narration. Les éléments de l'énonciation diégétisée et les manipulations narratives traitées sur le mode de la transparence sont instaurés comme vecteurs d'immersion. Ces vecteurs permettent à l'activité de spectature de maintenir l'immédiateté de l'expérience, des contenus et de l'acte d'énonciation. Ils donnent prépondérance à une posture d'immersion fictionnelle. Dans cette position, la spectature dispose d'une latitude beaucoup plus restreinte pour questionner d'autres aspects du film, dont sa dimension discursive. Ici, le passage au discursif est moins probable puisque l'attention cognitive du spectateur est principalement mobiliser à comprendre le récit.

Le spectateur familier avec les conventions filmiques du cinéma narratif procède rapidement au tour de la question de la proposition narrative d'une séquence, d'un plan ou encore d'un effet filmique. Suivant le mode descendant, ses schémas cognitifs facilitent la compréhension et la diégétisation des manipulations discursives et narratives. Il obtient une certaine latitude pour amorcer d'autres tours de la question, appliquer d'autres schémas cognitifs et questionner/anticiper de nouvelles facettes du film. Durant ce processus, son expertise peut le mener à opacifier les opérations narratives et les manipulations discursives du site impersonnel du film. Certains agencements énonciatifs et narratifs prennent dès lors la valeur de marques d'énonciation. Les éléments filmiques qui agissent comme vecteurs d'immersion changent de nature. C'est à présent les marques d'énonciation, c'est-à-dire l'opacification des règles, des codes et de conventions du système discursif du film ou du cinéma qui sont instaurés comme vecteur d'immersion. L'instant de la rupture diégétique provoqué par l'actualisation de ces nouveaux vecteurs d'immersion déplace la posture d'immersion fictionnelle au profit d'une immersion systémique. Du coup, l'accessibilité à une expérience hypermédiatisée de l'énonciation discursive devient possible.

2.4. Fiction et discours : traitement cognitif du film

J'entreprends maintenant d'exemplifier l'expérience heuristique de la spectature-en-progression au regard de l'énonciation. Je vais focaliser mon analyse sur l'oscillation possible entre deux pôles d'expérience :

1- une expérience spectatorielle immédiate de l'énonciation diégétisée où la diégétisation de la structure énonciative et la transparence de la structure narrative forment des vecteurs d'immersion donnant accès à une posture d'immersion fictionnelle;

2- une expérience spectatorielle hypermédiate de l'énonciation discursive où l'opacification à la fois des procédés énonciatifs du langage cinématographique et des manipulations narratives du récit constitue des vecteurs d'immersion donnant accès à une posture d'immersion systémique.

L'intention est d'expliquer la manière dont l'activité de spectature mène l'une de ces deux expériences à prendre le dessus sur l'autre. C'est l'occasion de montrer qu'à des degrés variables, ces deux postures d'expérience sont toujours en co-présence. S'il advient que la construction de la fiction ne peut s'effectuer qu'en connaissance du « rapport de déliaison » (Châteauvert 1996, p. 41) et de l'intentionnalité de « feintise ludique » (Schaeffer 1999, p. 147) entre un discours et ses contenus, je tiens pour ma part à expliquer que le discernement de l'aspect discursif et systémique d'un film nécessite d'abord une compréhension de sa dimension fictionnelle et diégétique.

2.4.1. Analyse de cas : *Final Destination*

Pour appuyer mon argument, je propose un arrêt analytique sur certaines scènes du film *Final Destination* (James Wong, 2000), le premier d'une série de cinq films d'horreur. Dans le récit, un groupe d'étudiants et de professeurs prend l'avion en direction de Paris pour une sortie scolaire. Durant le décollage, des défectuosités techniques et des turbulences violentes perturbent l'envolée et déclenchent la chute libre de l'appareil. Au même moment, un problème électrique provoque un incendie à bord et les parois de l'avion s'arrachent violemment. Des passagers sont éjectés de l'habitacle tandis que les autres périssent dans les flammes. Le spectateur apprend que l'incident correspondait à la vision prémonitoire d'Alex, le personnage

principal, qui s'était endormi dans l'avion avant le décollage. Lorsque le personnage revient à la conscience, il remarque que l'enchaînement des événements respecte précisément les détails de sa vision. Pris de panique, il alerte tous les passagers et demande à faire évacuer tout le monde. Cependant, Alex est expulsé de l'appareil avec cinq autres étudiants et un professeur. Quelques minutes après, l'avion explose au décollage sous les yeux des expulsés. La mécanique narrative du film repose sur le principe que les forces invisibles de la mort viennent reprendre la vie des personnages ayant échappé à leur décès. Ce leitmotiv (prémonition + retour à la conscience + enchaînement exact de la vision + échapper à la mort + vengeance de la mort) est repris dans l'ensemble des cinq films de la série *Final Destination* (2000-2011).[7]

Dès le générique, plusieurs indices préfigurent l'accident d'avion ou encore la mécanique narrative de la mort qui agit de manière invisible et omniprésente. Le montage présente plusieurs inserts en fondu enchaîné sur les objets de la chambre d'Alex. Ceux-ci montrent l'ombre d'une poupée suspendue par le cou, l'hélice d'un ventilateur en marche, le passeport du personnage principal, un billet d'avion, un livre touristique sur la France et plusieurs pages de livres sur lesquelles se trouvent des figures sataniques. Ces inserts répondent de ce que Metz nomme le régime objectif orienté tel qu'expliqué au chapitre un. Le spectateur qui porte attention aux cartons d'adresse qui circulent à l'écran peut aussi lire les mots: «Death», « Evil», « Devil » et « This is the End ». Autrement, la bande sonore agence une musique extradiégétique inquiétante et lugubre avec des sons dont les sources sonores renvoient à des chuchotements macabres, des cris de mort ainsi qu'à l'aspect tranchant des hélices de l'avion (ou du ventilateur) en rotation. Dans la scène qui succède le générique, Alex termine ses valises la veille du départ. Sur un de ses bagages est accolé un ancien ticket d'enregistrement. Au moment où sa mère entreprend de le retirer, Alex insiste pour le conserver. Par superstition, il prétend que ce ticket lui portera chance et empêchera l'avion de s'écraser. Sa mère décide tout de même de l'arracher. Un insert en plongée, attribuable au contre-champ du regard subjectif d'Alex comme sujet

[7] Il est important de noter que la codification générique du cinéma d'horreur et les conventions narratives d'une franchise participent de la compréhension du film. Elles favorisent et accélèrent la diégétisation des faits énonciatifs. Sur le mode descendant, la familiarisation avec les logiques de répétition et de variations propres à un genre ou à une série peut alors ouvrir des passages vers l'énonciation discursive ainsi que vectoriser une posture d'immersion systémique.

embrayeur, montre le ticket être déchiré. Ce court plan est appuyé par un subtil effet de ralenti accompagné d'un faible son de tonnerre réverbéré.

Pour tout spectateur moyen, les configurations énonciatives de ces deux séquences sont diégétisées de manière similaire. Suivant les principes du mode de perception ascendant, ces indices filmiques sont d'abord perçus et échantillonnés. En fonction de ses capacités de traitement descendant de l'information (familiarisation avec le genre de l'horreur, consultation du paratexte, connaissances des conventions narratives du cinéma et compétences spectatorielles) le spectateur amorce des tours de la question. Il postule des hypothèses à propos de la valeur narrative des marques d'énonciation. Le spectateur relie les faits énonciatifs (musique extradiégétique, vision subjective, effets sonores, cartons d'adresse, ralenti, angle de caméra, image objective orientée, etc.) avec les sujets embrayeur de l'énonciation (Alex ou la mort) et les circonstances contextuelles de la narration. Ce travail d'attribution sert à déterminer l'attitude propositionnelle des opérations filmiques afin de diégétiser la structure énonciative sur le compte des intuitions prémonitoires d'Alex ou encore de l'omniprésence de la mort. Autrement, il doit continuer à échantillonner les données audiovisuelles susceptibles de rendre signifiants les faits énonciatifs dans le contexte narratif. Ici, c'est le mode de perception ascendant qui prédomine la relation au film. Dès l'instant où le spectateur saisit les logiques narratives du récit, il ajuste ses schémas cognitifs. Par la suite, ses processus descendants lui procurent le savoir nécessaire pour diégétiser rapidement les procédés énonciatifs. Par exemple, le spectateur pour qui le générique suffit à cimenter le propos narratif et formel du film peut aussitôt comprendre et diégétiser – sur le mode descendant – l'attitude propositionnelle des faits énonciatifs qui se produisent dans la séquence où la mère d'Alex déchire le ticket de sa valise. Ceux-ci caractérisent des énonciations diégétisées liées qui renvoient aux intuitions prémonitoires véridiques d'Alex dans la fiction ou encore à la présence effective de la mort dans le récit.

On remarque que les manipulations énonciatives guident l'activité cognitive du spectateur dans son travail de compréhension et d'anticipation du film. Des marques d'énonciation règlent ses attentes et lui permettent d'ajuster ses schémas cognitifs selon les situations narratives. Dans ce cas, ce sont les éléments diégétisés de la structure énonciative et narrative qui prennent le

statut de vecteurs d'immersion. Ceux-ci participent d'une expérience immédiate et transparente de l'énonciation diégétisée. Ils donnent accès à une posture d'immersion fictionnelle.

Pour un spectateur expert ayant schématisé la mécanique narrative et qui par le fait même entreprend d'approfondir sa compréhension du film, d'autres tours de la question s'entament (de manière consciente ou pas). Son travail heuristique procède à des questionnements plus pointilleux et son activité cognitive applique davantage de schémas cognitifs à l'égard des stratégies discursives et narratives. Dès lors, les différents faits énonciatifs peuvent être compris comme révélant l'opacité de l'acte d'énonciation. C'est alors les marques d'énonciation renvoyant au discours filmique qui sont posées comme vecteurs d'immersion. Dans cette situation, le spectateur expert donne prépondérance à une expérience hypermédiate de l'énonciation discursive. Sa posture immersive subit un changement qualitatif allant du fictionnel au systémique.

Supposons un spectateur expert qui anticipe déjà l'événement tragique, la présence de la mort et les intuitions prémonitoires d'Alex. Ce spectateur diégétise rapidement les faits énonciatifs de sorte qu'il peut entreprendre d'hypermédiatiser des marques d'énonciation à travers des tours discursifs de la question. Ce travail d'hypermédiatisation le conduit à opacifier les opérations formelles de l'énonciation discursive. J'ai ciblé trois marques d'énonciation correspondant aux perceptions subjectives d'Alex avant que le personnage n'embarque dans l'avion. Celles-ci qui sont susceptibles de rendre perceptible le système discursif du film. La première marque configure une mise en abîme du titre du film dans le film. Il s'agit du moment où un insert en plongée montre la notation « Final Destination » sur le nouveau ticket d'enregistrement des bagages du personnage. La seconde marque d'énonciation présente un court insert de la vision subjective que porte Alex sur l'apparition soudaine d'un minime bris mécanique sur le géant tableau qui indique les départs, les annulations et les retards des vols. La dernière marque d'énonciation articule un plan semi-subjectif où Alex regarde son reflet apparaître en surimpression sur le nez de l'avion qu'il regarde à travers une fenêtre qui forme un cadre dans le cadre.[8] Toutes ces perceptions subjectives sont appuyées d'une atténuation des

[8] Suivant Mitry dans *Esthétique et psychologie du cinéma 2. Les formes* (1965), l'image semi-subjective conjugue une image *descriptive* dont « le regard est aussi impersonnel que possible » avec une image *associée* qui « épouse

sons environnants et d'une accentuation des basses fréquences afin de subjectiviser le point d'écoute à travers le personnage. Parallèlement, un thème sonore extradiégétique lugubre est superposé à l'ensemble de ces images et sons subjectifs.

Pour le spectateur moyen donnant prépondérance au mode ascendant, tous ces gestes énonciatifs sont sélectionnés comme des informations filmiques servant à la compréhension des contenus du récit (sens référentiel et explicite). Ces informations déclenchent des tours de la question en vue de comprendre qu'Alex pressent l'incident ainsi que la présence de la mort. À partir du moment où il maîtrise la logique narrative de la séquence, ses schémas cognitifs s'ajustent à la situation. En fonction du mode descendant, il devient possible de diégétiser rapidement plusieurs autres configurations de l'énonciation et événements narratifs comme renvoyant à la mort qui rôde ou encore à l'attitude propositionnelle prémonitoire d'Alex comme sujet embrayeur. Le spectateur peut alors amorcer d'autres tours de la question afin d'interroger et d'anticiper plus en profondeur les autres facettes de la narration (Comment vont-ils échapper à la mort?, qui seront les survivants?, comment vont-ils mourir?, qui sera la première victime?, etc.). En s'affairant à comprendre le film et à anticiper l'histoire de cette façon, le spectateur investit l'énonciation diégétisée. Les contenus fictifs immédiatisés et les procédés énonciatifs diégétisés sont instaurés comme vecteurs d'immersion. Sa posture immersive fictionnelle est renforcée et son expérience apparaît plus immédiate.

La situation se négocie différemment pour un spectateur expert dont le mode descendant domine le traitement de l'information filmique. Son activité de spectature est susceptible d'interroger et de conceptualiser les manipulations énonciatives et narratives sous leur aspect discursif et systémique. Pour ce type de spectateur, la musique extradiégétique, les techniques esthétiques de subjectivisation des images et des sons, le cadre dans le cadre, l'effet de surimpression créé par le reflet dans la vitre ainsi que la mise en abîme du titre du film peuvent être traités comme des marques d'énonciation. Ces dernières le mènent à hypermédiatiser son expérience et à prendre conscience du travail de l'énonciation discursive. Elles sont traitées comme opacifiant les processus d'énonciation et de narration du site impersonnel du film. Ici,

---

le point de vue [d'un] personnage qui, posé objectivement, occupe une situation privilégiée dans le cadre (premier plan, plan moyen ou amorce de premier plan). La caméra l'accompagne dans ces déplacements, agit avec lui et voit comme lui et en même temps que lui » (Mitry 1965, p. 77-78).

c’est à partir des éléments opaques du système discursif du film que le spectateur expert actualise son expérience sur le mode de l’hypermédiateté. L’engagement du spectateur est vectorisé par des opérations filmiques opacifiées (et non plus diégétisées). La posture d’immersion fictionnelle est momentanément relayée à l’arrière-plan de sorte qu’un glissement immersif se produit en faveur d’une immersion systémique.

Je m’arrête sur un dernier exemple où la mort vient reprendre l’âme de Tod, un des personnages sauvés par la prémonition d’Alex. Le soir suivant le discours commémoratif dédié aux étudiants décédés, Tod est dans sa salle de bain. Par une lente trajectoire, la caméra entre dans la pièce et dévoile le reflet du personnage dont le miroir forme un cadre dans le cadre. Au cours du même mouvement, elle pivote vers la fenêtre entrouverte pour se placer en contre-plongée devant celle-ci. Le thème sonore extradiégétique débute au même moment où un courant d’air pénètre la pièce. Tod ferme aussitôt la fenêtre. Un lent travelling latéral semble suivre le vent qui traverse la salle de bain. Anormalement, le courant d’air engendre la fermeture de la porte. Un gros plan cadre ensuite le bas de la toilette sur laquelle Tod s’assoie. Un mouvement de caméra vient positionner le point de vue sur la tuyauterie qui commence à couler sans justification. Le montage alterne ensuite entre des gros plans sur l’accumulation d’eau qui poursuit Tod et le personnage qui vaque à ses occupations. Soudainement, il perd pied dans la fuite d’eau et s’étrangle avec le rideau de douche. Au moment de sa mort, Tod est cadré en plan rapproché épaule. La caméra effectue un panoramique vers le bas et le cadrage se repositionne en gros plan sur l’eau au sol. Un travelling d’accompagnement poursuit le mouvement et montre l’eau qui, dans un effet spécial, rebrousse chemin sous la toilette.

Encore ici, je suppose d’abord un spectateur moyen qui comprend la mécanique narrative et diégétise les faits énonciatifs selon le mode de traitement descendant de l’information. Durant ses tours de la question, ce type de spectateur convient que c’est la présence de la mort qui justifie les événements narratifs (fuite et parcours de l’eau au sol, courant d’air qui ferme la porte, chute de Tod) et la structure énonciative (mouvement de caméra, effet spécial, usage de la musique, effets sonores, etc.). Son travail heuristique le mène à émettre des hypothèses sur la manière dont sera tué le personnage par cette force invisible. Ses capacités perceptives ascendantes s’attardent aux indices énonciatifs et narratifs pouvant lui permettre d’anticiper la mort de Tod sur le mode descendant. Ainsi, le gros plan sur le rasoir et l’insert sur la prise

électrique dans laquelle Tod branche une radio peuvent mener le spectateur à penser faussement que le personnage s'égorgera ou s'électrocutera en glissant sur l'accumulation d'eau. Ici, les configurations énonciatives diégétisées et les contenus narratifs transparents contribuent, en tant que vecteurs d'immersion, à une expérience immédiate de l'énonciation diégétisée. La posture d'immersion est fictionnelle.

Je reviens maintenant à mon spectateur expert familier avec les codes et les conventions du cinéma d'horreur et de la série *Final Destination*. Pour lui, un certain plaisir provient de l'anticipation des stratégies énonciatives et des événements narratifs. Les propositions énonciatives et narratives présentées ci-dessus viennent opacifier les opérations de l'énonciation discursive. Elles sont perçues comme des manipulations filmiques en vue de créer la peur, déjouer les attentes ou provoquer le sursaut ou la surprise. Le spectateur expert qui réussit à prévoir l'astuce est celui qui a interrogé le discours et deviné la stratégie énonciative. Pour lui, les inserts sur le rasoir et la prise électrique auront été compris comme de fausses pistes. Le spectateur expert qui se fait berner dans ses tours de la question est plutôt celui ayant été déjoué par le discours. Dans les deux cas, c'est l'opacité du discours, des règles génériques de l'horreur ou encore des conventions de la série qui agissent comme vecteurs d'immersion. Ceux-ci vectorisent une posture immersive davantage systémique puisque l'engagement du spectateur est occasionné par l'opacité de la structure impersonnelle du film.

2.5. Pour ouvrir (sur) le jeu

Au travers de ce chapitre, il a été question de présenter et d'exemplifier l'activité cognitive et heuristique de la spectature-en-progression durant le film de fiction narratif. Mes analyses ont montré que l'accès à une expérience immédiate ou hypermédiate de l'énonciation repose sur le degré d'application des schémas cognitifs du spectateur durant ses tours de la question. Sa capacité à inférer aux éléments énonciatifs et narratifs une valeur d'opacité ou de transparence modifie la nature des vecteurs d'immersion. Ce travail d'attribution opère des glissements de posture d'expérience entre le fictionnel et le systémique selon que le spectateur focalise son attention sur l'énonciation diégétisée ou discursive.

Avec le chapitre suivant, je ferai migrer la réflexion vers l'expérience vidéoludique. C'est par le biais de la notion de dispositif d'énonciation que j'introduirai les spécificités

expérientielles du jeu vidéo. Je procéderai à des adaptations théoriques pour être en mesure de réfléchir la situation d'énonciation vidéoludique dans le cadre de l'interaction et de la jouabilité. Pour ce faire, je m'appuierai sur le modèle du Cycle Magique (*Magic Cycle*) de Bernard Perron et Dominic Arsenault. Ce travail de transposition conceptuel mettra en place un système d'énonciation à partir duquel j'entreprendrai de raisonner la relation communicationnelle et interactionnelle entre le joueur et l'énonciation vidéoludique. C'est également en fonction de ce système que j'observerai, dans le quatrième chapitre, de quelle manière la dynamique d'immédiateté-hypermédiateté fait osciller la posture d'immersion du joueur entre le systémique et fictionnelle.

Chapitre 3

L'énonciation interpersonnelle ou le système interactionnel du jeu

La théorie de l'énonciation cinématographique enseigne qu'un énoncé filmique est toujours réflexif par rapport à son acte d'énonciation. Dès lors, les marques d'énonciation ont été comprises comme tout élément du film *réfléchissant* le processus d'énonciation du dispositif cinéma. Avec le cognitivisme, le champ de référents propre à la réflexivité cinématographique se complexifie. La relation d'opacité-transparence avec l'énonciation et sa signalisation énonciative repose sur le degré d'application de schémas de connaissances durant l'expérience du film. L'attribution d'une valeur énonciative est directement conditionnée par l'idée que le spectateur se fait du dispositif cinéma, de ses appareils techniques, ses conditions d'expérience, son histoire, son langage, ses conventions narratives, etc. Les marques d'énonciation prennent ainsi un caractère mouvant et subjectif qui va de pair avec les compétences spectatorielles et la morphologie évolutive du médium. Pour bien interroger l'expérience énonciative du jeu vidéo, il est impossible de faire l'économie de la question de dispositif.

3.1. Le dispositif cinématographique

À travers leur texte « Le dispositif n'existe pas ! », paru dans l'ouvrage collectif *Ciné-dispositifs: spectacles, cinéma, télévision, littérature* (2011), François Albera et Maria Tortajada proposent cinq niveaux de sens pour définir un dispositif auditif et sonore comme le cinéma. Le premier concerne les appareils techniques impliqués durant la production et la réception d'un film (caméra, micro, table de montage, écran, projecteur, support filmique, etc.). Le second désigne ce que font les instruments techniques. Par exemple, la captation de la lumière sur un support filmique, la projection d'une image, l'enregistrement d'un son, le montage d'une séquence, etc. Le troisième niveau identifie les utilisateurs de l'appareillage technique. On pense ici au réalisateur, au preneur de son, au caméraman, au monteur, au spectateur, etc. Le quatrième

renvoie au dispositif comme producteur de représentations et d'idéologie. Ici, c'est l'analyse des procédés discursifs et narratifs qui importe. Puis le cinquième aspect traite des rapports de pouvoir entre l'usager et le dispositif. C'est alors la dimension institutionnelle qui est concernée. À partir de ces considérations, Albera et Tortajada synthétisent trois termes plus essentiels au dispositif cinématographique :

> Trois termes essentiels: le *spectateur*, la *représentation* et la *machinerie*, qui implique certes la machine de vision comme objet technique, mais qui renvoie aussi à tous les moyens mis en œuvre pour donner à voir et entendre la représentation, qu'ils interviennent au moment même de la réception par le spectateur ou qu'ils jouent un rôle dans la fabrication-production de la représentation : font ainsi partie de la *machinerie cinématographique* aussi bien l'écran, la projection que le processus chimique de la photographie, mais encore les dispositions institutionnelles, économiques ou sociales (Albera et Tortajada 2011, p. 27).[1]

Le dispositif cinématographique est ainsi délimité par la totalité de la machinerie. Je m'inspirerai de cette définition que donnent Albera et Tortajada de la *machinerie cinématographique* afin de poser les jalons d'un dispositif d'énonciation vidéoludique duquel j'analyserai les fonctionnalités de la signalisation énonciative.

3.2. Expérience du dispositif vidéoludique

Un des éléments centraux que pointent Albera et Tortajada renvoie aux modalités d'accès et de participation à la médiatisation. Si les auteurs argumentent la notion de dispositif en termes de production d'idéologie et de représentation, l'intérêt reste de réfléchir la place et le rôle du spectateur. Pour ma part, j'adopte l'approche cognitive de Bernard Perron et Dominic Arsenault pour présenter le contexte communicationnel et interactionnel de l'expérience vidéoludique. Leur modèle du Cycle Magique permet d'exposer les conditions d'appropriation et de disposition du système d'énonciation vidéoludique.

[1] Cette citation apparaît en note de bas de page dans le texte d'Albera et Tortajada. Ici, c'est moi qui souligne pour les termes : spectateur, représentation et machinerie. Pour l'expression « machinerie cinématographique », ce sont les auteurs qui soulignent.

3.2.1. Cercle heuristique de la jouabilité

En 2006, Bernard Perron ajuste son cercle heuristique de la spectature pour raisonner la jouabilité dans sa relation avec l'activité cognitive et sensori-motrice du joueur. Avec le jeu vidéo, la perception et le traitement de l'information sont avant tout orientés en vue de l'action (Figure 3.1.).

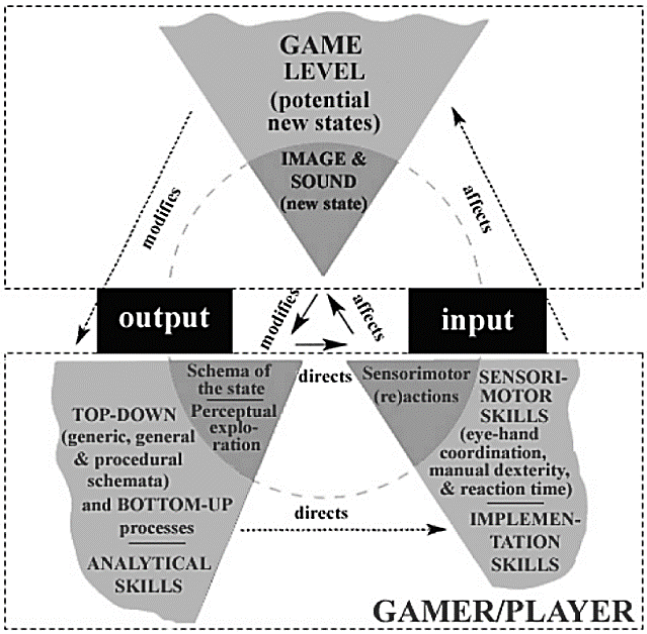


Figure 3.1. Cercle heuristique de la jouabilité (Perron 2006, p. 66)

À partir de sa base de données, ses procédures algorithmiques, son moteur graphique, sa banque d'animations, etc., le système de jeu actualise les données audiovisuelles – et parfois haptiques – nécessaires à la médiatisation et l'interaction. Suivant les principes du mode ascendant, le joueur procède à l'exploration perceptive de la situation de jeu. Il active son mode de traitement descendant pour traiter les informations échantillonnées. En fonction de sa connaissance de conventions narratives et génériques ainsi que de son encyclopédie de compétences de jouabilité, le joueur amorce des tours de la question. Selon une logique heuristique, il formule des questions et des propositions provisoires afin d'anticiper l'enchaînement des événements et des modalités actionnelles que ceux-ci assignent. Au travers de son activité cognitive, il passe par un processus décisionnel qui dirige l'implémentation d'actions sensori-motrices : action primaire, coordination œil-main, dextérité manuelle, temps

de réaction, etc. Ces implémentations sont enregistrées par le système de jeu puis traduites en actions représentées. Ces dernières affectent l'état de jeu à partir duquel le système rétroagit pour le modifier en retour.

Si la situation de jeu ne correspond à aucune schématisation cognitive d'accueil, le mode ascendant prédomine. Le joueur concentre son attention cognitive sur l'exploration et l'échantillonnage d'informations audiovisuelles et/ou haptiques. Il cherche les données lui permettant de comprendre et d'agir en fonction du nouvel état de jeu. Au fur et à mesure que la compréhension et la maîtrise se peaufinent, les schémas cognitifs s'ajustent selon les nouvelles circonstances contextuelles et actionnelles rencontrées. Inversement, si l'état de jeu concorde avec une schématisation cognitive capable de fournir une base assimilatrice, c'est le processus descendant qui devient prépondérant. Le joueur cherche à confirmer ses attentes afin d'anticiper les événements et les actions à venir.

