



HAL
open science

L'oeil vidéoludique et le nouveau flâneur

Virginie Flawinne

► **To cite this version:**

| Virginie Flawinne. L'oeil vidéoludique et le nouveau flâneur. 2007. sic_00726285

HAL Id: sic_00726285

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00726285

Preprint submitted on 29 Aug 2012

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

UNIVERSITÉ DE LIÈGE
Faculté de Philosophie et Lettres
Département des Arts et Sciences de la Communication

L'Œil Vidéoludique et le Nouveau Flâneur

Une analyse du point de vue et de son contrôle dans les jeux vidéo

VIRGINIE FLAWINNE

MÉMOIRE PRÉSENTÉ EN VUE
DE L'OBTENTION
DU GRADE DE LICENCIÉ EN
ARTS ET SCIENCES DE LA COMMUNICATION

ANNÉE ACADÉMIQUE 2006-2007

L'Œil Vidéoludique et le Nouveau Flâneur

Une analyse du point de vue et de son contrôle dans les jeux vidéo

Remerciements

Je tiens à remercier mon promoteur, Dick Tomasovic, Marc-Emmanuel Mélon et Bernard Perron pour l'intérêt qu'ils ont démontré. Mes remerciements particuliers vont à Patricia, ma mère, ainsi qu'à Xavier, mon frère, Christophe Longuépée, graphiste en chef pour le jeu E.Y.E - ma personne de référence en matière de discussion vidéoludique - et Lionel pour leur aide précieuse. Merci à Michael et Claire pour leurs encouragements. En outre, je suis reconnaissante envers mon père, ma sœur et mes proches d'avoir partagé mes réflexions et apporté conseils et avis. Enfin, je n'oublie pas tous ceux qui m'inspirent et m'aident à garder l'esprit éveillé, même si nos chemins ne se croisent qu'un instant.

Images et vidéos

La plupart des screenshots et vidéos proviennent des sites ign.com, gamekult.com, jeuxvideo.com, gamespot.com et jeuxvideopc.com quand ils ne sont pas privés. Les captures vidéo ont été réalisées avec Game Cam Lite v1.4.0.5, logiciel libre téléchargé sur <http://www.planetgamecam.com>. Le logo renvoie à sa source.

Image de couverture: *Shadow of the Colossus* © IGN



Ce mémoire est accompagné d'un DVD contenant les vidéos dont il est question au sein du texte. Elles sont accompagnées de commentaires personnels. Selon une volonté de focalisation sur les images, tout élément sonore appartenant au jeu a été supprimé, hormis dans la [vidéo 32] officielle de *Guild Wars : Eye of the North*, présentée par le concepteur Dave Miller.

Table des Matières

Introduction		p. 9
Avant propos		p. 9
Présentation		p. 10
Chapitre 1 : Jeu, Jeu Vidéo et Point de Vue		p. 13
1.1	Le jeu	p. 15
1.2	Le jeu vidéo	p. 19
1.2.1	L'image virtuelle	p. 19
1.2.2	La simulation	p. 21
1.2.3	Le jeu vidéo	p. 23
1.2.4	Histoire	p. 25
1.2.5	Genres	p. 29
1.2.5.1	Jeu d'action	p. 29
1.2.5.2	Jeu de tir	p. 30
1.2.5.3	Jeu de gestion/stratégie	p. 32
1.2.5.4	Jeu d'action/aventure	p. 34
1.2.5.5	Jeu en point-and-click	p. 37
1.2.5.6	Jeu de plateforme	p. 38
1.2.5.7	Jeu de simulation	p. 39
1.2.5.8	Jeu de réflexion/agilité	p. 40
1.3	Le point de vue	p. 42
1.3.1	Introduction générale	p. 42
1.3.2	Spécificité vidéoludique	p. 45
1.3.3	Du cadre fixe au scrolling	p. 47
1.3.4	Les perspectives	p. 48
1.3.5	Cas particulier des cinématiques	p. 50
1.4	Première conclusion	p. 51

Chapitre 2 : Exploration et Flânerie	p. 53
2.1 Exploration	p. 55
2.2 Flânerie	p. 58
2.3 Navigation vidéoludique	p. 61
2.4 Deuxième conclusion	p. 65
Chapitre 3 : Suivi et Contrôle	p. 67
3.1 Propriété des caméras	p. 69
3.1.1 Le mouvement	p. 70
3.1.2 Le cadrage	p. 71
3.2 Les différents types de gestion visuelle	p. 74
3.2.1 Le POV neutre le fixe	p. 74
3.2.2 Le POV tuteur	p. 75
3.2.3 Le POV libre	p. 79
3.3 Troisième conclusion	p. 82
Chapitre 4 : Joueur et Caméraman	p. 83
4.1 Mise au point	p. 85
4.2 <i>GamelPlay</i>	p. 87
4.3 <i>Ludus/Paida</i>	p. 90
4.4 <i>Agôn</i> et...	p. 92
4.5 <i>Œil vidéoludique</i>	p. 93
4.6 Quatrième conclusion	p. 94

Chapitre 5 : Mode et Instance	p. 95
5.1 A propos de l'incarnation de l'oeil	p. 98
5.2 De l'exploration à la flânerie	p. 102
5.3 Négation de l'interactivité	p. 106
5.4 Cinquième conclusion	p. 109
Conclusion	p. 111
Annexes	p. 117
Lexique	p. 119
Ludographie	p. 123
Références	p. 138
Index	p. 147

Menu DVD

[vidéo 1] <i>Super Mario 64</i>	[vidéo 19] <i>Prey</i>
[vidéo 2] <i>Final Fight</i>	[vidéo 20] <i>Shadow of the Colossus</i>
[vidéo 3] <i>Tekken 5 Dark Resurrection</i>	[vidéo 21] <i>S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl</i>
[vidéo 4] <i>Doom 64, Duke Nukem 64, Counter-Strike</i>	[vidéo 22] <i>Tomb Raider 2, Tomb Raider, Tomb Raider Legend</i>
Source	[vidéo 23] <i>Silent Hill 4</i>
[vidéo 5] <i>Tom Clancy's Rainbow Six Vegas</i>	[vidéo 24] <i>Darwinia</i>
[vidéo 6] <i>R-Type III: The Third Lightning</i>	[vidéo 25] <i>Les Sims 2</i>
[vidéo 7] <i>Command & Conquer 3: Les Guerres du Tibérium, Civilization IV</i>	[vidéo 26] <i>Phantasy Star Universe</i>
[vidéo 8] <i>Theme Park, Les Sims 2</i>	[vidéo 27] <i>The Elder Scrolls: Oblivion</i>
[vidéo 9] <i>Ghost Rider, God of War, The Legend of Zelda: Twilight Princess</i>	[vidéo 28] <i>The Elder Scrolls: Oblivion</i>
[vidéo 10] <i>Alone in the Dark: The New Nightmare, resident Evil</i>	[vidéo 29] <i>Guild Wars</i>
[vidéo 11] <i>Gothic 3, Wild Arms 4</i>	[vidéo 30] <i>Guild Wars</i>
[vidéo 12] <i>Vanguard Saga of Heroes</i>	[vidéo 31] <i>The Elder Scrolls: Oblivion</i>
[vidéo 13] <i>Riven: La suite de Myst, Sam & Max Season 1 Episode 4, Les Chevaliers de Baphomet: Les Gardiens du Temple de Salomon</i>	[vidéo 32] <i>Guild Wars: Eye of the North</i>
[vidéo 14] <i>Alex Kidd in Miracle World, Family Guy, Rayman, Rayman 3 Hoodlum Havoc</i>	[vidéo 33] <i>Guild Wars, The Elder Scrolls: Oblivion</i>
[vidéo 15] <i>Toca race Driver 3</i>	[vidéo 34] <i>Guild Wars</i>
[vidéo 16] <i>FIFA 07, Tony Hawk's Downhill Jam</i>	[vidéo 35] <i>Guild Wars</i>
[vidéo 17] <i>Tetris</i>	[vidéo 36] <i>Shadow of Colossus</i>
[vidéo 18] <i>Eyetoy: Kinetic Combat, Rayman contre les Lapins Crétins</i>	[vidéo 37] <i>Le Seigneur des Anneaux, The Elder Scrolls: Oblivion</i>
	[vidéo 38] <i>Guild Wars</i>
	[vidéo 39] <i>Tomb Raider Legend</i>

Introduction

« Avec le flâneur le plaisir de voir célèbre son triomphe¹. »

Walter Benjamin, *Charles Baudelaire: un poète lyrique à l'apogée du capitalisme*

Avant propos

En tant que média interactif, le jeu vidéo offre un certain degré de manipulabilité. A priori, celle de l'action est primordiale, comme dans n'importe quel jeu. En revanche, l'appartenance des jeux vidéo aux médias audiovisuels implique d'autres considérations. En effet, l'utilisation de caméras virtuelles apporte d'autres potentialités interactives. Le contrôle du point de vue par le joueur est devenu un nouvel élément du gameplay ; ainsi, le point de vue a acquis une valeur d'utilité et est un élément de jeu comme l'est un avatar ou une arme. S'il est à la base conçu pour établir un rapport cohérent entre le joueur et l'univers du jeu, nous allons voir comment, avec cet outil devenu en bonne partie interactif, le joueur peut construire son rapport à l'univers de jeu. Et, la caméra à la main, il peut se surprendre à jouer autrement.

¹ Payot, Paris, 1990, p.102

Présentation

Le texte qui suit est une étude du point de vue, en tant que forme technico-esthétique, dans les jeux vidéo² en général et ensuite plus particulièrement dans deux jeux de rôle actuels. Ce qui m'a conduit à entreprendre pareille analyse est mon expérience de joueuse et ma fascination pour les potentialités offertes par ces jeux dont le contrôle du point de vue est offert au joueur. Ce contrôle apporte toute une série de considérations, qui me semblent être d'un nouvel ordre pour ce média. Considérations esthétiques ou documentaires, dirais-je, et qui m'ont amené à envisager la flânerie telle que conceptualisée par Walter Benjamin. Je vais tenter de démontrer que le joueur, caméra « en main », tout en jouant de manière classique, utilise cet outil pour examiner des détails de son environnement, qu'il s'ébahisse de sa qualité graphique ou qu'il s'attarde sur un aspect de sa conception, comme l'architecture ou toute autre forme, qu'elle fasse référence à quelque chose de connu ou non, qu'elle soit représentative ou non.

La question de départ de ce travail est donc de savoir ce qui caractérise le point de vue utilisé par cet objet audiovisuel interactif particulier et dégager les problématiques et enjeux qu'il apporte en étant laissé à la manipulation du joueur. Un enjeu entrevu sur le terrain est celui de l'avènement d'un Nouveau Flâneur, ce que nous allons tâcher de démontrer en se référant à diverses théories. La méthodologie utilisée est donc à la fois empirique et théorique. La problématique étant survenue empiriquement, elle sera démontrée de la même manière après la confrontation à divers concepts théoriques. L'absence d'écrits scientifiques spécifiques à la problématique explique le peu de références *ad hoc*. Je m'inspire de théories venant de diverses disciplines, comme la sociologie pour le jeu et la flânerie et la cinématographie pour l'analyse des principes liés aux caméras.

² En excluant tout type de tricherie et d'exploitation anormale, c'est-à-dire en utilisant les fonctions mises clairement et volontairement à la disposition du joueur.

Un tel sujet n'étant pas chose courante dans mon département, le chapitre introductif sera conséquent afin de constituer un fondement solide et cohérent à l'étude qui fera se rejoindre diverses optiques. L'approche pluridisciplinaire et l'analyse qui en découle rendent ce mémoire interpellant car il interroge toutes ces disciplines sous un angle à priori inédit. J'ai l'espoir que sa réflexion apportera matière à rebondissement dans le champ vidéoludique. De plus, ce travail m'est cher dans la mesure où je revendique que l'on donne une place à ce média au sein des études scientifiques, et principalement au sein de mon département dont l'enseignement et la recherche peuvent s'en trouver enrichis. En effet, l'étude des « nouveaux médias³ » est fondamentale dans le milieu audiovisuel, malgré qu'elle soit, d'après mes constatations, peu présente dans la réflexion théorique du monde universitaire francophone.

³ Appellation sujette à discussion de par l'utilisation de termes vagues et imprécis comme « nouveau », désignant principalement internet, la vidéo interactive et les jeux vidéo.

Chapitre Un

Jeu, Jeu Vidéo et Point de Vue



1.1 Le Jeu

Alors qu'il fut longtemps considéré comme un simple divertissement populaire (et donc indigne), le jeu devint réellement un sujet théorique avec les écrits de Johan Huizinga (1938, traduction française en 1951) et Roger Caillois (1967). C'est Huizinga qui a, le premier, introduit les jeux dans le discours scientifique avec *Homo Ludens*, dont le sous-titre est : *La Fonction Sociale du Jeu*. Selon Caillois, dans son introduction de *Les jeux et les Hommes*, le jeu «évoque une activité sans contrainte, mais aussi sans conséquence pour la vie réelle⁴. » Il s'oppose dès lors à la rentabilité par sa stérilité de production. En effet, à chaque nouvelle partie entamée, les joueurs retrouvent les mêmes conditions, annulant dès lors tout les privilèges acquis lors des parties précédentes. Dans une optique plus formelle, Caillois cherche à établir une classification des jeux. Il reprend néanmoins des postulats d'*Homo Ludens*, qu'il critique ou complète. Il cite notamment la définition suivante proposée par Huizinga :

« Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive, et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données⁵ [...]»

Cette première tentative de description, bien que discutable – et discutée –, fait intervenir tous les éléments essentiels du jeu. A savoir la liberté (fictive), l'absorption du joueur, la gratuité, la circonscription de l'espace-temps et les règles fondatrices de l'ordre. Suite à cela, Caillois énonce six caractéristiques formelles constitutives du jeu :

- La liberté du joueur, qui implique que le jeu soit une action libre offrant une large latitude d'action à celui qui y prend part.
- La consécration du jeu, c'est-à-dire la circonscription spatiale et temporelle de son déroulement, est ce qui permet l'absorption et l'abandon du joueur à celui-ci.
- L'incertitude de déroulement laisse de la place à l'inventivité dans la quête de succès. Même si les règles sont strictes, le déroulement est aléatoire, et puisque l'important est la façon de gagner, la créativité est encouragée.
- L'improductivité car « le jeu est occasion de dépense pure⁶. »
- La régulation se fait de manière impérieuse via des conventions et des lois propres à chaque

jeu.

⁴ CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1967, p.9

⁵ HUIZINGA Johan, *Homo Ludens*, Gallimard, Paris, 1951, pp.34-35

⁶ CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1967, p.36

Plus brièvement :

« Ce qu'on appelle jeu apparaît [...] comme un ensemble de restrictions volontaires, acceptées de plein gré, et qui établissent un ordre stable, parfois une législation tacite dans un univers sans loi. »⁷

Ceci dégage bien l'essence paradoxale du jeu, qui est l'extrême liberté rendue effectivement possible grâce à l'équilibre dont les règles et préceptes indiscutables sont les pourvoyeurs. Cet éclaircissement sera particulièrement utile lorsque viendra se poser la problématique des jeux de rôle et de gestion.

Après cette circonscription du champ formel ludique, Caillois apporte enfin sa réflexion théorique et ses concepts qui serviront dans nos analyses. Dans l'établissement de chaque concept, il met en évidence une caractéristique dominante, que ce soit la compétition, le hasard, le simulacre ou le vertige. Il en fait des catégories et les nomme respectivement *agôn*, *alea*, *mimicry* et *ilinx*.

Première catégorie de jeu, et sans doute la plus répandue, l'*agôn* fonctionne sur un principe de rivalité idéale en créant artificiellement une égalité des chances. Ainsi, la confrontation et sa résolution s'évaluent grâce à des valeurs précises qui rendent la victoire incontestable, ce qui donne toute son importance au mérite personnel. L'utilisation de valeurs précises sanctionnant et régulant le jeu est omniprésente dans les jeux vidéo. L'informatique va en effet de pair avec ce genre de fonctionnement puisque tout y est calcul. Il s'agit dès lors du concept qui sera le plus souvent repris ici.

Dans le même principe d'égalité des chances artificiellement créée, l'*alea* est, à l'inverse, fondée sur des faits qui dépendent de tout sauf du joueur, qui est complètement passif et se démet de toute volonté. L'*alea* fonctionne lorsque sont abolies les supériorités naturelles ou acquises des individus. L'exemple type est le casino, dont les jeux ont été adaptés en jeu vidéo mais qui n'ont aucune place dans ce travail. La justification de ce rejet est formulée à la section suivante. Ainsi, les jeux vidéo ne fonctionnent pas sur ce système mais peuvent l'intégrer et l'appliquer à certains aspects.

⁷ CAILLOIS Roger, *op. cit.*, p.14

Dans un autre registre, Caillois nomme *mimicry* l'incarnation de soi en un personnage illusoire⁸ qui entraîne une conduite libre, versatile, arbitraire et imparfaite. Ce qui la distingue des deux catégories précédentes est que le jeu n'est pas continuellement soumis à des règles supérieures, même si interviennent les notions de convention et règle (notamment concernant la circonscription de l'espace physique et temporel). Cette catégorie s'illustre parfaitement avec le jeu de rôle tel qu'il a vu le jour, qui fonctionne sur la création d'un personnage (auquel s'attachent identité et personnalité) définitivement lié au joueur. Contrairement aux catégories précédentes, celle-ci autorise une durée de vie⁹ quasi infinie.

Enfin, l'*ilinx* est la destruction temporaire de la stabilité de la perception. L'étourdissement, ou transe, provoqué par une déstabilisation de la conscience lucide se produit toujours dans des limites strictes et immuables, est formellement séparé du reste de la réalité. A cette catégorie appartiennent le rotor et le jeu du foulard¹⁰ qui démontrent bien la nécessité de règles et d'une circonscription strictes. Dans les jeux vidéo, le vertige apparaît dans les phases de combat intenses des FPS, où le joueur, cerné d'assaillants, tourne sur lui-même et perd ses repères. De façon différente, mais avec un résultat tout aussi déconcertant, le survival horror¹¹ joue sur la perte constante du lien entre le joueur et son personnage via une utilisation rigide des caméras (voir l'analyse de *Silent Hill* à la section 3.2.2.). Malgré le rôle déterminant que jouent ces dernières dans la production du vertige, l'*ilinx* n'est d'aucun apport pour notre réflexion car, bien loin de fournir un soutien visuel, les jeux appartenant à cette catégorie jouent sur son inverse en empêchant prise en main et confort.

Ainsi, de ces quatre concepts, trois sont retenus pour les besoins de l'étude : l'*agôn*, la *mimicry* et l'*alea*. En effet, puisqu'elle porte *in fine* sur les jeux de rôle, mais aussi en vue de l'analyse du point de vue, la *mimicry* est incontournable, tandis que l'*alea* y est une composante majeure. Enfin, étant donné que l'*agôn* est inhérent à tout jeu vidéo, il occupe une place souveraine.

⁸ Caillois en profite pour rappeler le lien entre illusion et jeu en faisant référence à l'étymologie du mot « illusion », *in-lusio*, qui signifie *entrée en jeu*.

⁹ Le terme « durée de vie » désigne le temps nécessaire pour terminer le jeu ; étant donné qu'un jeu de rôle se termine lorsque le personnage du joueur meurt, sa durée de vie est très grande.

¹⁰ Jeu consistant à s'étrangler jusqu'à la syncope par quête de sensations nouvelles, hallucinations.

¹¹ Sous-genre du jeu d'aventure ayant un rapport fort avec le cinéma d'horreur et son langage. Il fera l'objet d'une description à la partie 1.2.5 et d'une étude de gestion visuelle à la 3.2.2.

A ces concepts de fonctionnement, Roger Caillois en apporte d'autres, qui concernent plutôt la régulation. Ainsi, la composante d'improvisation et de divertissement libre, *paida*, s'oppose au *ludus*, le jeu particulièrement réglé et structuré. Plus une activité est réglementée et se déroule dans des conditions précises et admises par tous les participants (la grille pour les mots croisés ou la mise en scène pour le spectacle), plus elle se situe dans le *ludus*. Inversement, plus il y a de la place pour l'improvisation et plus l'activité semble, d'un point de vue extérieur, libre et spontanée, plus cette activité est de l'ordre de la *paida*. Pour paraphraser, alors que *ludus* peut être rapporté à des règles sociales, *paida* se réfère au système de jeu des jeunes enfants, à la liberté de mouvement au sein d'un système très structuré.

De son côté Gonzalo Frasca¹², ludologiste et théoricien des jeux vidéo, nuance cette dichotomie en la fondant, plutôt que sur le déroulement, sur la finalité. Là où *game* fait intervenir la notion de victoire ou défaite, *play* est exempt de telles considérations et ne contient pas d'objectif défini a priori.

Il n'y a pas lieu d'exclure une catégorie pour une autre. Au contraire, elles acquièrent force et richesse lorsque utilisées conjointement. En effet, une lutte non réglée et donc appartenant à la *paida* fait néanmoins intervenir un objectif, gagner. Cet exemple se compose dès lors de *paida*, *game* et *agôn*. Contrairement, la voltige, extrêmement régulée et appartenant au *ludus* ne fait intervenir aucune finalité ou but clôturant le jeu et est donc plus de l'ordre du *play*. Ces simples exemples démontrent la nécessité d'utiliser un maximum de composantes lorsqu'il s'agit de définir une activité.