3.2.2. Cycle Magique

Dans un article de 2009 intitulé « In the Frame of the Magic Cycle : The Circle(s) of Gameplay », Dominic Arsenault et Bernard Perron théorisent la relation évolutive de l'expérience vidéoludique en trois spirales: 1) la spirale heuristique de la jouabilité; 2) la spirale heuristique de la narration; et 3) la spirale herméneutique (Figure 3.2.).

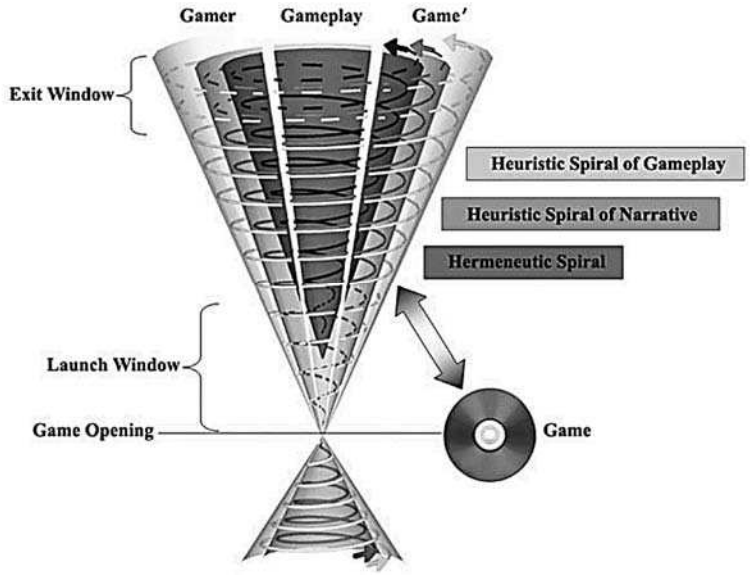


Figure 3.2. Le Cycle Magique (Arsenault et Perron 2009, p. 125)

3.2.2.1. Spirale heuristique de la jouabilité

Arsenault et Perron introduisent les principes du cercle heuristique de la jouabilité dans une structure progressive. À travers ses premiers tours fonctionnels de la question et ses tâtonnements expérientiels, le joueur met à l'épreuve ses propositions heuristiques et son répertoire de compétence de jouabilité pour interagir avec le système de jeu. Tant et aussi longtemps qu'il ne maîtrise pas les formalités décisionnelles et actionnelles d'une boucle de jouabilité, celui-ci poursuit ses tours fonctionnels de la question. Il doit absolument comprendre et intérioriser une encyclopédie minimale de compétences cognitives et sensori-motrices pour progresser. Dès l'instant où une boucle de jouabilité est schématisée et maîtrisée, le joueur raffine ses habiletés cognitives et actionnelles. Son apprentissage et son attention peuvent se focaliser sur des boucles supérieures et plus complexes comme en témoigne la figure 3.3.

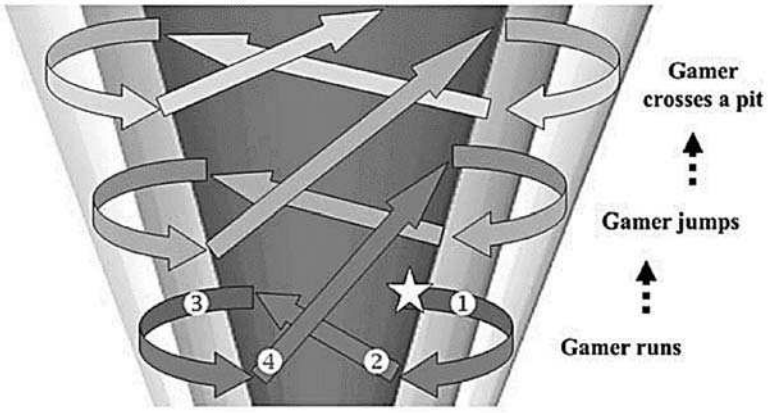


Figure 3.3. Progression à travers les boucles de jouabilité dans la spirale heuristique de la jouabilité (Arsenault et Perron 2009, p. 121)

Plus le joueur progresse dans le cycle magique, plus l'utilisation du système s'intériorise. Lorsqu'il remplit les conditions de jouabilité fixées par le jeu, le joueur peut entreprendre l'investissement des deux autres spirales. En ce sens, l'expérience heuristique de la jouabilité établit une relation d'inclusion avec la narration et le travail herméneutique.

3.2.2.2. Spirale heuristique de la narration

Pour Arsenault et Perron, la spirale heuristique de la narration est composée des éléments et des événements narratifs qui prennent place dans l'environnement de jeu. Toujours en

fonction d'une approche heuristique, le joueur active ses compétences cognitives ascendantes et descendantes afin de comprendre et d'expérimenter les situations narratives. Il procède à des tours de la question en vue d'anticiper les potentiels enchaînements événementiels. Plus le joueur prend le temps d'investiguer les aspects narratifs des objets, des lieux, des personnages ou encore de l'univers d'un jeu, plus la spirale de la narration prend de l'expansion. Dans la mesure où l'expérience jouable reste toujours prioritaire, le joueur n'est pas tenu – mais il peut le faire – d'examiner l'ensemble des possibilités narratives du récit. Il peut se contenter d'une lecture-en-progression très approximative.

3.2.2.3. Spirale herméneutique

Pour Perron qui s'inspire de Bordwell, l'herméneutique est une pratique de l'interprétation qui cherche le sens caché et les intentions de l'auteur. L'herméneute est celui qui étudie le « sens implicite ou symbolique » (signification indirecte) et le « sens symptomatique ou réprimé » (signification communiquée involontairement) d'une œuvre (Bordwell cité dans Perron 2002, p. 138). Pour les auteurs du Cycle Magique, la spirale herméneutique représente cette part de l'expérience du joueur où celui-ci interprète les significations cachées et indirectes de l'œuvre vidéoludique. Arsenault et Perron soulignent que l'élaboration de la spirale herméneutique est facultative. L'investissement de la spirale heuristique de la jouabilité reste conditionnel et primordial à l'élaboration de la spirale herméneutique.

3.2.2.4. « Gamer », « Gameplay » et « Game' »

Les trois divisions joueur, jouabilité et jeu' (*Gamer, Gameplay, Game'*) dans la partie supérieure du modèle témoignent d'une dimension communicationnelle et interactionnelle importante de l'activité vidéoludique. Pour Arsenault et Perron, le joueur est toujours conscient que la jouabilité est engendrée à la fois par ses actions ainsi que par le système qui assure la relation logique entre implémentations et rétroactions. C'est pourquoi le terme « jouabilité » (*gameplay*) est positionné entre les deux agents qui la constituent et la composent : le « joueur » (*gamer*) et le « jeu' » (*game'*). Il faut noter que dans le Cycle Magique, le joueur n'est pas en communication directe avec le jeu, mais avec une image « prime » du jeu (figure 3.4.).

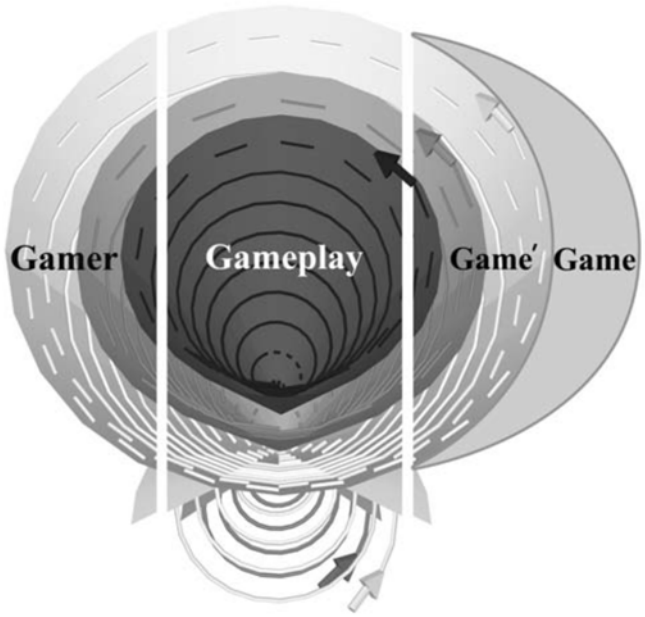


Figure 3.4. Vue à vol d'oiseau de la partie supérieure du Cycle Magique (Arsenault et Perron 2009, p. 126)

En réalité, le joueur n'a jamais conscience d'interagir explicitement avec du code, des calculs binaires ou des procédures algorithmiques. Il est alors impossible pour lui de connaître l'ensemble des fondements techniques et algorithmiques du système de jeu. Le joueur ne peut faire autrement qu'induire une représentation mentale du système de jeu que les auteurs nomment le « *Game'* » (Arsenault et Perron 2009, p. 125). Le concept définit une image cognitive du jeu et de son système de règles que le joueur échafaude selon son encyclopédie de connaissances reliée au jeu (jouabilité, conséquences, moyens, objectifs, limites, lois fictionnelles, etc.). À mesure que le joueur progresse, il enrichit sa cartographie cognitive du champ des possibles et des affordances du système.[2]

[2] Le terme « affordance » est employé au sens que lui donne Dan Pichbeck : « within a ludic context, an affordance can be described as the functional input/output relationships of an object in the context of the game environment » (Pinchbeck 2009b, p. 1). L'auteur résume les types d'affordances selon les objets de jeu. D'abord, les objets liés à l'environnement (murs, portes, escaliers, lumière, etc.) dont les affordances sont, d'une part, de contraindre (ou de permettre) la perception et le mouvement, d'autre part, de modifier les paramètres environnementaux. Ensuite, les objets capables d'affecter leurs propres paramètres ainsi que leur localisation (intelligences artificielles, objets autonomes, avatar). Un troisième type concerne les objets qui peuvent changer les paramètres des autres objets ainsi que ceux de l'avatar (les armes, les barils explosifs, les clés, les agents hostiles, etc.). Finalement, il cible les objets diégétiques sans propriétés jouables. Les affordances de ceux-ci sont de supporter la diégèse et de gérer l'intrigue (textures, température, cinématiques, etc.).

3.3. De l'énonciation à la proposition ludique

Les dispositions interactionnelles dont témoigne le Cycle Magique problématisent le rapport à l'énonciation. Contrairement à la représentation cinématographique, le jeu n'est pas le résultat d'un discours ou d'un énoncé re-présenté dont l'acte d'énonciation impersonnel est toujours identique à lui-même. Il s'agit plutôt d'une simulation à travers laquelle se performe une activité configurative.[3] Selon Frasca, une simulation est un système cybernétique « not just made of sequences of signs but, rather, behave like a machines or sign-generators » (Frasca 2003, p. 223). En tant que simulation, un jeu vidéo constitue un emboîtement d'espaces de communication où s'articule une pluralité de systèmes et de sujets/objets d'énonciation. Elle produit une large diversité de propositions ludiques qui génère diverses formulations énonciatives de type verbal, textuel, visuel et auditif.

Si pour Frasca, c'est la notion de comportement qui est au centre de la simulation, cela exige la conceptualisation d'une forme de faits énonciatifs proprement vidéoludique. J'entends par là un type de structure énonciative dont les matériaux expressifs ne sont pas verbaux, textuels, visuels ou sonores, mais plutôt *procéduraux*. Les formulations énonciatives procédurales renvoient alors à des modèles (*pattern*s) comportementaux ou actionnels que le joueur comprend comme *réfléchissant* la structure procédurale du système et de ses composantes. Lorsqu'elles s'opacifient aux yeux du joueur, les marques révèlent la mécanicité itérative d'une situation, des sujets et/ou des objets de l'environnement de jeu.

Dans *Dead Island* (Techland, 2011) par exemple, un type de zombie nommé les *Thugs* est plus gros et plus fort que les zombies ordinaires. Si les *Thugs* ont une force de frappe beaucoup plus dommageable, ils sont désavantagés par la lenteur de leurs mouvements et de leurs déplacements. Une des stratégies pour les vaincre au corps-à-corps consiste à maîtriser leurs modèles comportementaux. Deux de ceux-ci offrent un laps de temps considérable afin de porter un coup tout en évitant une riposte quasi fatale. Le premier est une suite de trois coups consécutifs après laquelle le *Thug* est inactif plus longtemps que lorsqu'il effectue un seul coup.

[3] La définition que j'utilise de la notion de simulation est celle de Gonzalo Frasca dans son texte « Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology » (2003) : « […] to simulate is to model a (source) system through a different system which maintains (for somebody) some of the behaviors of the original system » (2003, p. 223).

Le second est une animation à travers laquelle le zombie s'immobilise et émet un cri de rage pendant trois secondes. Lorsque le joueur maîtrise ces « scripted animation routines […] already defined and stored in the animation data » (Manning 2012, p. 55-56), il obtient un avantage tactique qui lui permet de discerner des opportunités actionnelles. Ces animations de routines sont d'abord diégétisées parce qu'elles s'affichent comme des actions fictionnelles performées par les *Thugs*. Cependant, la schématisation de leurs modèles d'animation provoque l'hypermédiatisation des comportements systémiques d'un élément de la simulation. Du coup, les motifs comportementaux des *Thugs* se présentent comme formulations énonciatives procédurales. Ces dernières *réfléchissent* le travail d'un plan de l'énonciation qu'il sera convenu de qualifier de *systémique* et non plus de discursif.

Le jeu vidéo du développeur indépendant Matt Cohen *Paranormal* (2012, PC) constitue un paradigme intéressant d'opacité procédurale. Le joueur incarne un artiste sculpteur nommé Mattel Clark. Ce dernier est convaincu que son domicile est hanté par des fantômes. Il décide alors de filmer avec une caméra numérique les phénomènes paranormaux qui surviennent chez lui. Le joueur est convié à naviguer dans la maison du personnage afin d'enregistrer des preuves audiovisuelles de la présence des fantômes. Le jeu est une sorte de boucle qui met toujours en scène les mêmes événements paranormaux, mais qui les génère de manière aléatoire. Dans le jeu, la caméra numérique détient un temps d'utilisation limité par l'énergie des batteries dont le niveau d'alimentation est affiché dans le coin supérieur droit de l'affichage tête haute. Si le joueur ne fait pas dormir son personnage avant que les piles ne s'épuisent, le jeu recommence du début. À chaque fois que Clark se réveille, les piles de la caméra sont chargées et de nouvelles occurrences fantomatiques se font plus menaçantes. Le joueur doit survivre jusqu'à ce qu'il résout l'énigme du jeu.

Le joueur est amené à recommencer plusieurs fois un même parcours événementiel, mais ordonné différemment. L'effet terrifiant provient précisément de cette impossibilité d'anticiper les événements sur le mode descendant. Le fait de revoir constamment les mêmes activités paranormales opacifie concrètement les procédures comportementales des objets qui bougent, des fantômes qui apparaissent et des autres événements étranges qui se produisent. La structure systémique de *Paranormal* s'affiche ouvertement de sorte que les formulations énonciatives procédurales du système de jeu sont forcément hypermédiatisées par le joueur.

Le mode enquête (*study evidence*) de *Condemned 2 : Bloodshot* (Monolith Productions, 2008, Xbox 360) forme une situation pertinente de formulation énonciative procédurale passant par une situation de jeu. Lorsque le mode enquête est activé par le joueur, les potentialités actionnelles du personnage se transforment. Ethan ne peut plus attaquer. Il est uniquement en mesure de se déplacer et d'observer les lieux du crime. Le contrôle du cadrage se greffe d'une fonction zoom et un curseur particulier s'affiche à l'écran. Autrement, l'utilisation de son équipement se restreint à l'usage d'un appareil photographique, d'une lumière ultraviolette, d'un géolocalisateur et d'un spectromètre. Également, l'affichage tête haute se configure différemment. Plusieurs cartons d'adresse ainsi que des icônes du dispositif matériel enchâssent la représentation pour indiquer les objectifs de l'enquête. Lorsque le joueur cible une preuve avec la mire du mode enquête, un menu défilant lui offre des choix d'hypothèse. Il doit ensuite sélectionner la réponse la plus plausible.

Au début du chapitre six *City Museum* par exemple, Ethan Thomas rencontre une première scène de crime dans un musée. Il doit déterminer d'où provient une brouette ayant été utilisée pour transporter le cadavre d'une femme. Pour retracer le chemin du tueur, le joueur doit amorcer le mode enquête et utiliser l'appareil à rayons ultraviolets pour rendre visibles des taches de sang laissées par les déplacements de la brouette. Dès l'instant où il repère la trainée de sang, il doit déterminer la direction vers laquelle celle-ci s'oriente pour progresser. Dans cet exemple, le mode enquête modifie la structure visuelle et reconfigure certaines modalités d'arrimage entre les boutons du contrôleur et les actions représentées. Durant l'investigation, les gâchettes pour attaquer servent à quitter le mode enquête ou à zoomer sur les preuves pour faire apparaître le menu contextuel où figurent les hypothèses entre lesquelles doit choisir le joueur. Le mode enquête propose alors une formulation énonciative audiovisuelle, mais aussi procédurale notamment parce que les potentialités actionnelles du personnage sont modifiées momentanément par le système de jeu.

Afin de poursuivre en direction d'une dé-textualisation de l'énonciation vidéoludique, je suggère une alternative au concept d'énoncé par le biais de la notion de *proposition ludique*.[4]

[4] Dans le modèle d'Arsenault, la proposition ludique désigne « 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 » (Arsenault 2011, p. 191). Elle représente une idée de jeu, un « concept » de jeu ou plutôt « une

Cette dernière permet de sortir de l'ancrage discursif propre à l'énonciation de tradition linguistique et cinématographique. Une proposition ludique est constituée d'une formulation énonciative textuelle, verbale, visuelle, auditive ou procédurale qui est investie d'un rapport de liaison et d'une dimension « sérieuse » avec le système de jeu. Ici, les marques d'énonciation sont comprises par le joueur comme participant de l'énonciation systémique.

Les systèmes de jeu et le joueur manipulent également des sujets/objets de jeu qui sont eux-mêmes susceptibles de détenir une « voix » énonciative, c'est-à-dire de se faire locuteur ou focalisateur (j'y viendrai). Lorsque la source et la cible des formulations énonciatives sont attribuées aux agents de l'énonciation diégétisée, il y a formation d'une *proposition ludodiégétique*.[5] Ces dernières établissent entre les propositions ludiques, le système de jeu et le joueur un rapport de déliaison et une dimension « non-sérieuse ». C'est précisément le statut qu'arborent les formulations énonciatives procédurales reliées aux comportements des *Thugs* avant que celles-ci soient opacifiées et comprises comme des schèmes systémiques. Le terme ludodiégétique permet ainsi de rendre compte des propositions ludiques diégétisées par le joueur et dont la responsabilité est attribuée aux locuteurs ou aux focalisateurs.

En somme, ce sont des interactions interpersonnelles entre un système, des joueurs et des objets/sujets vidéoludiques qui sont partie prenante de chaque instant de l'expérience et des énonciations qui s'y forment. Ces interactions génèrent et justifient les formulations énonciatives qui prennent place dans l'expérience. En retour, ces dernières appellent à des interactions qui peuvent à leur tour être la cause d'autres propositions ludiques ou ludodiégétiques et ainsi de suite. Puisque l'énonciation vidéoludique est principalement occasionnée *en fonction* et *en vue* du jeu et de la jouabilité, il sera convenu de parler de *marques de jeu* et de *marques de jouabilité* plutôt que de marques d'énonciation. Cette expression rend mieux compte de la valeur communicationnelle et jouable des procédés énonciatifs du jeu vidéo.

---

invitation doublée d'une promesse » (Arsenault 2011, p. 189) qu'un concepteur implémente dans les éléments systémiques et diégétisés de son jeu.

[5] Dans sa thèse de doctorat, Dan Pinchbeck définit le terme ludodiégèse (*ludodiegesis*) de la manière suivante : «ludodiegesis is conceptualised as the set of gameplay objects operating within the presented reality of the game [...]» (Pinchbeck 2009a, p. 79). L'ensemble des objets intradiégétiques et jouables de la ludodiégèse « can be found with both gameplay and narrative affordances » (Pinchbeck 2009a, p. 81). Le réseau d'affordance que met en place la ludodiégèse « contains information about how to play the game, and operates epistemologically to ensure player behaviour and response » (Pinchbeck 2009a, p. 80).

Dans ce cas, si Metz parle du site impersonnel du film pour désigner l'énonciation cinématographique, j'estime que pour qualifier le dispositif interactif de l'énonciation vidéoludique, il faut faire référence au *système interactionnel du jeu*.

3.3.1. Marque de jeu

D'abord, on retrouve des *marques de jeu*, c'est-à-dire les formulations énonciatives générées par les propositions ludiques attribuables aux rétroactions de système de jeu. Elles dévoilent les formalités du système de règles sous son rôle d'arbitre (application des règles), d'adjuvant (coopération ludique) et de maître du jeu (placeur d'obstacle) (voir Arsenault 2011, p. 258-259). Ainsi, les menus d'ouverture, les génériques, les écrans de téléchargement, les icônes de sauvegarde, les tutoriels extradiégétiques, les adresses au joueur, les symboles du jeu ou encore les erreurs sont tous susceptibles de former des marques de jeu. Leurs fonctions sont davantage de nature communicationnelle. Les marques de jeu *réfléchissent* les rouages de la jouabilité, guident la navigation, indiquent sur quel bouton appuyer, signalent les procédures systémiques en cours (sauvegarde, téléchargement, pause), délimitent l'espace et le temps de jeu et médiatisent le système de règles. Dès l'instant où le joueur comprend que le jeu communique directement avec lui, que ce soit pour mandater une action, coopérer, sanctionner, défier, informer ou encore raconter, les formulations énonciatives marquées prennent le statut de marque de jeu. À partir des formulations énonciatives, le joueur induit des attitudes propositionnelles – et des attitudes interactionnelles comme je l'expliquerai plus loin – en tant que celles-ci racontent, sanctionnent, règlementent, commentent, expliquent, déclarent, etc. En ce sens, ce type de marques est davantage attitré à communiquer les modalités d'utilisation de l'expérience fonctionnelle.

Dans *Dead Island* (Techland, 2011, PC), lorsque le joueur s'aventure par exemple hors des limites de l'espace de jeu, un carton d'adresse s'affiche en plein centre de l'écran. Celui-ci indique : « Vous quittez la zone jouable ! » (ma traduction). Si le joueur continue son chemin et outrepasse la frontière invisible, un fondu au noir s'exécute et son personnage est ramené dans l'espace du jeu suivant les principes de l'ellipse. Ici, le carton d'adresse et le fondu au noir comme procédés de transition elliptique constituent des marques de jeu devant être attribuées au système. Ces marques font resurgir à l'avant-plan l'autorité du jeu, la présence d'un espace

ludique délimité, la valeur de pièce de jeu du personnage-joueur, la légaliberté du joueur (Duflo 1997, p. 80) ainsi que l'existence de règles, d'objectifs et de conséquences prédéfinis.

Un autre exemple intéressant se présente dans *Condemned 2 : Bloodshot* (Monolith Productions, 2008, Xbox 360). Après la cinématique d'ouverture, Ethan Thomas, le personnage-joueur, se réveille dans une ruelle au même moment où un sans-abri s'adresse à lui. Soudainement, l'expérience jouable fige pour faire place à un carton d'adresse et à la monstration du dispositif matériel (figure 3.5).



Figure 3.5. Carton d'adresse et monstration du dispositif dans *Condemned 2 : Bloodshot* (Monolith Productions, 2008, Xbox 360)

Le carton propose une formulation énonciative textuelle et visuelle. Le texte informe le joueur que son personnage détient la possibilité de produire des énoncés verbaux. Lorsque le jeu présente à l'écran un symbole du bouton « A » du contrôleur Xbox 360, le joueur dispose d'un court laps de temps pour appuyer sur la touche demandée. Le temps alloué est représenté par une jauge circulaire disposée autour du symbole. S'il réagit assez rapidement, Ethan prononce un énoncé verbal préscripté par le système. Sur le même carton se trouve une représentation graphique du contrôleur Xbox 360. La monstration du dispositif indique précisément le bouton sur lequel appuyer en fonction du symbole qui se montre à l'écran. Ainsi, le carton d'adresse, l'image fixe créée par la pause et la monstration du dispositif forment des marques de jeu attribuables à l'énonciation systémique; la réponse du personnage-joueur figure pour sa part comme une marque de jouabilité (j'y arrive). Les marques de jeu viennent réfléchir

la machinerie de la plateforme, les possibilités d'interactions, la situation de communication systématisée ainsi que les modalités d'utilisation d'une mécanique de jeu.

Les marques de jeu peuvent aussi prendre forme à travers des formulations énonciatives issues de propositions ludodiégétiques. Dans le jeu d'aventure en perspective à la première personne *Dishonored* (Arkane Studios, 2012, PC), le joueur incarne Corvo Attano. Au début du récit, ce dernier est emprisonné après avoir été faussement accusé de l'assassinat de l'impératrice. Avant son exécution, un groupe de loyalistes organise son évasion. Le joueur doit se faufiler au travers de la prison pour atteindre les canalisations souterraines. Dès son arrivée dans les égouts, il rencontre une première porte verrouillée. Celle-ci bloque l'accès à un couloir infesté de rats. Au bout du corridor, une porte est fermée. Une conversation hors-champ suggère que derrière la porte du fond, deux membres de la garde royale surveillent l'endroit. En escaladant des caisses de bois, le joueur accède à un passage étroit en hauteur. Une grille métallique lui permet de circuler au-dessus du couloir afin d'accéder à l'espace protégé par la garde. À un endroit précis, un événement narratif est déclenché. Une occurrence sonore coïncide avec l'ouverture de la porte au fond du couloir. La réduction du champ de vision créée par le passage étroit dirige le point de vue sur l'événement narratif. Les deux gardes sont attaqués et entièrement dévorés par la meute de rats.

Cette situation introduit une mécanique de jeu importante. Elle indique que dans le système de *Dishonored*, les rats sont capables d'attaquer, de manger et de faire disparaître complètement les corps. Le rétrécissement de l'espace navigable, l'orientation du champ de vision par l'architecture du niveau (*level design*), l'événement sonore extradiégétique ainsi que le déclenchement d'un événement narratif à un endroit précis (*trigger event*) configurent des marques de jeu dont le système est l'agent énonciatif. Ces marques révèlent l'intentionnalité communicationnelle et interactionnelle du système de règles. Elles produisent un métadiscours au sujet d'une mécanique de jeu, de son utilisation et de son effet fictionnel. Évidemment, un des puzzles à résoudre pour quitter les canalisations souterraines exige la manipulation des rats afin de leur faire manger des corps.