Les jeux analysés au fil du texte le seront suivant leur dominante de fonctionnement (*agôn*, *aléa*, *mimicry*), leur type de régulation (*ludus* et *paida*) et leur finalité (*game* et *play*).

¹² FRASCA Gonzalo, *Simulation Versus Narrative : Introduction to Ludology in The Video Game Theory Reader* (dir. WOLF & PERRON), Routledge, New York, 2003, pp. 201-235

1.2 Le jeu vidéo

Avant de tenter une définition du jeu vidéo, il est important de brièvement circonscrire deux de ses principales composantes : l'image virtuelle et la simulation.

1.2.1 L'image virtuelle

Ainsi qu'Edmond Couchot¹³ l'explique, une image numérique est une image composée de points, chacun correspondant à une coordonnée dont les nombres peuvent être extrêmement élevés mais non infinis. Dans le cas d'une image en couleur, chaque point en contient trois (un rouge, un vert et un bleu). A chacun de ces points sont attribuées des valeurs numériques (définissant le contraste, la luminosité, la densité,...). Il s'agit donc d'une image composée d'éléments discontinus déterminés numériquement. Plus les éléments seront nombreux, plus riche sera la résolution, c'est-à-dire la qualité de l'image. Cette dernière est en réalité générée par un ordinateur utilisant des algorithmes¹⁴, et donc un langage informatique. Elle n'est alors plus issue du dispositif de la caméra obscura, dispositif visuel qui fondait le lieu du sujet et son point de vue. Lieu du sujet et point de vue prennent alors de toutes nouvelles dimensions. Enfin, cette image n'est pas une simple visualisation mais l'actualisation d'une image de synthèse, ensemble complexe et structuré d'informations qui tient lieu de matrice. Cette évolution technologique, bouleversant la notion même d'image, en permet une maîtrise à partir de son plus petit constituant, le pixel, élément arbitraire et immatériel.

¹³ COUCHOT Edmond, *La Technologie Numérique in La Technologie dans l'Art. De la Photographie à la Réalité Virtuelle*, J. Chambon, coll. Rayon Photo, Nîmes, 1998, pp.129-162

¹⁴ Un algorithme est un ensemble d'opérations de calcul élémentaires, organisé selon des règles précises dans le but de résoudre un problème donné. (BEAUQUIER, BERSTEL et CHRÉTIENNE, *Éléments d'Algorithmique*, Masson, Paris, 1992- 2005)

Lorsque l'image numérique est le lieu d'une action humaine et qu'elle s'en trouve modifiée, elle devient digitale, selon Andrew Darley¹⁵. Cette image, toujours sous forme de matrice actualisée, accompagnée d'interfaces, permet à l'utilisateur d'agir sur elle. Elle prend ainsi une valeur d'usage ou devient une *image actée*¹⁶. Ce type d'image se retrouve souvent dans les installations d'artistes contemporains qui interrogent le rapport de l'homme avec l'image modelable. Un exemple est *La Morsure*¹⁷, œuvre dans laquelle Jean-Louis Weissberg analyse la relation entre l'utilisateur et l'image lors du colloque Action sur Image. Weissberg met en exergue le corps comme condition d'apparition des images et la gestualité interfacée comme créatrice d'un « corps interfacé¹⁸ ». Ainsi, le spectateur de culture visuelle digitale est plutôt un sensualiste qu'un lecteur ou interprète dans le sens où il recherche avant tout du plaisir visuel et une excitation corporelle. Le spectateur/acteur d'une image digitale est à la poursuite de plaisir et de choc visuel.

Enfin, lorsque cette image digitale répond à l'utilisateur en temps réel, il y a un passage au virtuel. L'image virtuelle est la première image effectivement interactive. Cette image est constituante de la réalité virtuelle et est caractérisée par trois données propres : l'immersion, la navigation et l'intervention. En effet, ce type d'image, par sa virtualité et interactivité en temps réel, permet que l'utilisateur y navigue et s'y immerge complètement, l'image acquérant dès lors une profondeur effective. Puisqu'elle permet de visualiser l'infiniment grand comme l'infiniment petit, tout comme l'image numérique, mais cela peu importe la durée et les modalités, elle acquiert une utilisabilité presque sans borne (la technique étant seule restrictive). L'utilisateur peut intervenir sur chacun de ces infiniment grands ou petits et cela selon des modalités qu'il aura établies. Par exemple, l'image virtuelle est utilisée pour des simulations de tremblement de terre ou de l'évolution du climat. L'image (re)devient un outil de découverte, d'expérimentation et d'exploration et non plus une vue établie une fois pour toute ou une visualisation hermétique.

¹⁵ DARLEY Andrew, *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, Routledge, London, 2000, p. 169

¹⁶ Concept clé de la série de colloques du séminaire Action sur Image, [Internet] <<http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/>> [consultée le 15/02/2006]

¹⁷ Chorégraphie interactive numérique sur CD-ROM d'Andréa Davidson, Canada, 1985

¹⁸ WEISSBERG Jean-Louis, *Corps à Corps – à propos de « La Morsure » in L'Image Actée- Scénarisations Numériques*, L'Harmattan, Paris, 2006, [Internet] <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt01-02/journees0602/jean_louis.htm> [consulté le 15/02/2007]

1.2.2 La simulation

Lorsqu'un joueur décrit son expérience, il le fait généralement comme s'il avait un accès immédiat à l'espace fictionnel et parle, en sa personne, du personnage du jeu. C'est en évoquant cette expérience vidéoludique qu'Henry Jenkins¹⁹ parle d'impression d'immédiateté. Le joueur ne décrit pas son expérience en parlant de telle opération via telles touches du clavier ou tout autre discours sur le média ordinateur, il la décrit comme une expérience qu'il a lui-même vécue. Dès lors, si le joueur ressent une expérience immédiate, c'est que le lien qui le lie au jeu est très puissant, par exemple s'il est représenté à l'écran par un avatar auquel il s'identifie et qu'il incarne. Néanmoins, les jeux ne faisant pas appel à un avatar fournissent cette expérience. Afin de comprendre ce phénomène, il est indispensable de parler du processus de simulation, technique propre à l'informatique et, par là, aux jeux vidéo. En outre, les ludologistes²⁰ la revendiquent en tant qu'élément définitoire du champ. Alors que la représentation tend, par nature, à être fixée, la simulation est un processus guidé par certains principes. Elle est capable de générer d'innombrables résultats qui pourront éventuellement être fixés en tant que représentation.

Si, comme le propose Edmond Couchot, avec l'image numérique nous quittons l'ordre de la représentation pour celui de la simulation, cette dernière entraîne irrémédiablement la notion d'interaction. En effet, le processus de simulation dépend de l'interactivité car il est nécessaire d'entretenir un dialogue homme/machine par la systématisation d'un phénomène et sa modélisation, pour arriver à sa simulation. Dès lors, afin de simuler un objet en mouvement (ex. : un homme qui court), un ordinateur doit d'abord recevoir des données afin de créer un modèle qui pourra alors être actualisé en visualisations de ce comportement précis. C'est dans ce dernier terme que sied tout l'enjeu de la simulation : la (re)création d'un comportement à partir de données numériques.

Aussi, Frasca parle des jeux en tant que moyen de structurer la simulation, tout comme la narration est un moyen de structurer la représentation²¹. Selon lui, le potentiel du jeu est de simuler, c'est-à-dire créer un environnement destiné à l'expérimentation. Effectivement, le propre d'un jeu est de ne pas

¹⁹ JENKINS Henry, *Games, The New Lively Art in Handbook of Computer Game Studies* (dir. RAESSENS & GOLDSTEIN), MIT Press, Cambridge, 2005, pp.175-189

²⁰ Les théoriciens des jeux vidéo s'opposent généralement en deux camps : les ludologistes et les narratologistes. Ces derniers appliquent des théories de la narration et étudient le jeu vidéo en regard du cinéma ou d'autres formes narratives.

²¹ FRASCA Gonzalo, *Simulation versus Narrative : Introduction to Ludology in The Video Game Theory Reader* (dir. PERRON & WOLF), Routledge, New York, 2003, p.223

être constitué d'expériences isolées mais bien de répétitions au sein d'une même matrice. Répétition nécessaire afin d'acquérir la connaissance qui permettra d'interpréter la simulation.

Pour en revenir à l'impression d'immédiateté dans l'interaction, Edmond Couchot apporte un concept particulièrement utile : l'expérience technesthésique²². Cette expérience est caractéristique de toute relation entre l'homme et la machine. Elle modifie les notions de sujet et subjectivité. En effet, cette expérience transforme le comportement et la perception de celui qui la vit. Lorsqu'un automobiliste conduit, il a recours à des automatismes car il a intégré le fonctionnement de son véhicule.

« Ce n'est pas l'être corporel de l'utilisateur qui interagit avec la machine, mais une sorte d' « émanation » numérique, par conséquent langagière, programmatique, de cet être. »²³

L'expérience technesthésique modélise le sujet comme un programme modélise des données afin d'effectuer une simulation. Ainsi, notre perception s'en voit modifiée, nous ne sommes plus dans un rapport homme/machine traditionnel car l'expérience technesthésique crée une nouvelle réalité qui intègre à la fois corporalité, visualité et langage. De plus, avec l'ordinateur ce dialogue est de plus en plus multimodal (les nombreuses interfaces qui vont du clavier et de la souris au détecteur de mouvement et au casque) et intègre en outre le toucher et l'ouïe. Ces deux derniers sens, affectés par la simulation, apportent d'autant plus de réalisme à l'expérience, ce qui provoque l'impression (ou illusion) d'être en contact réel avec ce monde simulé. Ainsi,

« Si la simulation tend globalement à libérer du réel l'image et la pensée figurative dans son ensemble, elle recrée, grâce aux jeux des interfaces, des points de réadhérence au réel, des liens ténus mais qui l'empêchent de dériver sans contrôle. »²⁴

Si l'on qualifie parfois la simulation de simulacre extrême, c'est qu'elle permet en effet une immersion dans l'image en offrant un analogon du réel avec tout ce que cela implique d'interactivité, comme le mouvement à l'intérieur de l'image (de son corps ou de son point de vue) ou la manipulation de ses constituants. En effet, alors que les premiers critiques décriaient une hégémonie absolue du visuel et une décorporalisation, l'expérience technesthésique offerte par l'ordinateur conduit plutôt vers une réunification du sensorium et une nouvelle corporéité.

²² La technesthésie est la perception via la technique.

²³ COUCHOT Edmond, *La Technologie Numérique in La Technologie dans l'Art. De la Photographie à la Réalité Virtuelle*, J. Chambon, coll. Rayon Photo, Nîmes, 1998, p.143

²⁴ *Ibidem*, p.144

1.2.3 Le jeu vidéo

Tout d'abord, il est nécessaire d'éliminer plusieurs éléments afin d'éviter toute confusion. Ne seront pas considérés « jeu vidéo » un Furby²⁵ ni un film interactif ou encore une quelconque réalité virtuelle (comme *Second Life*, Linden Lab, 2003). Cela conformément aux concepts présentés plus haut : image, simulation et jeu. Si les choses sont ainsi classifiées et écartées, elles le sont dans un but didactique car le domaine des jeux vidéo manque encore de limites claires. L'insuffisance de fondement et de définition se marque notamment dans le conflit qui existe entre les ludologistes et narratologistes. Par ailleurs, aucun de ces « camps » n'est encore parvenu à définir parfaitement leur objet d'étude. Si le début du troisième millénaire se voit consacré *year one of the discipline*²⁶ par Espen Aarseth, ludologiste, il s'agit plus d'un coup médiatique que d'une réelle mise à plat du domaine.

En 1998, Geoff Howland²⁷ avait discerné cinq composantes du jeu vidéo (les graphismes, le son, l'interface, le gameplay, le récit) mais elles étaient bien trop vastes pour qu'il soit réellement possible de cerner sa nature propre. Un moyen souvent utilisé pour parvenir à une définition est la classification en genres. Il s'agit d'une technique fréquemment utilisée et empruntée aux médias narratifs (littérature ou cinéma). Néanmoins, le problème est que cela renferme le jeu dans un système hermétique, or, ce qui le caractérise est notamment la mutabilité et l'hybridation, par ailleurs caractéristiques typiques des nouveaux médias.

Le lieu d'usage est une alternative définitoire, suivant que le jeu se joue en salle d'arcade, dans le salon où sur un bureau. En salle, le jeu doit avoir une bonne moyenne de rotation puisqu'il se situe en public et requiert de l'argent, alors qu'en privé un jeu peut se jouer pendant des dizaines d'heures. Ainsi, ces variantes induisent différentes utilisations. Alors que le premier induit irrémédiablement rapidité et intensité, le second permet un jeu plus posé et réfléchi surtout lorsqu'il demande une certaine dose d'investissement. Par rapport aux consoles, le PC permet d'offrir plus de physicalité via les différentes interfaces supportées (du volant au tapis de danse). Cependant, cette dernière différenciation se voit aujourd'hui atténuée puisque les consoles, notamment depuis l'arrivée de la Nintendo Wii (fin 2006), utilisent de plus en plus d'interfaces très variées. De plus, alors que les jeux PC sont le plus souvent

²⁵ Jouet interactif.

²⁶ AARSETH Espen, *Computer Game Studies, Year One in Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, vol.1, issue 1, july 2001, [Internet] <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>> [consulté le 22/09/2006]

²⁷ HOWLAND Geoff, *Game Design: The Essence of Computer Games*, 1998, [Internet]<<http://www.whisqu.se/per/docs/article23.htm>> [consulté le 08/11/2006]

utilisés seuls, les consoles réunissent plus facilement de petits groupes de joueurs (de deux à quatre) alors que les bornes d'arcade possèdent un public. Les jeux PC, quant à eux, furent les premiers à voir se créer des communautés de joueurs en ligne grâce à internet (ce à quoi aujourd'hui les consoles ont accès).

S'il est difficile de dire ce qu'est un jeu, il semble aisé de savoir ce qu'en attendent les joueurs. Selon Rouse²⁸, ils recherchent le challenge, l'immersion et l'action, par opposition au visionnement. Parallèlement, Livingstone²⁹ a recueilli des témoignages d'enfants abordant les notions de contrôle, challenge et liberté. L'activité est bien sûr primordiale. Le jeu doit offrir des situations excitantes à expérimenter, des puzzles³⁰ stimulants à résoudre et des environnements intéressants à explorer. De plus, la gratification est primordiale et le joueur attend des compétences qui puissent être gagnées, améliorées,... Une part du plaisir du jeu vidéo vient de l'amélioration des techniques du joueur à travers le recommencement de parties ou d'actions.

A côté de ces affirmations, il faut néanmoins mettre en exergue l'ambiguïté du terme de « joueur » étant donné que l'utilisateur à proprement parler peut être accompagné de non-controlling players³¹ qui sont tout autant absorbés par le jeu. Tout bien considéré, le jeu vidéo est souvent affaire non pas d'un joueur mais de joueurs et de non-joueurs, par exemple s'il s'agit d'un groupe où l'alternance est de mise. Cela problématise la position communément conçue comme centrale et remet en question l'analyse du joueur sous les concepts des études cinématographiques, par exemple.

Enfin, si l'audience est morcelée, il en va de même de l'essence même du jeu. Si cela est bien visible lorsque l'on considère la technologie informatique, numérique et haptique³² du jeu et de ses interfaces (écran, clavier, souris, volant, casque, nunchuk³³,...), il faut également pointer sa structure propre, composée d'éléments disparates. Les niveaux et les mondes apparaissent partiellement dans une interface visuelle qui est composée, non seulement de la visualisation de l'action de jeu, de nombreux éléments comme les HUD³⁴, les cartes, indications statistiques, etc.

²⁸ ROUSE Richard, *Game Design: Theory & Practice*, Wordware Publishing, Plano (Texas), 2001

²⁹ LIVINGSTONE Steven, *Young People and New Media : Childhood and the Changing Media Environment*, Sage, London, 2002

³⁰ Dans les jeux vidéo, le terme puzzle désigne tout type d'énigme.

³¹ Appellation anglophone signifiant l'audience de jeu vidéo qui se situe derrière l'écran et a un statut actif malgré qu'il ne détienne pas les contrôles.

³² Science du toucher.

³³ Manette de jeu de la console Nintendo Wii équipée de capteurs de mouvements.

³⁴ De l'anglais « head up display » ; interface graphique superposée à l'écran du jeu lui-même, donnant des informations concernant le gameplay (la santé, le nombre d'objets restant, etc.).

1.2.4 Histoire

S'il est un média qui a acquit récemment une audience et une importance dans la société comparables au cinéma et à internet, c'est bien le jeu vidéo. Bien plus récent que le premier, il est contemporain du second étant donné le boum informatique des années 1960. Son histoire est donc fortement corrélée aux évolutions de ce domaine, mais aussi à celles du cinéma, et particulièrement ses techniques formelles. L'histoire tracée dans les lignes qui suivent est moins celle qui est communément admise³⁵ qu'une version réduite et centrée sur les problématiques de gameplay³⁶ (en rapport aux concepts de Caillois) et de caméra, conformément à l'optique de travail.

Si les années 1960-70 sont le lieu de diverses expérimentations en informatique, c'est notamment le cas de l'aspect divertissement, dont l'industrie était en train de prendre de plus en plus d'ampleur. Jeu et ordinateur furent réunis pour la première fois en 1958 avec *Tennis for Two* de Willy Higinbotham, ingénieur au Brookhaven National Laboratory. C'est en voulant rendre l'institut plus attractif aux visiteurs qu'il a convertit un oscilloscope en une sorte de jeu de pinball. Cela créait un ray de lumière maniable à l'aide de boutons et qui rappelait la trajectoire d'une balle de tennis. Même si la manipulation de l'image, en temps réel, et dans un but distrayant était née, il manque encore l'aspect « récompense » pour que le jeu apparaisse. C'est également aux Etats-Unis que cela se produisit. Ainsi, même si la place de l'inventeur est fortement discutée, ce débat fait toujours intervenir les trois personnages suivants : Steve Russell, Ralph Baer et Nolan Bushnell. En réalité, chacun d'eux apporta sa pierre à l'édifice.

³⁵ — Le lecteur peu se référer aux sources suivantes :

MALLIET Steven & DE MEYER Gust, *The History of the Videogame in Handbook of Computer Game Studies* (dir. RAESSENS & GOLDSTEIN), MIT Press, Cambridge, 2005 pp. 23-45;
 HERMAN, HORWITZ, KENT & MILLER, *The History of Video Games in GameSpot*, CNET Networks, 2007. [Internet]<<http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/index.html>> [consulté le 15/05/2006];
 BELLIS, Mary, *Computer and Video Game History in About: Inventors*, 2007. [Internet]<http://inventors.about.com/library/inventors/blcomputer_videogames.htm> [consulté le 15/05/2006];
The Video Game Revolution in PBS, KCTS Television. [Internet]<<http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/history/>> [consulté le 16/05/2006];
 HUNTER W., *The Dot Eaters – Classic Videogame History*, 2000. [Internet]<<http://www.emuunlim.com/doteaters/>> [consulté le 14/05/2006];
 BAER Ralph, *Genesis: How the Home Video Games Industry Began*, 1998. [Internet]<http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm> [consulté le 16/05/2006];
 WINTER David, *Pong-Story*, 1996-2006. [Internet]<<http://www.pong-story.com/intro.htm>> [consulté le 15/05/2006];
 LABUS Philippe & ROUCAIROL Laurent, *Brève Histoire des Jeux Vidéo in Gros Pixels*, LMN Production, 2000-2007. [Internet]<<http://www.grospixels.com/site/history.php>> [consulté le 15/05/2006];
 LEROUX Yann, *Une Histoire des Jeux Vidéo in OMNSH*, 2006. [Internet]<http://www.omnsh.org/article.php?id_article=60> [consulté le 14/05/2006]

³⁶ Ce terme n'a pas d'équivalent francophone, bien que l'on utilise parfois le terme de « jouabilité » ; il regroupe les règles du jeu, la façon dont le joueur est censé se les approprier (prise en main), leur fluidité dans l'environnement vidéoludique et la manière dont le joueur peut utiliser les possibilités offertes par ce dernier. C'est via le gameplay que s'évalue l'interaction.

Russell a programmé un jeu sur un ordinateur (1962) alors que Baer a introduit le concept de jeu sur la télévision à la maison (1968) et Bushnell celui du jeu d'arcade et la génération de profit (1970), sortant ainsi le jeu vidéo de la sphère scientifique. Ce dernier est aussi le créateur du très connu *Pong* en 1972.

En 1980, la firme japonaise Namco créa *Pacman* qui permit au jeu vidéo de sortir de son milieu très fermé et diversifier son public (en attirant notamment des femmes) en devenant un vrai phénomène de société (il se jouait dans les bars et restaurants, fut très médiatisé et devint très vite une niche pour le merchandising).

Alors qu'*Asteroids* (Atari Corporation, 1979) fut le premier jeu intégrant le hors champ, *Battlezone* (Atari Corporation, 1980) marqua un bond dans la génération d'images (image processing) qui sera utilisée pour la 3D. La compagnie Williams marqua un changement avec son jeu, *Defender* (Coleco Vision, 1981), en modifiant l'axe directionnel de vertical à horizontal et en introduisant le scrolling³⁷, rendant l'action dans l'espace off-screen³⁸ possible. En effet, si le « hors-champ » d'*Asteroids* ne permettait tout de même que l'action à l'intérieur du cadre, celui de *Defender*, puisque associé au scrolling, impliquait une continuité dans l'univers. Le hors-champ prend alors tout son sens et est significatif de continuité visuelle. Dans *Asteroids*, lorsque le vaisseau sort du cadre, il réapparaît automatiquement à l'intérieur, mais à un autre endroit. La seule ère de jeu était l'intérieur de l'écran.

Les compagnies Sega et Nintendo offrirent un nouveau genre, le jeu de plateforme, et introduirent ainsi une vraie finalité dans les jeux vidéo. Alors que les jeux précédents pouvaient se jouer à l'infini, ceux-ci intègrent le principe de linéarité, avec un début et une fin qui priment sur le fait d'accumuler des points. *Mario Bros.* (Nintendo, 1983) apporta le principe des niveaux à passer successivement. En 1985, Nintendo sortit *Super Mario Bros.* avec un système de niveaux et de mondes beaucoup plus développés que ce qui existait en permettant des mouvements à la fois horizontaux et verticaux, tout en étant riche en détails visuels. Ce scrolling sur deux axes apporta beaucoup de profondeur aux niveaux. Egalement, c'est depuis *Super Mario 64* (Nintendo, 1997) que les jeux de plateforme, grâce à l'utilisation de la 3D, intègrent un système de caméra mobile autour de l'avatar – Mario. Cette caméra était manipulable par le joueur (la perspective externe passe à une vue à la troisième personne). La

³⁷ Terme anglophone signifiant défilement, déroulement. Dans les jeux vidéo, il s'agit du défilement à l'écran de la visualisation, comme la lecture d'un parchemin.

³⁸ Apportant le hors-champ dans le jeu vidéo.

mobilité reste néanmoins réduite et évoluera en même temps que la 3D et les possibilités graphiques.

[vidéo 1]

En 1982, *Zaxxon* apporta une nouvelle manière de structurer l'écran, reprise plus tard par les god games³⁹. La perspective isométrique⁴⁰ qui y est utilisée positionne le point de vue du joueur dans le coin supérieur droit, le rendant omniscient visuellement. Entre 1989 et 1990, trois jeux sont arrivés et ont généralisé ce « total overview » en tant qu'élément fonctionnel du jeu. Il s'agit de *Populous* (Bullfrog Productions, Electronic Arts, 1989), *Sim City* (Maxis, 1989) et *Sid Meier's Civilization* (MicroProse Software, 1991).

Si la plupart de ces jeux utilisent une contextualisation via un léger scénario, le premier jeu vidéo à se baser sur un fonctionnement narratif est *Adventure* (Will Crowther, 1973 – Don Woods, 1976), régulé par le modèle de la quête. Ce dernier était exclusivement textuel. Dès lors, les premiers jeux - à proprement parler vidéo - d'aventure se développèrent à partir des années 1980, conjointement au développement des capacités de stockage (apparition du CD-ROM) et de la mémoire vive des PC. Ces développements permirent un rendu graphique de la richesse des jeux d'aventure textuels et l'ajout d'intermèdes cinématiques. La première création fut *King's Quest* (Sierra-On-Line, 1983), offrant des capacités graphiques encore jamais présentées. Furent ensuite créés la société de George Lucas - Lucas Arts - et le genre point-and-click⁴¹ qui apporta un nouveau moyen de communiquer avec le jeu (l'utilisation de la souris implique une communication plus précise et ciblée), très utile pour l'exploration d'image. Les premiers du genre sont *Maniac Mansion* (1987), *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989) et *The Secret of Monkey Island* (1990).

C'est avec l'arrivée des consoles 16bits que furent lancées les séries de RPG⁴² à succès tels *The Elder Scrolls* (Bethesda Softworks, 1993-2006) et *Final Fantasy* (Squaresoft, 1988-2007) qui proposaient des graphismes détaillés et des mondes gigantesques. Spatialement, ces jeux ne sont plus segmentés par niveaux ni par cartes mais par villages disséminés dans un monde vaste et étendu. Le jeu est donc motivé par la découverte de lieux et objets secrets via l'exploration de l'univers dans un certain contexte,

³⁹ Se dit d'un jeu où le point de vue du joueur est externe et surplombe l'action comme s'il se trouvait dans le ciel, d'où l'analogie à la position divine.

⁴⁰ Il s'agit de représentation 2D pivotée à un angle d'environ 30°-45°. Ce n'est pas de la perspective car tous les objets ont la même échelle et les lignes sont toutes parallèles. Grâce à cette visualisation en vue plongeante, l'effet de profondeur est augmenté, ce qui donne l'impression d'un espace infini.

⁴¹ Jeu d'aventure caractérisé par la sélection d'action dans un même plan ; ce genre sera défini à la section 1.2.5.5.

⁴² Role Playing Game, en français « jeu de rôle ».

plus ou moins scénarisé.

En 1992, le développeur id Software révolutionna le secteur en apportant *Wolfenstein 3D* sur PC, jeu entièrement en 3D⁴³. La 3D est caractérisée par l'usage de polygones plutôt que de scans d'images ou de pixels (*Battlezone* en fut un précurseur). Avec des successeurs tels que *Doom* (1993), *Doom II* (1994), *Quake* (Activision, 1996), *Quake II* (1997) et *Quake III Arena* (1999), id Software perfectionna ses techniques d'exploration et fonda un nouveau genre : le First Person Shooter (FPS). C'est le premier genre à utiliser le point de vue à la première personne (qui immerge le joueur). Ce genre apporta également un certain réalisme en intégrant un niveau de violence encore jamais vu dans les jeux auparavant. De plus, id Software apporta, via la possibilité de jouer par internet, la compétition entre joueurs (non plus entre un joueur et une machine). Une grande révolution fut aussi le fait que les joueurs deviennent de potentiels co-auteurs car il leur était donnée la possibilité de modifier le jeu et de publier ces mods⁴⁴ sur internet.

⁴³ Auparavant, même si les jeux utilisaient la perspective ou un point de vue isométrique, ils ne proposaient pas de réelle profondeur de l'image. La technologie en trois dimensions signifie que l'utilisateur a la potentialité de se trouver dans l'image.

⁴⁴ Modification d'une partie de l'interface ou du système du jeu. Il s'agit souvent d'une création de carte ou de design, toujours à partir du jeu original et le respectant plus ou moins.

1.2.5 Genres

La rapide évolution du monde du jeu vidéo et le manque de fondements théoriques participent à la multitude des genres existants. Il existe cependant de grandes catégories générales dans lesquelles peut se rattacher toute hybridation. Comme le dit David Bordwell, « un genre est plus facile à reconnaître qu'à définir⁴⁵ ». C'est pourquoi la catégorisation se fera en tenant compte de deux aspects précis : le système de caméra et les concepts de Roger Caillois.

1.2.5.1 Jeu d'action

Caractérisé par une perspective externe dont le centre est occupé par un avatar ou un groupe réduit (souvent deux personnages), le jeu d'action utilise un système de caméra simple. Si le cadre est toujours fixe, le scrolling s'est vu remplacé par un mouvement de caméra autour de l'axe représenté par les combattants, comme dans la [vidéo 2].

Les règles et le déroulement du jeu sont simples et limités, c'est pourquoi le *ludus* et l'*agôn* sont seuls régisseurs de ce genre. Le gameplay n'offre en effet comme possibilité que l'affrontement et la victoire.

Dans le **Beat-them-all**, le joueur contrôle un personnage qui rencontre et se bat contre un ou plusieurs ennemis et peut obtenir des armes et des bonus. Ce type de jeu de combat à progression est bien représenté par *Final Fight* (Capcom, 1989) et a connu son heure de gloire entre 1985 et 1995. Le personnage se déplace verticalement ou horizontalement via un scrolling de l'écran.

[vidéo 3]



Final Fight

⁴⁵ BORDWELL David & THOMPSON Kristin, *L'Art du Film. Une Introduction*, De Boeck, Bruxelles, 2003, p.75

Le **Beat-them-up** diffère en ce que le personnage affronte les ennemis un à un et a popularisé le système d'attaques combo⁴⁶. C'est un genre qui peut être en 2D ou en 3D et est particulièrement présent sur les consoles actuelles avec, par exemple, *Soul Calibur* (Namco, 1999). Ici l'écran peut effectuer un léger scrolling, en revenant toujours au point central représenté par le centre du ring (ou équivalent) ou tourner autour des personnages dans le cas de la 3D.

[vidéo 2]



Soul Calibur

1.2.5.2 Jeu de tir

Les jeux de tir, via le principe de la cible ou de la trajectoire linéaire du projectile, utilisent une vue fixe ou dont la mobilité est solidaire de celle du tireur. Si le plus connu est le First Person Shooter (FPS) avec sa vision subjective, les autres jeux de tir utilisent principalement une perspective externe latérale, ou à la troisième personne dans le jeu d'infiltration. Ces perspectives, à priori fort différentes, conduisent au même résultat d'anticipation et d'apparition des ennemis/obstacles par devant l'avatar.

Ce genre est complètement régi par le *ludus* et l'*agôn* étant donné que le but est d'avancer et débayer le chemin de tout obstacle, dans le même esprit exterminateur que le jeu d'action.

Le **FPS** (First Person Shooting) est un jeu où le personnage, incarné par le joueur et dont seules les mains entrent dans le cadre (cela peut être aussi le personnage en transparence ou une absence visuelle), doit avancer dans un labyrinthe, arriver au bout, en éliminant ses ennemis à l'aide d'un viseur. Les précurseurs sont *Wolfenstein 3D*, *Doom* et *Quake*, tandis que les succès actuels sont remportés par *Half*

⁴⁶ Diminutif de « combinaison » qui signifie une suite précise de touches à actionner pour déclencher une attaque spéciale.

Life 2 (Valve Software, Sierra Entertainment, 2004), *Halo 2* (Microsoft Games, 2004) ou *Battlefield 2142* (Digital Illusions CE, Electronic Arts, 2006).

[vidéo 4]



Le **jeu d'infiltration** est un FPS où l'environnement est exploité au maximum, avec des déplacements précis, d'où l'utilisation de deux perspectives internes (première et troisième personnes). Le but étant en effet de se déplacer dans un environnement sans déclencher d'alerte : sans se faire repérer ou en étouffant tout risque dans l'œuf. C'est une alternative subtile au FPS classique dont les représentants les plus connus sont *Splinter Cell* (Ubisoft Canada, Ubisoft, 2003), *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas* (Ubisoft Canada, Ubisoft, 2006).

[vidéo 5]



Le **Shoot-them-up** suit le même principe à cela près que le joueur n'incarne plus un personnage mais souvent un vaisseau et que le point de vue n'est plus subjectif mais extérieur à l'action : *R-Type* (Irem Software, Sega, 1988) et *Gradius V* (Treasure, Konami, 2004). Le scrolling est unidirectionnel : l'environnement se déroule de droite à gauche conformément au principe de la progression.

[vidéo 6]



Gradius V

1.2.5.3 Jeu de gestion/stratégie

Ces deux genres sont similaires à beaucoup de niveaux. Leur système visuel est identique et se compose d'une perspective externe qui a tout de suite été mobilisée par le scrolling, dirigé par le joueur et non par l'action. Les avancées technologiques rendent ce système maintenant totalement contrôlable par le joueur, la caméra pouvant opérer des zooms et toutes sortes de déplacements à partir de son plan de fixation.

Là où les choses se différencient, c'est dans le déroulement du jeu lui-même. De leur côté, les jeux de stratégie ont un *ludus* et *agôn* assez développés vu le but avoué de vaincre ses ennemis via la constitution d'une armée et stratégie performantes. Il doit également faire face aux difficultés liées à l'*alea* de son environnement (ressources aléatoires) et de ses ennemis dont l'importance, la localisation et le comportement sont complètement inconnus jusqu'à l'affrontement.

A l'opposé, les jeux de gestion partent avec une base connue et claire, à priori équilibrée, et qu'ils doivent faire évoluer, dans n'importe quel sens. Ainsi, s'il y a du *ludus*, c'est plutôt en tant que schéma de conventions sur/contre lequel va se développer la *paida*. L'*agôn* existe mais d'une manière problématique car il y a plusieurs façons d'évaluer la réussite d'une partie de jeu de gestion, qui, par ailleurs, n'a jamais de fin (c'est au joueur de décider quand la partie se termine). L'*agôn* se détermine donc à chaque partie

par le(s) joueur(s).

Qu'ils soient en temps réel comme *Dune 2* (Westwood Studios, Avalon Interactive, 1992) ou *Warcraft* (Blizzard Entertainment, 1995-2002) ou au tour par tour comme les *Heroes of Might & Magic* jusqu'au quatrième opus (New World Computing, The 3DO Company, 1996-2002), le joueur de **jeu de stratégie** doit gérer une division de combat. Il doit réfléchir à la meilleure stratégie qui lui permettra de vaincre son adversaire.

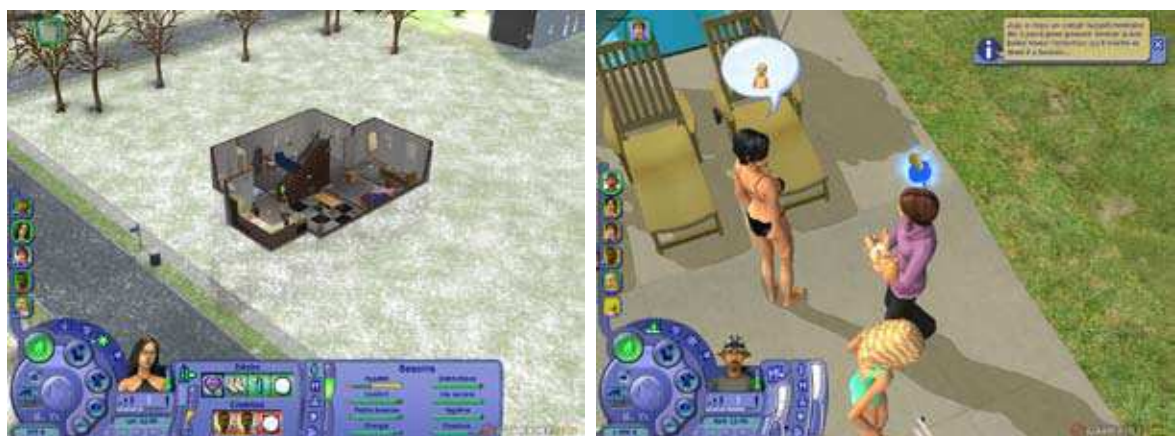
[vidéo 7]



Warcraft III : the Reign of Chaos

Dans le **jeu de gestion**, le joueur est responsable du développement d'une ville (*Sim City*), d'un parc d'attraction (*Theme Park*, Bullfrog Productions, Electronic Arts, 1994) ou de la vie de personnages (*Creatures*, Creature Labs, Mindscape, 1996 ; *Les Sims*, Maxis, Electronic Arts, 2000).

[vidéo 8]



Les Sims 2 (Maxis, EA Games, 2004)

1.2.5.4 Jeu d'action/aventure

Ce genre utilise principalement deux perspectives, les vues à la première et troisième personne, qui s'alternent ou non. Conformément au principe régulateur, c'est-à-dire le mélange de combats et d'exploration, les caméras sont assez mobiles.

Comme tous les jeux vidéo, ce genre est régi par le *ludus* et l'*agôn* mais ce qui le distingue du reste est le potentiel de *paida*, plus ou moins important selon les cas. Ce potentiel existe de par la présence d'un univers qui n'est pas divisé en cartes ou en niveaux (même s'il est spatialement structuré), et qui peut donc être investi de manière plus globale. Ainsi, l'univers se décompose, quand c'est le cas, en différents lieux, liés ou non. La plupart de ces jeux utilisent en réalité un univers fermé paraissant ouvert grâce aux graphismes, la linéarité restant primordiale. Ils fonctionnent dès lors plutôt comme les FPS, rendant la *paida* illusoire.

Si ce genre regroupe un grand nombre de jeux, c'est aussi celui qui intègre le plus d'hybridations et contient le plus de sous-genres.

L'**action/aventure** consiste en l'utilisation d'un personnage appartenant à une histoire et qui fait l'objet d'un certain développement au niveau personnalité. Le jeu suit une ligne narrative précise et les activités sont les combats et les collections (d'objets, d'énigmes et de réponses) qui contribuent au déroulement du scénario. L'exemple le plus populaire est la série *Tomb Raider* (Core Design, Eidos Interactive, 1997-2003 – Crystal Dynamics, 2006-2007), qui partage le segment avec, notamment, *Shadow of the Colossus* (Sony Computer Entertainment, 2006), *God of War* (Sony Computer Entertainment America, 2005) et *Nomad Soul* (Quantic Dream, Eidos Interactive, 1999).

[vidéo 9]



Shadow of the Colossus



God of War

Dans le **Survival Horror**, le joueur est en proie à des sentiments de peur et d'angoisse apportés par les ambiances graphiques et sonores, tout comme dans le cinéma d'horreur, dont il est l'héritier. Le joueur contrôle un personnage, sur lequel la vue est centrée, et doit survivre dans un environnement hostile via la résolution d'énigmes et la confrontation avec des ennemis. Les grandes références sont les séries des *Silent Hill* (Konami 1999, 2001, 2003, 2004, et des *Resident Evil* (Capcom 1996, 1998, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2007).

Comme il en a été fait mention précédemment, ce genre contient une part d'*ilinx* qui est la conséquence d'une gestion cinématographique spécifique.

[vidéo 10]



Silent Hill

Les **jeux de rôle** puisent leur inspiration dans les jeux de plateau ou grande nature du même nom. Le joueur incarne un avatar qu'il a préalablement créé de manière unique, voué à évoluer dans un monde contextualisé, et suivant ou non une trame narrative. L'objectif est de faire évoluer le personnage via des quêtes, combats ou autres. Ses compétences et capacités sont évolutives et le monde dans lequel il évolue est plus ou moins riche et complexe. Alors que les productions japonaises, comme les *Final Fantasy*, sont linéaires, les occidentales telles que *The Elder Scrolls* accordent moins d'importance au scénario et plus à la liberté d'utilisation de l'univers.

Même si la *paida* est très présente dans ce type de jeu de par l'ampleur et la richesse de l'univers, il ne faut pas oublier que le principe du jeu est la progression (narrative, expérientielle ou spatiale), or le jeu libre n'y échappe pas. S'il ne s'agit pas à proprement d'une règle, celle-ci leur est fortement liée (ne fut-ce que via le système d'évolution du personnage). Comme pour tous les autres jeux, l'*agôn* et le *ludus* le caractérisent, avec des parts d'*alea* (hasard des rencontres et des objets récoltés), et de *mimicry*, le

joueur contrôlant un avatar qu'il développe profondément (dans le cas des *Final Fantasy* cependant, il y a plusieurs personnages et l'identification est parfois minime puisqu'il s'agit plutôt de construction de guerriers que de façonnement d'incarnation). Alors que dans les RPG occidentaux, le *ludus* peut n'être présent qu'en tant que base stable pour mieux évoluer selon son gré, dans les asiatiques, il est plus important et se rapproche de celui des jeux de plateforme.

[vidéo 11]



Final Fantasy X (Squaresoft, 2002)

RPG se jouant en ligne et à plusieurs, le **MMORPG** (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) se singularise par son fonctionnement groupal, voire communautaire, par une durée de vie quasi illimitée et par un univers en constante évolution. Par ailleurs, on appelle ces univers de *Ultima Online* (Origin Systems, 1997- Electronic Arts, 2000-2007), *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2005-2007) ou *Guild Wars* (ArenaNet, NCsoft, 2005-2007), des mondes persistants.

Ici, toutes les caractéristiques du RPG classique se retrouvent, avec une *mimicry* augmentée de par le déroulement dans un monde virtuel investi d'autres personnalités et donc plus convaincant. Le *ludus* est une option, comme l'est la *paida*. Tout dépend si le joueur choisi d'entrer dans une guilda et respecter ses règles ou jouer librement. Vu l'ampleur, la richesse et la complexité des univers, ainsi que l'identification importante à son avatar, le joueur a une très grande marge d'action, pouvant parfois nier le caractère ludique en utilisant ce jeu comme une réalité virtuelle. Il s'agit cependant d'exceptions temporaires car cela reste un jeu. Ce cas fera l'objet d'un développement approfondi au chapitre cinq.

[vidéo 12]



1.2.5.5 Jeu en point-and-click

Le **Point-and-click** est un sous-genre du jeu d'aventure qui a son fonctionnement propre. Le système de caméra est très rigide. La perspective est souvent externe et les vues sont fixes, chaque plan ayant une composition propre et importante en tant que le joueur doit fouiller dans ces images et modifier des éléments à l'intérieur de celles-ci. Il s'agit donc d'un système visuel et de manipulation de l'image très différents des autres jeux. Le joueur n'a aucune incidence sur la caméra mais, avec sa souris, touche à l'image comme à un collage. C'est une autre appréhension de l'aventure : à l'exploration via le mouvement se substitue l'exploration par manipulation.