Toutes les marques de jeu de ces exemples détiennent une valeur réflexive et métadiscursive qui révèle les principes structurés et structurants du système interactionnel du

jeu. Elles montrent que les formulations énonciatives sont non seulement générées en fonction de l'action, mais aussi en conséquence des actions. Les marques de jeu encadrent la jouabilité en venant déterminer les actions/réactions signifiantes dans l'espace de jeu. Ces procédés énonciatifs servent par le fait même à échafauder le *Game'* et à développer la spirale heuristique de la jouabilité.

3.3.2. Marque de jouabilité

Je nomme le second type de marques : *marque de jouabilité*. Il s'agit des formulations énonciatives opaques (verbales, textuelles, visuelles, sonores ou procédurales) que le joueur comprend comme étant le résultat de sa jouabilité et de son « interactivité explicite ».[6] Les marques de jouabilité sont toujours occasionnées par le système de jeu comme pour les marques de jeu, mais leur apparition dans la représentation est attribuée aux implémentations sensori-motrices du joueur. L'aspect réflexif et métadiscursif des marques de jouabilité provient alors du tissu de références que celles-ci entretiennent avec l'expérience fonctionnelle, la jouabilité, son utilisation et son potentiel interactionnel.

Dans le jeu *The Walking Dead: Survival Instinct* (Terminal Reality, 2013, PC), le joueur incarne Daryl Dixon. Le personnage se trouve dans un univers post-apocalyptique infesté de zombies. Dans certaines situations, la rareté des ressources ainsi que les hordes de morts vivants obligent le joueur à fuir la confrontation. Le joueur peut décider de courir pour esquiver les menaces. Par contre, son temps de course est limité par un système de régénération. Lorsque ce dernier commence à s'épuiser, le système de jeu simule des gouttes de sueur qui s'écoulent du haut du cadre. Au sens de Metz, ce procédé énonciatif correspond à une perception subjective. Il forme une marque de jouabilité puisque d'une part, le fait énonciatif est produit par la jouabilité et, d'autre part, parce qu'elle signale au joueur le niveau d'épuisement de son temps de course et de l'éventuel retrait de la possibilité de courir. La marque renvoie directement le joueur à sa propre utilisation du système interactionnel du jeu. Elle réfléchit l'état de la

[6] L'interactivité explicite est décrite par Salen et Zimmerman comme « [the] "interaction" in the obvious sense of the word : overt participation like clicking the non-linear links of a hypertext novel, following the rules of a board game, rearranging the clothing on a set of paper dolls, using a joystick to maneuvre Ms. Pac-Man. Included here : choices, random events, dynamic simulations, and other procedures programmed into interactive experience (Salen et Zimmerman 2004, p. 60).

jouabilité, le résultat des actions du joueur ainsi que les éventuelles interactions qu'elle implique (incapacité de courir, nécessité de se cacher, gestion du temps de course, etc.).

Avec le genre des jeux de tirs à la première personne, de *DOOM* (id software, 1993) jusqu'à *Call of Duty : Ghost* (Infinity Ward, 2013), une tradition représentationnelle s'articule autour de l'utilisation d'un filtre rouge servant à informer le joueur que son personnage est touché par l'ennemi. Ces procédés énonciatifs représentent des marques de jouabilité fortement conventionnée par les codes du genre. Dans *Clive Barker's Jericho* (MercurySteam et Alchemic Productions, 2007, Xbox 360), lorsque le personnage-joueur est atteint par un projectile ennemi, une bande rouge se surimpose sur l'un des quatre côtés du cadre. Le positionnement de la bande rouge signale la provenance du tir ennemi. La formulation énonciative audiovisuelle figure d'abord comme une marque de jouabilité puisqu'elle *réfléchit* le fonctionnement de la jouabilité et les actions qui surviennent dans la situation de jeu. La marque de jouabilité révèle le travail de l'énonciation systémique et sert à établir la signification ludique du filtre rouge. Le joueur apprend graduellement que lorsque le filtre rouge s'affiche à l'écran, celui-ci indique au joueur qu'il doit se couvrir, se guérir, et s'orienter en conséquence de la provenance de la menace. Son statut de marque de jouabilité repose ainsi sur sa valeur d'indices qui renvoie le joueur à sa jouabilité, ses choix, ses actions, leurs impacts, aux affordances des objets, etc.

La marque de jouabilité que façonne le filtre rouge est tellement conventionnée dans le genre du jeu de tir à la première personne, que son caractère d'opacité est très rapidement diégétisé. Dans le jeu *The Suffering* (Surreal Software, 2004, Playstation 2) par exemple, le joueur dispose de la possibilité de choisir entre une perspective à la première personne et une perspective à la troisième personne. Les concepteurs ont décidé de conserver l'affichage du filtre rouge dans les deux régimes de vision. On remarque que les formulations énonciatives semblent plus appropriées avec la vision à la première personne. Du moins, elles participent plus directement des énonciations diégétisées. Notamment parce que le joueur les attribue soit aux conventions génériques des jeux de tir à la première personne ou soit aux perceptions subjectives du personnage. Avec la vision à la troisième personne, impossible de subjectiviser le filtre rouge sur le compte du personnage. Plus encore, l'effet esthétique n'étant pas aussi conventionné qu'avec le genre des jeux de tir à la première personne, il provoque une « fracture disjonctive » (King et Krzywinska 2006, p. 99). Il ramène à l'avant-plan l'énonciation systémique et la

séparation inaliénable entre le joueur et son personnage. Du coup, la marque de jouabilité apparaît beaucoup plus opaque lorsque le joueur sélectionne le mode de vision à la troisième personne.

Dans *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2011, PC), la mécanique de santé mentale configure le même type de marque de jouabilité. Quand le joueur reste caché dans l'ombre trop longtemps ou lorsqu'il regarde trop directement un monstre, le personnage commence à avoir des hallucinations visuelles et sonores. Des distorsions de perspective et des effets de flou brouillent les limites du cadrage. Ces formulations énonciatives audiovisuelles résultent de la jouabilité et révèlent en premier lieu les formalités de l'énonciation systémique. La relation d'attribution entre le contexte énonciatif, les propositions ludiques et le sujet de l'énonciation sert à inférer la valeur jouable des procédés énonciatifs. Le joueur comprend que la marque de jouabilité vient *réfléchir* l'état de la santé mentale de son personnage-joueur. Elles soulignent la nécessité de sortir de l'ombre et de détourner le regard de l'ennemi pour rétablir la perspective normale. Leur dimension réflexive repose sur les fonctions autoréférentielles d'une jouabilité qui se désigne toujours elle-même à travers les interactions qu'elle génère. Lorsque le joueur schématise l'attitude propositionnelle et interactionnelle de ces marques de jouabilité, celles-ci deviennent transparentes et contribuent en tant que proposition ludodiégétique aux énonciations diégétisées.

Je propose un dernier exemple de marque de jouabilité. Dans le jeu en perspective à la première personne *Thief* (Eidos Montreal, 2014), le joueur contrôle un voleur expert dénommé Garett. Celui-ci est convié à une série de missions à travers laquelle il doit infiltrer différents lieux pour subtiliser des objets de précieux selon une approche furtive (*stealth*). Une des mécaniques de jeu centrales repose sur le mode « focus ». Lorsque celui-ci est activé, un flou optique se médiatise sur les contours du champ de vision, les basses fréquences sont accentuées et les couleurs se désaturent complètement de sorte que l'environnement de jeu se présente selon des tons de gris. Seulement les objets avec lesquels Garett peut interagir sont revêtus d'un filtre bleu pour les objets adjuvants ou rouge pour les objets opposants. Apparaissent ainsi colorées: les sources lumineuses qui peuvent être éteintes pour créer des zones d'ombre, les endroits pouvant être fouillés (tiroirs, tableau peint, coffre-fort), les échelles, les poignées de porte, les pièges, les passages secrets, les vases cassables, les objets volables, etc. Les formulations

énonciatives audiovisuelles émises par le mode « focus » représentent des marques de jouabilité que contrôle le joueur. La liaison entre Garett comme maître voleur et les procédés de focalisation du mode « focus » permet d'induire les potentialités interactives de l'environnement de jeu ainsi que les modalités d'utilisation de la jouabilité. Sur le mode descendant, le joueur comprend que le traitement esthétique des couleurs signale les composantes de l'environnement de jeu pouvant être manipulées à l'avantage du joueur. Encore ici, la réflexivité des marques de jouabilité guide et informe le joueur au cours de son utilisation de la structure jouable du système de jeu.

L'ergonomie énonciative formulée par les marques de jeu et les marques de jouabilité est au cœur du système interactionnel du jeu. Chacune de ces marques doit être reliée aux agents de l'énonciation qui en sont la source et la cible. La production de sens des interactions énonciatives repose sur ce travail d'attribution.

3.4. Agents énonciatifs du jeu

Les éléments théoriques du Cycle Magique posent les fondements de l'expérience vidéoludique. Les principes conceptuels d'Arsenault et de Perron mettent de l'avant un schéma qui illustre le rapport d'inclusion entre les différents espaces et agents de l'énonciation. Je m'inspire de leur modèle pour décrire les appareils techniques et les agents qui participent du système interactionnel du jeu. Ceux-ci peuvent se résumer selon la figure 3.6., qui reprend la vision à vol d'oiseau du Cycle Magique. Dans le graphique, les deux lignes blanches reproduisent les trois divisions importantes du modèle d'Arsenault et Perron entrent « joueur », « jouabilité » et « *jeu'* ». Autrement, des flèches symbolisant les implémentations du joueur et les rétroactions du *jeu'* pointent vers la jouabilité. Cette manière de figurer les concepts permet de conserver les principes de circularité et d'interaction propre à l'expérience vidéoludique. L'encadré au centre de l'énonciation diégétisée renvoie à l'ensemble des sujets et objets de l'environnement de jeu que s'approprient le joueur et le *jeu'* durant l'activité ludique. Il est chevauché par la notion de locuteur et de focalisateur pour signifier que les sujets/objets peuvent prendre ce rôle énonciatif selon les circonstances de jeu et l'usage qu'en font le joueur et le système de jeu. Mon propos est maintenant d'expliquer plus en détail les éléments de ce système interactionnel de l'énonciation vidéoludique.

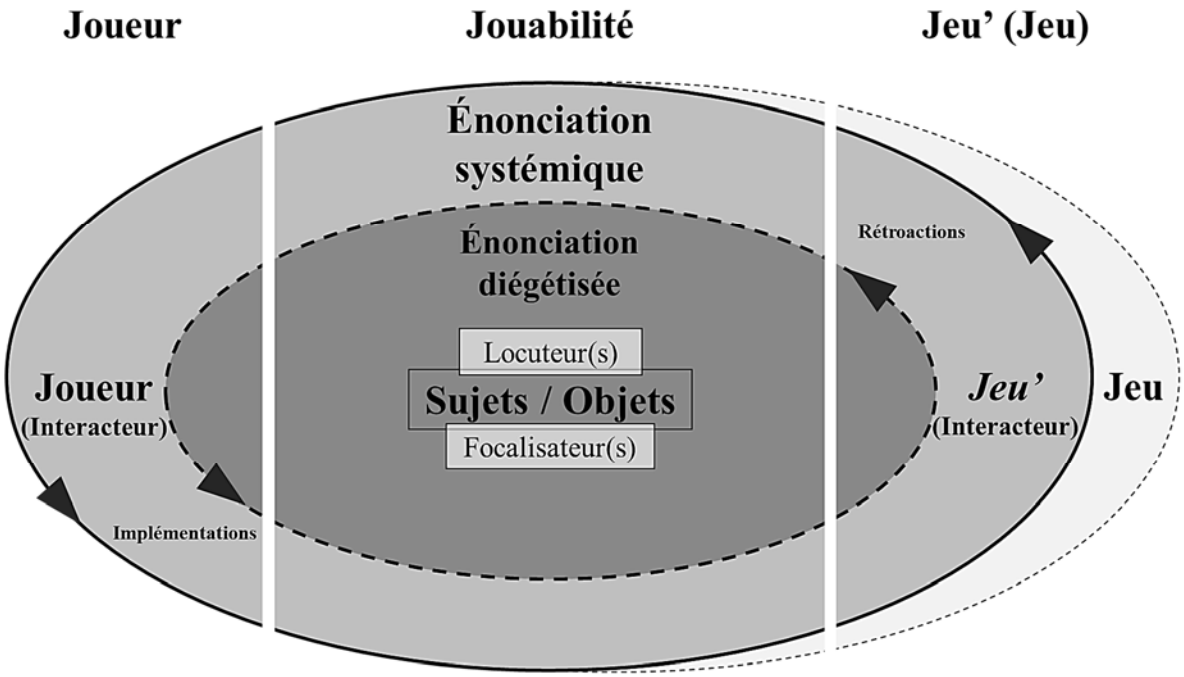


Figure 3.6. Agents du système interactionnel de l'énonciation vidéoludique

3.4.1. Cadres matériels et logiciels

Pour Albera et Tortajada, l'analyse du dispositif exige de concevoir ce qu'ils nomment les « dispositifs internes à la machine » (2011, p. 15). L'appareillage technique du jeu vidéo est à la fois matériel (*hardware*) et logiciel (*software*). Au plan matériel se trouvent la plateforme, le support de jeu, l'écran, la chaîne stéréophonique et toute interface externe servant de contrôleur (manette de jeu, clavier, souris, système de reconnaissance de mouvement, etc.). Au plan logiciel, la simulation vidéoludique requiert l'articulation systémique de calculs binaires, de programmes informatiques, d'opérations algorithmiques, d'une base de données (textures, objets tridimensionnels, animations, sons, etc.), d'une interface graphique d'utilisation, etc. Le dispositif technique du système interactionnel du jeu est ainsi composé d'appareils matériels et de logiciels.

3.4.2. Interacteurs de l'expérience vidéoludique : Jeu et joueur[7]

Avec le jeu vidéo, c'est le système de jeu ainsi qu'un ou plusieurs joueurs qui manipulent la machinerie. Leur présence, leur intention communicationnelle et leurs interactions sont manifestes durant l'activité ludique. Ils participent autant de l'énonciation systémique que des énonciations diégétisées. C'est ce qui justifie la ligne pointillée qui délimite les deux dimensions de l'énonciation (figure 3.6.). Le joueur et le jeu sont les interacteurs responsables de l'utilisation et de l'appropriation des sujets/objets de jeu qui sont représentés au centre du graphique.

Les rôles énonciatifs « systémiques » du jeu et du joueur transparaissent à travers plusieurs manipulations extradiégétiques. Du côté du joueur, on pense à ses implémentations sensori-motrices, sa navigation à travers les menus, l'utilisation des interfaces, le contrôle d'objets et de sujets, la possibilité de mettre le jeu sur pause, les modifications de l'affichage tête haute, les procédures de sauvegarde et de téléchargement, le choix du niveau de difficulté, etc. Pour donner un exemple de fonctions systémiques qui transforment plus directement l'acte de monstration, je m'appuie sur un exemple du jeu *Dead Island* (Techland, 2011, PC). Dans les menus d'ouverture de la version PC, le joueur a la possibilité de configurer lui-même certains paramètres d'affichage. Il peut activer ou désactiver la monstration d'indicateurs d'état tels que le niveau d'énergie des ennemis, la catégorie du zombie, la quantité de dommages affligée par un coup porté et finalement le nombre de points d'expérience acquis. Lors d'un affrontement, si toutes les composantes d'affichage sont activées, le joueur voit graviter autour des zombies plusieurs marques de jeu et marques de jouabilité sous forme d'indications textuelles et numériques (figure 3.7.). Si le joueur désactive l'ensemble des paramètres d'affichage, la représentation retire l'ensemble des marques de jeu et de jouabilité (figure 3.8.).

[7] Le terme « interacteur » est emprunté de Janet Murray dans *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* (1997, p. 79).



Figure 3.7. Paramètres d'affichage complets dans *Dead Island* (Techland, 2011, PC)



Figure 3.8. Paramètres d'affichage minimaux dans *Dead Island* (Techland, 2011, PC)

Les fonctionnalités systémiques du *jeu'* sont tout aussi centrales. Au regard de l'énonciation systémique, elles sont à l'origine d'une multitude de marques de jeu, par exemple : les écrans de téléchargement, les systèmes d'assistance extradiégétique (flèche, trajet, carte géographique, indicateurs d'états, cartons d'adresse, affichage tête haute, etc.), l'activité de monstration-narration, les adresses explicites au joueur, l'application des règles, etc. On remarque que l'échange communicationnel et les interactions énonciatives de ces deux interacteurs (*jeu'* et joueur) sont de prime abord ancrés dans la dimension fonctionnelle et

systémique de l'expérience de jeu. C'est pourquoi à l'intérieur du système interactionnel du jeu (figure 3.6.), les interacteurs se trouvent du côté de l'énonciation systémique qui enchâsse ensuite les éléments diégétisés de l'énonciation.

Je me réfère au concept de sujet-locuteur chez Châteauvert pour définir le statut méthodologique des deux interacteurs de l'énonciation vidéoludique. À la manière du sujet-locuteur du film, le jeu et le(s) joueur(s) sont responsables des interactions systémiques de premier niveau (démarrage du jeu, actualisation de la représentation, choix du niveau de difficulté, etc.). Ils sont les protagonistes premiers du système interactionnel du jeu. Par contre, à l'instar du sujet-locuteur et de l'énoncé-film, ils ne sont pas les émetteurs-récepteurs d'un énoncé-jeu. Avant tout, le jeu et le(s) joueur(s) représentent les interacteurs d'une activité ludique vis-à-vis de laquelle ils sont prioritairement affairés à l'action. Durant l'activité, ils sont les sources et cibles primaires de propositions ludiques.

Inspiré de Ducrot et Châteauvert, je distingue entre deux aspects complémentaires des interacteurs : l'interacteur-L et l'interacteur-λ. L'interacteur-L est une rhétorique systémique construite dans le sens de l'énoncé. Son rôle est d'inscrire sa présence sous forme de marques de jeu et de marques de jouabilité à travers des propositions ludiques. Il figure comme le responsable des formulations énonciatives qui réfléchissent le plan systémique de l'énonciation. Pour le joueur par exemple, son rôle d'interacteur-L peut se représenter par sa jouabilité, sa prise de décision, ses manipulations d'objets/sujets, sa navigation, ses possibilités de contrôle extradiégétique, sa communication verbale ou textuelle s'il y a lieu, etc. Pour le jeu, son rôle d'interacteur-L passe par son pouvoir d'arbitre, d'adjuvant, de maître du jeu et de monstrateur-narrateur extradiégétique.

L'interacteur-λ est le portrait d'un interacteur-L comme personne complète. L'interacteur-λ se décrit en matière de caractéristiques physiques, psychologiques, sociales, comportementales et de compétences de jouabilité. Le joueur induit toujours une image « λ » de lui-même comme joueur. Dans les jeux multijoueurs, il échafaude aussi des figures « λ » des autres joueurs en fonction de leurs décisions, leurs actions, leurs paroles, leurs compétences et les propositions ludiques qu'ils génèrent. Ces portraits qualitatifs permettent au joueur d'orienter ses choix et d'ajuster sa stratégie selon la personnalité, les caractéristiques et les

compétences qu'il induit des autres joueurs et de lui-même (patient, agressif, téméraire, agile, maladroit, défensif, etc.). Du côté du jeu, son impersonnalité rend impossible l'inférence d'une figure anthropomorphe « λ ». C'est pourquoi il a été dit que le joueur se développe une image mentale du jeu : le *Jeu'*. La personnification ou l'anthropomorphisation du *Jeu'* s'effectue plutôt, comme je l'indiquerai plus loin, à travers la construction d'une figure mentale que je nomme le « concepteur induit ».

Pour résumer en paraphrasant Châteauvert (1996, p. 56-57), je différencie entre 1) les interacteurs de l'énonciation systémique (le joueur et le jeu), 2) leur présence dans la simulation sous forme d'interacteur-L et de marques de jeu et de jouabilité, et 3) la figure « λ » que le joueur échafaude de lui-même et des autres joueurs ainsi que l'image cognitive du jeu : le *Jeu'*.

3.4.3. Les « voix » de l'énonciation diégétisée : Les locuteurs

Je me tourne à présent vers le plan de l'énonciation diégétisée. Je vais m'intéresser aux sujets et objets que les interacteurs s'approprient et contrôle afin d'exploiter leurs potentiels énonciatifs de nature fictionnels. Avec l'approche polyphonique de Châteauvert, j'ai expliqué qu'il y a toujours plusieurs « voix » énonciatives qui se logent dans le discours du sujet-locuteur. L'auteur les identifie par la notion de locuteurs et de sujets embrayeurs. Dans le jeu vidéo, les locuteurs figurent comme des « sujets » de jeu au sens de Victor Navarro dans son texte « I Am a Gun : The Avatar and Avatarness in the FPS » (2012) : « *Subjects* are the objects with an extra fictional layer made of signs of intelligence, personality and will. […] Subjects, then, have functional and fictional traits » (Navarro 2012, p. 65-66, souligné par l'auteur). Un sujet de jeu devient locuteurs du moment qu'il émet des formulations énonciatives verbales ou textuelles dans l'espace médiatisé. C'est pourquoi dans la figure 3.6., un encadré semi-transparent qui renvoie à la notion de locuteur chevauche l'encadré des sujets/objets. Dans le graphique, la disposition « en chevauchement » des concepts sert précisément à expliquer que des sujets/objets de jeu peuvent, et je dis bien peuvent, prendre le rôle de locuteur (ou de focalisateur) à travers l'utilisation qu'en font les interacteurs.

Au cours de la situation de communication vidéoludique, plusieurs locuteurs enchâssent leurs potentialités énonciatives verbales ou textuelles dans l'environnement de jeu par le biais des interacteurs. La posture polyphonique montre que tous ces locuteurs sont pleinement

responsables des structures énonciatives et narratives qu'ils amorcent. Encore ici, il importe de discerner entre le locuteur-L et le locuteur-λ. « L » est le référent auquel on attribue la responsabilité d'un énoncé verbal ou textuel ainsi que les marques de première personne, c'est-à-dire le sujet de jeu qui prend la parole ou le langage scriptural afin de produire du discours. Le locuteur-λ est le portrait physio-psychologique que les contenus de l'énoncé permettent de construire du locuteur-L. Dans *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996, PC) par exemple, les marques de première personne que l'on retrouve dans les citations grossières du personnage-joueur désignent Duke comme locuteur-L. Autrement, la qualification vulgaire et sexiste de ces énonciations diégétisées est rattachée au locuteur-λ.

3.4.4. Focalisateurs vidéoludiques

Les différents sujets et objets prenant place dans la simulation vidéoludique peuvent occasionner des procédés de focalisation ou encore enchâsser d'autres niveaux de monde métadiégétiques. Or, ils sont susceptibles d'endosser le rôle de *focalisateur vidéoludique*, d'où le chevauchement de la notion de focalisateur par-dessus l'encadré renvoyant aux sujets/objets de jeu dans la figure 3.6. Mon utilisation du concept de focalisateur est empruntée de Bernard Perron qui le définit comme suit lorsqu'il réfléchit le film de fiction narratif : « origine explicite attribuable par le spectateur à un personnage et dont le cadre est attaché à l'esprit de ce personnage » (Perron 1991, p. 66).[8] En termes énonciatifs, un focalisateur est un sujet ou objet de jeu auquel le joueur attribue une formulation énonciative audiovisuelle et/ou procédurale qui s'enchâsse dans l'énonciation diégétisée. Ce faisant, il figure comme un énonciateur selon la définition de Ducrot donnée au chapitre un. Les propositions ludodiégétiques que génère le focalisateur correspondent toujours à un point de vue, une attitude ou une position (et non pas des paroles ou du texte) dont la dimension modale et subjective s'exprime uniquement parce qu'un interacteur la médiatise à travers ses interactions. Les focalisateurs partagent également

[8] En faisant intervenir la notion de « focalisateur » je cherche également à rendre justice aux propos de Châteauvert pour qui l'étude de la focalisation est centrale à la théorie de l'énonciation : « La focalisation apparaît comme la mise en scène d'un ou de plusieurs énonciateurs qui correspondent à autant de points de vue qui percent dans le discours du locuteur. De sorte que l'analyse de la focalisation rejoint celle de l'énonciation et se conjugue comme un repérage des différents points de vue et attitudes qui colorent un discours » (Châteauvert 1996, p. 28). Le parallèle entre la notion de focalisateur (Perron), d'énonciateur (Ducrot) et de sujet embrayeur (Châteauvert) permet justement de raisonner l'enchâssement de points de vue, de structures énonciatives et de procédés de focalisation dans le jeu vidéo.

des affinités conceptuelles avec la notion de sujet embrayeur au sens de Châteauvert. Comme le sujet embrayeur, le focalisateur peut générer l'enchâssement d'un segment métadiégétique muni d'une attitude propositionnelle. Encore ici, sa « voix » énonciative n'est pas au sens matériel du terme des paroles, des mots ou même du texte, mais plutôt des procédés esthétiques audiovisuels ou encore des processus de subjectivisations. Par contre, la « voix » du focalisateur est toujours générée par l'interaction et pour l'interaction. En ce sens, la notion de focalisateur ne se limite pas aux principes de la vision ou du regard (comme au cinéma), mais elle est principalement reliée à l'idée de procéduralité systémique. Même lorsqu'il est narratif, le rôle énonciatif du focalisateur vidéoludique s'enchâsse en modifiant momentanément les règles de la jouabilité, les affordances du système ou encore en changeant temporairement l'arrimage entre les boutons du contrôleur et les actions que ceux-ci produisent dans le jeu. C'est pourquoi l' « attitude » que propose un focalisateur ne peut pas être que « propositionnelle », elle est avant tout « interactionnelle ». C'est pourquoi le jeu vidéo exige de parler d'attitude interactionnelle comme je l'expliquerai. Afin de comprendre et d'exemplifier le concept, je fais d'abord la distinction entre un sujet focalisateur et un objet focalisateur.

3.4.4.1. Sujets focalisateurs

D'un angle narratologique, l'expérience de jeu met effectivement en scène des sujets focalisateurs qui enchâssent des attitudes propositionnelles. Dans *Echoes*, le neuvième niveau de *Metro Last Light* (4A Games, 2013, PC), le personnage-joueur Artyom quitte le métro et remonte à la surface pour atteindre une faction communiste. Lorsqu'il traverse les restes d'un avion écrasé, des visions enchâssent sporadiquement sa vue subjective. Sur le mode du retour en arrière halluciné, il est témoin de l'écrasement d'avion. Ici, Artyom figure comme sujet focalisateur à partir de qui le joueur peut déterminer l'attitude propositionnelle du segment enchâssé. Cette dernière lui permet, d'une part, de déterminer les conditions d'interprétation des marques de jeu (surimpression, apparition-disparition de visions, effets sonores, modifications colorimétriques, etc.). D'autre part, elle sert à fixer le statut narratif de la représentation comme relevant du retour en arrière halluciné. L'attitude qui est emboîtée est également et avant tout interactionnelle, parce que dans ce segment, le système retire au joueur l'ensemble de ses possibilités actionnelles à l'exception du contrôle du regard. Les restrictions interactionnelles engendrées par la proposition ludodiégétique du sujet focalisateur déterminent la manière d'agir

durant ce moment de jeu, c'est-à-dire en tant que spectateur. La réduction des interactions est également justifiée par le contexte narratif. Après le retour en arrière, Artyom est étendu au sol lorsqu'il reprend conscience. Le joueur comprend que l'attitude interactionnelle du segment enchâssé servait à établir un parallèle entre la situation du personnage et celle du joueur; tous deux ayant perdu la faculté d'agir durant l'hallucination. En raison de l'indissociable relation entre interaction et narration dans le jeu vidéo narratif comme le montre l'exemple de *Metro : Last Light*, il est plus adéquat de parler en termes d'attitude interactionnelle (j'y viendrai).