Au niveau du fonctionnement, il est identique au jeu d'aventure classique, toujours avec cette *paida* illusoire, qui se marque notamment dans la possibilité de créer des combinaisons (d'objets par exemple) qui n'ont aucune incidence sur le déroulement du jeu ni sur son image.

Le plus connu de ces jeux reste *Myst* (Cyan Worlds, Broderbund Software, 1994) alors que le plus délirant est *Day of the Tentacle* (Lucas Arts Entertainment, 1993), incorporant son prédécesseur (*Maniac Mansion*).

[vidéo 13]



1.2.5.6 Jeu de plateforme

Dans le **jeu de plateforme**, le joueur contrôle un avatar qu'il doit faire progresser dans un monde parsemé d'obstacles, en le faisant sauter de plateforme en plateforme. Pour y parvenir, il dispose pendant longtemps d'une perspective externe et fixe avec scrolling, comme dans *Sonic the Hedgehog* (Sonic Team, Sega, 1991). Cette perspective ne rend pas une vision aussi globale que celle des jeux de stratégie et le personnage prend une certaine place à l'écran, ce qui rend parfois le contrôle aléatoire. Ce n'est que depuis *Super Mario 64* et la 3D que la vue entre dans l'univers et devient mobile autour de l'avatar. Il s'agit alors d'une perspective à la troisième personne qui voit le genre se confondre avec le jeu d'aventure, comme c'est le cas pour *Castlevania* (Konami Computer Entertainment Tokyo, Konami, 1999) ou *Ratchet & Clank* (Insomniac Games, Sony Computer Entertainment, 2002).

La progression étant linéaire et le but étant d'accumuler un maximum de points en réalisant diverses cascades jusqu'au point d'arrivée, ce genre est dominé par le *ludus* et l'*agôn*. Ce dernier est particulièrement fort car le joueur recommence souvent un niveau pour attraper tous les objets qui s'y trouvent.

[vidéo 14]



Sonic the Hedgehog



Ratchet & Clank

1.2.5.7 Jeu de simulation

Ce genre simule des activités de la vie courante à priori ludiques mais touchant fortement à la compétition. D'un point de vue cinématographique, il ne possède aucune spécificité, à savoir que les simulations automobiles utilisent les trois types de perspectives, fixes et à alterner, et les sportives la vue externe de la stratégie/gestion avec une caméra qui suit l'objet (souvent la balle).

C'est son fonctionnement qui le rend spécifique. Avec une place importante laissée au *ludus* et *agôn*, un peu d'*ilinx* – comme hors du jeu vidéo –, il laisse très peu de place à la *paida*. En réalité, le *ludus* est dominant car ce sont les règlements officiels qui sont utilisés.

Les **courses** de voiture ou pilotages d'avion sont des jeux où le réalisme est recherché. Cela se marque de plus en plus avec la prise en considération des dégâts, des choix mécaniques ou de la météo. Le joueur doit en effet gérer et prendre en compte tous les paramètres du véhicule qu'il contrôle. Les jeux les plus connus sont *Colin McRae Rally* (Codemasters, 1999), *The Need For Speed* (Pioneer Productions, Electronic Arts, 1995), *Flight Simulator 2000 Pro* (Microsoft Games, 2001) ou *Re-volt* (Acclaim Entertainment, 1998).

[vidéo 15]



Burnout: Revenge (Criterion Games, Electronic Arts, 2005)

Dans les **simulations sportives** le joueur dirige une équipe en alternant le contrôle entre les joueurs (celui qui a la balle, par exemple), soit contre l'ordinateur, soit contre un autre joueur. Ce genre est très répandu et des sociétés comme Electronic Arts s'y sont spécialisées avec notamment les séries *FIFA Football* (1993-2007) et *NBA Live* (1994-2007).

[vidéo 16]



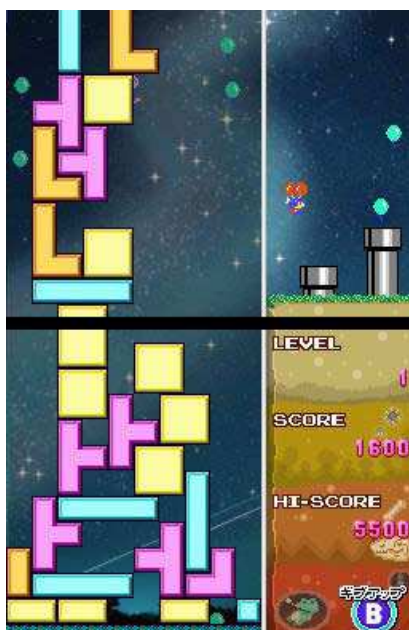
NBA Live 2001

1.2.5.8 Jeu de réflexion/agilité

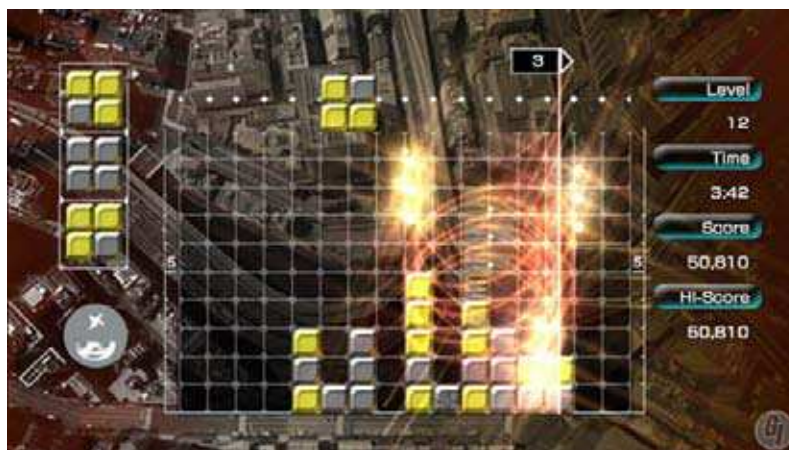
Ces genres se regroupent car leurs systèmes de caméra et de fonctionnement sont identiques. La perspective est complètement externe souvent fixe ou avec des mouvements propres au rythme (comme dans *Rayman Contre les Lapins Crétins*, Ubisoft France, Ubisoft, 2006) et le *ludus* et l'*agôn* sont dominants par le principe de parties courtes dont le but est de maximiser ses performances à chacune d'elles.

Dans les jeux de type **puzzle**, comme *Tetris* (Tengen, 1988) ou *Lumines Live !* (Q Entertainment, 2006), il est demandé au joueur de s'adapter rapidement aux situations rencontrées et d'assimiler et maîtriser le plus d'éléments - s'associant ou se complexifiant - au fur et à mesure que la difficulté augmente.

[vidéo 17]



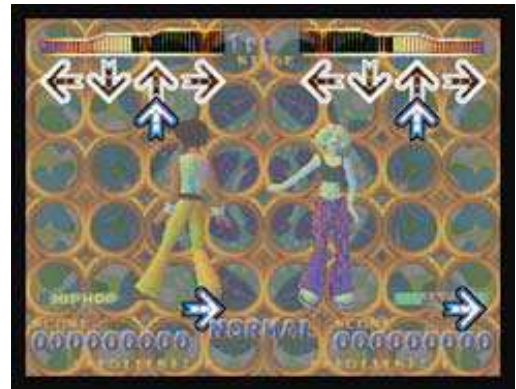
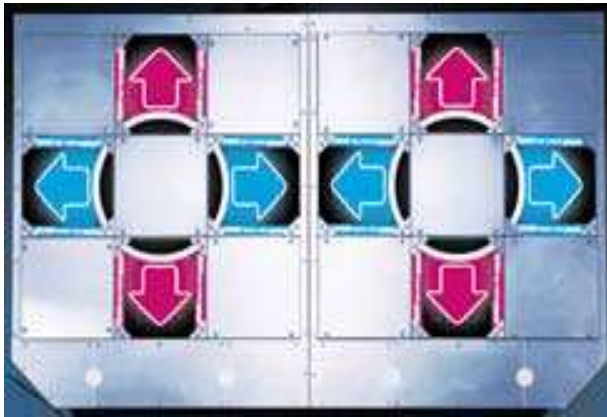
Tetris DS (Nintendo, 2006)



Lumines Live !

Les **jeux de rythme ou d'agilité** sont des jeux à manipulation et prise en main rapide qui utilisent parfois comme interfaces des tapis de danse ou autres capteurs de mouvements. Les parties sont très courtes et peuvent se jouer à plusieurs, sur une même machine ou en alternance. Un jeu représentatif est *Dance Dance Revolution* (Konami, 2000), réel phénomène de société en Asie.

[vidéo 18]



La plateforme et l'écran de *Dance Dance Revolution*

1.3 Le point de vue

1.3.1 Introduction générale

Alors que l'*agôn* et l'*alea* ont été présentés comme les dominantes de jeu les plus importantes, il a semblé logique d'abandonner l'*ilinx* dans le cadre des jeux vidéo. A l'inverse, il semblerait que, bien que peu évidente au premier abord, la *mimicry* tienne une place de choix dans l'étude du point de vue. En effet l'identification, à son paroxysme dans le cas de *mimicry*, est fortement liée à la position « spectatorielle ». Dans ce cas, le point de vue est un dispositif qui fait intervenir les notions d'immersion et d'identification en analysant la position du spectateur. Néanmoins, le point de vue tel qu'il sera étudié ici le sera dans sa dimension visuelle, c'est-à-dire l'emplacement de la caméra tel que théorisé par François Jost (ocularisation) et André Gaudreault (monstration). A ces théories du point de vue sera ajoutée une nouvelle proposition, propre au jeu vidéo, la *mobilisation*, qui permettra d'analyser par la suite le dispositif lui-même.

Le point de vue est un domaine qui a été largement étudié dans plusieurs arts, principalement la littérature et le cinéma. Etant données les nombreuses et récentes comparaisons des jeux vidéos avec le septième art, il peut être utile de revenir brièvement sur la notion du point de vue cinématographique.

La naissance du cinéma est caractérisée par un point de vue unique. Même si ce postulat peut être discuté en faisant intervenir le regard mobile du spectateur à travers une image, la caméra est fixe durant toute la vue. Ce point de vue unique met en exergue l'immobilité et la captivité du spectateur. Avec l'évolution du média, l'ubiquité se profile, et avec elle toute une esthétique. La vision a une nouvelle mobilité et un nouveau moyen d'organisation : le montage. Arrivent alors aussi les premiers questionnements sur la place du spectateur, et de son regard, ou sur la représentation de l'espace. En effet, le spectateur expérimentant plusieurs points de vue se retrouve dans une situation qui n'a plus rien à voir avec sa situation physique, il doit donc se créer une représentation imaginaire de l'espace⁴⁷. Afin de clarifier cette situation, François Jost a proposé une classification de points de vue à partir de

⁴⁷ MAGNY Joël, *Le Point de Vue. De la vision du cinéaste au regard du spectateur*, éd. Cahiers du Cinéma et SCÉREN-CNDP, coll. Les Petites Cahiers, Paris, 2001, p.57

la théorie de la focalisation de Gérard Genette. L'ocularisation⁴⁸ est une classification de plans suivant leurs rapports au personnage et/ou au spectateur. Le tableau suivant présente le cas du roman et du cinéma, celui du jeu vidéo sera proposé plus loin.

Roman	Cinéma
FOCALISATION	OCULARISATION
Zéro Narrateur omniscient, et faits racontés de l'extérieur.	Zéro La vision n'est rapportée au regard d'aucun personnage.
Interne Narration centrée sur un personnage, ce qu'il voit et fait ou centrée sur plusieurs personnages les uns à la suite des autres (focalisation interne variable).	Interne Le point de vue est celui d'un personnage, via un plan subjectif (typique du champ - contrechamp).
Externe Le spectateur est extérieur, en sait moins que les personnages, car le narrateur opère une rétention d'informations.	Externe La caméra suit un personnage. Il est similaire au plan subjectif à l'exception du fait que le spectateur ne voit pas par les yeux du personnage et en sait moins que lui.
	Spectatorielle La caméra montre au spectateur quelque chose que le personnage ne voit pas.

De la focalisation à l'ocularisation, une nouvelle instance apparaît dans la constitution du point de vue : le spectateur. Si le point de vue au cinéma gagne un constituant, qu'en est-il du jeu vidéo ? En effet, comme mentionné plus haut, il n'y a pas un spectateur mais un joueur et des non controlling players. Par ailleurs, il n'y a pas de narrateur, pour une raison simple qui est qu'il s'agit de simulation où l'histoire est entre les mains de plusieurs acteurs. Pour finir, la première instance fondatrice du point de vue, le personnage, a également disparu. Si un personnage ou objet similaire tel qu'une voiture apparaît bien à l'écran, il est cependant dénué de personnalité. Ce qui est communément nommé « personnage » dans

⁴⁸ JOST François, *L'Œil-caméra. Entre film et roman*, Presses Universitaires de Lyon, coll. linguistique et sémiologie, Lyon, 1987

les jeux vidéo n'est en réalité qu'une forme par laquelle le joueur se déplace. Le terme d'avatar signifie en effet forme, une image représentant quelque chose d'autre. Si ce terme désigne l'incarnation d'un être supérieur en sanskrit, il peut être rapporté à l'instance supra diégétique au cinéma. Il s'agit donc de l'intervention d'une instance extérieure dans un lieu précis. L'avatar est la manifestation visuelle de cette intervention et, plus spécifiquement, son véhicule.

Ainsi, aucune de ces instances constituant le point de vue (narrateur, personnage, spectateur) n'existe dans les jeux vidéo. Or, le point de vue existe bel et bien et est personnifié par la position du joueur par rapport à celle de son avatar. Ensuite intervient le rôle de la caméra dans la constitution d'une dynamique entre ses deux instances ; dynamique qui se trouve parfois sous le contrôle du joueur.

Si les trois constituants sont le joueur, l'avatar et le système de caméra, le terme de *mobilisation*⁴⁹ semble approprié. En effet, s'agissant d'un joueur ayant potentiellement en main les mouvements d'un avatar et les orientations de la caméra, c'est la mobilité qui définit le point de vue.

La *mobilisation zéro* serait ainsi celle des jeux de réflexion et des point-and-click où la perspective n'est attachée à aucune instance et se situe au dessus ou à côté de l'action de manière désincarnée et fixe. Ce lieu abstrait est là où se situe le joueur, sa position est extérieure à l'univers et il n'a pas besoin de se déplacer pour le contrôler. A l'inverse, les jeux à la première personne sont en *mobilisation interne*, le joueur s'incarnant dans le corps de l'avatar pour se déplacer et voir par ses yeux. La *mobilisation périphérique* se produirait dans le cas d'une vue à la troisième personne, avec la possibilité ou non de contrôler totalement la caméra, ce qui, le cas échéant, apporte une *mobilisation complète* du joueur. En effet dans ce cas la caméra est à la fois indépendante du corps de l'avatar et présente à l'intérieur du jeu ; si elle est complète, la *mobilisation* est double. Cependant, la caméra étant toujours liée à un point - l'avatar -, la mobilisation ne peut être totale dans les jeux vidéo comme elle peut l'être dans un programme de simulation où la caméra peut tout visualiser de n'importe quel point. Enfin, une *mobilisation externe* trouverait son meilleur représentant parmi les god game ; la position du joueur étant supérieure, il dispose d'un contrôle caméra parfois complet (mobilisation de la caméra principale et relais comme via un réseau de surveillance).

Quant à la possibilité d'une *mobilisation spectatorielle*, elle semble nulle et non avenue étant donné

⁴⁹ Terme choisi et conceptualisé pour l'occasion.

l'absence de « spectateur », l'activité étant le mode par défaut. Elle existe cependant dans les cinématiques, qui sont parfois de brèves vues de quelques secondes en plein milieu du jeu. Même si ce mémoire les exclut de la réflexion, il est nécessaire de circonscrire cette mobilisation. Si le « mode replay⁵⁰ » des jeux de combat et de simulation s'en revendique clairement, il s'agit de ponctuation⁵¹ spécifique à ces genres. Le point de vue tuteur (section 3.2.2), dont la caractéristique est d'orienter la vision du joueur, pose encore la question de son existence. Pendant le jeu, la caméra se décroche de l'avatar et donne une vue flash d'un élément dont le joueur doit tenir compte. Il s'agit dès lors de procédés non spécifiques à la vidéoludie.

1.3.2 Spécificité vidéoludique

N'importe qui se pencherait sur les jeux vidéo actuels établirait automatiquement une filiation au cinéma. Il est vrai que la perspective, le mouvement et le système de point de vue ne sont pas innocents dans cette comparaison. Un exemple important de l'utilisation du langage cinématographique par les jeux vidéo est la mise en œuvre d'un point de vue dynamique. En effet, dans les simulations de conduite ou de vol ainsi que dans les jeux de combats, les événements tels que les crashes et KO sont automatiquement rejoués, parfois à partir d'un point de vue différent. Des jeux autre que la course automobile, à commencer par le révolutionnaire *Dungeon Keeper* (Bullfrog Productions, Electronic Arts, 1997), permettent d'alterner les points de vues. C'est Nintendo, avec sa N64 qui, le premier, consacre de l'importance à la mobilité du point de vue et à son contrôle avec *Super Mario 64*. Cette possibilité offre au joueur l'opportunité d'adapter la position de la caméra en fonction de ses desideratas. Tous les jeux ne sont néanmoins pas égaux devant cette possibilité. Dans les jeux d'aventure, le point de vue peut être contrôlé uniquement lorsque un bouton est maintenu enfoncé (le confort du contrôle dépendant du choix de bouton) et cette vue est parfois extrêmement solidaire du corps⁵². Une fois que le joueur n'appuie plus sur ce bouton de contrôle, la vue redevient automatique et s'ajuste aux déplacements du personnage dans son environnement. D'autres jeux, comme *Myth : The Fallen Lords* (Bungie Software, 1997), utilisent un moteur d'intelligence artificielle qui contrôle automatiquement les caméras et choisit donc les visualisations qui apparaissent à l'écran.

⁵⁰ Courte vidéo diffusant la dernière combinaison d'actions.

⁵¹ Le terme de ponctuation sert à différencier ces séquences de celles, interactives, appartenant à l'action du jeu.

⁵² A tel point que, dans les premiers *Tomb Raider*, la caméra ne s'oriente qu'en fonction de la mobilité de la tête de Lara, même si le point de vue du joueur se trouve derrière elle. Cette fonction est d'ailleurs bien comprise grâce aux mouvements de sa tête lors du mouvement de caméra.

L'incorporation du contrôle de caméras virtuelles dans le jeu est réellement un événement historique. Diriger le point de vue devient alors aussi important que diriger l'action. L'emballage de *Dungeon Keeper* indiquait « switch your perspective » et « rotate your view », c'est-à-dire deux caractéristiques uniquement liées aux caméras sur quatre pour vendre le jeu (avec « unveil hidden levels » et « take one your friends with modem and 4-player network multiplayer options »). Dans ce cas, la perception cinématographique fonctionne comme un sujet en soi, ce que Lev Manovich⁵³ n'hésite pas à rapporter à la Nouvelle Vision qui avançait une nouvelle mobilité optique et a fait de l'usage de points de vue non conventionnels la clé de son esthétique.

Effectivement, le domaine émergent des graphismes informatiques avait commencé avec un point de vue linéaire et unique, même dans un software 3D. C'est pourquoi la perspective linéaire devint le mode de vision par défaut de l'informatique (que ce soit de l'animation par ordinateur, de jeux vidéo ou de réalité virtuelle). Depuis, les techniques cinématographiques ont apporté un nouveau souffle et, traduites en algorithmes et intégrées, elles apportent un nouveau modèle par défaut de visualisation et de traitement spatial. Dès lors, plusieurs intervenants cherchent à déverser les techniques du cinéma dans les jeux vidéo et mondes virtuels, le cinéma devenant l'interface culturelle pour tout type de communication visuelle. En effet, après le cadre ou la fenêtre rectangulaire, la perspective unique et linéaire, la caméra mobile et les conventions cinématographiques (y compris le montage), viennent les avatars calqués sur des conceptions d'acteurs ou encore la mise en scène. Le cinéma offre, de fait, des outils prêts à l'emploi et les jeux vidéo s'inspirent de son langage.