Pour donner un exemple de procédé de focalisation procédural enchâssé par un sujet focalisateur, je renvoie au dispositif des actions contextuelles (*Quick Time Event*) dans le jeu *Condemned : Criminal Origins* (Monolith Productions, 2005, Xbox 360).[9] Lorsqu'un ennemi est assez près du personnage-joueur, il peut littéralement sauter sur lui pour l'attaquer. Quand ce type de confrontation se produit, le joueur perd le contrôle du regard, l'utilisation de son arme lui est retirée, un flou est simulé à l'écran et le cadrage tremble de gauche à droite afin de simuler l'intensité du corps-à-corps. Au centre de l'écran s'affiche le symbole des deux manches analogiques du contrôleur Xbox 360. À l'image, ceux-ci oscillent de gauche à droite. Ici, la marque de jouabilité mandate une action contextuelle sans quoi le personnage-joueur meurt. La valeur procédurale du procédé de focalisation provient du fait que les modalités d'arrimage des boutons du contrôleur sont momentanément transformées par le sujet focalisateur lorsque celui-ci saute au visage du personnage-joueur. Son potentiel énonciatif audiovisuel et procédural s'enchâsse uniquement du moment que l'action contextuelle survient dans l'expérience de jeu, c'est-à-dire lorsque les interactions du joueur (sa proximité avec l'ennemie) engendrent ces circonstances énonciatives.

3.4.4.2. Objets focalisateurs

Dans les jeux vidéo, certains objets adoptent le rôle énonciatif de focalisateur. À nouveau, je renvoie à Navarro pour définir un objet vidéoludique :

> *Objects* are the entities that inhabit the gameworld. These exist as part of its fiction and system. They feature at least attributes, and possibly abilities, that the player manages,

[9] Perron et Therrien définissent bien ce que représentent ces actions contextuelles : « [elles] demande[nt] que le joueur effectue une série de combinaisons. Pour que la séquence se poursuive, ce dernier doit presser dans l'ordre et aux bons moments divers boutons apparaissant à l'écran » (Perron et Therrien 2009, p. 44)

> modifies, or interacts with at some level. That is, an object has functional traits. Examples of objects would be abstract pieces in a puzzle, items or power-ups (Navarro 2012, p. 65, souligné par l'auteur).

L'utilisation et les fonctionnalités des objets focalisateurs déclenchent l'emboîtement des procédés de focalisation visuels, auditifs et/ou procéduraux. Comme les sujets focalisateurs, les objets focalisateurs figurent comme des énonciateurs. Si leurs potentialités énonciatives s'actualisent à travers la simulation, c'est parce que le jeu, le(s) joueur(s) ou encore des sujets de jeu entreprennent de le médiatiser à travers leurs formulations énonciatives ou leurs actions. Ce potentiel s'exprime toujours par l'enchâssement de points de vue (procédés de focalisation), d'attitudes propositionnelles ou encore par l'emboîtement temporaire de nouvelles modalités d'arrimage entre des contrôles sur l'interface externe et les actions représentées.

Le masque à gaz du jeu de tir en perspective à la première personne *Metro 2033* (4A Games, 2010) fait office d'objet focalisateur. Lorsque le joueur circule dans les espaces où le niveau de radioactivité est trop élevé, il doit faire porter un masque à gaz au personnage-joueur. Du moment que le masque enchâsse la vision, la présence d'une visière est simulée. Cette dernière détient un niveau de résistance aux impacts des tirs ennemis. Plus la visière se détériore, plus s'accumulent des fissures et de la buée dans le champ de vision. Ces marques de jouabilité participent d'une proposition ludodiégétique attribuable au masque à gaz comme objet focalisateur. Si les procédés de focalisation audiovisuels de ce dernier enchâssent la représentation, c'est toujours à cause des interactions entre le joueur et les objets/sujets de jeu.

D'autres objets focalisateurs enchâssent des formulations énonciatives procédurales qui transforment les affordances du personnage-joueur. Les exemples les plus flagrants sont les moyens de locomotion tels que le véhicule tout terrain dans *Half-Life 2* (Valve, 2004, PC) qui permet à Gordon Freeman d'atteindre *Nova Prospekt*. Lorsque le personnage embarque dans l'engin, les modalités de déplacements changent (il n'est plus possible de s'accroupir ou de sauter) et l'équipement de Freeman est inaccessible. Son seul moyen de défense est un canon fixé au véhicule qui projette un flux énergétique ravageur. En tant qu'objet focalisateur, la voiture de *Half-Life 2* enchâsse des procédés de focalisation procéduraux qui modifient les modalités actionnelles de la jouabilité (les boutons du clavier changent littéralement de

fonctions). Encore ici, les propositions ludodiégétiques du bolide s'enchâssent dans l'expérience de jeu parce que le système de jeu en mandate l'utilisation et que le joueur décide d'en faire usage.

La notion de focalisateur vidéoludique permet de cibler les potentialités énonciatives non-verbales et non-textuelles des sujets/objets de jeu qui s'enchâssent dans les énonciations diégétisées. Elle permet de faire la distinction entre 1) le rôle énonciatif systémique et extradiégétique des interacteurs, 2) des pouvoirs de locution intradiégétiques de nature verbale ou textuelle qui appartient aux locuteurs et 3) des points de vue énonciatifs intradiégétiques qui s'articulent par le biais de procédés de focalisation audiovisuels et procéduraux et qui enchâssent la représentation sur le mode d'un énonciateur (au sens de Ducrot). On dispose à présent d'agents énonciatifs précis dont les « voix » énonciatives sont différentiables l'une de l'autre. Ceux-ci permettront de bien caractériser les possibles relations d'attribution que peut effectuer un joueur entre des formulations énonciatives et les agents énonciatifs concernés. C'est précisément ce travail d'attribution qui mène le joueur à déterminer les marques de jeu et les marques de jouabilité qui servent l'élaboration des différentes spirales du Cycle Magique.

3.4.5. Attitudes interactionnelles

En raisonnant le rôle des focalisateurs vidéoludiques, on remarque que l'attitude propositionnelle ne permet pas de réfléchir complètement les phénomènes d'enchâssement de procédés de focalisation ou de monde diégétiques. Si le concept d'attitude propositionnelle suffit pour comprendre la fonction des propositions ludodiégétiques au regard de la spirale heuristique de la narration, il est incomplet pour expliquer l'impact de ces propositions sur la spirale heuristique de la jouabilité. Dans la mesure où la spirale heuristique de la jouabilité inclut toujours la spirale heuristique de la narration, la notion d'attitude propositionnelle nécessite un ajustement théorique. Force est de constater que les agents énonciatifs génèrent des marques de jeu ou de jouabilité auxquelles se greffent non seulement des attitudes propositionnelles, mais aussi des mandats et/ou des conditions de jouabilité. En reliant les formulations énonciatives, l'agent énonciatif qui les produit ainsi que les coordonnées contextuelles, le joueur discerne ce que je nomme des *attitudes interactionnelles*. Ces dernières sont des exigences ou des modalités d'interactions que mettent en place les formulations énonciatives générées par différents agents

énonciatifs. En ce sens, les attitudes interactionnelles se superposent aux attitudes propositionnelles afin d'inviter au jeu et de prescrire des interactions. La détermination d'une attitude interactionnelle fixe alors les conditions d'interprétation et d'interactions vis-à-vis des éléments énonciatifs.

Les fissures et la buée créées par la détérioration du masque à gaz du jeu vidéo *Metro 2033* viennent obstruer la vision et affecter le niveau de vie du personnage-joueur. Selon une approche heuristique qui fonctionne par tours de la question, le joueur perçoit d'abord des marques de jouabilité par l'entremise de ses capacités cognitives ascendantes. Il établit une relation d'attribution entre 1) les circonstances de la situation de jeu (avoir été touché, utiliser un filtre à air usé, baisse du niveau de vie, etc.), 2) les procédés de focalisation audiovisuels générés par les marques de jouabilité (fissures, buée et respiration accablée d'Artyom) et 3) l'agent énonciatif qui est ici le masque à gaz comme objet focalisateur. Suite à son traitement descendant de l'information, le joueur postule une attitude interactionnelle et procède à de premières expérimentations. Progressivement, il comprend que les modalités d'utilisation du masque à gaz de *Metro 2033* obligent de trouver et de changer régulièrement de masques et de filtres à air. De cette façon, la vision reste dégagée et l'état de santé du personnage-joueur est à l'abri des radiations. La schématisation de ces mandats de jouabilité est essentielle à la survie du personnage-joueur. Elle favorise également la navigation, l'orientation et accommode la mécanique du tir.

La conceptualisation d'une attitude interactionnelle est constamment révisée et ajustée jusqu'à ce qu'elle permette au joueur de réagir de la manière la plus efficace à la situation de jeu ainsi qu'aux marques de jeu et aux marques de jouabilité. Dès l'instant où l'attitude interactionnelle est correctement attribuée, le joueur en mobilise les propriétés signifiantes et interactives selon le mode de traitement descendant de l'information. Le repérage d'une formulation énonciative récurrente évoque aussitôt l'attitude interactionnelle qui lui est reliée. Cette dernière dirige la prise de décision et le travail d'implémentation. Elle sert à gérer les propositions ludiques et ludodiégétiques ainsi qu'à cristalliser le réseau d'affordances du système de jeu.

Afin de faciliter la lecture et la compréhension de la réflexion, je propose un tableau comparatif (figure 3.9.) des notions utilisées jusqu'à présent. Celui-ci résume les concepts énonciatifs que j'ai transposé des études cinématographiques afin de poser les prolégomènes d'une étude énonciative du jeu vidéo.

Tableau comparatif des concepts énonciatifs	
Cinéma de fiction narratif	**Jeu video de fiction narratif**
Film	Jeu
Site impersonnel	Système interactionnel
L'énoncé filmique	Des propositions ludiques
Les énoncés de fictions	Les propositions ludodiégétiques
Faits énonciatifs	Formulations énonciatives
Marqueur pragmatique de la fiction	Marqueur pragmatique de la jouabilité
Marque d'énonciation	Marque de jeu et marque de jouabilité
Énonciation discursive	Énonciation systémique
Énonciations diégétisées	Énonciations diégétisées
Sujet-locuteur	Interacteurs: Joueur(s) et *Jeu*
Sujet-locuteur « λ »	Interacteur(s)-λ et *Jeu'*
Auteur induit	Concepteur(s) induit(s)
Locuteur-L	Locuteur-L
Locuteur-λ	Locuteur-λ
Sujet embrayeur	Sujet et Objet focalisateur
Attitude propositionnelle	Attitude interactionnelle

Figure 3.9. Tableau comparatif des concepts énonciatifs rattachés au cinéma narratif et au jeu vidéo narratif

3.5. Les contextes énonciatifs de la machine vidéoludique

Albera et Tortajada proposent un méta-niveau de sens qui contribue à la compréhension du dispositif : l'inscription des savoirs et des pratiques reliés au dispositif dans leur contexte spatio-temporel. Pour les auteurs, les coordonnées actantielles et spatio-temporelles des

différentes situations d'énonciation reliées par un dispositif représentent une dimension de sa définition. Comprendre le fonctionnement du système interactionnel du jeu demande que l'on discerne les *contextes de l'énonciation* impliqués durant l'expérience de jeu. Dans son ouvrage *Video Game Spaces : Image, Play, and Structure in 3D Worlds* (2008), Michael Nitsche théorise cinq plans conceptuels pour analyser les espaces du jeu vidéo : l'espace des règles, l'espace médiatisé, l'espace fictionnel, l'espace de jeu et l'espace social (figure 3.9.).

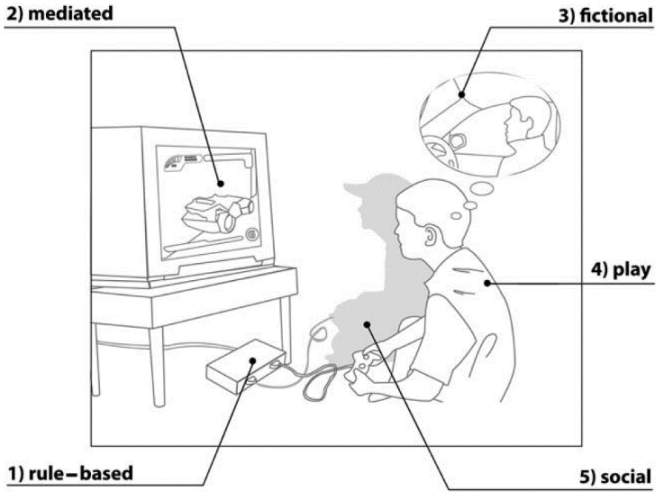


Figure 3.10. Cinq plans conceptuels de l'espace du jeu vidéo (Nitsche 2008, p.15)

Je tiens à insister sur trois de ces plans qui sont plus pertinents au regard de l'énonciation dans le cadre de ce mémoire : l'espace de règles, l'espace du jeu et l'espace médiatisé.

3.5.1. Espace des règles

Pour Michael Nitsche, l'espace des règles (*rule-based*) est le lieu du code, des procédures algorithmiques et des opérations systémiques des cadres matériels et logiciels (Nitsche 2008, p. 15-16). Comme je l'ai expliqué à partir du Cycle Magique, le joueur n'a jamais accès directement à l'espace des règles. Néanmoins, son expérience de jeu permet d'induire une cartographie cognitive des possibilités interactionnelles de cet espace. Puisque les fonctionnalités systémiques de l'espace de règles demeurent inaccessibles au joueur, son potentiel énonciatif est figuré sous l'idée d'un *Jeu'*. Certaines marques de jeu comme des erreurs informatiques (ces fameux « *bogues* ») ou autres défauts/bris physiques peuvent tout de même *réfléchir* l'espace de règles.

3.5.2. Espace de jeu

Pour Nitsche, l'espace de jeu doit être compris comme « designated space in the physical world that includes the player and the gaming system » (Nitsche 2008, p. 16). Cet espace est le lieu de l'activité cognitive du joueur et de ses implémentations sensori-motrices sur les interfaces externes. Durant la situation de communication vidéoludique, plusieurs marques de jeu et de jouabilité réfèrent aux coordonnées *ego-hic-nunc* de l'espace du jeu afin de produire du sens.

Dans le tutoriel extradiégétique de *Penumbra : Black Plague* (Frictional Games, 2008, PC) par exemple, le joueur se retrouve seul dans un espace blanc complètement vide. Dans le coin gauche au bas du cadre, le système de jeu médiatise des cartons d'adresse extradiégétiques qui interpellent explicitement le joueur au moyen de formulations énonciatives textuelles. L'attitude interactionnelle de ces marques de jeu demande au joueur de se déplacer, de courir, de manipuler des objets, d'utiliser l'inventaire et de se cacher dans l'ombre. Notamment, le joueur peut lire : « Vous pouvez vous déplacer en appuyant sur W, S, A et D » (ma traduction). Il doit opérer des relations d'attribution entre les marqueurs déictiques et les référents des contextes d'énonciation auxquels ils renvoient. Ce faisant, le pronom personnel de deuxième personne est renvoyé soit à lui-même comme joueur dans son espace de jeu, soit à son personnage-joueur dans l'espace médiatisé. De manière similaire, il doit attribuer les graphèmes de valeur déictique « W-S-A-D » aux touches de son clavier d'ordinateur, sans quoi le sens de ces lettres reste abscons.[10] Pour former son sens, la nature participative et communicationnelle des énonciations vidéoludiques s'ajuste et s'agrippe aux coordonnées des différents contextes d'énonciation à commencer par la réalité technique de l'espace du jeu.

3.5.3. Espace médiatisé

L'activité vidéoludique dispose aussi de ce que Nitsche nomme l'*espace médiatisé*. Cet espace « consists of all the output the system can provide in order to present the rule-based game

[10] Afin de produire du sens, le système interactionnel du jeu vidéo fait usage de marques de jeu et de jouabilité de valeurs déictiques. Concrètement, il établit un tissu de références avec les données *ego-hic-nunc* des contextes d'énonciation vidéoludique. Cette particularité de l'énonciation vidéoludique ramène la question des déictiques à l'avant-plan là où les théories de l'énonciation cinématographique l'avaient graduellement écartée au profit d'une réflexion sur des formes de métalangage.

universe to the player » (Nitsche 2008, p. 16). Les contextes d'énonciation de l'espace médiatisé renvoient aux coordonnées actantielles et spatio-temporelles de l'énonciation systémique et des énonciations diégétisées. La connaissance des circonstances *ego-hic-nunc* de ces situations d'énonciation est essentielle à la cristallisation du sens de plusieurs marques de jeu et de jouabilité.

Plus loin au cours du tutoriel de *Penumbra : Black Plague*, le système de jeu fait apparaître une boîte de bois ainsi qu'un marqueur rouge au sol. Un carton indique: « Faites glisser la caisse à la marque rouge derrière vous » (ma traduction). Pour progresser, le joueur doit établir les relations d'attribution nécessaires entre les marques de jeu, les coordonnées contextuelles et les agents énonciatifs. Il ramène les déictiques à son rôle de joueur ou de personnage-joueur. Par exemple, il doit rattacher le déictique « derrière » au contexte énonciatif de l'espace médiatisé et non pas à celui de l'espace de jeu. Ce n'est qu'après cette association qu'il peut situer la marque rouge qui est désignée par le carton d'adresse. On remarque que les marques de jeu convoquent autant l'espace du joueur que l'espace médiatisé. Or, la connaissance des informations de chaque contexte d'énonciation participe de la production de sens et la compréhension de la jouabilité.

3.5.4. Espace de la conception

À l'ensemble de ces contextes d'énonciation vidéoludique, il faut ajouter un espace de conception. Bien que l'approche impersonnelle explique que cet espace et l'auteur qui s'y rattache ne sont pas nécessaires à l'expérience signifiante de l'objet, reste que la schématisation d'un espace de conception et d'un concepteur est toujours probable. Lorsque le joueur n'est pas en mesure de relier une proposition ludique avec un agent énonciatif, les contenus opacifient les frontières épistémologiques du jeu.[11] Le joueur n'a d'autres choix que de faire intervenir une « figure personnalisée de l'énonciation » (Châteauvert 1996, p. 35). C'est précisément le type

[11] Dans *Un Monde à notre Image. Énonciation, Cinéma, Télévision* (1992), François Jost parle de la « *paralepse constitutive* du cinéma » (1992, p. 51, souligné par l'auteur). La notion renvoie au fait que la représentation excède toujours le cadre immédiat du discours de sorte qu'elle montre indéfiniment plus que ce à quoi elle réfère. Lorsque le spectateur pressent la paralepse constitutive durant l'expérience filmique, il prend conscience des « frontières épistémologiques dans le texte » (Branigan cité dans Perron 1991, p. 64, traduit par Perron). Il élabore ainsi une origine, une conscience ou une personnalité anthropomorphe de l'énonciation. Dans le jeu vidéo, le joueur peut aussi imputer la responsabilité du cadre énonciatif à une instance anthropomorphe situé hors de l'activité de jeu, c'est-à-dire à l'image d'un concepteur.

d'inductions cognitives que sont susceptibles de provoquer les génériques, les crédits, les logos de compagnies et autres contenus qui réfèrent au développement du jeu (démonstration de conception de niveau, prototype des personnages, *making of*, photo de l'équipe, la présence même du jeu, etc.).

Les propositions ludiques non-attribuables sont alors octroyées à ce que j'appelle non plus un « auteur induit » (Châteauvert 1996, p. 91), mais un *concepteur induit*. Il s'agit d'une image anthropomorphe que le joueur se représente du concepteur à l'origine du geste de création d'un jeu vidéo. Le concepteur induit peut se schématiser à partir d'une multitude d'éléments renvoyant à l'énonciation systémique. Il peut également s'élaborer en fonction du paratexte et de toutes autres productions-fabrications de modifications (*mods*), de programmes-tiers (les *adds-on*) ou de correctifs sous forme de mise à jour (les *patchs*).[12] Puisqu'il advient que dans le contexte technologique actuel, des manipulations de conception peuvent provenir autant des concepteurs officiels que de la communauté de fans, il est convenu de parler d'une pluralité de concepteurs induits.

3.6. Vers une analyse de la réflexivité vidéoludique

Les conditions d'expérience, les agents énonciatifs et les contextes d'énonciation qui ont été abordés suivant les principes théoriques du Cycle Magique d'Arsenault et Perron sont au cœur de l'articulation du système interactionnel du jeu. C'est par un traitement cognitif des marques de jeu et des marques de jouabilité que le joueur parvient à s'accommoder du système. Elles assurent alors le lien logique entre le monde diégétisé et les formalités de la structure ludique.

Avec le prochain chapitre, mon propos sera d'analyser les fonctions structurantes attribuables aux formulations énonciatives marquées. L'étude de la réflexivité et de la dimension métasystémique du jeu vidéo servira à comprendre les modalités d'investissement et de schématisation des spirales heuristiques de la jouabilité et de la narration. Ce sera aussi

[12] Les modifications, les programmes-tiers et les mises à jouer permettent d'ajouter et de changer des sections de code. Ces changements jouent un rôle énonciatif important puisqu'ils modifient les paramètres de l'énonciation systémique et diégétisée. Par exemple, ils peuvent re-balancer des éléments du jeu, améliorer la qualité graphique, régler des erreurs, ajouter des indicateurs d'état, changer l'affichage tête haute, etc.

l’occasion d’interroger les opérations de déplacements des valeurs énonciatives d’opacité et de transparence au cours du jeu. Cette méthodologie me permettra par la suite de caractériser plus en profondeur les processus de glissements immersifs.

Chapitre 4

Dans le cycle réflexif de la spirale heuristique de l'énonciation vidéoludique

Le chapitre précédent fut l'occasion d'une mise au point sur le système interactionnel de l'énonciation vidéoludique. Ce quatrième chapitre analysera le rôle structurant de la réflexivité énonciative dans l'expérience du joueur. Je montrerai que le traitement cognitif des paramètres réflexifs et méta-systémiques de l'énonciation vidéoludique participe de l'investissement du Cycle Magique. Je théoriserai cet aspect de l'activité sous la notion de spirale heuristique de l'énonciation. Celle-ci est le lieu d'une oscillation entre deux postures d'expérience toujours en co-présence : l'expérience systémique et l'expérience diégétisée. Pour conceptualiser ces polarités expérientielles, j'aurai d'abord recours à la manière dont Dominic Arsenault recadre la notion de « mise en phase » (Odin, 2000) dans le jeu vidéo. Ensuite, je ferai appel aux notions de « rapport de liaison » et « rapport de déliaison » (Châteauvert 1996, p. 41) introduites au premier chapitre.

4.1. Réflexivité constitutive

Dans son ouvrage *Pourquoi la fiction?* (1999), Jean-Marie Schaeffer souligne que tout dispositif fictionnel convoque un rapport de « feintise ludique partagée » entre l'inventeur d'une fiction, le destinataire et les contenus représentés (Schaeffer 1999, p. 147). La feintise ludique partagée exige de ne pas tromper le récepteur sur la nature des leurres représentationnels. L'acte de médiatisation doit ouvertement être proclamé « pour de faux » et reçu sur le mode du « faire comme si ». Pour Schaeffer, cette intention de feintise se signale et se partage à travers ce qu'il nomme des « marqueurs pragmatiques de la fiction ». Ces derniers permettent d'établir le rapport de déliaison ainsi que le contrat fictionnel à partir desquels se fonde le rapport de feintise ludique partagée. Les marqueurs pragmatiques de la fiction peuvent prendre la forme de

«présupposés implicites de la situation de communication » ou encore « d'un véritable cadre physique » (Schaeffer 1999, p. 162-163).

Dans un texte de conférence intitulé « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "play design" » (2008), Sébastien Genvo s'inspire directement de Jean-Marie Schaeffer pour analyser la réflexivité du jouable. Pour Genvo, une structure de jeu « véhicule une "réflexivité" de sa jouabilité » qui se médiatise toujours à travers des « marqueurs pragmatiques de la jouabilité » (Genvo 2008, p. 4-5). Ces marqueurs orientent l'adoption d'une « attitude ludique » et dirigent les pratiques ludiques selon des circonstances contextuelles précises.[1] Ils guident la jouabilité du joueur afin que celle-ci corresponde à celle d'un joueur-modèle (Genvo 2008, p. 2).[2] Pour reprendre les termes de l'auteur :

> […] il apparaît que pour être reconnue comme jouable et inciter le joueur à adopter une attitude ludique, la structure de jeu fait appel à certaines typifications de savoir-faire ludiques [les schémas cognitifs] d'un utilisateur cible, à travers des marqueurs pragmatiques [de la jouabilité] qui font sens chez un destinataire en fonction de son contexte (Genvo 2008, p. 5).

En tant que marqueurs pragmatiques de la jouabilité, les marques de jeu et les marques de jouabilité articulent une réflexivité qui est au centre de l'expérience de jeu et de l'adoption d'une attitude ludique. Elles sont déterminantes en tant qu'elles délimitent des attitudes interactionnelles dont la compréhension est nécessaire pour que le joueur se synchronise avec le joueur-modèle postulé par le jeu. En ce sens, les marques de jeu et les marques de jouabilité agissent comme panneaux indicateurs permettant d'activer des schémas cognitifs et des processus de mise en phase nécessaires à l'investissement du Cycle Magique. De ce fait, la

---

[1]La notion d'« attitude ludique » est conceptualisée par Bernard Suits de la manière suivante : « To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [prelusory goal], using only means permitted by rules [lusory means], where the rules prohibit use of more efficient in favour of less efficient means [constitutive rules], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [lusory attitude] » (Suits [1990] 2006, p. 190).

[2] La notion de joueur-modèle est le pendant vidéoludique de la notion de « lecteur-modèle » conceptualisée par Umberto Eco dans *Lector in fabula : Le rôle du lecteur* ([1979] 1985). Le lecteur-modèle est « un ensemble de *conditions de succès* ou de bonheur (*felicity conditions*), établies textuellement, qui doivent être satisfaites pour qu'un texte soit pleinement actualisé dans son contenu potentiel » (Eco [1979] 1985, p. 77). Il représente une figure présupposée par le texte qui est « capable de coopérer à l'actualisation textuelle de la façon dont lui, l'auteur, le pensait et capable aussi d'agir interprétativement comme lui a agi génératívement » (Eco [1979] 1985, p. 68).

réflexivité mise en place par les marqueurs pragmatiques de la jouabilité se présente comme une condition d'accessibilité à l'immersion, là où elle a été parfois accusée de la mettre à mal.[3]

4.2. Processus de mise en phase

4.2.1. Mise en phase performative

Dans le modèle sémio-pragmatique de Roger Odin, la mise en phase est un « processus qui me conduit à *vibrer au rythme* de ce que le film me donne à voir et à entendre » (Odin 2000, p. 38, souligné par l'auteur). Elle se produit lorsque le spectateur subordonne et homogénéise les relations énonciatives avec les relations de contenus de la diégèse. Elle fonctionne alors comme un « opérateur d'effacement des marques d'énonciation » (Odin 2000, p. 44). Pour raisonner l'expérience immersive du jeu vidéo, Dominic Arsenault interroge la *mise en phase performative*.[4] Dans la pensée de Roger Odin, la notion de « performativité » renvoie à un usage linguistique du terme. Rapportant les propos de Catherine Kerbrat-Orecchioni, Odin cite : « On appelle performatifs, les textes qui opèrent un déplacement relatif de leur focalisation du contenu dit [l'énoncé] vers le *travail du dire* [l'énonciation] » (Kerbrat-Orecchioni cité dans Odin 2000, p. 123, souligné par Odin). Pour Arsenault, l'idée de performativité renvoie plutôt à une performance physique ou actionnelle. Il propose ainsi de nommer *lecture analytique* l'activité herméneutique qui se produit autour de la réflexivité et de l'interprétation des textes. Il conserve ainsi la notion de lecture performative pour référer aux processus de jouabilité :

> […] pour la réaliser [la lecture performative], 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 […] n'est pas seulement intellectuelle, mais incorpore les dimensions des réflexes et de la coordination œil-main (les compétences

[3] Par exemple, dans *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (2001), Marie-Laure Ryan mentionne : « [f]or interactivity to be reconciled with immersion, it must be stripped of any self-reflexive dimension » (2001, p. 284).

[4] Dans le modèle théorique de Roger Odin (2000, p. 119-125), la *lecture performative* se produit lorsque le spectateur infère un crédit de confiance ainsi qu'une intention communicationnelle non fictionnalisante au film comme *bon objet*. Les manipulations discursives (éclairage, musique, organisation des couleurs, mouvement de caméra, etc.) sont comprises comme des « opérateur[s] de réflexion » *réfléchissant* « la dimension magique du cinéma » ou encore le « positionnement du spectateur » (Odin 2000, p. 123). Le spectateur se comporte en herméneute et s'intéresse aux caractéristiques autoréflexives et métadiscursives des textes filmiques. Lorsque le spectateur vibre au rythme de la rhétorique métadiscursive et réflexive du film, il y a production d'une mise en phase performative.

> 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 (Arsenault 2011, p. 244).

Lorsque la mise en phase performative permet au joueur de vibrer au rythme des amorces immersives proposées par le jeu, une concordance se produit entre le joueur et un joueur-modèle. Ce faisant, le joueur apprend à manipuler les rudiments de la jouabilité de sorte que son expérience fonctionnelle est à l'avant-plan. Lorsque sa maîtrise des fonctionnalités du jeu se peaufine et qu'il entre « en phase » avec sa performativité, le joueur peut accéder à des postures immersives menant vers une expérience esthétique comme en témoigne la figure 4.1.[5]

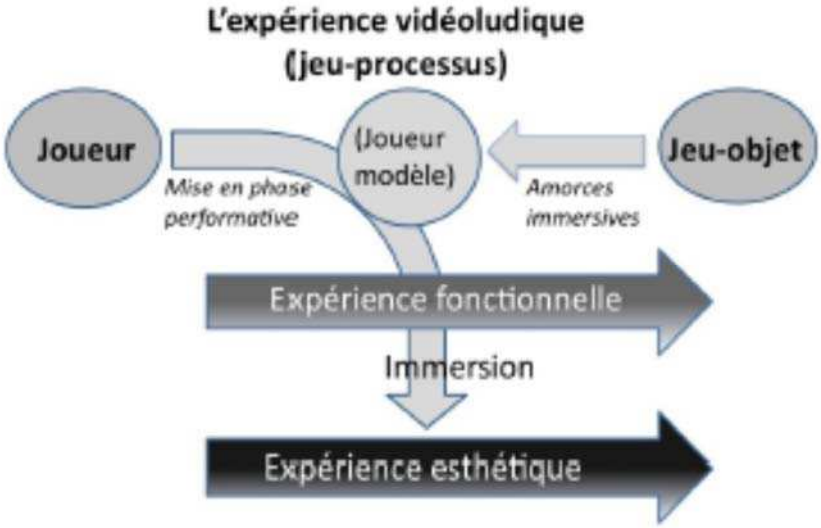


Figure 4.1. Schéma de l'expérience vidéoludique (Arsenault 2011, p. 246).

Arsenault le mentionne clairement, le jeu-objet « fournit des amorces […] que le joueur opérant sous le principe de la mise en phase peut saisir pour atteindre l'état d'immersion.

[5] L'expérience esthétique se traduit par l'appréciation du jeu comme objet esthétique. Selon l'auteur, cela implique des impressions générées par le récit, des interprétations, l'évaluation du style graphique ainsi que de la contemplation de la « valse des formes ludiques » (Arsenault 2011, p. 147). Pour Arsenault, l'expérience esthétique permet au joueur « d'effectuer différentes opérations sur les contenus : réflexion, évaluation critique, interprétation, etc. » (Arsenault 2011, p. 241).

L'immersion est le but recherché; la mise en phase est le moyen utilisé pour atteindre ce but » (Arsenault 2011, p. 246). Dans le modèle d'Arsenault, ce sont les processus de mise en phase performative qui font reculer l'expérience fonctionnelle et systémique à l'arrière-plan au profit d'une expérience esthétique. Lorsque la mise en phase performative prend une place dominante à travers l'expérience du joueur, ce dernier amorce des *opérations d'immédiatisation* qui servent à rendre transparents les éléments opaques de l'énonciation systémique. Cela laisse au joueur la latitude de diriger son attention cognitive sur d'autres aspects du jeu, dont son caractère esthétique.

Si Odin mentionne que la mise en phase agit comme un « opérateur d'effacement des marques d'énonciation », il souligne aussi que parfois « la mise en phase mobilise *sans les effacer* certaines marques d'énonciation en tant *qu'adjuvants* […] » (Odin 2000, p. 44, souligné par l'auteur). Pour ma part, j'introduis ici les opérations de mise en phase qui font revenir à l'avant-plan l'expérience fonctionnelle. Notamment par l'entremise d'*opérations d'hypermédiatisation* faisant surgir des marques de jeu et des marques de jouabilité au-devant des contenus diégétisés. J'expliquerai que ce travail d'hypermédiatisation des marques permet justement de schématiser l'utilisation du système de jeu. J'en viendrai à montrer comment les deux plans de l'expérience (que je qualifie de systémique et de diégétisé) « se côtoient continuellement, alternant en dominance au fil des situations de jeu » (Arsenault 2011, p. 247).

4.2.2. Mise en phase méta-systémique ludique

L'expérience systémique présuppose un axe de lecture investi d'un crédit de confiance, d'une bonne foi ludique et d'une intention métacommunicationnelle « sérieuse », c'est-à-dire fonctionnelle et effective. Pour comprendre le jeu et ses modalités d'utilisation, il faut bien que le système soit sérieux, sincère et conséquent à l'égard de son fonctionnement systémique. Ainsi, la réflexivité constitutive du jeu vidéo et de la jouabilité est toujours le lieu d'une activité analytique sérieuse et réflexive qui s'articule autour des marques de jeu et des marques de jouabilité. Je fais alors la distinction entre

> 1) une lecture ainsi qu'une mise en phase *analytique* qui provient d'une lecture-en-compréhension et qui participent de la spirale herméneutique, et

> 2) une lecture ainsi qu'une mise en phase *méta-systémique ludique* qui s'activent à partir d'une lecture-en-progression qui procède de manière heuristique et qui favorise l'investissement des spirales heuristiques de la jouabilité et de la narration. [6]

Le jeu vidéo et son rapport de feintise partagée se basent sur les principes d'un contrat (évidemment) ludique et métacommunicationnel auquel le joueur souscrit sciemment.[7] Au moyen d'une posture méta-systémique ludique qui fonctionne par *processus d'hypermédiatisation*, le joueur porte son attention cognitive ascendante et descendante au repérage des marques de jeu et de jouabilité qu'il utilise ensuite à travers ses tours de la question. L'activité d'hypermédiatisation des marques ramène l'énonciation et l'expérience systémique au-devant des contenus diégétisés. Lorsqu'elle permet d'interagir de manière « modèle » avec les situations de jeu, le joueur entre en phase avec les procédés méta-systémiques qu'il a lui-même déterminés. Il se produit une *mise en phase méta-systémique ludique*.

Suite au prologue de *Slender : The Arrival* (Blue Isle Studios, 2013, PC), le joueur se retrouve par exemple dans un parc national nommé *Oakside Park*. Ses seuls outils pour s'orienter sont une caméra numérique et une lampe de poche. En pleine nuit, il doit trouver huit pages sur lesquelles figurent des indices pour retrouver Kate, un personnage disparu. La mécanique du jeu repose sur une entité maléfique (*Slender*) dont les apparitions s'accentuent au fur et à mesure que le joueur progresse à travers un niveau. Lorsque *Slender* apparaît trop près du personnage-joueur, l'espace sonore se brouille d'un bruit blanc et les éléments de l'affichage tête haute subissent d'importantes distorsions de perspective ainsi que de sérieuses modifications colorimétriques (figure 4.2.). Si le personnage reste à proximité de *Slender* trop

---

[6] L'expression « méta-systémique ludique » s'inspire directement du concept de « contrat méta-discursif ludique » que Roger Odin relie à l'expérience du film publicitaire : « La grande force du film publicitaire est d'avoir réussi à faire accepter au spectateur de prendre l'extrême diversité de ses processus de construction comme un *jeu* auquel il est invité à prendre plaisir. Le film publicitaire est lu sur le mode du : "mais que vont-ils donc encore inventer ?". C'est sous le couvert de ce *contrat méta-discursif ludique* que la publicité a son effet publicitaire » (Odin 2000, p. 135, souligné par l'auteur).

[7] Les premiers anthropologues, sociologues et philosophes qui se sont intéressés à la notion de jeu ont tous pointé cette même idée inaliénable : le jeu n'est possible que si le joueur accepte de jouer selon les règles, donc d'accepter un contrat ludique (Huizinga [1938] 1951, p. 51; Bateson [1955] 1972, p. 179; Caillois [1958] 1967, p. 42; Henriot [1969] 1983, p. 11; Suits [1990] 2006, p. 190; Duflo 1997, p. 79-80).

longtemps, il meurt et le joueur doit recommencer sa cueillette des huit pages qui seront disposées différemment dans l'environnement de jeu. [8]

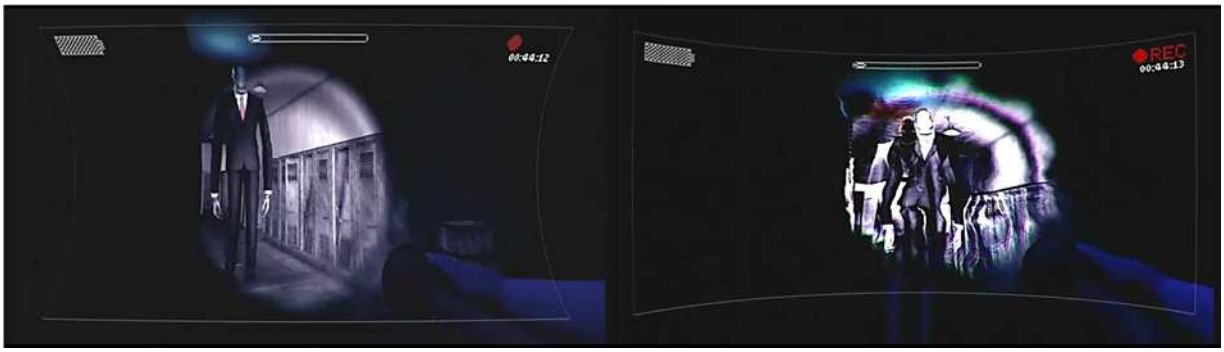


Figure 4.2. Distorsions audiovisuelles causées par l'apparition et la proximité de *Slender* dans *Slender : The Arrival* (Blue Isle Studios, 2013, PC)

La formulation audiovisuelle forme d'abord une proposition ludodiégétique. Notamment parce qu'il est diégétisé, d'un côté, par l'affichage tête haute intradiégétique qui simule l'interface d'une caméra numérique et, de l'autre côté, par les pouvoirs surnaturels de *Slender* qui dans le contexte narratif crée des ondes magnétiques qui interfèrent avec l'enregistrement du personnage-joueur. Plus le joueur est proche de l'ennemi, plus les procédés énonciatifs s'intensifient. Du point de vue de la jouabilité, ces variations optiques et sonores constituent un système de guidage puisqu'elles indiquent au joueur le niveau de proximité avec la menace et orientent la direction à prendre pour échapper au monstre. Afin de saisir ces significations ludiques, le joueur procède à des processus d'hypermédiatisation. Il traite ces effets esthétiques comme des marques de jouabilité. Ces dernières prennent les contours du régime objectif orienté tel que présenté au chapitre un. Par des opérations de mise en phase méta-systémique ludique, le joueur fait usage des marques de jouabilité pour schématiser l'attitude interactionnelle des formulations énonciatives. Il apprend et comprend que ces dernières

[8] Il est important de noter que la mort du personnage-joueur après avoir été trop près de *Slender* sert à comprendre l'attitude interactionnelle des distorsions de perspective et des changements colorimétriques. Pour King et Krzywinska, « the abrupt interruption that occurs when the player-character dies and the player is thrown out of the game-world and into the non-diegetic routines of reloading and starting again » forme ce qu'ils nomment des « reminders of mediation » (2006, p. 108). Dans le jeu vidéo, les marques de jeu et de jouabilité générées par la mort du personnage sont centrales à la schématisation des compétences de jouabilité et du *Jeu'* puisqu'elles renvoient à l'échec d'une décision ou à l'inefficacité d'une implémentation. Elles forcent le joueur à ajuster sa compréhension des attitudes interactionnelles afin d'optimiser sa prise de décision et son travail d'implémentation.

indiquent la proximité de *Slender* et mandatent une distanciation minimale d'avec l'ennemi sans quoi le personnage meurt et le joueur doit recommencer. Ici, c'est l'expérience et le plan de l'énonciation systémique qui prennent une place dominante. Lorsque l'attitude interactionnelle est schématisée et maîtrisée, les marques de jouabilité sont investies en retour par des processus de mise en phase performative. La formulation énonciative audiovisuelle reprend son caractère d'immédiateté et participe à nouveau de l'énonciation diégétisée.

Du moment que la mise en phase méta-systémique ludique domine dans l'expérience du joueur, des marques de jeu et de jouabilité sont hypermédiatisées pour comprendre le sens des propositions ludiques. En faisant revenir l'expérience systémique à l'avant-plan, elle favorise l'apprentissage de la jouabilité. Cette acquisition de connaissance solidifie en retour les opérations de mise en phase performative et ouvre l'accès à une expérience diégétisée. Si la mise en phase performative soutient le passage du systémique au diégétisé, la mise en phase méta-systémique ludique opère par voie de conséquence en sens contraire, c'est-à-dire du diégétisé au systémique.

4.3. Processus heuristique de la gestion énonciative

Pour conceptualiser la dynamique interne de la spirale heuristique de l'énonciation, je propose un calque énonciatif « augmenté » du schéma de l'expérience vidéoludique d'Arsenault (Figure 4.3.). Dans la suite de ce chapitre, j'entreprends d'expliquer la complexité de ce schéma. Le défi est évidemment de traiter de manière séparée des phénomènes d'expérience qui se produisent très rapidement et suivant des principes d'imbrication. Afin d'aborder les fondements conceptuels du schéma, je propose de le découper en sous-sections que je prendrai soin d'expliquer. Il s'agira de procéder à des grossissements des sous-sections du modèle afin de les développer en dialogue avec des exemples. Les différents graphiques qui figurent dans la suite de ma réflexion, je le redis, correspondent alors à des gros plans de ce même modèle. Je donnerai d'abord une vue d'ensemble de ce dernier en le divisant selon deux phases « macro » à la fois complémentaires et chevauchées : la première étant la phase d'intégration où le joueur décode et intègre le fonctionnement du système par une analyse de ses structures réflexives (expérience systémique); la seconde renvoie à une phase d'appropriation dans

laquelle le joueur uniformise et homogénéise les formulations énonciatives de la première phase dans l'univers diégétique (expérience diégétisée).

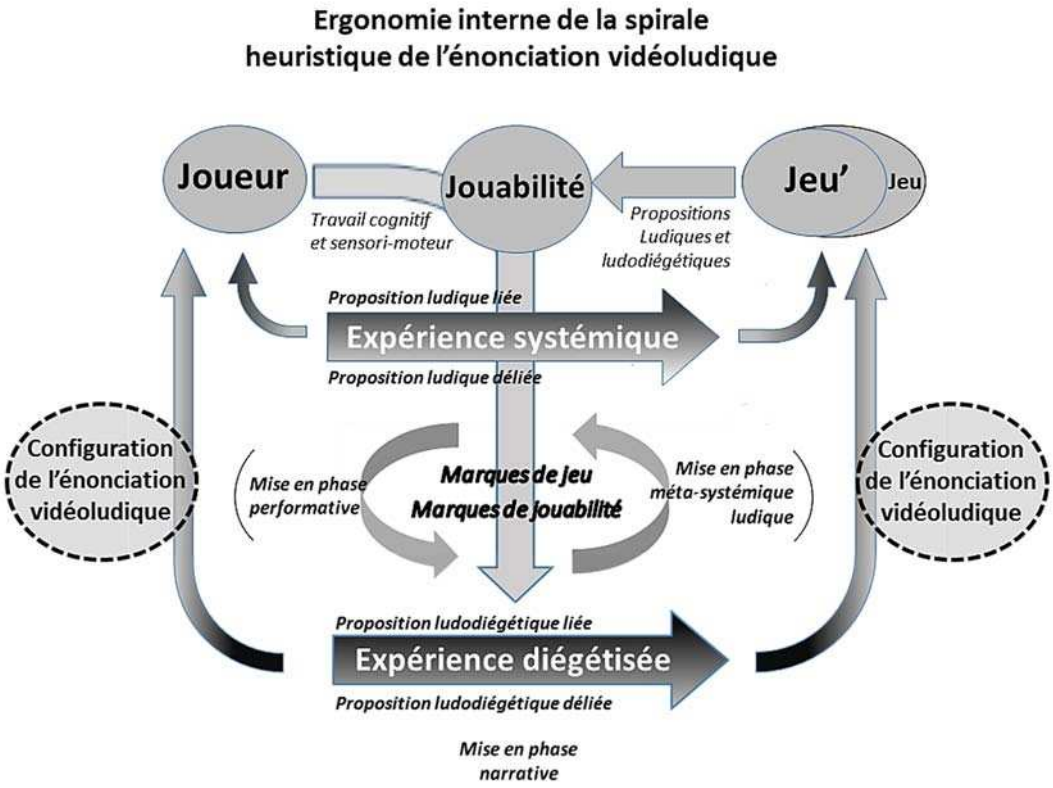


Figure 4.3. Ergonomie interne de la spirale heuristique de l'énonciation

4.3.1. Ergonomie interne

Pour comprendre l'oscillation expérientielle que dépeint l'ergonomie interne de la spirale heuristique de l'énonciation, il faut opérer une lecture verticale qui va de haut en bas. Au cours de l'activité vidéoludique, le joueur (dans le coin supérieur gauche) active ses capacités cognitives et sensori-motrices. Il procède à l'exploration ascendante et au traitement descendant des propositions ludiques et ludodiégétiques mises de l'avant par le *jeu'* (dans le coin supérieur droit). On remarque que se greffe au cercle du *jeu'* une section dans laquelle figure le « *jeu* ». Cette schématisation renvoie aux agents du Cycle Magique qui ont également été repris dans le dispositif d'énonciation vidéoludique présenté au chapitre 3. Comme dans le Cycle Magique, la jouabilité se situe entre le joueur et le *jeu'* parce qu'elle est le lieu de rencontre entre les implémentations du joueur et les rétroactions du système de jeu.

4.3.1.1. Phase d'intégration

Je nomme *phase d'intégration* cette portion du graphique où figure l'expérience systémique. C'est à travers sa gestion cognitive des propositions ludiques ainsi que son travail sensori-moteur que le joueur entre et progresse dans l'expérience de jeu. Pareillement au modèle de l'expérience vidéoludique d'Arsenault, le joueur accède d'abord à une expérience systémique. Cela concerne autant ses premières interactions avec les menus d'ouverture et autres tâtonnements expérientiels servant à intégrer les nouveaux éléments de jeu dans son répertoire de compétences de jouabilité. Puisque le joueur est bien forcé d'attribuer les formulations énonciatives au fonctionnement systémique pour comprendre comment jouer, ce sont des propositions ludiques (et non pas ludodiégétiques) qui gravitent autour de l'expérience systémique dans la figure 4.3.

Tant que la situation de jeu ne trouve pas de schémas cognitifs d'accueil pour appréhender les nouvelles formulations énonciatives et les conditions interactives que ces dernières commandent, le joueur poursuit ses expérimentations ainsi que l'échantillonnage des informations perceptives. C'est alors le mode ascendant qui domine la relation aux propositions ludiques. Le joueur cherche à départager les bonnes relations d'attribution entre 1) les formulations énonciatives, 2) les agents de l'énonciation (interacteurs, locuteurs, focalisateurs) et 3) les coordonnées contextuelles des espaces d'énonciation concernés (espace de règles, espace médiatisé et espace du jeu). À ce stade d'apprentissage et d'acclimatation, l'opacité de l'expérience systémique et des éléments de la représentation est prégnante. Les marques de jeu et les marques de jouabilité opacifient les conventions d'usage du système de jeu. Cette opacité facilite le travail d'attribution et d'intégration des attitudes interactionnelles. Ici, les formulations énonciatives contribuent davantage au développement de la spirale heuristique de la jouabilité. Les marques de jeu et de jouabilité forment les vecteurs d'une posture d'expérience et d'immersion systémique.

4.3.1.2. Phase d'appropriation

Je désigne la section de l'expérience diégétisée par l'expression *phase d'appropriation*, parce qu'à la suite de l'intégration des fonctionnalités du système, le joueur s'approprie, uniformise et harmonise les éléments de la représentation sur le compte de son expérience

diégétisée. L'appropriation des formulations énonciatives d'abord opaques leur donne un caractère d'immédiateté, allant même à les faire participer de la diégèse. Il se produit paradoxalement une *immédiatisation de l'expérience systémique*. En ce sens, la schématisation cognitive des attitudes interactionnelles est toujours le résultat d'une appropriation/intériorisation du sens référentiel et explicite des marques de jeu et des marques de jouabilité. Dans cette phase, le mode de traitement descendant est prépondérant de sorte que la perception des marques active aussitôt les schémas cognitifs décisionnels et actionnels nécessaires. Cette efficacité cognitive et sensori-motrice amène le joueur à vibrer au rythme de sa performativité. La phase d'appropriation et la dominance des processus descendants génèrent la mise en phase performative. C'est à ce moment que les éléments énonciatifs basculent dans l'expérience diégétisée. C'est pourquoi dans la figure 4.3., la mise en phase performative est positionnée au côté de la flèche descendante qui pointe vers l'expérience diégétisée. C'est également à cause du caractère énonciatif mouvant des marques de jeu et aux marques de jouabilité que le passage de l'intégration à l'appropriation peut s'effectuer. C'est précisément pourquoi les marques se trouvent au centre du modèle dans la figure 4.3., parce que leur ambivalence de valeur énonciative leur confère le statut de points pivots à partir desquels l'expérience du joueur oscille entre le systémique et le diégétisé.

Pour exemplifier les processus d'intégration et d'appropriation, je renvoie au type de curseurs à partir duquel le joueur interagit avec l'environnement de jeu dans les séries *Penumbra* (Frictional Games, 2007-2008) et *Amnesia* (Frictional Games, 2010-2013) ou encore dans le jeu vidéo *Among the sleep* (Krillbite Studios, 2014). Toutes les interfaces d'utilisation de ces jeux vidéo affichent un petit point central en plein centre de l'écran. Lorsque ce point se superpose à un élément interactif de l'environnement de jeu, il se transforme en icône représentant une main. La présence et l'usage de la mire semblent d'abord opaques parce qu'en tant qu'élément de l'affichage tête haute, elle renvoie à l'image comme interface d'utilisation. Son positionnement au centre de l'écran ainsi que la nécessité d'en comprendre le fonctionnement contribuent également de cette opacité. Lorsque ses modalités d'usage sont intériorisées, le point comme curseur et sa modification iconique en symbole de main perdent leur statut de marque de jouabilité et deviennent transparents.

Il se produit le même effet d'immédiatisation lorsque le personnage-joueur manipule des objets. À chaque moment où ce dernier soulève une boîte, ouvre un tiroir ou tourne une valve, on ne voit pas le corps du personnage effectuer l'action. Il n'y a que le curseur (ou l'icône de la main) et l'objet en mouvement dans l'espace qui sont représentés. À première vue, cette manière de conceptualiser les interactions avec l'environnement peut sembler opaque puisqu'il n'y a pas de corps qui manie les objets. En fonction d'une convention d'attribution métonymique, ces manipulations sont attribuées au personnage-joueur de sorte que leur caractère d'hypermédiateté ne persiste pas très longtemps. Suivant les principes de la mise en phase performative, les formulations énonciatives visuelles et procédurales produites par l'affichage tête haute sont diégétisées/immédiatisées. Elles structurent alors des vecteurs d'immersion modélisant une posture immersive de nature fictionnelle. Encore ici, c'est le changement de valeur énonciative des marques de jouabilité qui permet la mise en phase performative et donc le basculement dans l'expérience diégétisée.