Tout en validant ce que nous venons de constater, la conception du médium de Bolter et Grusin⁵⁴ évite toute réaction négativiste. En effet, leur théorie est que tout média est une remédiation, en tant qu'il traduit, réactualise et réforme d'autres médias, que ce soit au niveau de la forme ou du contenu. Ainsi, l'interface homme-ordinateur (ou HCI pour « human-computer interface ») est effectivement basée sur des emprunts et reformulations d'autres médias comme l'imprimé, la télévision ou le film. De plus, depuis les années 90, les interfaces culturelles cherchent à combiner la richesse et la facilité de contrôle offertes par les HCI communes (comme les PC de bureau qui permettent de rechercher de l'information, la copier, la déplacer, etc.) avec l'expérience d'immersion offerte par les médias traditionnels comme les

livres et les films qui placent l'utilisateur dans un univers imaginaire. Ceci nous amène à l'outil central

⁵³ MANOVICH Lev, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge, 2001, p.85

⁵⁴ BOLTER Jay David & GRUSIN Richard, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, 1999, p.19

de notre réflexion, permettant la visualisation. Si l'on se penche sur le concept de l'écran d'ordinateur, il apparaît qu'il est le lieu, et le sujet, d'un paradoxe, en tant qu'il est à la fois une fenêtre, et donc profondeur, et panneau d'affichage, et donc surface. Cela est particulièrement visible dans les jeux vidéo, qui exploitent au maximum cette dualité en superposant à l'écran de l'action des panneaux plus ou moins opaques affichant les statistiques ou autres. Finalement, le tableau de bord, comme il existe notamment dans les voitures, est, dans le jeu vidéo, couplé à la visualisation même. L'écran est constitué de plusieurs couches d'éléments manipulables, chacune ayant son propre système de règles.

Comme cela a été mentionné plus haut, le monde d'un jeu vidéo n'est pas un espace continu mais un ensemble de niveaux discrets⁵⁵, et chaque niveau est lui-même constitué d'éléments discrets comme les pièces, couloirs ou arènes. Ainsi, une scène 3D visualisée est en réalité un ensemble d'objets hétérogènes. L'espace du jeu est donc complètement illusoire et toujours virtuel, en perpétuelle simulation. L'ontologie de l'espace virtuel est donc un ensemble d'objets indépendants que vient unifier le point de vue.

1.3.3 Du cadre fixe au scrolling

Les premiers jeux, qu'ils soient d'arcade, de console ou PC, utilisent une vue fixe avec des éléments qui bougent à l'intérieur du cadre. Avec les évolutions, ce cadre va devenir perméable et un objet sortant par un côté réapparaîtra par le côté opposé.

C'est avec des jeux comme *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), que ce cadre va redevenir hermétique au personnage principal et rouler selon un axe vertical, horizontal ou oblique (avec la vue isométrique). Il s'agit de scrolling, terme emprunté à l'action de dérouler un manuscrit verticalement ou horizontalement. Si l'action de scrolling est aujourd'hui commune dans le milieu informatique avec les pages de texte et internet, ce sont les jeux vidéo qui ont été les premiers à appliquer ce principe. Les premiers jeux à l'utiliser étaient principalement les shoot-them-up, et ils continuent à fonctionner ainsi aujourd'hui. Le scrolling est la toute première technique d'illusion de mouvement : quand le vaisseau, le cas échéant, est en mouvement, il reste fixé au centre de l'écran alors que le reste se déroule, à des vitesses variables suivant qu'il s'agisse du fond d'écran ou d'objets interactifs. L'écran peut se dérouler indéfiniment, le début du rouleau succédant à sa fin sans rupture. L'environnement forme donc une boucle ; paradoxalement, l'ère de jeu est à la fois finie, avec des limites nettes, et sans fin. Les preuves de cette continuité sont

⁵⁵ ——— Eléments discrets comme les constituants d'une image numérique.

données par un HUD comprenant en général une carte avec radar. Ce système apporte la difficulté de prendre en compte deux représentations du même espace.

Cet arrangement de l'espace n'est pas sans rappeler certaines techniques du pré-cinéma, dont la translation, qui était utilisée dans des spectacles de lanternes magiques ou de panorama. Ces médias jouaient sur la translation du décor ou d'un élément pour provoquer l'illusion de mouvement directionnel. Plus la technique de scrolling évolue, plus il y a de couches qui se superposent et défilent à vitesse variable, ce qui ajoute du réalisme à la perception du déplacement et de l'espace.

1.3.4 Les perspectives

En 1980, la perspective scientifique de *Battlezone* était le seul mode de représentation qui se distinguait des scrollings 2D. C'est en 1982 que la perspective isométrique fut popularisée par *Zaxxon*, offrant une impression de profondeur en conservant le point de vue extérieur. Cela apporta tout de suite une nouvelle dimension à l'exploration et à l'utilisation de l'espace. En effet, débarquer des humains derrière une colline plutôt qu'en terrain dégagé prend enfin tout son sens. De plus, ce point de vue surélevé se compare déjà à la situation divine, qui donne une grande impression de contrôle sur le jeu car, même si le regard du joueur ne peut pas encore se déplacer, il perçoit tout. Aujourd'hui, les jeux de stratégie et de gestion utilisent toujours cette perspective isométrique à laquelle sont ajoutés des mouvements de caméra – décrits plus loin - augmentant cette impression de contrôle et de souveraineté. Sans cette perspective, basée sur des théories de physique et biologie, le joueur serait complètement perdu parmi tous les détails et éléments du jeu.

Vint ensuite la perspective subjective avec *Wolfenstein 3D*, qualifié du premier jeu réellement immersif. Dans ce genre - qui donnera naissance à énormément de jeux -, le FPS, l'écran affiche le point de vue du personnage, incarné par le joueur, qui se promène dans un labyrinthe infesté d'ennemis. C'est avec cette perspective que le joueur se retrouve enfermé dans des pièces interconnectées par des couloirs et des portes. Même si les débuts de cette perspective n'offraient pas beaucoup d'impression de mouvement à cause du manque de textures, les murs bougeaient et la perspective était utilisée sur les ennemis, qui grandissaient plus ils se rapprochaient du personnage. Ce qui caractérise la vision subjective du FPS est la représentation des mains dans le bas de l'écran de façon à ce que le fusil qu'elles tiennent pointe vers

l'intérieur de l'écran, renforçant l'effet de profondeur et l'impression de présence. En effet, ces mains, par extension visuelle, sont celles du joueur lui-même.

Enfin, une nouvelle façon de donner au joueur une impression d'espace et de liberté de mouvement est la perspective qu'utilise la vue 3D à la troisième personne. Le plus célèbre représentant de cette catégorie est, sans nul doute, la série des *Tomb Raider*, qui fera l'objet d'une analyse à la section 3.2.2. Il s'agit d'une construction en perspective dans laquelle le joueur peut voir le personnage qu'il contrôle et qu'il suit, offrant un point de vue fantôme. Ce point de vue ne correspond en effet à aucun œil appartenant au game world⁵⁶. Dans beaucoup de jeux, ce point de vue est en constant mouvement. La visualisation la plus exemplaire de cette position visuelle est le moment où l'avatar apparaît dans un miroir. Le joueur le voit de derrière, dans le miroir, mais ne se voit nulle part. Ce style de représentation a été effectivement emprunté au cinéma et ses caméras mobiles (par exemple sur grue) qui suivent un personnage. Ainsi, cela permet au joueur de naviguer de façon plus intuitive dans l'univers du jeu puisqu'il peut voir comment se situe son personnage par rapport à son environnement, et ainsi anticiper les dangers ou élaborer des tactiques.

Pour finir, le constat du rapport conservateur que les jeux entretiennent avec le système perspectiviste classique est évident. Un jeu tente de confondre les repères du joueur, *Prey* (Human Head Studios, 3D Realms, 2006), mais seulement à des moments donnés et enclenchés par le joueur. Nous sommes en effet encore loin d'une organisation spatiale qui se base sur la distorsion géométrique, comme dans certaines planches de Giovanni Battista Piranesi⁵⁷. Bien que le jeu vidéo possède des potentialités quasi illimitées via la simulation, il n'a pas encore réussi à se dégager des limites propres au cinéma, ou simplement au monde tangible.

[vidéo 19]

⁵⁶ Terme anglophone désignant l'univers du jeu.

⁵⁷ Peintre italien du dix-huitième siècle ; ses *Carceri* (Les Prisons Imaginaires) jouent sur l'absence de repères connus et le côté labyrinthique.

1.3.5 Cas particulier des cinématiques

Les cinématiques sont, comme leur nom l'indique, des scènes extérieures au jeu qui viennent le ponctuer de narration, le plus souvent au début et à la fin de niveaux. Elles sont soit jouées par de vrais acteurs (FMV pour Full Motion Video), sont de l'animation par ordinateur (pre-rendered computer-graphic ou CG), ou elles peuvent encore se présenter sous la forme d'animation dans le jeu, calculées par le moteur graphique (in-game cut-scene) ce qui les rend plus réalistes mais requièrent beaucoup de puissance, ce qu'ont acquis les moteurs de jeu d'aujourd'hui.

Les FMV furent très populaires dans les années 1990, leur avantage étant leur aptitude à exprimer des émotions beaucoup plus efficacement que les graphismes informatiques. Ce constat est aujourd'hui fortement réfuté, les moteurs graphiques étant devenus assez puissants que pour exprimer efficacement des émotions. De surcroît, l'incorporation de prises de vue réelles aux graphismes d'un jeu rend ceux-ci encore moins crédibles et risque de leur faire perdre leur attrait. De leur côté, les cinématiques créées graphiquement et ajoutées telles quelles au jeu apportent l'avantage de ne pas creuser ce fossé esthétique. Néanmoins, si les cinématiques ne sont plus des images réelles, elles sont tout de même d'une qualité visuelle bien plus grande que les graphiques du jeu et créent encore une forte rupture dans l'expérience vidéoludique. Dès lors, les cinématiques générées automatiquement par le moteur de jeu lui-même sont le plus utilisées de nos jours. En effet, c'est le personnage du joueur tel qu'il a été personnalisé qui est dans le film, ce qui renforce fortement, outre la crédibilité, l'attachement à l'univers du jeu. Ces cinématiques, rendues possibles grâce aux évolutions technologiques, parviennent à maintenir la continuité dans le jeu car il n'y a pas de rupture visuelle, la seule différence étant que le joueur ne contrôle plus son personnage puisqu'il est en phase narrative. Néanmoins, là encore une exception existe, et n'est pas extrêmement récente. Il s'agit de *Half Life* (Valve Software, Sierra Entertainment, 1998), dont la cinématique d'introduction permet au joueur de se déplacer, ainsi que, dans une certaine mesure, son point de vue. Ce déplacement reste bien sûr fortement cloisonné (cela se passe dans un wagon). Là où les précédentes techniques étaient statiques, fixes et immuables, les « in-game cut-scenes » autorisent la variation et la continuité, caractéristiques typiques des médias interactifs.

1.4 Première conclusion

Ce large chapitre aura permis une entrée en matière approfondie via l'introduction et le développement de concepts, qu'ils soient nouveaux et exclusifs (la *mobilisation*) ou anciens et célèbres (ceux de Caillois). Chaque partie a été présentée en accord avec la problématique de départ, qui demande l'interrogation du système de caméra à l'intérieur des parties de jeu vidéo. Ainsi, outre la présentation de chaque élément et sa situation dans le contexte, le travail d'analyse de chaque aspect de la problématique a été dégrossi, notamment via une typologie orientée *ad hoc*. De même que nous sommes partis de la définition du jeu et arrivés à celle des perspectives en passant par la théorisation du rapport formel caméra/joueur/avatar, la globalité du travail sera ce même trajet d'analyse approfondie des éléments constitutifs du jeu pour aboutir sur la question du rapport qu'entretient le joueur avec les potentialités cinématographiques.

Chapitre Deux

Exploration et Flânerie



2.1 Exploration

Au-delà des règles et de l'imperméabilité de l'univers, il y a un principe qui gouverne le jeu : l'exploration. Ce principe est son mode de fonctionnement car il permet la prise en main et la compréhension des règles et de l'univers. L'exploration est en réalité un comportement essentiel du joueur qui veut maîtriser le jeu. En effet, les règles ont beau être données, le joueur se doit de rechercher et, partant, de découvrir les éléments qui vont lui rendre le jeu plus clair, lui permettre de se l'approprier afin de pouvoir jouer avec lui ; jouer avec le jeu comme le trompettiste joue avec son instrument. Il s'agit en effet de la même nécessité d'intégration du fonctionnement et de la spécificité de l'objet (univers de jeu ou trompette). Plus approfondie est l'exploration, plus adroit, ou virtuose, devient le joueur.

Selon les jeux vidéo, l'exploration est plus ou moins complexe ou superficielle.

Rapportée à la distinction *play/game* de Gonzalo Frasca, il semble que plus le jeu est orienté *game* et plus les parties sont courtes, plus l'exploration est fonctionnelle. Un exemple type est le jeu de combat. Ce genre est caractérisé par la prise en main d'un seul personnage par partie, dans un environnement la plupart du temps purement figuratif (non interactif). Le joueur doit connaître les contrôles clavier/souris/joystick afin de manœuvrer son personnage. Via l'exploration de cette interface, il acquiert l'amélioration de ses aptitudes et frappe l'adversaire de manière plus effective. A côté de ça, le jeu dispose d'un assortiment de personnages, jouables ou non. Chacun possède ses propres caractéristiques (vitesse, force ou agilité) et attaques spéciales (combo). L'exploration est donc purement celle des fonctions et caractéristiques des personnages. Ce type d'exploration doit s'accompagner d'un important travail sur la mémoire immédiate. En effet, pour être effective, elle demande organisation et précision afin que le joueur maximise ses chances de frappe et de parade. En bref, il s'agit d'explorer pour connaître et maîtriser les règles du jeu et le HCI⁵⁸.

A contrario, plus le jeu est orienté *play*, plus l'exploration couvre les aspects liés à la connaissance et compréhension de l'univers. Dès lors, l'opposé des jeux de combat serait le jeu de gestion et son déroulement ouvert. A l'apprentissage et à la maîtrise des règles et de l'interface s'ajoutent l'imprégnation d'un univers et l'utilisation de ses constituants les plus variés. Le jeu de gestion requiert en effet que le

⁵⁸ Pour rappel l'« Human-Computer Interface » est l'interface interactive entre l'homme et l'ordinateur.

joueur ait une connaissance optimale du *game world*. L'exploration est alors une activité de longue haleine, voire infinie, d'autant plus que se créent régulièrement de nouveaux objets ou mises à jour.

Tout comme l'exploration du *game* est celle des fonctionnalités du jeu et de la manipulation de la machine, le *play* appelle surtout l'exploration de l'univers du jeu. Cette dernière introduit alors la figure de l'explorateur, telle qu'elle apparaît dans la culture américaine⁵⁹. Incarnée notamment par le cowboy solitaire, elle se construit via les conflits avec la nature et les ennemis plutôt que via des relations interpersonnelles au sein d'un groupe. La notion de conflit est primordiale. En effet, si l'exploration induit la trace, via la saisie ou modification d'éléments, celle-ci peut être plus ou moins importante. Selon Walter Benjamin⁶⁰, la navigation a le pouvoir de transformer l'espace. En réalité, l'espace de navigation est un espace subjectif, son architecture répondant aux mouvements du sujet. Si cela n'est qu'une illusion pour ce dernier, dans le cas d'un espace virtuel cette transformation se produit en tant qu'actualisation et est, dès lors, effective. C'est le cas dans les jeux de gestion, tels *Les Sims* ou *Theme Park*, qui impliquent une modélisation violente de l'univers. Violente car aussi radicale qu'un champ de guerre après un conflit ou un chantier de construction. Le rapport à l'environnement est un rapport d'hostilité perçue par le joueur et il doit combattre pour, soit y trouver sa place, soit en sortir.

Afin de venir à bout d'une telle situation, le joueur détient une botte secrète : l'anticipation. De manière générale déterminante, cette notion tient ici une place de choix vu le caractère fondamentalement répétitif du jeu. En effet, si la maîtrise du jeu (son système, ses règles et son interface) a été acquise via son exploration, celle-ci n'aurait pas mené ses fruits sans la constante répétition de ce qui a été découvert. A terme, cette répétition d'actions permet au joueur d'identifier les situations et d'y réagir de manière adéquate, chose qui n'est possible, à moins du hasard, qu'en ayant été confronté préalablement à quelque chose de similaire. Ainsi, une vision holistique du système permet d'anticiper les situations conflictuelles et en venir à bout. De la même manière, l'environnement d'un jeu vidéo étant toujours composé de variations à partir d'une même matrice, son exploration entraîne la répétition de schèmes qui permet au joueur d'appréhender correctement toute nouvelle confrontation. En bref, le caractère répétitif d'un jeu rend, plus ou moins rapidement, l'exploration vaine de par la facilité d'anticipation. Certains jeux proposent néanmoins des systèmes tellement riches que si le joueur cherche à repousser

les limites, il peut garder constamment un certain niveau d'exploration. Il s'agit de nouveau des jeux

⁵⁹ Le western américain et son explorateur tel qu'il apparaît dans la littérature du dix-neuvième siècle comme le présente MANOVICH Lev, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge, 2001, p.270

⁶⁰ BENJAMIN Walter, *Paris, Capitale du Dix-neuvième Siècle*, Allia, Paris, 2003

de gestion, où la *paida* est importante, et où l'*agôn* est déterminé par le joueur. Une telle liberté de déroulement va de pair avec la complexité de l'univers et la richesse des possibilités envisageables qui demandent à être découvertes et expérimentées.

En conclusion, l'exploration, qu'elle soit fonctionnelle ou non, reste pragmatique car elle profite toujours à l'*agôn*, même dans le cas particulier qui vient d'être cité. Est-il nécessaire de rappeler qu'il s'agit d'une démarche conquérante, d'appropriation ? La problématique de départ pose pourtant la question de l'existence d'une démarche toute autre, celle d'un grand détachement, d'un oubli de l'*agôn*, qui ne sera cependant rendue possible qu'après une exploration complète.

2.2 Flânerie

La flânerie est un concept émergeant au dix-neuvième siècle avec la figure du flâneur qui apparaît avec l'éloge à Constantin Guy de Charles Baudelaire dans *Le Peintre de la Vie Moderne* en 1836. L'extrait suivant concentre bon nombre de concepts importants pour la compréhension de cette figure.

« Pour le parfait flâneur, pour l'observateur passionné, c'est une immense jouissance que d'élire domicile dans le nombre, dans l'ondoyant, dans le mouvement, dans le fugitif et l'infini. Etre hors de chez soi, et pourtant se sentir partout chez soi; voir le monde, être au centre du monde et rester caché au monde, tels sont quelques-uns des moindres plaisirs de ces esprits indépendants, passionnés, impartiaux, que la langue ne peut que maladroitement définir⁶¹. »

Première chose primordiale, l'**observateur** implique le pouvoir du regard et une extériorité par rapport à son objet. Il se **passionne** pour ce qui existe autour de lui : la sensation de mouvement, les détails. Tout ce qu'il observe est pour lui merveilleux, fantastique, poétique ou épique. Puisqu'il est capable d'une telle disponibilité, c'est qu'il a acquis une certaine assurance, l'assurance de celui qui se sent libre et en sécurité. Si le flâneur se sent chez lui dans la ville, ce n'est pas étranger aux grands travaux d'Hausmann dont la création des trottoirs et passages, lieux consacrés au piéton, qui lui permettent de conserver le comportement nonchalant propre à la sécurité de son **domicile**. Il est à la fois dans la ville et en dehors, son regard a accès à tout pendant que son corps reste enclavé. Son œil étant néanmoins lié à son corps, en léger **mouvement** mais à l'intérieur d'un torrent, son attention est fréquemment attirée ou perturbée, ce qui rend sa perception fragmentaire. Le flâneur se trouve en position d'**infinie** observation dans un **monde** où tout est offert à son regard. Il est seul et pratique cette activité de manière **indépendante** (il ne se soucie plus de la dépendance à son corps) et **impartiale** puisqu'il est question d'observation pure, sans considération de contexte. Tout est donc affaire de détachement du corps et du regard, ou du moins un arrachement aux contraintes qui permet à l'homme de la ville de se laisser saisir et passionner pour les choses qui la constituent en tant que sensations, visions pures.

Walter Benjamin a théorisé à plusieurs reprises le flâneur en tant que figure de la Modernité. La lecture de *Charles Baudelaire : un poète lyrique à l'apogée du capitalisme* constitue une intéressante introduction

⁶¹ BAUDELAIRE Charles, *Le peintre de la vie moderne*, Litteratura.com, p.9, [Internet]<http://baudelaire.litteratura.com/peintre_vie_moderne.php?rub=oeuvre&srub=cri&id=480#> [consulté le 18/04/2007]

à la question. Dans la préface, Jean Lacoste dégage toute la profondeur de la réflexion qui suit :

« Le détail est toujours révélateur. Le petit est une monade⁶² où se reflètent les grands événements et les perspectives les plus générales, avec une profondeur nouvelle⁶³. »

Si ce mémoire reste formaliste, sa conclusion, mise en regard de cette citation, permettra d'ouvrir des questionnements moins formels. Cette dernière constitue également une bonne introduction dans la mesure où elle apporte la notion de détail, particulièrement importante au chapitre cinq, surtout si la citation suivante de Simmel vient appuyer l'ensemble.

« Les rapports des hommes, dans les grandes villes, sont caractérisés par une prépondérance marquée de l'activité de la vue sur celle de l'ouïe⁶⁴. »

Ceci rejoint l'importance, si pas du regard, du moins de la vue. Si Benjamin cite cette phrase et la rapporte au flâneur du dix-neuvième siècle, c'est bien parce que sa position, en retrait et au centre, favorise et amplifie l'activité visuelle. Ceci est un postulat inévitable dans l'avancement de ce mémoire.