Si la phase d'appropriation est dominante, les formulations énonciatives sont comprises comme des propositions ludodiégétiques traitées sur le mode de l'immédiateté. Le joueur s'ancre davantage dans l'expérience diégétisée. Son immersion fictionnelle est prépondérante. Les principes de la mise en phase performative renforcissent l'homogénéisation et la diégétisation des éléments énonciatifs de l'expérience de jeu. À ce stade, l'investissement de la spirale heuristique de la narration est beaucoup plus probable. À cette extrémité inférieure du modèle de la figure 4.3., il peut se produire une sorte d'appropriation narrative de laquelle se forme une mise en phase narrative (située dans le bas du modèle).[9] Dans *BioShock* (Irrational Games, 2007, PC) par exemple, une mécanique de jeu est basée sur le piratage. Le joueur peut accéder par effraction à des drones ennemis afin de les transformer en adjuvants ou encore trafiquer des machines distributrices de ressources afin d'obtenir des prix avantageux. Pour réussir à pirater un système, le joueur doit résoudre un casse-tête qui s'enchâsse à la manière

[9] Au sujet de la mise en phase narrative, Odin souligne que le spectateur doit d'abord renvoyer « l'ensemble des paramètres filmiques au service du récit; cela signifie que tout le travail plastique, rythmique et musical du film, que toute la dynamique du montage, du jeu sur les regards et des cadrages ainsi que la façon de jouer des acteurs doivent être rapportés au travail du récit » (Odin 2000, p. 42). Ensuite, l'auteur mentionne 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).

d'un jeu dans le jeu. L'objectif est de relier deux extrémités d'un quadrillage de trente-six cases avec des segments de tuyau de morphologie différente. Le joueur qui expérimente ce jeu dans le jeu sous les principes dominants de la mise en phase narrative, comprend que Jack pirate les drones et les machines distributrices de *Rapture* afin de rompre les plans d'Andrew Ryan. À ce niveau d'appropriation, le joueur ramène l'ensemble des propositions ludodiégétiques à l'investissement de la spirale heuristique de la narration. Les formulations énonciatives procédurales générées par le jeu dans le jeu sont diégétisées et vectorisent une posture d'immersion à tendance fictionnelle.

4.3.1.3. Retour de la phase d'intégration

Le joueur qui s'est approprié les formulations énonciatives pour les faire participer de son expérience diégétisée est toujours susceptible de retourner dans la phase intégration propre à l'expérience systémique. Je propose maintenant une lecture verticale de bas en haut du modèle présenté dans la figure 4.3. Lorsque surviennent de nouveaux éléments de jouabilité, ou du moment que le joueur décide de peaufiner son expertise, celui-ci amorce d'autres de tours de la question. Par des processus d'hypermédiatisation, il peut diriger ses opérations perceptives ascendantes pour repérer les fonctionnalités métacommunicationnelles et interactionnelles du système de jeu. À partir de propositions ludodiégétiques, le joueur active ses capacités cognitives ascendantes. Il détermine et opacifie des marques de jeu et des marques de jouabilité capables de révéler des attitudes interactionnelles ou autres figures réflexives pertinentes à ses yeux. Encore là, les marques sont au cœur du déplacement expérientiel; d'où leur position au centre du modèle présenté en figure 4.3. C'est l'opacification des marques qui fait revenir à l'avant-plan l'expérience systémique. L'aspect réflexif et méta-systémique de ces dernières facilite l'intégration des attitudes interactionnelles sollicitées par les propositions ludodiégétiques des locuteurs ou des focalisateurs. Cela provoque paradoxalement une *hypermédiatisation de l'expérience diégétisée* qui cause le retour de la phase intégration. Lorsque les marques guident de manière efficace la prise de décision et le travail d'implémentation sensori-moteur ou bien lorsque le joueur vibre intellectuellement au rythme des éléments méta-systémique qu'il a lui-même repérés, il se produit une mise en phase méta-systémique ludique. Le joueur entre en phase avec son travail d'hypermédiatisation des marques de jeu et des marques de jouabilité. Les vecteurs d'immersion sont formés par des

propositions ludodiégétiques investies d'une valeur d'opacité et de réflexivité. C'est une posture d'expérience systémique qui revient au-devant des contenus diégétisés. Pour cette raison, il a été convenu de positionner la mise en phase méta-systémique ludique aux côtés de la flèche ascendante qui remonte, toujours à partir des marques, vers l'expérience systémique (figure 4.3.).

Dans *Penumbra : Overture* (Frictional Games, 2007, PC), la détermination du point de réapparition est un bon exemple d'hypermédiatisation de l'expérience diégétisée. Des artéfacts lumineux de forme cylindrique sont disposés à travers l'environnement de jeu. Lorsque le personnage-joueur interagit avec ceux-ci, l'expérience jouable s'immobilise et le point de vue « zoome » sur l'objet au même moment où des chuchotements imperceptibles et un fondu au blanc s'amorcent. La formulation énonciative de cette marque de jouabilité s'accompagne toujours de cartons d'adresse textuels qui véhiculent des segments narratifs ainsi que les pensées subjectives du personnage qui vient d'expérimenter l'effet de l'artéfact. Tout d'abord, le dispositif est compris sous une valeur narrative et diégétisée. Les procédés énonciatifs sont traités comme des propositions ludodiégétiques dont l'artéfact figure comme objet focalisateur. Quand le personnage meurt, il réapparaît soit au tout début du niveau, soit à l'endroit où se trouve le dernier artéfact ayant été activé. Au cours du jeu, le joueur comprend qu'au-delà de sa dimension narrative, l'objet mystérieux constitue un point de sauvegarde à partir duquel il recommence si son personnage meurt. Il se produit alors une hypermédiatisation de l'expérience diégétisée et des marques de jouabilité émises par l'artéfact. Le joueur ajuste ainsi ses interactions avec ces objets focalisateurs selon l'endroit stratégique où il souhaite recommencer s'il se fait tuer par un ennemi. Les processus de mise en phase méta-systémique ludique prennent un rôle dominant et l'expérience systémique reprend une place prépondérante. Le joueur détermine des formulations énonciatives opaques comme vecteurs d'immersion qui du coup favorisent une immersion à tendance systémique et un déploiement de la spirale heuristique de la jouabilité.

4.3.2. Configuration de l'énonciation vidéoludique

Je m'arrête à présent sur un premier grossissement des deux portions latérales du modèle global illustré en figure 4.3. Je tiens à expliquer les flèches qui partent de chaque extrémité de

l'expérience systémique et diégétisée et qui remontent vers le joueur et le *jeu'* en bifurquant en direction de la notion de configuration de l'énonciation vidéoludique.

Durant la phase intégration et appropriation, il arrive que les processus de mise en phase et le travail cognitif du joueur ne permettent pas de faire contribuer les formulations énonciatives de l'expérience systémique ou diégétisée. Ce faisant, le joueur prend conscience des frontières épistémologiques de l'activité vidéoludique telles qu'abordées au troisième chapitre. Cela peut également se produire si le joueur expert procède à une application approfondie de ses schémas cognitifs afin de conceptualiser des forces agissantes issues de champs de connaissances et de savoirs qui excèdent le système interactionnel du jeu. Dans les deux cas, la compréhension des formulations énonciatives exige la conceptualisation d'une origine située en dehors de la simulation, c'est-à-dire dans l'espace de conception ou dans l'espace social.[10] J'appelle ce type de formulations énonciatives des *configurations de l'énonciation vidéoludique* (figure 4.4.).[11]

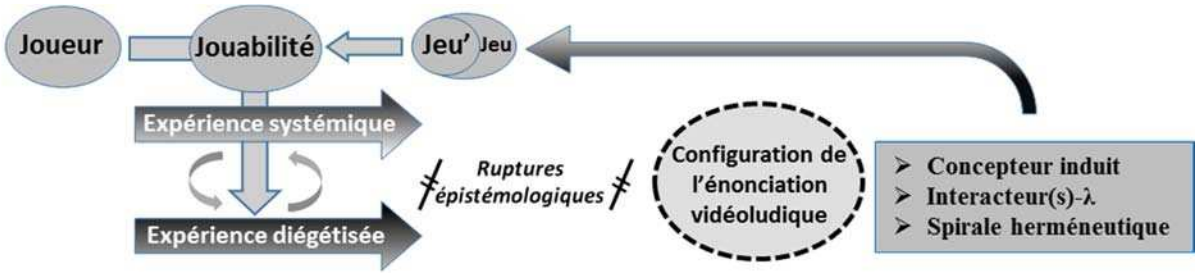


Figure 4.4. Formation d'une configuration de l'énonciation vidéoludique à travers l'investissement de la spirale heuristique de l'énonciation

[10] Bien que dans ce mémoire j'ai choisi de laisser de côté la question de l'espace social au sens de Michael Nitsche, c'est-à-dire l'espace où se situent les autres joueurs, j'estime important d'en souligner l'importance. À mon sens, des formulations énonciatives générées dans les environnements multijoueurs par exemple, peuvent être comprises comme des configurations de l'énonciation vidéoludique. Lorsqu'un joueur triche ou exploite une incohérence systémique, les circonstances énonciatives sont susceptibles de provoquer la prise de conscience et l'élaboration d'une figure « λ » des aux autres joueurs dans l'espace social (interacteurs-λ). Dans ce cas, les propositions ludiques ou ludodiégétiques du tricheur opacifient les frontières épistémologiques de l'expérience. Elles forment ainsi des configurations de l'énonciation vidéoludique.

[11] L'idée de configuration de l'énonciation est inspirée de la notion de « configuration de la focalisation » de Bernard Perron. Pour Perron qui étudie la focalisation dans le film de fiction narratif, lorsqu'il y a détermination d'une configuration de l'énonciation, le cadre focalisateur est attribué à une « origine explicitée culturellement par le spectateur qui n'est attribuable à aucun personnage de la diégèse et dont le cadre est attaché à la cohérence imputée à une instance anthropomorphe située hors de l'univers du SUJET, c'est-à-dire au réalisateur » (Perron 1991, p. 66).

Le graphique de la figure 4.4. approfondit les deux extrémités latérales de la figure 4.3.[12] La section de gauche représente un condensé imagé du modèle général. Suivant une lecture horizontale de gauche à droite, on comprend que durant l'expérience de jeu qui oscille entre le systémique et le diégétisé, il arrive que certaines formulations énonciatives causent des *ruptures épistémologiques*. Ces dernières sortent le joueur de son expérience systémique ou diégétisée. Elles le mènent à concevoir les paramètres énonciatifs comme étant configurés non plus par le système de jeu ou par ses implémentations, mais plutôt par une figure personnalisée et anthropomorphe hors de l'espace médiatisé: un concepteur induit ou bien la personnification « λ » du joueur (ou d'autres joueurs). C'est précisément en raison du glissement/déplacement expérientiel provoqué par une configuration de l'énonciation vidéoludique qu'il a été convenu de situer le concept « en marge » du modèle.

Une configuration de l'énonciation vidéoludique peut venir hypermédiatiser, par exemple, le travail de la conception du jeu, le discours d'un concepteur de jeu, ou encore mettre en abîme la situation/position du joueur dans le processus vidéoludique. Si les quatre flèches de la figure 4.3. pointent et remontent vers le joueur et le *jeu'*, c'est justement pour signifier que le déplacement expérientiel provoqué par une configuration de l'énonciation oblige le joueur à prendre conscience, d'une part, de la nature « fabriquée », « configurative » et métacommunicationnelle du système de jeu et, d'autre part, de la position d'interacteurs et de destinataire qu'il occupe durant l'expérience vidéoludique.

Le cas de *Outlast* (Reb Barrels, 2013, PC) est intéressant à ce sujet. Dans le jeu, le joueur incarne Miles Upshur, un journaliste indépendant. Celui-ci décide d'aller enquêter sur l'histoire d'un hôpital psychiatrique abandonné. Le seul outil dont dispose le joueur est une caméra numérique. Celle-ci détient une fonction « zoom » qui sert à mieux explorer l'espace et anticiper les déplacements de l'ennemi. Elle possède également un mode de vision nocturne. Lorsque celui-ci est activé, l'image se présente sous des teintes de verts très contrastées qui facilitent la navigation et la visualisation de l'ennemi. Au sixième niveau (*Female Ward*), le joueur doit traverser un étage de l'hôpital dont certaines sections du sol sont manquantes. Le dernier saut

[12] Je note que le même développement théorique qui se déploie vers la gauche dans la figure 4.4. s'applique également vers la droite comme on le voit dans le modèle général (figure 4.3.). Bien qu'ici un seul des côtés ait été représenté pour des questions de clarté, gardons en tête que d'un côté on remonte vers le *jeu'* tel qu'illustré, et que de l'autre on retourne vers le joueur comme je l'expliquerai.

qu'effectue Miles occasionne un événement narratif préscripté. Une partie du plancher cède sous l'impact du saut de sorte que Miles échappe sa caméra à l'étage inférieur. Lorsque le joueur retrouve l'appareil, la lentille est fracturée dans le coin inférieur gauche (figure 4.5).

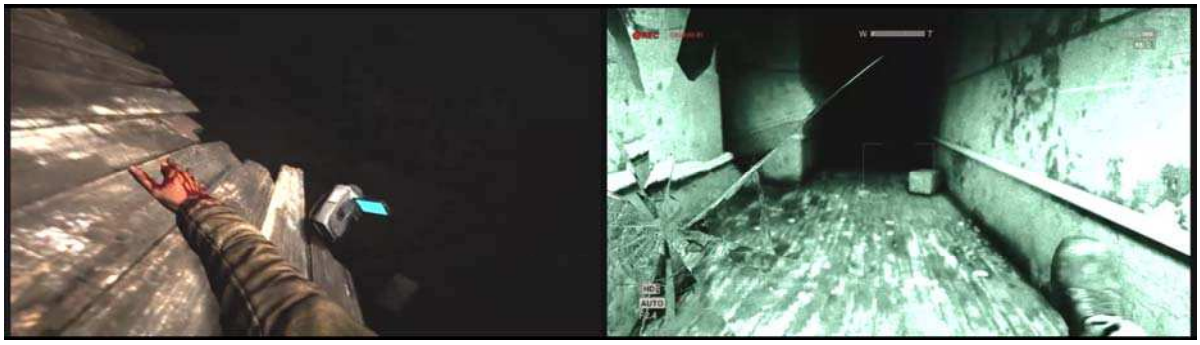


Figure 4.5. Perte et bris de la caméra numérique dans *Outlast* (Red Barrels, 2013, PC)

Dans cet exemple, la fissure de l'objectif est d'abord comprise de deux façons possibles : 1) en tant que résultat d'un événement narratif (expérience diégétisée) et 2) comme marque de jouabilité causée par la progression du joueur dans le jeu (expérience systémique). Cependant, cette fissure peut décaler le joueur de son expérience systémique ou diégétisée et venir opacifier les frontières épistémologiques de l'activité de jeu. Dans ce cas, la stratégie narrative et le procédé esthétique pour obstruer la vision et désavantager l'usage de la caméra sont compris comme des choix de conception. Il y a ainsi formation d'une configuration de l'énonciation vidéoludique. Celle-ci vient hypermédiatiser l'intentionnalité d'un concepteur de jeu qui dégrade le seul outil du joueur afin d'augmenter le niveau de difficulté. Le joueur prend conscience qu'un travail de conception est sous-jacent à la configuration. Il réalise que quelqu'un en dehors de l'expérience immédiate a considéré la position du joueur dans le dispositif. Du coup, il attribue la configuration à une figure personnalisée responsable du geste de conception de l'œuvre vidéoludique qu'il anthropomorphise sous l'image d'un concepteur induit.[13]

[13] Je rappelle qu'à l'ère de la culture participative il peut y avoir plusieurs « concepteurs induits ». Notamment parce que certaines compagnies de développement de jeux vidéo par exemple *id software* avec la série *DOOM* (id software, 1993-2012) et *Quake* (id software, 1996-2010) donnent à la communauté de fans la possibilité de s'approprier le code de programmation afin de remodeler le jeu à leur goût et de partager leur conception avec d'autres joueurs en ligne. La culture des modifications (le *modding*) est un bon exemple de ce phénomène de démultiplication des opérations de conception. Le joueur qui joue sur le serveur d'un autre joueur ayant

Les configurations de l'énonciation distancient certes le joueur de son expérience systémique ou diégétisée comme le signifie la position « en marge » des flèches qui pointent vers le concept dans la figure 4.3. et 4.4. Par contre, l'activité heuristique et sensori-motrice du joueur les réintègre rapidement dans l'expérience systémique à travers de nouveaux tours de la question (retour de la phase intégration). C'est pour cette raison que dans la figure 4.3. et 4.4., les/la flèche(s) concernée(s) retourne(nt) dans le modèle central. Dans l'exemple d'*Outlast*, le joueur apprend à s'accommoder de la configuration de l'énonciation qui peu à peu reprend les allures d'une marque de jouabilité ou encore d'un élément narratif. C'est la phase intégration qui revient à l'avant-plan. Le joueur module autrement son usage de la caméra et planifie différemment sa navigation. Son travail cognitif et ses implémentations sensori-motrices s'adaptent à la nouvelle situation. Lorsque ce travail heuristique autour des configurations de l'énonciation mène le joueur à parfaire ou à ajuster adéquatement ses compétences de jouabilité, la phase appropriation reprend le dessus. Selon les principes de la mise en phase performative, les formulations énonciatives sont réinvesties d'une valeur diégétique et participent à nouveau de l'expérience diégétisée.

4.3.2.1. Dimension herméneutique

Même si les configurations de l'énonciation vidéoludique écartent momentanément le joueur de son expérience systémique et diégétisée, elles sont rapidement mises à contribution de l'expérience jouable et narrative (c'est le principe de l'oscillation). Cette circularité est en partie assurée par les conditions actionnelles et participatives du jeu. Par contre, il arrive qu'une configuration provoque, ne serait-ce que minimalement, une activité herméneutique. C'est ce que montre le point « 3 » de l'encadré situé dans la partie droite de la figure 4.4.

S'il le souhaite, le joueur peut entreprendre un travail herméneutique à partir des configurations de l'énonciation vidéoludique (comme le montre la figure 4.4.). C'est ce vers quoi peut mener le regard caméra de la fameuse cinématique méta-systémique de *BioShock* (2K, 2007, PC). Au cours de cette dernière, le personnage-joueur Jack fait face à Andrew Ryan fondateur de *Rapture*. Dans un rapport de face-à-face très direct, Ryan raconte que depuis le

---

conceptualisé ses niveaux, utilisé ses textures, changé les animations, modifié la musique, etc., n'a d'autres choix que de concevoir un autre concepteur induit qui n'est pas celui correspondant au concepteur induit du jeu original.

début, Jack est neurologiquement conditionné, tel un automate préprogrammé, à effectuer les actions demandées lorsque l'on s'adresse à lui en prononçant d'abord l'énoncé « Would you Kindly ...». Jack (et le joueur) prend conscience que les actions qu'il croyait accomplir de manière personnalisée et autonome étaient en fait programmées et mandatées par ledit énoncé. *BioShock* établit ici un parallèle évident entre la condition narrative de soumission du personnage et la condition d'assujettissement du joueur au système de règles. Ainsi, le regard caméra ne pointe plus simplement Jack, mais aussi le joueur. Avec les jeux en perspective à la première personne, les regards caméra restent normalement transparents et diégétisés parce que la vision est toujours le résultat du regard subjectif du personnage-joueur. Dans le cas de la cinématique de *BioShock*, le regard caméra fissure le tissu diégétique et systémique. Elle est fortement susceptible de modeler une configuration de l'énonciation vidéoludique à partir de laquelle le joueur peut produire une activité herméneutique. Par exemple, il peut faire un usage interprétatif des informations et des procédés énonciatifs de la cinématique de *Bioshock* afin d'en comprendre une réflexion sur les angoisses du corps-machine (figure du cyborg) dans un monde post-humain.[14] En fonction de l'application de schémas cognitifs, la rencontre de cette frontière épistémologique peut convoquer la construction d'un concepteur induit à qui attribuer l'origine de la vision auctoriale de *BioShock*. Dans cette situation, la configuration de l'énonciation débouche sur l'investissement de la spirale herméneutique du Cycle Magique.

4.4. Continuum du rapport de (dé)liaison

La prochaine section de ce chapitre sert à expliquer les termes « lié » et « délié » qui accompagnent les concepts de proposition ludique et de proposition ludodiégétique dans la figure 4.3. Je commence ici par présenter l'ensemble de l'outillage théorique (dont j'excuse d'entrée de jeu la densité) avec l'intention d'en faire une exemplification détaillée dans la dernière section de ce chapitre. Ces précisions conceptuelles permettent de théoriser de manière très précise les possibles déplacements de valeurs énonciatives tout en rendant compte de la souplesse associée à la gestion personnalisée des marques de la part du joueur. Les principes

[14] Voir les textes de Gwyneth Peaty « "Hatched from the Veins in your Arms": Movement, Ontology, and First-Person Gameplay in *BioShock* » (2012) et de Josh Call « Bigger, Better, Stronger, Faster : Disposable Bodies and Cyborg Construction » (2012) qui approfondissent l'interprétation du discours post-humain de *BioShock*, notamment par une analyse des mécaniques de jeu.

théoriques qui seront introduits ici présenteront un vocabulaire pointu afin d'expliquer par exemple pourquoi la lentille abîmée de la caméra numérique de *Outlast* peut se comprendre à la fois comme un élément diégétisé, une marque de jouabilité ou encore une configuration de l'énonciation. La spirale heuristique de l'énonciation se théorise alors comme un processus de déplacement de rapports de liaison et de déliaison entre des agents énonciatifs et des propositions ludiques ou ludodiégétiques. Le joueur y départage des niveaux d'engagement « sérieux » (rapport de liaison) ou « non sérieux » (rapport de déliaison) relatifs aux interacteurs. Suivant les opérations de mise en phase, ces rapports de (dé)liaison se déplacent durant les processus d'intégration et d'appropriation. Le caractère d'opacité-transparence des formulations énonciatives module l'accès à une posture immersive de valeur systémique ou fictionnelle. Ces principes conceptuels sont synthétisés dans la figure 4.6.



Figure 4.6. Continuum du rapport de [dé]liaison au sein de la spirale heuristique de l'énonciation[15]

À gauche du continuum, on retrouve une expérience systémique, opaque, et *liée* des propositions ludiques. Le joueur comprend qu'il est en contact avec des marques de jeu et des

[15] Les principes énonciatifs participants de l'activité herméneutique ne sont pas intégrés au tableau parce qu'il s'articule autour d'un autre axe de lecture qui n'est pas l'objet central de cette étude. Autrement, il a été convenu de séparer par des lignes pointillées les différents types de propositions notamment en raison des permutations de valeurs énonciatives qu'effectue le joueur au travers des phases intégration et appropriation.

marques de jouabilité qui concernent ses interactions de premier niveau avec le jeu. Par des processus d'immédiatisation et de mise en phase performative, l'opacité des marques propre à la phase d'intégration s'intériorise. Par appropriation, les marques deviennent transparentes. Le joueur se déplace progressivement vers une expérience diégétisée.

À l'extrême droite, on retrouve l'expérience diégétisée, transparente, et *déliée* des propositions ludiques. Le joueur s'approprie les propositions ludodiégétiques et les attribue aux sujets et objets de la diégèse. Par des opérations d'hypermédiatisation, il peut discerner des marques de jeu et de jouabilité à partir des propositions ludodiégétiques. Par mise en phase méta-systémique ludique, l'expérience systémique et intégrative est susceptible de revenir à l'avant-plan. L'ensemble des déplacements possibles de valeurs énonciatives et des rapports de liaison provoque une oscillation continuelle entre ces deux pôles d'expérience.

4.4.1. Expérience systémique

Il est nécessaire d'expliquer et d'exemplifier ce rapport d'oscillation qui caractérise l'investissement de la spirale heuristique de l'énonciation vidéoludique. Telle qu'illustrée dans le Cycle Magique et le modèle de l'expérience vidéoludique d'Arsenault, l'activité du jeu vidéo est avant tout une *expérience systémique*. Ici, l'attention se focalise sur le traitement de la fonction communicationnelle et interactionnelle des marques de jeu et de jouabilité. L'ensemble des procédés énonciatifs est attribuable aux comportements et aux agissements extradiégétiques des interacteurs. De ce fait, un rapport de liaison s'établit entrent, d'une part, une proposition ludique évaluable en termes de vérité, d'exactitude et d'efficacité et, d'autre part, les interactions du jeu et du joueur. Deux types de propositions ludiques se configurent dans l'expérience systémique : les *propositions ludiques liées* et les *propositions ludiques déliées*. J'entreprends d'expliquer leurs principes théoriques par l'entremise de la figure 4.7. que je vais analyser en deux temps selon la section « A » et « B ». Ce graphique est un grossissement du passage de la phase intégrative (expérience systémique) à la phase d'appropriation (expérience diégétisée) qui se produit dans le modèle de l'ergonomie interne de la spirale heuristique de l'énonciation (figure 4.3.). Il conceptualise spécifiquement ce que veut représenter la flèche descendante qui pointe vers l'expérience diégétisée en passant par la mise en phase performative dans la figure 4.3.

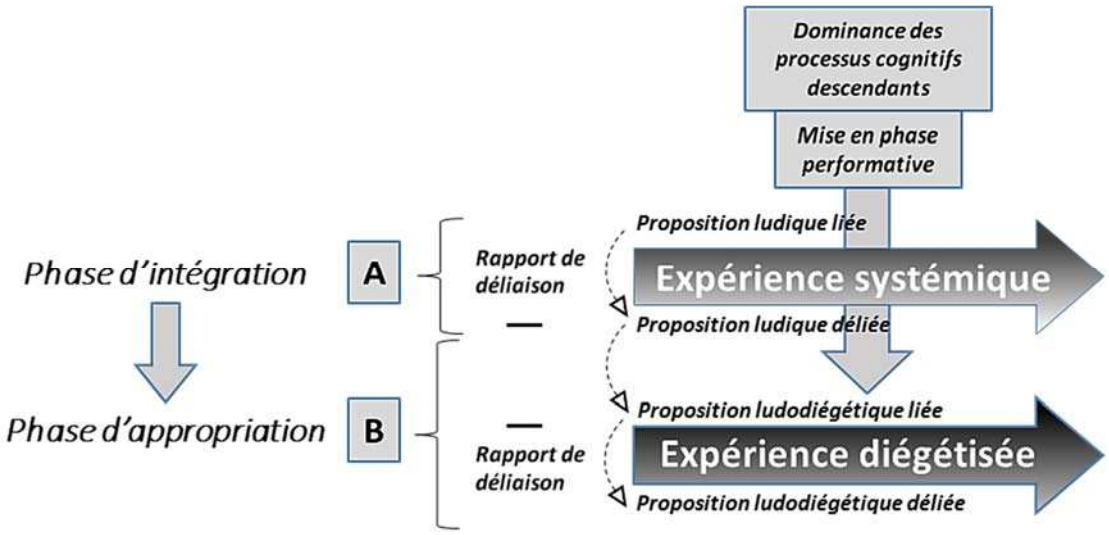


Figure 4.7. Déplacement du rapport de liaison en faveur de l'expérience diégétisée

4.4.1.1. Propositions ludiques liées

La section « A » montre que durant la phase intégration, le joueur investit des *propositions ludiques liées* dont la structure énonciative est investie d'un rapport de liaison avec les interacteurs. Les propositions ludiques liées s'actualisent toujours sur le mode de l'hypermédiateté. Elles incarnent les points d'entrée vers une posture d'expérience et d'immersion systémique (d'où leur position au-dessus de l'expérience systémique dans les graphiques). C'est dans ce concept que j'insère entres autres les menus d'ouverture, les tutoriels extradiégétiques, les adresses explicites au joueur, les symboles de téléchargement/sauvegarde, la mise en pause du système de jeu, etc. Lorsque le joueur s'acclimate à la jouabilité, les marques de jeu et les marques de jouabilité constituent le centre de son attention de sorte que les processus ascendants sont prépondérants. Cela favorise l'analyse, la mémorisation, la pratique et la schématisation cognitive des nouveaux contrôles et de leurs potentialités. Dans *Bioshock* (2K, 2007, PC), lorsque le système de jeu mandate pour la première fois l'utilisation des plasmides (sérum donnant au joueur des pouvoirs particuliers), il affiche au centre de l'écran un carton d'adresse et un symbole renvoyant au contrôleur (figure 4.8.). Cette marque de jeu guide l'apprentissage de la jouabilité. Le joueur n'a d'autre choix que de comprendre cette marque de jeu comme une proposition ludique liée rattachable au fonctionnement sérieux du système de jeu. Ici, c'est une expérience à tendance systémique de la spirale heuristique de la jouabilité qui prend place.