La partie deux du chapitre un, *Le Paris du Second Empire chez Baudelaire*, se concentre sur le flâneur, qui regarde « autour de lui comme dans un panorama⁶⁵. » Ce qui compte pour lui, c'est le caractère anodin de ce qu'il observe, le quotidien. En effet, si

« la rue devient un appartement pour le flâneur qui est chez lui entre les façades des immeubles comme le bourgeois entre ses quatre murs⁶⁶. »,

le regard du flâneur sur ce qui constitue la ville est semblable à celui du bourgeois sur son intérieur, qui ne peut que lui être anodin. Cela n'apporte pas pour autant un regard désintéressé sur ce quotidien. Bien au contraire puisque ainsi, « l'observateur est un prince qui jouit partout de son incognito⁶⁷. » L'objet du regard du flâneur est l'anodin qui lui suscite un réel intérêt. Ainsi le flâneur, du moins celui d'Edgar Allan Poe⁶⁸ - traduit par Baudelaire -, s'attelle à l'observation et description de la foule qui l'entoure pour des raisons documentaires et artistiques et porte donc un vrai regard sur ce qui l'environne. Ainsi

⁶² Selon Pythagore, la monade est le principe de toute chose (l'origine de l'infini des nombres par exemple) or, pour Leibniz, elle est une substance simple, unique et indivisible, un atome de la nature.

⁶³ BENJAMIN Walter, *Charles Baudelaire : un poète lyrique à l'apogée du capitalisme*, Payot, Paris, 1990, p.14

⁶⁴ BENJAMIN Walter, *op. cit.*, p.59

⁶⁵ BENJAMIN Walter, *op. cit.*, p.55

⁶⁶ BENJAMIN Walter, *op. cit.*, p.57

⁶⁷ BENJAMIN Walter, *op. cit.*, p.63

⁶⁸ POE Edgar Allan, *L'homme des Foules* in *Les Nouvelles Histoires Extraordinaires*, Maxi-Livres, Maxi Poche Fantastiques, UE, 2001, pp.69-79

que l'illustre Jean-Marie Plumier dans les phrases suivantes, le regard est profondément mobilisé et intéressé :

« La ville se transforme alors en vision fantastique, les vitrines en paysages, les noms des firmes deviennent des personnages mythologiques. Aucun journal n'est aussi passionnant que les murs des villes, avec leurs affiches et leurs publicités. On y découvre les traces du passé, des signes qui révèlent l'inconnu⁶⁹. »

En tant qu'observateur à la fois immergé et retranché, il est important pour le flâneur de conserver une vie privée. Il se différencie ainsi du badaud (qui se fond dans la foule) par la conservation de son identité propre, de son intégrité et indépendance. Il est attaché à sa personnalité et refuse la spécialisation des hommes qu'a apportée la division du travail, contre laquelle il proteste en tant qu'oisif disponible envers son environnement. Cette intropathie⁷⁰ est ce qui caractérise l'abandon du flâneur dans la foule. Intropathie cependant vaine et fictive car :

« Le flâneur ne brise qu'en apparence cet isolement insensible de chaque individu au sein de ses intérêts particuliers⁷¹. »

Cette intropathie est considérée comme vaine car elle n'influence que lui ; le flâneur étant par essence inutile. Selon Benjamin, la Modernité n'a d'ailleurs aucun usage de cet oisif. Nous verrons plus loin comment un joueur en « mode flânerie » se place aussi en dehors du jeu et en profite sans apporter de contribution, en refusant quelque part l'interactivité.

Dans le chapitre deux, *Sur Quelques Thèmes Baudelairiens*, Benjamin aborde « l'éternel retour du même dans le nouveau⁷² » et la vision du nouveau dans l'éternel retour du même. Il emprunte le principe de l'éternel retour de Nietzsche qu'il applique à la nouveauté et sérialité inhérentes à la ville moderne. Ceci rejoint ce qui a été précédemment dit sur l'exploration et la répétition dans les jeux vidéo : l'éternel retour du même dans le nouveau serait d'application avec l'exploration une fois que le système a été compris. De son côté, la vision du nouveau dans l'éternel retour du même serait le propre de la flânerie et de son observateur qui porte un regard neuf sur un environnement qu'il s'est déjà approprié et avec lequel il éprouve un sentiment d'harmonie.

⁶⁹ Extrait du livre PALMIER Jean-Michel, *Walter Benjamin. Le Chiffonnier, l'Ange et le Petit Bossu. Esthétique et Politique chez Walter Benjamin*, Klincksieck, Paris, 2006, [Internet] <<http://remue.net/spip.php?article1949>> [consulté le 18/04/2007]

⁷⁰ Traduction par Paul Ricœur de l'« Einfühlung » de Husserl dans *Ideen* (1950) - jusque là traduit par « empathie » - qui signifie la faculté d'entrer en résonance avec l'altérité.

⁷¹ BENJAMIN Walter, *Charles Baudelaire : un poète lyrique à l'apogée du capitalisme*, Payot, Paris, 1990, p.86

⁷² BENJAMIN Walter, *op. cit.*, p.230

2.3 Navigation Vidéoludique

Alors que l'exploration est caractérisée par la confrontation avec l'environnement, inconnu et à priori hostile, la flânerie vient d'être présentée comme révélatrice d'un tout autre rapport. Si Lev Manovich voit dans l'internaute une réincarnation du flâneur de Baudelaire⁷³, il considère cependant les espaces navigables virtuels, dont ceux des jeux vidéo, comme le lieu de l'explorateur du dix-neuvième siècle.

« The dominance of spatial exploration in games exemplifies the classical American mythology in which the individual discovers his identity and builds character by moving through space. [...] This is particularly true for Role Playing Games (RPG), whose narrative is one of self-improvement⁷⁴. »

Bien que sa proposition soit à priori conforme à l'usage, il ne tient pas compte de la spécificité de la sphère du jeu. Le joueur qui a acquis une certaine indépendance vis-à-vis du jeu grâce à sa maîtrise via l'exploration et l'expérience technesthésique peut être tenté de le dépasser et l'exploiter d'une toute autre manière. Le détournement est une pratique artistique courante et qui, dans les jeux vidéo, se manifeste sous la forme de machinima⁷⁵, de mods, ou encore, de façon beaucoup plus naturelle, avec la flânerie. Naturelle parce que le détournement se fait au sein même du jeu et ne requiert aucune opération de l'extérieur ni de compétence particulière.

L'apparition de la flânerie comme mode de jeu n'est pas favorisée identiquement dans tous les genres. L'exploration a été différenciée selon deux types ; la flânerie serait le prolongement du deuxième, celui qui se produit dans les genres où le *play* détient une importance pouvant écraser totalement le *game*. Un exemple très populaire est *Grand Theft Auto : Vice City* (Rockstar North, Rockstar Games, 2003) qui offre un monde aussi vaste et complexe que dans les jeux de rôle. Le principe du jeu est de parcourir la ville en remplissant des quêtes. Le degré d'interaction avec l'univers est important et les possibilités sont presque infinies, que ce soit avec des habitants, des véhicules ou des lieux (tuer, contracter, voler, servir, acheter, exploiter,...). De par cette grande liberté, certains joueurs manipulent ce jeu sans considération des quêtes et du scénario (l'univers de jeu perd le sens que les développeurs lui avaient créé), ils utilisent

⁷³ MANOVICH Lev, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge, 2001, pp.271-272

⁷⁴ MANOVICH Lev, *op. cit.*, p.271; se traduisant par :« L'importance de l'exploration spatiale dans les jeux renvoie à la mythologie classique américaine selon laquelle l'individu découvre son identité et construit sa personnalité en traversant l'espace.[...] C'est particulièrement vrai pour les jeux de rôle dont le principe de déroulement est l'amélioration/évolution de soi. »

⁷⁵ Utilisation de vidéos de jeu dans la création de films d'animation. (portail français : <http://www.machinima.fr/>)

simplement ce qu'ils ont sous la main de manière spontanée ou selon des règles qu'ils se sont fixées. Ce qui constitue le jeu est approprié par le joueur qui rejette tout ce qui est préétabli en matière d'identité, de signification, de narration et les traite (presque) entièrement librement. Ainsi, le joueur peut choisir de se créer ses propres quêtes, son histoire, ses règles, ou simplement se balader, conduire la voiture et écouter la radio, aller observer les gens, compter les voitures rouges, etc.

En conséquence, la richesse et l'étendue d'un univers favorisent la flânerie. Cet exemple la limite pourtant par son système de caméra : les perspectives sont variées mais le jeu est le plus souvent en *mobilisation périphérique* et la caméra, automatique, suit le personnage d'assez loin. L'œil du joueur manque de liberté et cette contrainte réprime l'intérêt et la légèreté, empêchant le joueur de se laisser aller à l'observation libre et détachée du mouvement dans lequel il se trouve.

Si le genre stratégie/gestion a fait l'objet de beaucoup de réflexions dans ce chapitre, la flânerie n'y est pas une option car le joueur est un esprit extérieur à l'univers. Il lui est bien sûr possible de laisser aller son regard à l'observation de son monde mais ce regard reste dominant, souverain. Il est externe mais impliqué alors que le regard du flâneur, même s'il est dans le mouvement, en est détaché. Il est difficile pour le joueur de se défaire de l'action en plein milieu du jeu. S'il baisse son attention, l'action continue et les conséquences peuvent être catastrophiques : ce joueur n'a pas droit à une pause et doit être constamment dans le jeu. Si ce genre offre la liberté d'utilisation, le joueur est toujours obligé d'agir. Il ne peut rien faire d'autre soit parce qu'il n'y a rien à observer car il n'a encore rien construit – et s'il a déjà construit, il doit redoubler d'attention car l'activité est partout et l'assaille -, soit parce que la guerre a déjà commencé et que s'il ne se construit pas une armée, la partie sera finie avant qu'il n'ait pu commencer à promener son regard sur la carte.

Un genre encore peu abordé semble être favorable à un « mode flânerie » : le jeu de rôle/aventure. Cette possibilité a été vaguement abordée à la section 1.2.5.4 lorsqu'il a été question des MMORPG et de leur univers vaste et profondément immersif. Si le flâneur peut en effet apparaître en son sein, ça l'est pour plusieurs raisons qu'il partage avec certains RPG non massivement jouables en réseau, dont *The Elder Scrolls*, ce qui fera l'objet des chapitres quatre et cinq. Le jeu doit en effet rassembler plusieurs caractéristiques qui rejoignent celles précédemment citées, à savoir : la liberté d'observation, le sentiment de confort et d'harmonie avec le monde et la possibilité de détachement par rapport à

l'action. Concrètement parlant, cela implique que le joueur soit représenté dans le jeu par un avatar et que celui-ci lui apporte un relais visuel le plus mobile et fidèle possible (l'*œil vidéoludique*⁷⁶ qui sera présenté au chapitre trois). Le joueur doit maîtriser la manipulation de cet avatar comme son propre corps afin d'acquiescer ce confort qu'éprouvent le bourgeois à domicile et le flâneur dans les passages. Le sentiment d'harmonie est en effet plus facile à atteindre, une fois cette maîtrise acquise, au vu des capacités surhumaines de l'avatar (qui vont jusqu'à l'impossibilité de mort) et la rapide compréhension de l'univers. De plus, l'étendue du game world et la prise en main d'un avatar permettent un mouvement indépendant de toute contingence vidéoludique, même si l'avatar ne peut se déplacer que conformément aux données entrées lors de la programmation. Le peu d'importance scénaristique permet également au joueur de se détacher d'une contextualisation qui lui interdirait tout comportement incohérent ou illégitime.

En conclusion, un univers explorable à souhait agrémenté d'une liberté de manipulation de l'avatar et de la caméra peut aisément voir le joueur se transformer en flâneur, surtout si les déplacements sont raccourcis à l'aide d'un véhicule ajouté à l'avatar, tel le cheval dans *Shadow of the Colossus*. Même s'il ne dispose pas d'un moyen de locomotion, l'allure de l'avatar est déjà rapide. Le rythme de base est généralement la course, la marche lente étant réservée aux moments où la concentration est de mise. Le joueur à l'aise dans son avatar se déplace rapidement en faisant toutes sortes de mouvements plus ou moins acrobatiques ou inutiles et à priori déstabilisants. Cela démontre bien l'aisance qui l'habite. L'expression de la nonchalance est donc toute différente chez le flâneur de Baudelaire et le flâneur vidéoludique, pour qui l'hyperactivité est le mode par défaut.

Pour en revenir au flâneur de Baudelaire, celui de la ville moderne, il suffit de se retrouver dans une ville ou un hall de guildes de n'importe quel jeu de rôle : l'avatar se déplace librement dans cet espace où il choisit d'entrer ou non en interaction avec ce qui s'y trouve. Dans ces lieux, c'est le flâneur tel qu'il est premièrement apparu⁷⁷ qui existe, il laisse glisser son regard sur les objets, les environs et les gens. La flânerie est donc possible dans la mesure où l'action n'est jamais obligatoire mais facultative, surtout dans ces lieux sécurisés⁷⁸. Dans la « nature », l'avatar court toujours le risque de rencontrer des ennemis,

⁷⁶ Concept apporté pour l'occasion qui signifie l'incarnation de l'œil du joueur dans le jeu et se présente sous la forme d'une caméra grandement manipulable par celui-ci, lui apportant une mobilité de regard quasi égale à celle dont il dispose naturellement.

⁷⁷ Dans la littérature.

⁷⁸ Dans les MMORPG, les halls de guildes et les villes sont des lieux de rassemblement où les armes sont proscrites. Dans les jeux de rôle classique, les villes sont des endroits où règne la loi locale, que fait respecter l'armée (par exemple). L'interdiction de violence y est donc contextuelle.

qu'il peut néanmoins éviter grâce à ses compétences (invisibilité, discrétion, téléportation,...), en les contournant, rebroussant chemin ou en retournant dans une ville via la carte.

Ainsi, le joueur se trouve dans un univers qui n'est plus labyrinthique mais ouvert. Libre à lui de se conformer au scénario du jeu ou de voyager au hasard dans cet espace. Dans *Shadow of the Colossus*, le personnage s'oriente dans l'espace immense grâce au faisceau de lumière mais il pourrait tout autant se promener et parcourir l'espace à cheval juste pour le plaisir de se promener, de galoper dans un espace grandiose qu'il peut apprécier dans sa solitude. Il faut donc rappeler que la solitude est une condition primordiale à la flânerie : le flâneur flâne pour lui-même, sans considérer les autres autrement que de manière détachée.

[vidéo 20]

Si les jeux de rôle/aventure sont propices à la flânerie, ils sont aussi le lieu du développement de son contraire : la recherche d'échanges et de rentabilité. En effet, ces univers vastes et complexes où la liberté est de mise sont parfaits pour la constitution de petites sociétés, rendues effectives grâce aux villes et aux guildes qui fonctionnent sur un système capitaliste d'échange et de recrutement. Les jeux de rôle/aventure peuvent donc être exploités de différentes manières : en suivant le jeu, en « mode flânerie » ou en « mode sociétal » (d'où le nombre toujours croissant d'études économiques et sociologiques de ces mondes persistants). Ces modes ne sont pas exclusifs et s'alternent fréquemment dans la plupart des cas.

2.4 Deuxième conclusion

Ce chapitre a été l'occasion d'éclaircir de rôle de l'exploration dans les jeux vidéo et de la rapporter à la catégorisation de Frasca basée sur la finalité. En effet, considérer ce principe est primordial car si le but est d'arriver à tel endroit en un tel laps de temps, il est évident que la flânerie n'a pas lieu d'être. Cela a permis de voir qu'alors que certains jeux ne s'y prêtent pas du tout, d'autres s'en approchent mais manquent d'une composante, comme l'*œil vidéoludique* dans le cas de *Grand Theft Auto: Vice City*. Ainsi, la flânerie a été présentée comme un comportement où le regard est souverain, non pas comme outil de contrôle mais comme sens perceptif détaché des contingences et libre.

« Avec le flâneur le plaisir de voir célèbre son triomphe⁷⁹. »

En effet, en « mode flânerie », le joueur se rend sensible à l'univers visuel en se déchargeant des contraintes liées au jeu, grâce à une prise en main confortable, un monde vaste et riche, ainsi qu'un relais visuel fidèle et presque naturel. Ce mode est un détournement du jeu en vue d'une appréhension purement esthétique.

⁷⁹ — BENJAMIN Walter, *Charles Baudelaire : un poète lyrique à l'apogée du capitalisme*, Payot, Paris, 1990, p.102

Chapitre Trois

Suivi et Contrôle



3.1 Propriétés des caméras

Ainsi qu'il a été mentionné dans l'historique, les premiers jeux vidéo d'aventure étaient uniquement textuels. Ce qui apparaissait à l'écran était des caractères typographiques organisés en phrases et non des formes graphiques tendant vers la (re)présentation. Ces jeux sont appelés MUD, pour « Multi User Dungeon », basés sur les jeux de rôle de table comme *Donjons & Dragons*, beaucoup joués en réseau dans les universités. Ils offraient tout ce qu'offre un jeu de rôle, c'est-à-dire liberté d'exploration et d'action, et ce uniquement via le texte. Pas question de table et de pions ni de lourd équipement à porter. Via les commandes textuelles, un joueur pouvait regarder un objet de plus près, l'emporter, explorer et scruter les lieux. Ces actions s'effectuaient uniquement en formulant des demandes par écrit, le programme renvoyant les informations demandées de la même manière. Le point de vue était donc extrêmement libre dans la mesure où le programme était capable de répondre aux commandes du joueur. S'il y avait une volonté de regard, elle n'était pas immédiatement condamnée.

Depuis que le jeu vidéo se caractérise par la visualisation graphique, la liberté de regard s'est vue grandement limitée. Le joueur tient une position fixe qui va parfois jusqu'à borner l'action à l'intérieur du cadre. Cette fixité se résout peu à peu via l'utilisation du hors-champ (avec le scrolling) et, plus tard, de la vue mobile. Si le joueur garde des œillères – le cadre –, il a obtenu que son œil soit présent dans le jeu lui-même grâce à cette mobilité. La mobilité et, mieux, son contrôle le plus abouti, font entrer la perception visuelle du joueur à l'intérieur du game world. La caméra du jeu devient le prolongement de son œil, que j'appellerai alors *œil vidéoludique*, lorsqu'elle est mobilisable indépendamment du mouvement de l'avatar. La limitation de ce dernier est souvent proportionnelle à la liberté de mouvement de caméra.

Enfin, cette section analyse les différentes propriétés des caméras virtuelles utilisées dans les jeux afin de dégager leurs caractéristiques et utilisations selon les genres. Ce sera l'occasion de revenir sur la flânerie puisque la question de départ est qu'elle serait favorisée dans les jeux de rôle/aventure offrant un *œil vidéoludique*. Si l'exploration était à son paroxysme dans les MUD, le retour à cette liberté de regard

dans la visualisation, par l'apport de confort au joueur, serait le terrain idéal pour le développement du « mode flânerie ». Tel qu'il a été décrit dans le chapitre précédent, ce mode serait complet dans les jeux à univers vaste, à caméra attachée à un personnage et néanmoins contrôlable par le joueur. Ce chapitre se veut la présentation et l'analyse des systèmes de caméra, la mise en évidence d'un point de vue regroupant les caractéristiques qui viennent d'être citées pour ensuite poser la question du contrôle de ce point de vue par le joueur.

3.1.1 Le mouvement

La volonté de liberté du regard dans la visualisation graphique a été récompensée au fur et à mesure des évolutions technologiques, dans certaines limites. Les jeux vidéo se sont fortement inspirés des techniques cinématographiques pour leurs visualisations, surtout au niveau des mouvements de caméra, dont les propriétés n'ont été que peu modifiées. Une fois le langage cinématographique plus ou moins maîtrisé ou expérimenté, les jeux ont commencé à exploiter différemment les caméras virtuelles. La virtualité permet une grande marge de manœuvre et un mouvement très précis autour d'objets dont la situation importe peu puisque le point d'ancrage de la caméra n'est pas matériellement contraint. Cette absence de contrainte abat les limites de représentation visuelle qui existaient jusqu'alors. Ainsi, l'utilisation de caméras virtuelles a vu les mouvements se fluidifier et devenir de plus en plus vertigineux.

Si la manipulabilité du regard vidéoludique était au départ extrêmement limitée, voire absente, c'est aussi parce que celle de la caméra était secondaire par rapport à celle de l'univers de jeu. Au début, il n'y avait que quelques contrôles rudimentaires pour interagir avec le jeu, qu'ils soient clavier ou souris. En effet, à part se déplacer dans un environnement bien défini, le joueur ne pouvait qu'enclencher des objets, ouvrir une porte. Ce n'est que ces limites au fur et à mesure repoussées qu'apparut la question du suivi visuel. Les actions et mouvements se complexifiaient, la présence à l'écran de l'avatar se problématise. Apparurent alors des mouvements de caméra se calquant aux mouvements de ce dernier. La multiplicité des caméras fut également un temps un moyen de rendu dynamique. Ainsi, les camera bots⁸⁰ rendirent possibles des mouvements de plus en plus extravagants, en ajoutant une dynamique visuelle propre au montage. Cette multiplicité de points de vue permet de créer une association de plans permettant de visualiser l'action de la manière la plus riche et spectaculaire possible, qui se rapproche

⁸⁰ Les camera bots sont des personnages ou des objets (par exemple des caméras de surveillance) dont la position diffère de celle de la caméra principale.

du montage de film d'action. Aussi, cette organisation visuelle existe principalement dans les jeux du même genre. Dès lors, l'*ilinx* qui y est présent lors d'assauts (comme il a été abordé dans l'introduction) peut être renforcé par ce procédé, surtout s'il survient durant ces moments d'agitation frénétique.

Un usage tout différent de ces caméras est en court notamment dans *Counter-Strike Source* (Valve, Sierra Studios, 2004), un FPS multi-joueur. Le choix de caméra se pose lors de la mort de son avatar. Le joueur choisi alors de suivre l'un ou l'autre de ses équipiers, s'incarner dans un personnage non joueur ou dans une mouette (sans en prendre le contrôle), errer en fantôme ou rester près de son corps le temps qu'il soit réintégré dans la partie. Le joueur peut donc switcher⁸¹ de point de vue, et de cible⁸², quand il le souhaite.

Les mouvements automatiques de caméra sont donc motivés par l'action. Aussi, dans un jeu dirigé par la narration, la caméra est gérée en fonction de ce qui doit être pris en compte (une situation, un objet, un ennemi, ...), le plus souvent par pano-travelling. La fonction d'une caméra est de focaliser le point de vue sur l'action tout en maintenant l'avatar au point de fuite. Dès lors, soit la caméra s'adapte de manière plus ou moins fluide aux mouvements de l'avatar, soit elle reste fixe et se réajuste avant qu'il ne lui échappe.

3.1.2 Le cadrage

Le cadrage est un langage hérité de la camera obscura et fonctionne sur le principe du point de vue ou de fuite incarné par l'avatar. Son utilisation ne dépend pas de la perspective, mais plutôt du genre. Suivant la classification du paragraphe 1.2.5, les jeux fonctionnant par cadrage fixe sont les beat-them-all & -up, les shoot-them-up, les point-and-click, les jeux de rythme et de puzzle, ainsi que les courses automobiles. La fixité du cadrage n'interdit pas le switching. De plus, un cadre sera dit fixe même s'il y a du travelling horizontal ou vertical comme dans les beat-them-up actuels comme *Tekken 5* (Namco, 2005). **[vidéo 2]**

⁸¹ Passer d'une vue à une autre via un contrôle clavier ou autre (terme anglais spécifique à l'activité). Beaucoup de jeux permettent de passer de la vue à la première personne à la vue à la troisième. L'exemple le plus commun est la course automobile et ses vues de l'intérieur, du dessus, de derrière,...

⁸² Contrairement aux courses automobiles qui utilisent aussi le *switching* mais maintiennent la voiture du joueur au centre de l'écran.

Le cadre garde ses propriétés (pas de zoom ou d'autre effet comme le flou) malgré que la caméra soit en mouvement autour des combattants. L'action prend toujours la même place à l'écran. En effet, la proportion visuelle accordée à l'action et au décor est constante dans ces jeux, qu'il y ait ou non déplacement de caméra. Les screenshots de trois différents épisodes de *Soul Calibur* montrent bien le maintien des proportions : le rapport action/décor, jusqu'à la taille et l'emplacement des avatars restent constants.



Soul Calibur



Soul Calibur 2



Soul Calibur 2



Soul Calibur 3

A l'opposé, les genres jouant avec les propriétés du cadre sont la simulation sportive, la stratégie et gestion, l'action/aventure, le survival horror, le jeu de rôle, le MMORPG et la plateforme. Chacun dispose d'un système propre. Alors que la simulation sportive, les jeux de plateforme et d'action/aventure utilisent un cadrage motivé par l'action (plus de détails à la section 3.2.2), celui des jeux de stratégie, de gestion et de rôle (y compris les MMORPG) est laissé à la gestion du joueur.

Comme toujours, le survival horror constitue un cas particulier. Les cadrages varient très rarement, lorsque le personnage sort ou entre dans le cadre, ou de manière plus significative en fonction de

la trame narrative. Ainsi, il arrive fréquemment de passer d'un long plan large à un plan beaucoup plus serré lors d'un passage plus bref et tendu. Le jeu passe alors d'un cadrage à l'autre de manière soudaine, comme du montage. Les cadrages sont donc parcimonieusement contrôlés. Le système de caméra sert à limiter le champ de vision et le potentiel d'anticipation du joueur. Hors champ optique et sensimétrique⁸³ sont également des techniques phares de ce genre vidéoludique.

[vidéo 10]

Entre ces deux grandes catégories se situe le FPS, cas particulier puisque la vue subjective le définit et le conditionne. Dès lors, le cadre est forcément fixe puisqu'il est incorporé par l'avatar. Néanmoins, l'utilisation d'outils tels que viseurs et jumelles entraîne une modification du cadre via l'utilisation de zoom (qui entraîne parfois un surcadrage). Il est par ailleurs impossible de parler d'un rapport action/décor dans ce cas étant donné sa constante variation (cela va de l'équilibre parfait à l'absence ou quasi absence de l'un ou l'autre comme le montrent les screenshots). La seule constance dans la composition du cadre est la place et la taille de l'arme.

[vidéo 21]



Far Cry (Crytek Studio, Ubisoft, 2004)

⁸³ — L'emploi des lumières renvoie dans l'ombre, et donc hors du champ lumineux, ce qui est habituellement renvoyé hors cadre.

3.2 Les différents types de gestion visuelle

Comme présenté au chapitre un, il y a trois grands types de perspective. Aucune instance n'incarne le point de vue externe, où l'expérience technesthésique joue un grand rôle dans l'immersion. Cette position est caractéristique d'un contrôle à distance et permet donc recul et anticipation. De son côté, la vue subjective comme celle du FPS a une forte valeur immersive, tandis que la vue à la troisième personne apporte la notion d'attention portée sur un personnage, auquel le joueur s'identifie de manière secondaire. A côté des différences de perspective, de mouvement et de cadrage existent les différences de point de vue (de la *mobilisation zéro* à *externe* en passant par l'*interne* et la *périphérique*) et leur gestion. Faire le point sur les différentes gestions de la vue va apporter la définition du dernier point d'étude formel pour enfin envisager les enjeux et se focaliser ensuite sur le jeu de rôle/aventure et aborder le comportement visuel qui l'accompagne.

La catégorisation qui suit est originale et a été créée conformément à l'hypothèse de départ et à la réflexion qui suppose une liberté, ainsi que son absence et son inverse, dans la mobilisation du regard. Ce chapitre sera de ce fait le lieu de peu de références et de beaucoup de rapports d'observation.

3.2.1 Le POV⁸⁴ neutre et fixe

Ce mode de visualisation est le premier qui apparut. Il se définit par :

- une perspective externe
- l'absence de mouvement, mécanique ou optique, de caméra
- un rapport action/décor fixe

La perspective est externe car elle seule peut revendiquer la neutralité et lorsque le mouvement dans le jeu tend à sortir du cadre, un scrolling l'accompagne. Les proportions d'action et de décor sont ainsi maintenues égales du début à la fin. Ce POV est une pure *mobilisation zéro*.

⁸⁴ ——— Initiales de « point of view », signifiant normalement « point de vue », qui serviront de terme spécifique pour nommer la gestion des caméras. En effet, le terme de gestion visuelle n'est pas toujours appropriée, notamment dans le cas du premier POV, où il n'y a aucune gestion.

Les jeux d'aventure en point-and-click sont les grands représentants de ce mode visuel (même si les tout derniers intègrent quelques mouvements de caméra pour fluidifier le passage entre les vues), comme l'étaient au début les jeux de plateforme et de stratégie/gestion. Cependant, hormis les jeux à narration et identification, les meilleurs représentants toutes catégories de ce POV sont les jeux de réflexion ou d'agilité tels que *Tetris*, *Dance Dance Revolution*, *Lumines*,...

Même si le joueur est toujours libre de regarder partout dans l'écran, il n'y a pas de mobilisation visuelle. Ce qu'il voit est un rectangle où s'affichent et défilent des objets ; son champ de vision est extérieur et ne peut pénétrer dans le jeu. Comme le prolongement du regard du joueur ne peut se faire, ce regard est forcément limité à la surface et la question de l'exploration visuelle est réduite à sa plus infime application : chercher dans l'image des lieux de passages, des objets.

Si le point de vue des premiers FPS est fixe, le joueur dispose néanmoins d'un *œil vidéoludique* (limité). L'exploration devient alors la recherche dans et en dehors de l'image de ces lieux de passage ou objets. Ce point de vue lui permet d'envisager le hors-champ et le faire passer dans le cadre et ce, uniquement dans un but d'exploration et non plus selon le principe de continuité de l'action.

3.2.2 Le POV tuteur

Ce type d'organisation de la vision du joueur est gérée par le moteur du jeu. Ainsi, à l'inverse du POV précédent, le tuteur est particulièrement à l'œuvre dans les jeux à *mobilisation périphérique*. En effet, une vision subjective ne peut être dirigée que par le joueur lui-même puisqu'il incarne le point de vue de l'avatar. Aussi, une vision extérieure perdrait sa fonction de contrôle si le jeu orientait le regard (cela existe, mais uniquement dans les tutoriaux, qui ne sont pas obligatoires). De manière générale, tous les jeux à *mobilisation périphérique* utilisent un point de vue tuteur, seules les proportions et enjeux diffèrent.

Les caractéristiques de ce POV sont les suivantes :

- perspective à la troisième personne
- mouvements de caméra et variations de cadrage
- proportion action/décor variable

Suivant les jeux, les deux dernières caractéristiques seront plus ou moins importantes et dépendront de la narration ou de l'action. Ainsi, il existe deux séries représentant chacune un emploi important et néanmoins différent, respectivement *Silent Hill* et *Tomb Raider*. Toutes deux appartiennent au genre action/aventure, le premier plus spécifiquement au survival horror.

Tomb Raider est l'exemple type de l'action/aventure, notamment pour son POV. En effet, le principe est que le joueur garde son avatar en main et à l'œil. Quelque acrobatiques et spectaculaires que soient les mouvements de ce dernier, la caméra doit les suivre le plus fidèlement possible. L'avatar est tout ce que le joueur contrôle ; s'il disparaît, il n'y a plus de jeu. Ainsi, la caméra suit chaque mouvement de Lara⁸⁵, lui colle à la peau en gardant, autant que possible, une distance permettant un aperçu qui est propre à la vue à la troisième personne. Cette hyper mobilité apporte ses problématiques quant à la gestion de l'espace, dont la cohérence doit être respectée. Quand le personnage se trouve dans un endroit exigu, la caméra doit parfois se coller aux murs ou à Lara elle-même ; il lui arrive par ailleurs de se fondre dans ces matières, créant des bugs visuels (le second screenshot en est un exemple : Lara et le chien sont imbriqués).



Tomb Raider III (Core Design, Eidos Interactive, 1998)

⁸⁵ Lara Croft est l'héroïne de la série et l'avatar du joueur.

Cette automatisation de l'œil (qui n'est alors pas vidéoludique, selon le concept apporté plus haut) permet au joueur de garder le contrôle de son avatar malgré un rythme soutenu et des déplacements acrobatiques. Il est néanmoins parfois handicapant de ne pas avoir le choix de la vue, notamment pour jauger une situation. *Tomb Raider*, comme la plupart des jeux dans cette situation, offre une alternative. Le joueur a la possibilité d'appuyer sur une touche et la combiner aux flèches directionnelles pour faire bouger la caméra et regarder aux alentours une fois l'action interrompue. Comme cela a déjà été mentionné, le joueur ne peut regarder que ce qui se situe dans un axe de 180°, c'est-à-dire devant lui. Il faut remarquer que le point de vue tuteur atteint ici son plus haut degré. Il n'est d'ailleurs plus utilisé de manière aussi contraignante depuis *Tomb Raider : The Angel of Darkness* (Core Design, Eidos Interactive, 2003). La caméra pouvant être librement orientée autour de l'avatar et ce, sans devoir interrompre l'action. Il y a alors *mobilisation périphérique complète* et le jeu utilise à la fois un POV tuteur et un POV libre.

[vidéo 22]

Silent Hill utilise une guidance toute différente. Alors que dans l'action/aventure classique, la caméra colle aux mouvements du personnage pour favoriser la prise en main et l'impression de contrôle du joueur, le système cinématographique du survival horror produit l'inverse. Les mouvements de caméra sont rares et calculés en fonction du scénario. Il en va de même pour les cadrages. Ainsi, ces procédés visuels sont utilisés en des endroits spécifiques ou en la présence de personnes ou d'objets particuliers. La sensation de perte de contrôle du personnage, très fréquente, est produite grâce à un comportement désolidarisé de la caméra. Le comportement de cette dernière ressemble plus souvent à celui d'une caméra de surveillance, distante, qu'à une vue à la troisième personne car le rapport à l'avatar n'est pas toujours évident. Ce dernier est d'ailleurs souvent légèrement (si pas complètement) décentré. En ne se confondant pas avec le point de fuite, il induit une déstabilisation des repères du joueur.





Silent Hill 2 (2001)

Au système tuteur positif de *Tomb Raider* et des jeux d'action/aventure classiques, *Silent Hill* et les survival horror utilisent un POV tuteur négatif. Alors que le premier point de vue tient la main du joueur, le second la rend constamment moite et glissante.

[vidéo 23]

En conclusion, cette gestion visuelle assujetti le joueur et son regard. Ainsi, l'illusion de *paida* dans les jeux d'action/aventure, comme il en a été fait mention lors de la description du genre, s'y reflète. Même si le joueur a, par moments, la possibilité de prendre la caméra en main, il ne s'agit que de brefs interludes. S'ils ont leur importance en permettant le regard du joueur, ces interludes entraînent une exploration visuelle particulière. En effet, le contrôle momentané sert à faire le point sur la situation actuelle et se préparer à continuer en connaissance du terrain et du contexte. Le regard vidéoludique est purement fonctionnel, même lorsqu'il est contrôlé par le joueur. S'il reste fonctionnel à ces moments, c'est parce que la cohérence du système de jeu est basée sur un ensemble d'objectifs à atteindre qui rend tout ce qui est périphérique inexploitable. Pour les même raisons, ce qui ne sera pas utilisé pour faire avancer l'action ne sera souvent pas utilisable, ni même explorable. La vision est dirigée tout comme l'univers paraît vaste mais n'est qu'un labyrinthe aux murs en trompe-l'œil. Le système tuteur est aussi là pour éviter au joueur de se confronter à ces limites.

3.2.3 Le POV libre

Le mouvement visuel libre est une utopie dans les jeux vidéo. La liberté totale n'est possible qu'en programmation, c'est-à-dire en amont du jeu. En outre, la programmation n'est pas la visualisation. Elle est la définition et la fixation de règles. Il est nécessaire de définir le fonctionnement d'un programme afin qu'il soit cohérent et *user friendly*⁸⁶. La gestion du regard est un élément fondamental à la cohérence d'un univers visuel. En ce sens, toute caméra vidéoludique doit être fixée à une position. Il s'agit, quand il est présent, de l'avatar, qui sert de point d'ancrage ou d'axe de rotation. Lorsque la perspective est externe, la caméra coulisse sur le plan comme sur un réseau de rails.

Ces considérations éclaircies, le POV libre sera, en ces pages, la libre mobilité de la caméra comme système de gestion cinématographique principal. Si cette liberté tend à se généraliser dans les productions actuelles, elle n'est pourtant pas toujours pleinement utilisée. C'est le cas lorsque le jeu n'est pas adapté et ne fournit pas les conditions propices au développement de la *mobilisation complète*, c'est-à-dire un univers ouvert et accessible complété d'un gameplay riche et complexe.

Ainsi, il existe deux genres qui rencontrent cette situation. Il s'agit des jeux de stratégie/gestion et de rôle, même si seul l'un d'eux dépassera la fonction utilitaire en rejoignant les conditions d'accès au « mode flânerie » présenté au chapitre précédent.

Les jeux de stratégie, tel *Warcraft 3* (Blizzard Entertainment, 2002), et de gestion, tel *Les Sims 2*, utilisent une perspective externe qui leur permet d'avoir une vision globale. La possibilité de contrôler la caméra – généralement unique mais évoluant sur un plan au lieu d'être fixée à une coordonnée – permet d'avoir un contrôle précis sur ses unités. L'environnement est généralement pauvre, ou constitue le stock de ressources exploitables, et n'accueille que d'autres unités de même genre, alliées, neutres ou ennemies. En effet, l'univers du jeu est clairement défini et délimité et se présente sous forme de cartes. Il y a une carte par partie, conçue pour accueillir l'action et favoriser la manipulation du terrain via les constructions et l'exploitation des ressources. La caméra des jeux de stratégie, comme dans l'exemple suivant, ne permet pas d'avoir une vue d'ensemble de la carte car le principe est l'exploration d'un territoire inconnu. Néanmoins, même si le recul n'est jamais optimal, l'écran en offre toujours une

⁸⁶ Expression anglophone désignant un système qui prône la convivialité pour ses utilisateurs ; elle est importante pour le gameplay des jeux vidéo.

visualisation dans un coin de l'image (en bas à gauche sur l'exemple), les parties en noir étant celles qui n'ont pas encore été parcourues.

[vidéo 24]



Warcraft 3

A l'inverse, le territoire d'un jeu de gestion est entièrement visualisable, du plan le plus large au plus serré et d'un bout à l'autre. Dans l'exemple présenté, le joueur choisi un terrain sur cette carte qu'il va développer en particulier. Il s'agit d'une exception, vu qu'il s'agit de la gestion d'un foyer (ou d'un parc dans la vidéo), car ces jeux exploitent généralement un terrain assez vaste, et hermétique. Dans le cas de *Les Sims*, le terrain choisi est en relation avec d'autres terrains de la carte.

[vidéo 25]



Les Sims 2

Dans les deux cas, l'environnement est purement fonctionnel et se définit comme un terrain de construction et de développement. Armé de sa caméra, le joueur surveille, explore et gère son terrain de façon à ce que chaque chose profite à la totalité.

A l'opposé, les jeux de rôle, grâce à leur implantation dans un univers plus ou moins vaste que le joueur, via son avatar, peut explorer dans ses moindres recoins, offrent une toute autre utilisation de la caméra.

De nouveau, une seule caméra est proposée et se meut autour de l'avatar. Le joueur peut, à tout moment, passer en *mobilisation interne*. Ces deux perspectives sont d'usage totalement libre et non contraignant.

Le contrôle de la vue s'opère avec la souris de manière intuitive et sans altérer le déroulement de l'action. Comme l'avatar évolue à travers de grands espaces ouverts (non plus labyrinthiques), il est indispensable d'avoir une vision des alentours. La richesse de l'univers a un rôle primordial dans l'utilisation effective de la caméra. Plus l'environnement englobant l'avatar est visuellement interpellant, plus le recours à la caméra est sollicité. S'il intervient tout d'abord pour des raisons de confort par le repérage et la prise en main de l'univers, l'*œil vidéoludique* va vite être rentabilisé pour observer les alentours, scruter des objets précis, s'imprégner de l'ambiance et, éventuellement et conformément à l'hypothèse de départ, le laisser aller à la flânerie, se détachant des contraintes liées au jeu.

En effet, la liberté de contrôle de la caméra donne de l'aisance et du confort au joueur. S'il maîtrisait déjà les mouvements de ce dernier, il maîtrise en plus son rapport à l'environnement grâce, soit au partage de la perception visuelle, soit à l'existence d'un relais visuel tel que l'*œil vidéoludique*. Depuis qu'il y a implanté son œil, le joueur peut considérer son avatar comme un prolongement de lui-même, son incarnation et véhicule de son être dans l'autre monde. Lorsqu'il est en *mobilisation périphérique*, le joueur est encore plus libre puisqu'il n'est plus enfermé dans son avatar.

3.3 Troisième conclusion

Via la présentation des différentes gestions visuelles et de leurs applications suivant les jeux eux-mêmes, il est apparu qu'un certain nombre d'éléments doivent être réunis pour créer chaque type de rapport du joueur, et de sa vue, au jeu. Le dernier POV voit l'investissement de l'œil du joueur à l'intérieur du jeu, ce qui fait revenir au centre de la réflexion le genre RPG. Le chapitre suivant sera dédié à l'étude du contrôle de la caméra, condition d'apparition de cet œil. La manipulation vidéo sera envisagée sous ses différentes utilisations, statuts et enjeux pour déterminer ceux de l'*œil vidéoludique*, qui fera l'objet d'une étude de cas dans le dernier chapitre.

Chapitre Quatre

Joueur et Caméraman



4.1 Mise au point

Il a été vu au chapitre deux que la flânerie serait encouragée dans un système où le jeu propose un univers en 3D riche ainsi qu'une prise en main de la caméra que le joueur pourrait gérer indépendamment de son avatar. Avant de passer à la démonstration pratique de cela, il est nécessaire d'analyser le contrôle de la caméra qui est si décisif pour arriver à l'incarnation de l'*œil vidéoludique* qui rendra possible le « mode flânerie ».