Figure 4.8. Première utilisation des plasmides dans *Bioshock* (2K, 2007, PC)

4.4.1.2. Propositions ludiques déliées

Durant son expérience, le joueur immédiatise et s'approprie le caractère opaque des propositions ludiques liées. Par exemple, lorsque le personnage-joueur d'*Outlast* (Red Barrels, 2013, PC) se présente devant une porte, une marque de jeu affiche l'indication extradiégétique suivante : « Appuyez ou maintenez X pour ouvrir » (ma traduction). Au fil du jeu, cette marque apparaît si souvent que son attitude interactionnelle s'intériorise rapidement. Par des processus de mise en phase performative, elle devient progressivement transparente, pouvant même être comprise comme étant générée par la porte comme objet focalisateur. La primauté des processus cognitifs descendants permet au joueur d'investir la proposition ludique d'un rapport de déliaison. La valeur systémique de la formulation énonciative s'efface derrière les conventions du monde du jeu. Les contenus hypermédiatisés sont paradoxalement immédiatisés (c'est le premier paradoxe que relèvent Bolter et Grusin 1999, p. 53, tel qu'expliqué au premier chapitre). Ils forment une *proposition ludique déliée* mettant en place des points de passage vers une expérience diégétisée; d'où leur position en dessous de l'expérience systémique (figure 4.3. et 4.7.). L'attribution d'un rapport de déliaison avec les propositions ludiques opère un glissement expérientiel au profit d'une expérience à tendance diégétisée de la spirale heuristique de la jouabilité. Une part de l'attention cognitive est alors libérée de sorte qu'une sensibilité aux éléments narratifs est plus plausible. Les formulations énonciatives immédiatisées prennent le rôle de vecteurs d'immersion ouvrant vers une posture immersive fictionnelle.

4.4.1.3. Du systémique au diégétisé

La proposition ludique déliée obtient un statut ambivalent : celui d'être opaque et lié du point de vue de l'énonciation, mais d'être transparent et délié pour le joueur. La prééminence du mode de traitement descendant et des processus de mise en phase performative appuie l'instauration d'un rapport de déliaison envers les propositions ludiques. Autrement dit, l'appropriation des propositions ludiques liées ou déliées entraîne le basculement en direction de l'expérience diégétisée (comme le carton d'adresse « Appuyer ou maintenez X pour ouvrir » dans *Outlast*). Les propositions ludiques apparaissent déliées ou encore elles sont comprises comme des propositions ludodiégétiques liées. Dans le dernier cas, les propositions peuvent à leur tour être à nouveau investies d'un rapport de déliaison afin de devenir complètement diégétisées. C'est précisément ce dont témoigne la section « B » de la figure 4.7.

Si les opérations de mise en phase performative et narrative le permettent et que les processus descendants sont assez raffinés, les propositions ludiques sont susceptibles de participer de manière transparente à la spirale heuristique de la jouabilité et de la narration. La notion de spirale heuristique de l'énonciation montre que le passage vers l'expérience diégétisée repose sur une familiarisation, une intériorisation et surtout une appropriation des formulations énonciatives produites par les propositions ludiques.

4.4.2. Expérience diégétisée

Le jeu vidéo est toujours le lieu d'une posture d'expérience vécue en partie comme fictive et non-sérieuse. Je désigne par l'idée d'*expérience diégétisée* ces propositions ludiques qui entretiennent un « rapport de déliaison » (Châteauvert 1996, p. 41) avec les interacteurs. C'est-à-dire que le jeu ou le joueur se désengage des formulations énonciatives qui apparaissent dès lors être produites par les sujets ou objets de la diégèse. Les formulations énonciatives délimitent dans ce cas des *propositions ludodiégétiques* non-sérieuses qui sont partie prenante des énonciations diégétisées. Encore ici, deux types de proposition jalonnent l'expérience diégétisée : *les propositions ludodiégétiques liée*s et *les propositions ludodiégétiques déliée*s. Ceux-ci sont représentés dans la figure 4.9. que je propose à nouveau d'analyser en deux sections « A » et « B ». Ce schéma représente un gros plan du passage de la phase appropriation (expérience diégétisée) vers la phase intégration (expérience systémique) tel que formulé par

l'oscillation expérientielle représentée dans le centre du modèle général. Il illustre dans le détail ce que veut signifier la flèche ascendante qui remonte vers l'expérience systémique en passant par la mise en phase méta-systémique ludique dans la figure 4.3.

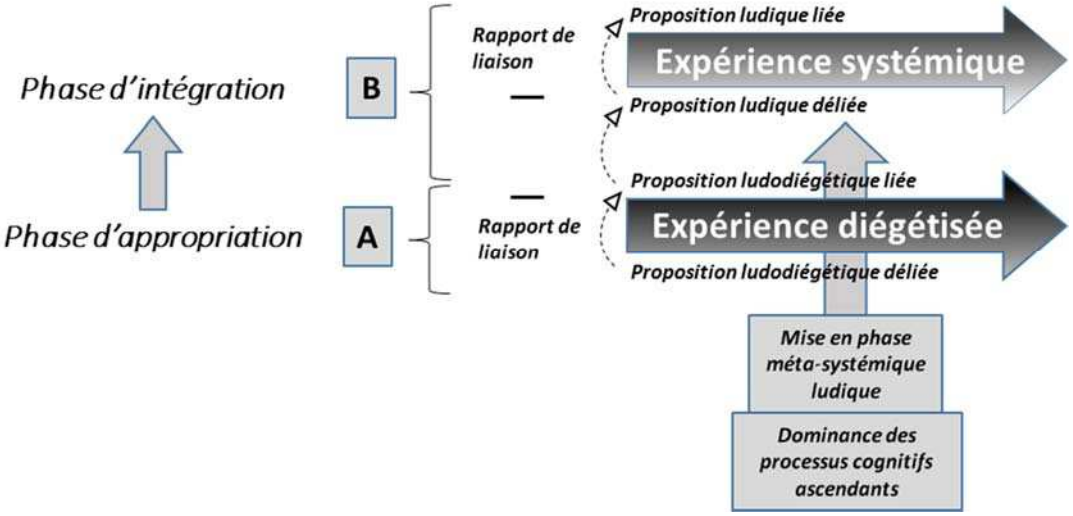


Figure 4.9. Déplacement du rapport de liaison en faveur de l'expérience systémique

4.4.2.1. Propositions ludodiégétiques déliées

Les propositions ludodiégétiques déliées sont des formulations énonciatives investies d'un rapport de déliaison complet avec les interacteurs. La responsabilité énonciative est renvoyée aux sujets et objets de jeu. On pense par exemple aux dialogues appartenant aux locuteur/personnage ou encore aux procédés de focalisation du masque à gaz de *Metro 2033* (4A Games, 2010) analysé au chapitre 3. Ces propositions intradiégétiques sont vécues sur le mode de l'immédiateté. Leurs formulations énonciatives sont envisagées comme participant de la diégèse et perçues comme transparentes. Elles constituent des vecteurs d'immersion renforçant une posture immersive fictionnelle (d'où leur position en dessous de l'expérience diégétisée). À cette extrémité du modèle, le rapport de déliaison ainsi que les processus de mise en phase performative et narrative favorisent une expérience à dominance diégétisée des spirales heuristiques de la jouabilité ou de la narration. C'est également pourquoi j'ai positionné les propositions ludodiégétiques déliées tout près de la mise en phase narrative dans la figure 4.3.

4.4.2.2. Propositions ludodiégétiques liées

Dès l'instant où le joueur entreprend d'hypermédiatiser les éléments de la diégèse, il négocie en premier lieu des *propositions ludodiégétiques déliées* comme indiqué dans la section « A » de la figure 4.9. Le joueur amorce des tours de la question pour interroger les formulations énonciatives des propositions ludodiégétiques déliées. Selon ses schémas de connaissances et ses capacités cognitives ascendantes et descendantes, il entame des processus d'hypermédiatisation. Ce faisant, il opacifie des marques de jeu et des marques de jouabilité à partir des contenus diégétiques. Cela lui permet de peaufiner sa maîtrise de la jouabilité ou encore de repérer la dimension discursive de la narration. Le joueur est amené à vibrer au rythme des éléments méta-systémiques et réflexifs que son attention cognitive ascendante lui permet de repérer. Du coup, des opérations de mise en phase méta-systémique ludique se forment. Des propositions ludodiégétiques à priori déliées sont investies d'un rapport de liaison comme le montre la portion « A » de la figure 4.9. La proposition ludodiégétique se présente comme étant désormais *liée* parce que le joueur fait émerger des dimensions métacommunicationnelles et interactionnelles à travers les formulations énonciatives diégétisées. C'est ce qui permet par exemple de considérer le travail de l'éclairage comme un système de guidage spatio-narratif dans un jeu comme *Outlast* (figure 4.10.).



Figure 4.10. Exemple des techniques d'éclairage comme système de guidage dans *Outlast* (Red Barrels, 2013, PC)

Paradoxalement, les propositions ludodiégétiques liées apparaissent comme transparentes et déliées au sens de l'énonciation, mais opaques et liées du point de vue du joueur. Leur caractère d'immédiateté est compris comme articulant une hypermédiateté (c'est le second paradoxe que relèvent Bolter et Grusin 1999, p. 54, tel qu'expliqué au premier chapitre). Cette opacité renvoie par exemple au rôle d'arbitre, d'adjuvant, de maître de jeu ou encore de narrateur du jeu lui-même à travers les contenus diégétisés. Lorsque des propositions ludodiégétiques liées sont positionnées comme vecteurs d'immersion, l'expérience systémique reprend une place prépondérante. Selon l'activité cognitive du joueur, les propositions ludodiégétiques liées peuvent vectoriser deux postures d'expérience : une première à tendance systémique de la spirale heuristique de la jouabilité et une seconde à valeur discursive de la narration.

4.4.2.3. Du diégétisé au systémique

Dès l'instant où les capacités perceptives ascendantes dominent l'activité cognitive du joueur en situation de lecture méta-systémique ludique, des processus d'hypermédiatisation s'intensifient. Il détermine des marques de jeu et de jouabilité servant la schématisation des fonctionnalités du système. Dans ce cas, l'expérience et la posture d'immersion systémique reviennent à l'avant-plan. Comme l'illustre la partie « B » de la figure 4.9., le joueur fait ainsi intervenir des rapports de liaison afin de traiter les propositions ludodiégétiques.

Au cours de son activité cognitive, le joueur est amené à déplacer la valeur d'immédiateté-hypermédiateté des marques de jeu et des marques de jouabilité. Ces opérations de déplacements de valeur énonciative font osciller le joueur entre une expérience systémique et une expérience diégétisée (d'où la position des marques au centre du modèle global). Les deux types de relation expérientielle sont alors toujours en co-présence. En fonction de son travail cognitif et de ses opérations de mise en phase, le joueur donne préséance à l'une ou l'autre de ces postures d'expériences. À des niveaux différents pour chaque joueur, cette oscillation fondamentale participe de l'investissement des spirales du Cycle Magique.

4.5. Parcours de la réflexivité vidéoludique

Afin d'exemplifier les principes théoriques et expérientiels de la spirale heuristique de l'énonciation, je propose un parcours de quelques formulations énonciatives marquées de la réflexivité vidéoludique. Je m'inspirai directement des postures énonciatives développées au premier chapitre.

4.5.1. Monstration du dispositif, écran second et jeu dans le jeu

Dans *Condemned : Criminal Origins* (Monolith Production, 2005, Xbox 360), le joueur peut entreprendre d'explorer plus en profondeur l'environnement de jeu. Par des retours en arrière volontaires, il peut accéder à des pièces secrètes et trouver à travers l'espace diégétique des consoles de jeu Xbox 360 et des écrans de téléviseur (figure 4.11.). Lorsque le joueur appuie sur le bouton « A », il active la plateforme diégétisée. Une marque de jeu indique que le joueur a réussi à accomplir un objectif propre au système de trophées de la compagnie *Microsoft* (les *achievements*).



Figure 4.11. Découverte d'un espace secret dans *Condemned : Criminal Origins* (Monolith Production, 2005, Xbox 360)

Suivant Metz, ces marques de jeu s'apparentent à la « monstration du dispositif », à « l'écran second » et au « film dans le film ». D'un côté, les cadres matériels et logiciels de l'espace de jeu se *réfléchissent* à même l'espace médiatisé. De l'autre côté, l'hypermédiatisation du système de trophées propre à la compagnie *Microsoft* redouble l'activité ludique. Cette dernière se retourne sur elle-même en mettant de l'avant l'existence d'un autre jeu (celui du système de trophées) dans le jeu (*Condemned*). Elles forment une proposition ludique liée

puisqu'elles mènent le joueur à poser un rapport de liaison entre les formulations énonciatives, le système de jeu et lui-même comme joueur qui participe au jeu.

4.5.2. Cartons d'adresses, perceptions subjectives et régime objectif orienté

Dans *Penumbra : Overture* (Frictional Games, 2007), le joueur incarne Philip, un personnage qui s'engage dans une mine du Groenland pour retrouver son père disparu. La progression dans l'histoire ainsi que les interactions environnementales donnent lieu à plusieurs cartons d'adresse textuels. L'expérience jouable se fige momentanément pour surimposer textuellement les réflexions subjectives du personnage-joueur. Par des opérations de mise en phase performative, ces cartons sont rapidement diégétisés comme appartenant au personnage. Les processus d'immédiatisation et la prépondérance du mode descendant, les positionnent comme des propositions ludodiégétiques déliées. Il favorise l'investissement de la spirale heuristique de la narration.

Par contre, certains de ces cartons d'adresse disposent d'une valeur opaque à l'égard de la dimension jouable du système. Par exemple, à la fin du second puzzle, Philip entre dans la vieille mine. Peu de temps après l'écran de téléchargement, deux cartons s'enchaînent automatiquement sans qu'aucune interaction environnementale soit implémentée. Le premier concerne les précautions auxquelles songe le personnage-joueur : « Il pourrait y avoir n'importe quoi ici-bas. […] Prudence et discrétion sont mes seuls moyens de défense maintenant » (ma traduction). Déjà le joueur peut comprendre que le jeu lui suggère, par l'entremise des pensées subjectives du personnage-joueur, une jouabilité furtive (*stealth*). Les formulations énonciatives textuelles peuvent prendre les contours d'une proposition ludodiégétique liée. Le second carton est très explicite à l'égard du statut systémique de l'adresse : « M'accroupir en appuyant sur la touche "contrôle" de gauche me donnera la chance de me cacher dans l'ombre. Je saurai que je suis bien caché grâce à la teinte bleutée de ma vision » (ma traduction).

D'un côté, ce dernier carton d'adresse opacifie l'intention communicationnelle et interactionnelle du système de jeu. Impossible d'attribuer aux réflexions subjectives du personnage-joueur la possibilité d'appuyer sur la touche « contrôle » de gauche. L'aspect méta-systémique indique explicitement comment utiliser et interpréter la jouabilité et les faits énonciatifs qu'elle émet. Le joueur est forcé d'établir un rapport de liaison entre le carton et le

jeu comme interacteur. Par mise en phase méta-systémique ludique, les marques participent soit d'une proposition ludodiégétique liée ou d'une proposition ludique liée. Les paramètres énonciatifs opacifiés se posent comme vecteur d'immersion favorisant une posture d'expérience et d'immersion systémique ainsi que le développement de la spirale heuristique de la jouabilité.

D'un autre côté, ces cartons d'adresse ne sont pas totalement attribuables au système de jeu. Ils sont aussi rattachables au personnage-joueur comme locuteur. En raison de leur appartenance aux pensées subjectives de Philip, ils peuvent être compris comme formant un rapport de déliaison entre le jeu et la proposition ludiques. Le carton extradiégétique peut sembler contribuer du monde du jeu et de la narration. Traversées par les processus de la mise en phase performative, les marques de jeu et de jouabilité peuvent être perçues comme des propositions ludiques déliées. Ici, les composantes systémiques et opaques sont immédiatisées et forment des vecteurs d'immersion d'une expérience diégétisée de la jouabilité et de la narration ainsi qu'une posture immersive fictionnelle.

Même ambivalence pour les changements colorimétriques causés par la teinte bleutée. Au départ, ce procédé esthétique se présente comme une marque de jouabilité. Il constitue une proposition ludique liée. Celle-ci vient opacifier le fonctionnement du système du jeu et l'attitude interactionnelle de la formulation énonciative visuelle qui stipulent que dans *Penumbra : Overture*, le filtre bleu signifie que le personnage-joueur est caché. À ce stade, les capacités ascendantes dominent l'activité cognitive. Les modifications esthétiques collaborent à une expérience systémique de la spirale heuristique de la jouabilité. Elles agissent comme vecteurs d'une posture immersive de nature systémique.

Lorsque le joueur expérimente cette mécanique de jeu, il apprend à se cacher des chiens qui rôdent dans la mine. Une fois la mécanique de jeu intériorisée, le mode de traitement descendant de la proposition ludique prévaut. Le joueur établit graduellement un rapport de déliaison entre les formulations énonciatives et les interacteurs. Par la mise en phase performative, le filtre bleu qui répondait d'abord du régime objectif orienté de Metz constitue dès lors une perception subjective de Philip comme sujet focalisateur. Par processus d'immédiatisation, le caractère d'opacité qui renvoyait au départ à l'énonciation systémique

s'efface graduellement. La marque de jouabilité prend une valeur d'immédiateté et se rattache à l'énonciation diégétisée. La proposition ludique change de nature et compose une proposition ludique déliée au bénéfice d'une expérience diégétisée de la jouabilité. Si les processus de mise en phase narrative sont assez efficaces, les éléments énonciatifs peuvent être compris comme constituant une proposition ludodiégétique déliée. Les contenus contribuent encore davantage à la dimension diégétisée de la spirale heuristique de la jouabilité. Ils figurent comme des vecteurs transparents d'une immersion fictionnelle.

4.5.3. Le cadre dans le cadre ou l'interface au carré

Dans le jeu vidéo d'horreur *S.T.A.L.K.E.R. : Shadow of Chernobyl* (GSC Game World, 2007, PC), l'affichage tête haute est extradiégétique (figure 4.12). Notamment parce que l'interface est un indicateur d'état dont les informations sont destinées au joueur et non pas au personnage pour qui ces formulations énonciatives demeurent logiquement invisibles. Son ergonomie énonciative articule une proposition ludique liée. Les jeux vidéo contemporains proposent davantage de systèmes d'affichage tête haute dont les modalités énonciatives sont intradiégétiques et déliées. C'est le cas par exemple de *Outlast* (Red Barrels, 2013, PC) (figure 4.13.).



Figure 4.12. Affichage tête haute extradiégétique dans *S.T.A.L.K.E.R. : Shadow of Chernobyl* (GSC Game World, 2007, PC)



Figure 4.13. Affichage tête haute intradiégétique dans *Outlast* (Red Barrels, 2013, PC)

Avec *Outlast* (Red Barrels, 2013), l'affichage tête haute simule l'interface d'une caméra numérique. Par exemple, les éléments de la représentation laissent voir : une barre de zoom, le niveau d'énergie des piles, l'indicateur de la vision nocturne, le temps d'enregistrement, le type de focal, la qualité « HD » de la captation et, en plein centre, la mire de la caméra. Cette interface transparente et immédiate établit un rapport de déliaison entre les interacteurs et les formulations énonciatives. La responsabilité de la structure énonciative est attribuée à la caméra numérique comme objet focalisateur. Dans ce cas, les marques de jouabilité produites par l'activation du filtre verdâtre de la vision nocturne, l'utilisation du zoom et l'indicateur sonore qui signale l'épuisement des piles figurent d'abord comme des propositions ludodiégétiques déliées. Celles-ci contribuent d'abord à une expérience diégétisée des spirales heuristiques de la jouabilité et d'une posture immersive fictionnelle.

Cependant, l'interface diégétisée ne peut pas complètement se départir de son rôle fonctionnel et systémique. Par un processus d'hypermédiatisation, le joueur active ses capacités ascendantes afin d'opacifier des marques de jouabilité. Cette stratégie de lecture sert à schématiser l'attitude interactionnelle de l'objet focalisateur. Le joueur instaure alors un rapport de liaison entre les interacteurs et les formulations énonciatives de l'interface diégétisée. Les

marques de jouabilité révèlent donc les fonctionnalités des mécaniques de jeu reliées à l'appareil que contrôle le joueur.

Lorsque les batteries tombent à plat, la caméra fonctionne toujours (ce qui est absurde d'un point de vue « réel »). Concrètement, ce n'est que l'accessibilité à la vision nocturne qui est soustraite au joueur. Le niveau d'énergie des piles n'est rien d'autre qu'un indicateur d'état camouflé qui renvoie au temps d'utilisation de la vision nocturne. Par une opération d'hypermédiatisation, le joueur apprend que l'indicateur sonore qui signale l'épuisement quasi complet des piles ne signifie pas la perte d'usage de la caméra, mais plutôt le retrait de la vision nocturne. La marque de jouabilité permet d'inférer l'attitude interactionnelle de l'occurrence sonore. Celle-ci est comprise en tant qu'elle propose au joueur de trouver et de changer les piles pour régénérer le temps d'utilisation de la vision nocturne.

Au moment où le joueur hypermédiatise l'affichage tête haute de *Outlast*, ce dernier prend une valeur de cadre dans le cadre, ou plutôt d'interface dans l'interface. Le joueur prend conscience que l'interface intradiégétique de la caméra numérique est simultanément une interface extradiégétique qui médiatise l'état de jeu. À ce point, les formulations énonciatives de l'affichage tête haute délimitent une proposition ludodiégétique liée. Paradoxalement, les éléments d'abord transparents sont investis d'une dimension opaque. Par des processus de mise en phase méta-systémique ludique prépondérants, les éléments opacifiés sont traités comme des vecteurs d'immersion. Une expérience ainsi qu'une immersion à dominance systémique de la jouabilité reviennent à l'avant-plan. Lorsque les processus descendants reprennent le dessus au regard de l'affichage tête haute, les formulations énonciatives redeviennent transparentes et forment à nouveau une proposition ludodiégétique déliée. La mise en phase performative et narrative vectorise à nouveau l'accès à une expérience diégétisée de la spirale heuristique de la jouabilité. La posture immersive est davantage fictionnelle.

4.5.4. Cinématiques et commentaires ludiques

La cinématique qui introduit les zombies appelés *Ram* au Chapitre 5 (*Mixed Blessings*) de *Dead Island* (Techland, 2011) explicite la même ambivalence de valeur énonciative. Dans la séquence, un énorme zombie menace les occupants d'une église. Une série de plans moyens et de plans rapprochés montre le *Ram* dans une camisole de force. Celui-ci accélère rapidement et

fonce sur les portes de l'église. Après l'impact, le zombie s'immobilise et titube. Sur le plan sonore, une musique extradiégétique très rythmée se conjugue avec les grondements graves et agressifs du zombie. Si le joueur donne préséance à la dimension narrative et transparente de la cinématique, celle-ci peut constituer une proposition ludodiégétique déliée. Il amorce alors des tours de la question à propos de la situation narrative. Il perçoit les lieux, les nouveaux personnages, les événements en cours, etc. Il émet des hypothèses/conclusions pour anticiper l'enchaînement événementiel de la situation. La cinématique comme proposition ludodiégétique déliée est comprise comme participant de l'investissement de la spirale heuristique de la narration.

Autrement, si le joueur pressent que le jeu interrompt la jouabilité pour introduire un nouvel élément, la cinématique prend les contours du commentaire méta-systémique. Elle se présente soit comme une proposition ludique liée ou soit en tant que proposition ludodiégétique liée. Par des processus d'hypermédiatisation ainsi qu'une activité cognitive à prépondérance ascendante, les données perceptives de la cinématique servent à schématiser les affordances du *Ram*. Cela inclut des modalités de déplacement (rapide, lent, multidirectionnelle, fluide, distance, etc.), des capacités à affecter les paramètres des autres objets/sujets ainsi que des comportements systémiques : être immobile après un contact avec un objet fixe de l'environnement de jeu. À partir de là, le joueur postule des stratégies pour vaincre le *Ram*. Il anticipe les dommages qu'il est susceptible de générer, les façons de l'éviter, sa vitesse d'accélération, sa portée (limitée par la camisole de force), la possibilité de le faire foncer dans un obstacle pour l'ébranler, l'opportunité que cela peut créer pour l'attaquer de l'arrière, etc. Par mise en phase méta-systémique ludique, le joueur positionne les éléments opaques et liés de la cinématique comme vecteurs immersifs. Ceux-ci collaborent d'une expérience systémique de la jouabilité et discursive de la narration.

4.6. Une oscillation fondamentale et personnalisée

Les derniers exemples convoqués illustrent que toutes formulations énonciatives demeurent susceptibles de subir un changement de rapport de liaison et de caractère d'immédiateté-hypermédiateté selon : 1) de la prédominance des aptitudes cognitives ascendantes ou descendantes, 2) du degré d'application et de compétence des schémas de

connaissance et des implémentations sensori-motrices et 3) des processus de mise en phase dominants durant l'expérience.[16] En définitive, la spirale heuristique de l'énonciation est le lieu d'une activité cognitive et sensori-motrice au regard des propositions ludiques. Du moment que ces dernières sont perçues sur le mode ascendant, le joueur entreprend le traitement des formulations énonciatives sur le mode descendant. En fonction de ses schémas cognitifs d'accueil et de son répertoire de compétence d'implémentation, le joueur prend des décisions et pose des actions. À partir de là, il se forme potentiellement des processus de mise en phase. Ceux-ci génèrent des opérations d'immédiatisation ou d'hypermédiatisation. Celles-ci font osciller la valeur d'opacité-transparence des marques de jeu et des marques de jouabilité sur un continuum d'immédiateté-hypermédiateté. Les rapports de liaison/déliaison sont amenés à se déplacer de sorte que les vecteurs d'immersion assignent une posture d'expérience à tendance systémique ou à tendance diégétisée. À des degrés divers pour chaque joueur, ce travail cognitif au niveau des propositions ludiques sert au développement des différentes spirales du Cycle Magique.

Dans le jeu de tir à la première personne *Half-Life* (Valve, 1998), le joueur contrôle Gordon Freeman, un physicien de la *Black Mesa Corporation*. Après une expérience qui tourne mal, le joueur doit évacuer les lieux infestés d'extraterrestres. Dès le début du jeu, le joueur dispose d'un costume de protection (le *H.E.V. Suit*) qui s'alimente par batterie et sert d'armure. Il remplit également d'autres fonctions de jouabilité telles que l'administration automatique de premiers soins et la protection contre les radiations. Le joueur doit gérer à la fois le niveau d'énergie de Freeman et celui du *H.E.V. Suit*. En explorant l'environnement de jeu, il peut trouver des boîtes de bois cassables dont les contenus varient en fonction des besoins du joueur. Si l'état de santé de Freeman est bas, les boîtes contiennent davantage de trousses de premiers soins. Autrement, si le joueur manque de munition ou si le niveau d'énergie de son costume est faible, les caisses génèrent plus de capsules d'alimentation pour le *H.E.V. Suit* ou encore des munitions. Ici, le dispositif des caisses de bois constitue des marques de jouabilité puisque les ravitaillements qu'il propose sont déterminés par la jouabilité du joueur.

[16] Il faut ajouter à ces trois dimensions déterminantes les conditions pragmatiques d'une expérience propre à l'espace de jeu. Cela comprend par exemple l'état d'esprit du joueur, les conditions matérielles de jouabilité, les relations avec l'espace social, etc.

Avec cet exemple, le joueur peut diégétiser la présence et les contenus de ces boîtes dans la structure narrative du jeu. Ces dernières figurent alors comme des fournitures de la *Black Mesa Corporation* que Freeman, en tant que physicien employé par la compagnie, est en mesure d'utiliser pour évacuer les laboratoires infestés d'extraterrestres. Ici, les marques de jouabilité sont transparentes et immédiatisées par la mise en phase performative et narrative. Elles configurent une proposition ludodiégétique déliée qui sert l'investissement de la spirale heuristique de la narration. Si le joueur hypermédiatise les marques de jouabilité, le dispositif des caisses de bois apparaît comme une formulation énonciative procédurale qui modélise une proposition ludodiégétique liée ou encore une proposition ludique liée. Cette dernière est traitée comme opacifiant les formalités de l'énonciation systémique. Le joueur fait contribuer les propositions de la spirale heuristique de la jouabilité en tant que les caisses lui fournissent les ressources dont il a besoin pour progresser. La marque de jouabilité dirige son activité décisionnelle et oriente le travail d'implémentation. Dès que le joueur repère ces caisses de bois, il comprend l'avantage d'aller chercher les contenus. Dans un autre ordre d'idées, si le joueur entreprend d'interpréter un sens caché à partir du dispositif des caisses de bois, les propositions ludiques ou ludodiégétisées servent l'élaboration de la spirale herméneutique.

L'exemple de *Half-Life* montre que l'énonciation est partout sans nécessairement être visible. Pour le formuler en termes metziens : « […] l'énonciation, il faut le redire, ne se réduit pas à des "marques" localisées et comme disjointes […] elle est coextensive au film [ou au jeu], et partie prenante dans la composition de chaque plan [ou de chaque proposition ludique] : pas toujours marquée, mais toujours agissante » (Metz 1991, p. 36). C'est pourquoi il a été convenu de représenter la spirale heuristique de l'énonciation par des pointillés dans la figure 4.14.

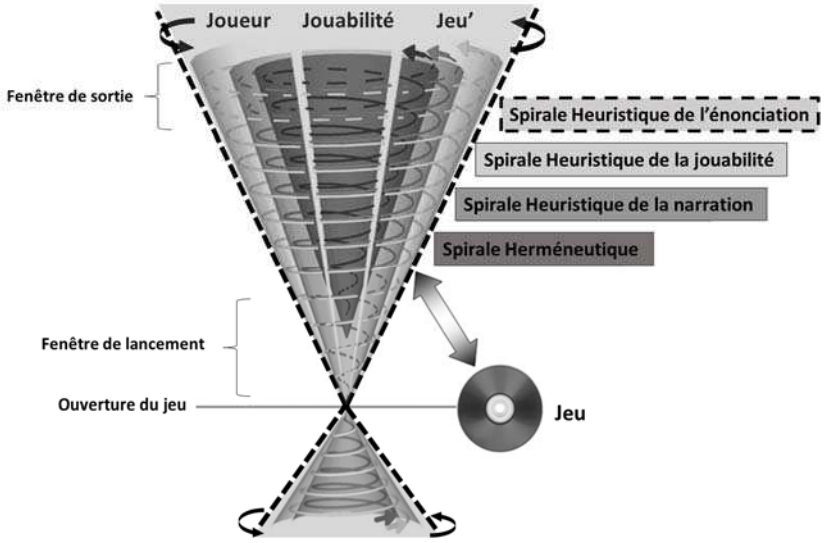


Figure 4.14. Localisation de la spirale heuristique de l'énonciation dans le Cycle Magique[17]

Cette dernière se positionne donc comme une spirale de premier niveau qui inclut et englobe l'ensemble des autres spirales. Cela corrobore directement les propos d'Arsenault et de Perron selon lesquels « the entire game system and the events have been programmed and are fixed, and the designer has tried to predict the gamer's reactions to these events and develop the game […] to react in turn to some of the gamer's reactions » (Arsenault et Perron 2009, p. 120). En situant la spirale heuristique de l'énonciation au plan supérieur du Cycle Magique, je cherche spécifiquement à rendre compte que « the game always gets the first turn to "speak" » (Arsenault et Perron 2009, p. 120). Le jeu vidéo est effectivement toujours le premier à proposer des formulations énonciatives à partir desquels le joueur est invité à réagir. C'est pourquoi les auteurs mentionnent que le jeu vidéo doit se penser davantage par l'entremise d'un rapport d'inter(ré)activité que d'interactivité (Arsenault et Perron 2009, p. 120). C'est en raison de ces

[17] On retrouve au bas du schéma une représentation inversée des quatre spirales. Cette portion du graphique indique les horizons d'attentes, les connaissances encyclopédiques ainsi que les aptitudes d'implémentations sensori-motrices déjà schématisées dans la mémoire du joueur (Arsenault et Perron 2009, p. 116-118). Ces considérations théoriques laissent comprendre l'existence d'une expérience énonciative, jouable, narrative et herméneutique qui est « en différée » ou « off-screen » (Ashton et Newman 2012, p. 228). Celle-ci prend forme dans nos expériences de jeu préalables ainsi qu'à travers une pluralité de rencontres pré- et post- expérientielles avec, par exemple, des guides de stratégies, des encyclopédies participatives en ligne, des documents d'archives de jouabilité (*walkthrough*), des sites internet de trucs et astuces, des forums de discussion, etc.

principes théoriques que la spirale heuristique de l'énonciation est placée au niveau supérieur du Cycle Magique dans la figure 4.14.

L'ensemble des notions et des exemples présentés à travers ce chapitre explique que l'expérience du système interactionnel de l'énonciation vidéoludique est fondamentalement réflexive. La spirale heuristique de l'énonciation représente ce plan de l'activité vidéoludique où se produit une oscillation fondamentale entre une expérience systémique et une expérience diégétisée. Au regard de la relation à l'énonciation, on remarque que la réflexivité et la dimension méta-systémique sont au centre de l'activité vidéoludique, de sa jouabilité, de sa narration et de sa nature immersive. Bien loin de fracturer l'immersion, la réflexivité vidéoludique s'accompagne d'une acquisition de connaissances ludiques et narratives et même de compétences de jouabilité. L'expérience immersive ne s'en trouve que mieux réintroduite et les processus de mise en phase sont ainsi renforcis. Pour reprendre les propos de Metz :

> On a longtemps pensé […] que les « marques » ou configurations d'énonciation avaient pour effet immanquable, voire pour définition méritante, d'ébrécher le rempart de la croyance, de l'imaginaire, du dispositif. II reste vrai que certaines le font. Mais d'autres ne sont rien de plus – et c'est déjà beaucoup – que des aspects ou des moments, moins *enfouis* que leurs voisins de discours, du processus d'énonciation qui convoie la fiction elle-même. Ainsi, l'énonciation qui se laisse « voir » est comme un agent double : elle dénonce le leurre filmique [ou vidéoludique], mais elle en fait partie. Elle a son rôle à jouer dans les films [ou les jeux] les plus convenus et les plus inoffensifs. À force de concevoir l'énonciation comme une mise à nu de l'énoncé, accusatrice, découvreuse de honteux secrets, on avait presque oublié que cet énoncé est cela même qu'elle produit, et que sa fonction principale n'est pas de révéler, mais de fabriquer (Metz 1991, p. 43).

Ce chapitre fut l'occasion de présenter les prolégomènes d'une méthodologie pour analyser l'expérience de la réflexivité vidéoludique. Cette méthode a voulu illustrer de quelle manière le joueur peut négocier les formulations énonciatives des propositions ludiques en vue d'investir les spirales du Cycle Magique. Le fonctionnement interne de la spirale heuristique de l'énonciation a montré comment la posture d'expérience et d'immersion est amenée à subir des glissements qualitatifs. La conceptualisation d'une expérience énonciative fournit dès lors de premières bases théoriques pour étudier le rôle structuré et structurant de la réflexivité vidéoludique durant l'expérience d'un jeu vidéo.

Conclusion

Vers une conception énonciative et polyphonique de la jouabilité

Dans ce mémoire de maîtrise sur les jeux vidéo d'horreur en perspective à la première personne, j'ai mis en place les prolégomènes d'une pensée sur l'énonciation vidéoludique. Inscrit dans le sillage des théories de l'énonciation cinématographique, j'ai interrogé en termes énonciatifs la relation cognitive et interactive entre le joueur, le jeu et l'énonciation. Faisant suite au concept de marque d'énonciation cinématographique, j'ai repéré des « marques de jeu » et des « marques de jouabilité » à partir desquelles j'ai expliqué le rôle central de la réflexivité vidéoludique et des processus de mise en phase au regard des glissements entre deux postures d'expérience : l'expérience systémique et l'expérience diégétisée. L'oscillation entre ces polarités expérientielles a permis de discerner certaines fonctions communicationnelles et interactionnelles assurées par les marques de jeu et de jouabilité. Dans certains cas, les marques ont servi des fonctions d'orientation (système de guidage), d'indices de jouabilité, d'indicateurs d'état et de signaux d'urgence. Dans d'autres situations, elles ont tenu le joueur informé de ses objectifs, des conséquences positives ou négatives de ses actions et des affordances des autres objets et sujets de jeu. Autrement, elles ont assuré des rôles ludodiégétiques notamment pour appuyer le sentiment de présence, accentuer le manque de vision périphérique, simuler la corporalité du personnage-joueur, créer une atmosphère de jeu et former des effets esthétiques d'une valeur narrative et ludique. Plus qu'une figure rhétorique ou stylistique, les marques de jeu et les marques de jouabilité constituent des éléments de liaison entre le jeu comme système et le jeu comme monde fictionnel.

Par la suite, l'inscription de la réflexion dans une dynamique d'immédiateté-hypermédiateté est venue illustrer en termes énonciatifs le rôle du joueur dans l'attribution et les déplacements des valeurs énonciatives et des vecteurs d'immersion. Du coup, le rapport aux

marques s'est compris à travers des dimensions cognitives et actionnelles à partir desquelles se déterminent les faits énonciatifs – immédiatisés ou hypermédiatisés – qui participent de l'investissement de la jouabilité, de la narration ou de l'interprétation.

À la fin de ce parcours intellectuel, on remarque que la notion de spirale heuristique de l'énonciation permet de discerner la manière dont un joueur schématise sa compréhension d'un jeu et de sa jouabilité à partir des formulations énonciatives marquées. Dans cet ordre d'idées, l'étude de la réflexivité énonciative du médium vidéoludique se présente comme une façon d'analyser la mise en place du phénomène de l'immersion dans le jeu vidéo. Elle sert également à relever diverses particularités ludiques et narratives propres à un corpus d'œuvres génériques et à un régime de vision. L'étude d'un autre genre vidéoludique comme les jeux à la troisième personne dont l'approche esthétique est beaucoup plus cinématographique aurait de toute évidence mené à des résultats différents. Comme je l'ai expliqué, le rapport à l'énonciation et à la valeur d'opacité-transparence des faits énonciatifs se modulent en fonction de la familiarisation du joueur avec les mécaniques de jeu, l'architecture visuelle et les stratégies narratives. En ce sens, il advient que les conventions de genre, les formalités d'une série de jeux, les structures narratives canoniques, le choix du thème, et les conditions matérielles de jouabilité déterminent une certaine part de l'expérience de la spirale heuristique de l'énonciation. Encore ici, approcher la dimension réflexive du jeu vidéo du point de vue de l'énonciation se montre comme une manière de réfléchir le rôle de facteurs externes au regard de la relation communicationnelle et interactionnelle entre le joueur et le système de jeu.

Le futur projet doctoral prolongera cette spécialisation dans le domaine des études théoriques sur la relation entre jeu vidéo et énonciation. J'interrogerai plus précisément les productions discursives par lesquelles les joueurs produisent des *traces de jouabilité* dans les environnements numériques et paratextuels situés en périphérie des jeux. Ces traces sont formées par une jouabilité différée qui se pratique « hors-jeu », principalement à travers les communautés en ligne. La recherche s'orientera sur l'idée que le joueur négocie toujours des traces de jouabilité laissées par la communauté de joueurs de sorte qu'il procède toujours d'une « jouabilité hors-jeu » (*off-screen gameplay*) (Ashton et Newman 2012, p. 228). Il conviendra d'amorcer des opérations de retraçage des pratiques ludiques « en différée » à travers le cyberespace. Ce sera l'occasion de constituer une généalogie de la trace afin d'exposer

l'existence d'un réseau de connexions entre des habitudes ludiques « en jeu » et « hors-jeu ». Ce sont des questions d'archivage, de mémoire vidéoludique, d'historique des pratiques de jouabilité ainsi que de persistance des traces qui se poseront.

Dans mes prochaines recherches, j'étudierai la jouabilité dans son rapport interrelationnel avec la culture participative. L'idée est de comprendre comment la spirale heuristique de la jouabilité s'investit de manière collaborative et intercommunicationnelle, notamment par l'entremise des liens qui se tissent entre les traces de jouabilité, les marques de jeu et les marques de jouabilité. C'est donc une théorisation enrichie du concept de jouabilité qui constituera l'objectif de mes prochains travaux. Je chercherai à caractériser le concept comme un phénomène polyphonique et intersubjectif à travers lequel prennent inévitablement place plusieurs « voix » énonciatives et interactionnelles. Que ce soit en consultant des séquences de jouabilité archivées en ligne, des forums de discussion, des encyclopédies participatives de type wiki, des *machinimas* (animations créées à partir de séquences de jouabilité ou directement via le moteur de jeu), des critiques de jeu, des *fanfictions* ou encore en utilisant des programmes-tiers (*add-ons*), des modifications (*mods*), des correctifs (les *patchs*), de codes pour tricher, etc., l'ensemble de ces dimensions propres à la culture numérique et participative contribue de la schématisation cognitive des modalités d'utilisation de la jouabilité. J'examinerai la jouabilité en étudiant les résonnances entre, d'une part, des « procédés de marquage » de la « jouabilité instantanée » dans les environnements de jeu et, d'autre part, des « procédés de traçage » d'une « jouabilité différée » à travers les mondes numériques hors-jeu. J'analyserai le tissu de filiations ainsi que l'interdépendance entre ces deux aspects de la jouabilité. S'il a été question dans ce mémoire de comprendre comment « je » joue, il semble incontournable d'étudier la manière dont le « je(u) » traverse et est traversé par la jouabilité des « autres ». Après tout, comme le dit Arthur Rimbaud, *Je est un Autre*.

Bibliographie

- Albera, François et Maria Tortajada. 2011. « Le dispositif n'existe pas ! ». Dans François Albera et Maria Tortajada (dir.), *Ciné-dispositif : Spectacles, cinéma, télévision, littérature*, p. 13-38. Coll. « Histoire et esthétique du cinéma », Lausanne : Éditions l'Age d'Homme.

- Arsenault, Dominic. 2006. « En eaux troubles : Lumière sur l'immersion ». *Dire. La recherche à votre portée*, Université de Montréal, Montréal, vol. 16, no 1 (automne), p. 46-49.

- Arsenault, Dominic, et Bernard Perron. 2009. « In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay ». Dans Bernard Perron et Mark J. P. Wolf (dir.), *The VideoGame Theory Reader 2*, p.109-132. New York : Routledge.

- Arsenault, Dominic. 2011. « Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo ». Thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal.

- Ashton, Daniel et James Newman. 2012. « "Tips ans tricks to take your game to the next level": Expertise and Identity in FPS Games ». Dans Gerald A. Voorhees, Josh Call et Katie Whitlock (dir.), *Guns, Grenades, and Grunts. First-Person Shooter Games, Volume 2: Approaches to Digital Games Studies*. p. 225-247. New York: Continuum International Publishing Group.

- Bateson, Gregory. [1955] 1972. « A Theory of Play and Fantasy ». Dans *Steps to an Ecology of Mind*. New York : Ballatine Books.

- Benveniste, Émile. 1966. *Problèmes de linguistique générale*. Paris : N.R.F., Gallimard.

- Benveniste, Émile. 1970. « L'appareil formel de l'énonciation ». En ligne. *Langages*, no 17, p.12-18. <http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/lgge_0458726X_1970_num_5_17_2572>. Téléchargé le 12 mai 2013.

- Bolter, Jay David et Richard Grusin. 1999. *Remediation : Understanding New Media*. Cambridge, MA : MIT Press.

- Bordwell, David. 1985. *Narration in the fiction film*. Madison WI: The University of Wisconsin Press.

- Caillois, Roger. [1958] 1967. *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Coll. « folio essais », Paris : Gallimard.

- Call, Josh. 2012. « Bigger, Better, Stronger, Faster : Disposable Bodies and Cyborg Construction ». Dans Gerald A. Voorhees, Josh Call et Katie Whitlock (dir.), *Guns, Grenades, and Grunts. First-Person Shooter Games, Volume 2: Approaches to Digital Games Studies*. p. 133-151. New York: Continuum International Publishing Group.

- Casetti, Francesco. 1983. « Les Yeux dans les yeux ». En ligne. *Communications - Énonciation et Cinéma*, n°38, p.78-97. <http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript /article/comm_0588-8018_1983_num_38_1 1569>. Téléchargé le 20 août 2013.

- Casetti, Francesco. [1984] 1990. *D'un regard l'autre. Le film et son spectateur*. Traduit de l'italien par Jean Châteauvert et Martine Joly. Coll. « Regards et Écoutes », Lyon : Presses Universitaires de Lyon.

- Châteauvert, Jean. 1996. *Des Mots à L'image. La voix over au cinéma*. Coll. « Du cinéma », Paris : Méridiens Klincksieck.

- Dubois, Jean et al. 1973. *Dictionnaire de linguistique*. Paris : Larousse

- Ducrot, Oswald. 1984. *Le Dire et le dit*. Paris : Éditions de Minuit.

- Duflo, Colas. 1997. *Jouer et philosopher*. Paris : Presses universitaires de France.

- Eco, Umberto. [1979] 1985. *Lector in fabula : Le rôle du lecteur*. Paris : Éditions Grasset et Fasquelle.

- Frasca, Gonzalo. 2003. « Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology ». Dans Bernard Perron et Mark J.P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader*, p. 221-235. New York : Routledge.

- Gaudreault, André. 1988. *Du Littéraire au Filmique. Système du récit*. Paris/Québec : Méridiens Klincksieck/Les presses de l'Université Laval

- Genette, Gérard. 1972. *Figures III*. Coll. « Poétique », Paris : Éditions du Seuil.

- Genvo, Sébastien. 2008. *Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design »*. En ligne. p. 1-17. Actes du colloque « Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles » (Québec: Congrès de l'ACFAS, 6-7 mai 2008), <http://www.ludologique.com/publis/play_design.pdf>.

- Gervais, Bertrand. 2006. « Introduction au régies de lecture ». Dans *À l'écoute de la lecture*, p. 39-62. Québec : Nota Bene

- Henriot, Jacques. [1969] 1983. *Le jeu*. Paris : Synonyme.

- Huizinga, Johan. [1938] 1951. *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris Gallimard.

- Jost, François. 1992. *Un Monde à notre Image. Énonciation, Cinéma, Télévision*. Paris : Méridiens Klincksieck

- Krzywinska, Tanya. 2002. « Hands-On Horror ». Dans Goeff King et Tanya Krzywinska (dir.), *ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces*, p. 206-222 Londres : Wallflower.

- Krzywinska, Tanya et Goeff King. 2006. *Tomb Raiders & Space Invaders. Videogame Forms and Contexts*. New York : I.B.Tauris.

- Manning, James. 2012. « Call to Action, Invitation to Play: The Immediacy of the Caricature in Team Fortress 2 ». Dans Gerald A. Voorhees, Josh Call et Katie Whitlock (dir.), *Guns, Grenades, and Grunts. First-Person Shooter Games, Volume 2: Approaches to Digital Games Studies*. p. 41-61. New York: Continuum International Publishing Group.

- Metz, Christian. 1991. *L'énonciation impersonnelle, ou le site du film*. Paris : Méridiens Klincksieck.

- Mitry, Jean. 1965. « Caméra libre et profondeur de champ ». Dans *Esthétique et psychologie du cinéma II. Les formes*, p. 9-85. Paris : Éditions universitaires.

- Murray, Janet. 1986. *Hamelet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New-York: The Free Press.

- Navarro, Victor. 2012. « I Am a Gun: The Avatar and Avatarness in the FPS ». Dans Gerald A. Voorhees, Josh Call et Katie Whitlock (dir.), *Guns, Grenades, and Grunts. First-Person Shooter Games, Volume 2: Approaches to Digital Games Studies*. p. 63-87. New York: Continuum International Publishing Group.

- Nitsche, Michael. 2008. *Image, Play and Structure in 3D Worlds*. Cambridge MA: MIT Press.

- Odin, Roger. 2000. *De la fiction*. Bruxelles: De Boeck.

- Peaty, Gwyneth. 2012. « "Hatched from the Veins in your Arms": Movement, Ontology, and First-Person Gameplay in *BioShock* ». Dans Gerald A. Voorhees, Josh Call et Katie Whitlock (dir.), *Guns, Grenades, and Grunts. First-Person Shooter Games, Volume 2: Approaches to Digital Games Studies*. p. 153-174. New York: Continuum International Publishing Group.

- Perron, Bernard. 1991. « Dans le cadre de la focalisation : Le point de vue du spectateur ». Mémoire de maîtrise, Paris, Université de la Sorbonne Nouvelle (Paris III).

- Perron, Bernard. 1994. « La mémoire, c'est ce qu'il me reste à défaut d'une vue ». *Cinémas*. Vol 5, no 1-2, p. 91-103.

- Perron, Bernard. 2002. « Faire le tour de la question ». *Cinémas*. Vol. 12, no 2, (hiver), p.135-157.

- Perron, Bernard. 2006. *The Heuristic Circle of Gameplay: the Case of Survival Horror*. En ligne. p. 62-69. Acte du Colloque « Gaming Realities: the Challenge of Digital Culture. Medi@terra 2006 » (Athènes, 27 septembre – 1er octobre 2006), <http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron%20%20Heuristic%20Circle%20of%20Gameplay%20-%20Mediaterra%202006.pdf >.

- Perron, Bernard et Carl Therrien (2010). « De la "sortie de Spacewar! des laboratoires de MIT" à Gears of War, ou comment l'image vidéoludique est devenue plus cinématographique », *bianco e nero*, No 564, mai-août 2009, p. 40-50.

- Pinchbeck, Dan. 2009a. « Story as a function of Gameplay in First-Person Shooters and an analysis of FPS diegetic content 1997-2008 ». Thèse de doctorat, Royaume-Uni, Unversity of Portsmouth.

- Pinchbeck, Dan. 2009b. « An affordance based model for gameplay ». En ligne. *Digital Games Research Association (DiGRA). Conference Proceedings* « Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory » (Londres, septembre 2009). < http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.31155.pdf>.

- Ryan, Marie-Laure. 2001. *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore : The Johns Hopkins University Press.

- Salen, Katie et Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play : Game Design Fundamentals*. Cambridge MA : The MIT Press.

- Schaeffer, Jean-Marie. 1999. *Pourquoi la fiction?*. Paris : Seuil.

- Suits, Bernard. [1990] 2006. « Construction of a definition ». Dans *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*, Katie Salen et Eric Zimmerman (dir.), p. 172-191. Cambridge, MA : MIT Press.

Médiagraphie

Œuvres cinématographiques

- *Cannibal Holocaust* (Ruggero Deodato, 1980)

- *Fear and Loathing in Las Vegas* (Terry Gilliam, 1998)

- *Final Destination* (James Wong, 2000)

- *Halloween* (John Carpenter, 1978)

- *La Grève* (Eisenstein, 1925)

- *M la Maudit* (Fritz Lang, 1931)

- *Sinister* (Scott Derrickson, 2012)

- *The Midnight Meat Train* (Ryûhei Kitamura, 2008)

- *The Thing from Another World* (Christian Nyby et Howard Hawks, 1951)

Œuvres vidéoludiques

- *Among the Sleep* (Krillbite Studios, 2014, PC)

- *Amnesia : A Machine for Pigs* (The Chinese Room, 2013, PC)

- *Amnesia : The Dark Descent* (Frictional Games, 2010, PC)

- *BioShock* (Irrational Games, 2007, PC)

- *Call of Duty : Ghost* (Infinity Ward, 2013)

- *Clive Barker's Jericho* (MercurySteam et Alchemic Productions, 2007, Xbox 360)

- *Condemned : Criminal Origins* (Monolith Productions, 2005, Xbox 360)

- *Condemned 2 : Bloodshot* (Monolith Productions, 2008, Xbox 360)

- *Dead Island* (Techland, 2011, PC)

- *Dishonored* (Arkane Studios, 2012, PC)

- *DOOM* (id software, 1993, PC)

- *DOOM* (série) (id software, 1993-2012)

- *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996, PC)
- *Half-Life* (Valve, 1998, PC)
- *Half-Life 2* (Valve, 2004, PC)
- *Myst* (Cyan, 1993, PC)
- *Metro 2033* (4A Games, 2010, PC)
- *Metro : Last Light* (4A Games, 2013, PC)
- *Outlast* (Red Barrels, 2013, PC)
- *Paranormal* (Matt Cohen, 2012, PC)
- *Penumbra : Overture* (Frictional Games, 2007, PC)
- *Penumbra : Black Plague* (Frictional Games, 2008, PC)
- *Penumbra : Requiem* (Frictional Games, 2008, PC)
- *Quake* (série) (id software, 1996-2010)
- *Riven* (Cyan, 1997, PC)
- *Slender : The Arrival* (Blue Isle Studios, 2013, PC)
- *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (GSC Game World, 2007, PC)
- *Thief* (Eidos Montreal, 2014, PC)
- *The Suffering* (Surreal Software, 2004, Playstation 2)
- *The Walking Dead: Survival Instinct* (Terminal Reality, 2013, PC)