Ce chapitre analyse les différents types de contrôle de la caméra selon les concepts de Caillois et Frasca afin de déterminer ce qui définit et conditionne ces types. Cela permettra également de cerner leurs enjeux. Ces concepts seront appliqués, comme ils l'ont déjà été dans la plupart des cas, à la typologie des genres qui a été établie au paragraphe 1.2.5. Ainsi, chaque genre offrant un contrôle cinématographique au joueur sera brièvement repositionné dans la conceptualisation et bénéficiera d'une description de son système visuel. Selon ce qui a été dégagé lors des chapitres précédents, le jeu de rôle, sous-genre du jeu d'aventure, devrait de nouveau sortir de l'analyse avec une faveur envers le « mode flânerie ». Il est supposé en effet offrir au joueur l'incarnation de son œil, gérable indépendamment des mouvements du corps, fournissant le détachement et le confort propres au flâneur.

Avant de débiter cette analyse, il convient d'éliminer certains genres, dont le cadrage est fixe et qui n'offrent de ce fait aucun contrôle sur le rendu du visuel in-game⁸⁷. Bien que la séparation qui a été opérée se base sur les genres, il n'avait pas été fait d'analyse précise pour les départager. La catégorisation a été réalisée sur base d'observations de joueuse, appuyée par des vidéos, méthode dont le chapitre trois se revendiquait (ce mémoire étant le fruit de deux méthodologies : empirique et théorique). Dès lors, par soucis de cohérence et d'évolution dans l'analyse, les jeux utilisant un cadrage mobile seront étudiés de manière plus approfondie ici. C'est ici que les questions liées à l'analyse des visuels selon le genre prendront toute leur ampleur et détermineront la bonne conduite du dernier chapitre.

Seront exclus de cette analyse les beat-them-all & -up, shoot-them-up, point-and-click, les jeux de rythme et de puzzle, ainsi que les courses automobiles. Pour rappel, la course automobile est exclue

⁸⁷ L'action du jeu et non les HUD, cinématiques ou menus.

car elle utilise un système de switching et non de contrôle au sens « prise en main ». Ces genres fonctionnent tous sur une forte dominance de *ludus* et de *game*.

Automatiquement, les genres retenus sont la simulation sportive, la stratégie, la gestion, l'action/aventure, le survival horror, le jeu de rôle, le MMORPG, la plateforme et le FPS.

Le tableau qui suit est un aperçu qui rapporte chaque genre à une dominante. Il doit être considéré comme point de départ à la réflexion se basant sur le jeu « type », or rien ne le définit⁸⁸. Pour rappel, le *ludus* est le jeu où le joueur suit des règles admises avec rigueur alors que la *paida* est le libre mouvement sur un système aux règles rigides. Quant au *game*, il signifie que le jeu a un but précis, menant à la victoire, tandis que le *play* est l'absence de finalité édictée. La dernière colonne laisse la place aux concepts de fonctionnement qui ont un rôle important dans le genre. Comme l'*agôn* est le dominant dans tous les cas, il est automatiquement impliqué.

régulation–finalité– fonctionnement genre	<i>Ludus</i> ----- <i>Paida</i>	<i>Game</i> ----- <i>Play</i>	<i>Agôn</i> +
Simulation sportive	x	x	
Stratégie	x	x	<i>alea</i>
Gestion		x	x
Action/aventure		x	
Survival horror	x	x	<i>ilinx</i>
Jeu de rôle occidental			x <i>mimicry/alea</i>
Jeu de rôle asiatique	x	x	
MMORPG			x <i>mimicry/alea</i>
Plateforme	x	x	
FPS	x	x	

Les sections suivantes vont analyser ces genres et leur système de caméra à partir de ce qui vient d'être illustré.

⁸⁸ Un jeu type est considéré comme la manière classique et habituelle de jouer à un jeu, c'est le comportement qui a été prévu par le gameplay et est rarement réellement explicite.

4.2 Game / Play

Le chapitre deux présentait deux types d'exploration, le deuxième pouvant constituer un marche-pied vers la flânerie. Les jeux étaient différenciés selon leur dominance *play* ou *game*, cette dernière ne laissant pas de place au flâneur. Cela ne signifie pas pour autant que ces jeux ne fassent pas appel à l'utilisation des caméras. Au contraire, il peut être nécessaire de l'orienter de manière assez précise pour mieux parvenir à son but. C'est le cas dans les FPS.

Avant d'y venir, il convient de procéder à un nouvel écrémage. Il existe en effet plusieurs genres dont le système de caméra est géré par l'ordinateur. C'est essentiellement valable pour le survival horror, dont le principe requiert ce tutorat. Les simulations sportives sont en majeure partie dans ce cas également, le joueur menant l'action et le jeu gérant lui-même le suivi visuel. Enfin, les visuels du jeu de rôle asiatique⁸⁹ fonctionnent par plans comme dans le point-and-click. Les personnages se déplacent dans le plan qui, soit opère un scrolling car il se situe dans un plan plus large, soit passe à un autre.

[vidéo 26]

Ainsi faut-il opérer une importante distinction entre les deux RPG. S'il avait été mentionné, lors de la description du genre, que le *ludus* était plus dominant dans l'asiatique, les notions de finalité n'avaient pas été abordées. Il n'était dès lors pas concevable que deux types de jeu appartenant au même sous-genre s'opposent aussi radicalement. Néanmoins, comme cela a déjà été dit, le RPG asiatique, tel que les *Final Fantasy*, est très scénarisé, il s'agit d'un récit auquel le joueur prend part, alors que l'occidental offre un contexte et une histoire qu'il choisit de développer ou non.

Maintenant que les genres appartenant au *game* éliminés sont connus (le RPG asiatique, la simulation sportive ainsi que le survival horror), l'analyse des retenus peut commencer. La première remarque concernant ces quatre autres genres (stratégie, action/aventure, plateforme et FPS) est qu'ils partagent

⁸⁹ — RPG asiatiques : ce genre est très particulier car les avatars sont des personnages, avec une réelle construction de personnalité. Le joueur contrôle donc un groupe de personnages qu'il doit gérer de façon à parvenir à la meilleure fin. Ainsi, l'univers vaste ne se parcourt pas comme dans les RPG occidentaux mais sous la forme d'une carte et de lieux précis (sorte de niveaux car, même s'ils restent à la même place, ils ne sont pas toujours accessibles ou le seront sous d'autres conditions). Les caméras ne sont pas contrôlables; pour avoir un changement visuel, il faut bouger le personnage, l'environnement est d'ailleurs constitué de plans à l'intérieur desquels ils se déplacent (comme le point-and-click). Le genre ayant évolué avec les moteurs graphiques, la *mobilisation périphérique* est néanmoins devenue le mode par défaut de visualisation (dans quel cas la gestion visuelle est similaire à celle de l'action/aventure).

un système de caméra dont la fonction est d'orienter le mouvement ou l'action de manière stratégique.

En effet, peu importe la perspective du joueur, celui-ci contrôle sa caméra selon des besoins précis :

- en stratégie, le joueur regarde où il conduit ses troupes et où construire une nouvelle base tout en maintenant une vue d'ensemble ;
- en action/aventure, le joueur qui utilise sa caméra le fait soit pour recadrer l'action, soit pour choisir son chemin ou vérifier qu'il ne rate aucun objet important sur son trajet ;
- pendant une partie d'un jeu de plateforme, le joueur est parfois amené à opérer un recadrage afin de vérifier qu'il ne se jette pas dans le vide ou pour ne pas rater des bonus mal visibles;
- dans un FPS, le joueur méticuleux peut se servir de la caméra pour examiner les alentours afin de surprendre un ennemi ou dans un but de furtivité.

La deuxième remarque est que l'utilisation de la caméra est facultative, il est envisageable de ne jamais y avoir recours, même dans l'optique de faire un bon jeu et gagner honorablement.

Enfin, seuls les FPS et les jeux d'action/aventure disposent d'un univers assez ouvert que pour s'y déplacer « en dehors des clous » et, dans une certaine mesure, dans le sens et l'ordre désiré. Dans le jeu de plateforme, il faut toujours avancer car le parcours est précaire et le joueur ne sait s'il pourra revenir en arrière (ce qui en général est impossible). De son côté, le jeu de stratégie est par essence un jeu qui se déroule sur un lieu fixe, une carte sur laquelle le joueur déplace ses éléments, et offre dès lors peu d'attrait pour le regard, qui, de plus, peut être mobilisé vers les unités de manière automatique. Les FPS et action/aventure offrent non seulement l'attrait visuel puisqu'ils se déroulent dans un environnement plus ou moins investi par le joueur (*mobilisations interne et périphérique*), mais aussi une relative liberté de mouvement puisque le parcours est moins à sens unique que celui du jeu de plateforme. Il y a donc un potentiel que le joueur peut exploiter par le mouvement de son avatar, et de sa caméra dans laquelle s'incarne son œil, dans le cas d'un FPS comme *Half Life 2*. Ce jeu offre non seulement l'incarnation parfaite avec sa vue subjective, mais aussi un environnement très vaste et riche que le joueur peut investir tout autant corporellement (tout l'univers est interactif, même les murs) que visuellement car la caméra possède la mobilité de la tête de l'avatar/joueur.

Néanmoins, cet investissement est limité car leurs univers sont le plus souvent un labyrinthe déguisé, ils sont composés de chemins et non d'étendues. Le joueur le sachant, il utilise la caméra en accord avec

les limites territoriales et vise des choses précises à l'intérieur de celles-ci. De nouveau il existe quelques exceptions, comme *Shadow of the Colossus*, qui se déroule dans un espace gigantesque à parcourir à cheval (ou à pied). Cet espace est désertique et le joueur n'a rien à viser⁹⁰ avec sa caméra étant donné que son chemin lui est « fléché » par le faisceau de lumière que son épée réfléchit. Il utilise sa caméra lorsqu'il affronte un monstre afin de cibler ses mouvements.

Parmi les genres appartenant au *play*, le système de caméra du jeu de gestion a déjà été présenté comme très contraint par la surveillance et la gestion des éléments du jeu⁹¹. La prise en main de la caméra est souvent optimale, le joueur pouvant voir partout, de près comme de loin. Tel est également le cas dans les RPG occidentaux et les MMORPG, sauf que la caméra n'est plus fixée à un plan mais à un avatar et que celui-ci n'est pas toujours en mesure d'opérer des zooms. L'utilisation dans ces deux derniers genres est très similaire, le joueur devant se déplacer dans un espace dense et vaste, peuplé d'entités bien ou malintentionnées, et parsemé d'objets plus ou moins visibles. Leur appartenance au *play* est symptomatique de l'utilisation de la caméra, qui doit se confondre avec cette liberté de cible.

⁹⁰ — D'où toute la poésie et l'esthétique qui peut s'en ressentir. Le rapport que ce jeu entretient avec le regard sera envisagé dans la conclusion.

⁹¹ Section 2.3.

4.3 Ludus / Paida

Le RPG et le MMORPG se situent entre le *ludus* et la *paida*. Leur statut assez particulier est lié à leur potentiel de liberté. Ces genres sont en effet régulés selon des règles strictes concernant les statistiques (attribution de points, ...), ce qui démontre un *agôn* particulièrement important. Le *ludus* est dominant lorsque le joueur choisi de coller au déroulement prévu et suivre l'histoire en adhérant au scénario, comme s'il jouait à un RPG asiatique. La *paida*, tout aussi facultative que le *ludus*, est totale lorsque le joueur se sert du jeu pour faire n'importe quoi. S'il fait une rencontre qui le ramène au scénario, il peut ne pas en tenir compte et zapper tout récit. Ceci est donc valable pour le RPG et le MMORPG⁹² qui contiennent deux types de jeu extrêmes, dont le choix est laissé au joueur et se fait pendant toute la durée du jeu : il peut passer de l'un à l'autre suivant les moments. Lors de ceux dominés par le *ludus*, il utilisera assez peu sa caméra et uniquement là où il sait qu'il doit chercher quelque chose, tandis que quand la *paida* est de mise, il utilisera sa caméra de façon plus aléatoire, à la recherche simplement de *quelque chose*⁹³.

A la même place dans le tableau, le genre d'action/aventure ne partage pourtant pas les mêmes caractéristiques. Il a déjà été fait mention de *paida* illusoire le concernant. En effet, il est possible pour le joueur de choisir de ne pas recueillir les objets, de ne pas tuer ses ennemis et tuer ses alliés à la place ou toute autre chose qui va à l'encontre de la mission. Cependant ce comportement a des conséquences pour le joueur : il doit recommencer le niveau car il n'a pas rempli assez de conditions pour battre le boss ou passer le portail. Ce comportement est donc interdit par le jeu puisqu'il empêche sa continuité et est donc considéré comme un échec. Ainsi la caméra, qui est souvent assez mobile autour du personnage, sera utilisée, si elle l'est, comme dans un RPG joué en dominante *paida*.

Le *ludus* est lui accompagné le plus souvent d'une gestion de caméra typée selon le genre. Comme dans l'action/aventure, dans un jeu de plateforme, le joueur utilisera sa caméra pour regarder dans des directions que son avatar va emprunter ou pour gérer des assaillants qui arrivent de divers endroits. Ces jeux sont en effet le déplacement dans un chemin précis d'un avatar qui doit se battre contre des ennemis dont il doit gérer le comportement. Néanmoins, ces jeux se déroulant à un rythme soutenu,

⁹² Le MMORPG offre deux façons de jouer *ludus* : coller au scénario ou s'intégrer dans une société de joueurs.

⁹³ Chose dont l'importance et l'attrait sont déterminés par le joueur sur le moment.

manipuler les caméras s'avère parfois être un luxe et il est tout à fait possible de gérer l'action sans un contrôle visuel parfait, le chemin étant balisé. Parallèlement, en stratégie, le joueur doit créer une armée en tenant compte de son environnement et assaillir ses opposants. Dès lors, il fera voyager sa caméra entre ses unités de combats, celles qui extraient les ressources et ses éclaireurs pour anticiper les actions ennemies.

Enfin, si le *ludus* se voit être le lieu d'une manipulation de caméra identique de celle du jeu, c'est aussi le cas de la *paida* puisqu'elle entraîne une gestion aléatoire et arbitraire, ce qui est le principe même de la *paida*.

4.4 Agôn et ...

Pour rappel, l'*ilinx* est fortement renforcé par le jeu des caméras, qu'elles soient rigides et distantes comme dans les survival horror ou offrant trop peu de recul et de possibilité de manipulation comme cela peut arriver lors de combats, peu importe la perspective.

Concernant le contrôle de la caméra, l'*alea* enjoint le joueur à être attentif à tout et donc à garder un œil hautement mobile. C'est valable pour la stratégie, où le joueur doit découvrir où se trouvent les ressources, explorer pour tomber sur des objets rares, garder le territoire à l'œil pour voir d'où viendra l'assaillant,... Tout comme en (MMO)RPG le hasard des rencontres doit être considéré, le joueur se doit d'être sur ses gardes et fouiller l'environnement afin d'y trouver d'hypothétiques trésors. Ce comportement d'observateur rejoint quelque part ce qu'implique la *mimicry* : une vision semblable à celle qu'implique le comportement humain. Le rôle de la vision dans l'identification à un personnage, même si le corps n'est pas partagé, est crucial. Avec le contrôle de la mobilité corporelle, le contrôle du regard dans le monde de l'avatar fournit une prise en main supplémentaire pour l'appropriation du personnage et permettre sa mobilité dans l'environnement. Ainsi, les jeux comme *Guild Wars* ou *The Elder Scrolls : Oblivion* (Bethesda Softworks, 2K Games, 2006) impliquent un contrôle naturel de la caméra vu l'importance de la *mimicry* et de l'*alea*. C'est ici que, de potentiel, l'*œil vidéoludique* devient effectif.

4.5 Œil vidéoludique

L'*œil vidéoludique* avait été présenté comme presque existant dans les FPS de par l'incarnation du joueur. Dans ce cas, il s'agit de l'incarnation de l'œil du joueur à l'intérieur de l'avatar. Cependant, pour exister pleinement, cet œil doit être plus qu'un procédé formel. Le joueur doit sentir son regard comme étant autonome par rapport au jeu de son avatar, lui seul doit en être maître. Pour pouvoir contrôler son regard dans le jeu comme il le fait dans la vie, le joueur doit avoir acquis une maîtrise dans la manipulation du jeu et de l'avatar. En plus de cela, le game world doit lui fournir un espace dans lequel se mouvoir de manière assez libre ainsi que matière à regarder, que ce soit des aspérités de terrain à gérer ou des ruelles dans lesquelles trouver son chemin.

Il a été mis en évidence dans le chapitre deux qu'un élément entrant en forte corrélation avec l'utilisation libre des caméras était, non seulement la 3D, un univers ouvert, ou paraissant l'être. Il est évident qu'un univers cloisonné n'incite pas à la mobilité visuelle. Concernant cette mobilité, il y a deux motivations principales qui peuvent y conduire : le choix de direction ou l'attention portée sur les détails.

Concrètement, l'*œil vidéoludique* correspond à une *mobilisation périphérique complète*. L'image est non seulement actée mais également investie visuellement. Cela n'est possible que via une expérience technesthésique parfaite, qui confère au joueur une maîtrise presque naturelle de son avatar et une totale compréhension de l'univers, ainsi qu'une réelle immersion grâce au contrôle optimal de la caméra. La non-incarnation de la caméra est définitoire car elle permet une certaine indépendance par rapport au corps. Les déplacements à travers l'étendue de l'univers sont en outre facilités dans les (MMO)RPG, ce qui rend possible la flânerie car l'ennui lié aux déplacements contraints, à une mobilisation sans fin, est limité. Une méthode utilisée dans *Guild Wars* est d'appliquer des hyperliens aux personnages et aux lieux-dits. Il suffit de cliquer dessus pour que l'avatar le rejoigne. Ainsi, le déplacement devient un choix et, lorsqu'il y a assistance, le joueur a le regard libre pendant que l'avatar se déplace par lui-même.

Cet *œil vidéoludique* serait la condition d'apparition du flâneur. Ce dernier se caractérisant par une observation détachée de la condition de son avatar, puisque confortable, son regard se meut indépendamment de son corps. Il ne lui sert pas qu'à diriger ses mouvements ou à entrer en contact

avec des gens ou objets mais s'intéresse à ce qui entre dans son champ de vision en tant que matière visuelle. Le chapitre suivant sera la démonstration de l'enjeu de l'*œil vidéoludique* dans l'apparition du « mode flânerie » dans les (MMO)RPG.

4.6 Quatrième conclusion

Selon le jeu et son appartenance au *ludus/paida* ou *game/play*, les enjeux du contrôle de la caméra ainsi que son utilisation sont différents. Le jeu de rôle occidental avec son potentiel important de *paida* - pouvant aller jusqu'à celui du jeu de gestion et fonctionnant sur une base extrêmement régulée -, associé au *play* et à la perspective intra-game⁹⁴ ainsi qu'à un univers ouvert et un *œil vidéoludique*, semble fournir toutes les conditions pour un passage en « mode flânerie ».

⁹⁴ ——— Concerne les perspectives à la première et troisième personnes qui, contrairement à la vue externe, sont fixées à l'intérieur de l'univers de jeu.

Chapitre Cinq

Mode et Instance



Jusqu'à présent, les vidéos présentées dans le cadre de ce travail l'étaient à but illustratif, au même titre que les screenshots. Ces illustrations avaient un rôle de support dans la compréhension du lecteur envers les différents principes cinématographiques des jeux vidéo. Les séquences qui seront analysées dans ce chapitre ont une valeur d'hypothèse. Ces moments de jeux constituent en effet la source de la réflexion qui a entraîné la rédaction de ce mémoire. Les chapitres précédents, une fois l'hypothèse théorique présentée, entamaient une démonstration dont la vérification prendra place dans les quelques pages qui suivent. Ces « vidéos hypothèse » serviront donc à la vérification de l'hypothèse théorique et à la validation des concepts présentés lors de la démonstration. Le chapitre verra également la figure du flâneur se diviser en un joueur en « mode flânerie » et un flâneur vidéoludique.

Les séquences suivantes viennent de sources diverses afin de ne pas compromettre la démonstration en n'utilisant que des exemples réalisés pour l'occasion. Elles proviennent des jeux suivants : *Guild Wars* et *Le Seigneur des Anneaux Online* (Turbine Etats-Unis, 2007) pour les MMORPG, le jeu de rôle *The Elder Scrolls : Oblivion*, et *Shadow of the Colossus*, l'exception du jeu d'aventure.

5.1 A propos de l'incarnation de l'œil

L'expérience technesthésique est à son paroxysme dans le jeu lorsque le joueur est incarné et que son avatar, qu'il maîtrise parfaitement, lui procure une grande mobilité. Cette expérience concerne en effet l'univers du jeu, l'incarnation étant déjà réalisée. Le joueur à l'aise dans un corps qui lui assure une grande liberté de mouvement entretiendra avec l'ensemble du jeu une relation caractérisée par une grande assurance que démontreront les nombreux automatismes. Pour en revenir à la citation d'Edmond Couchot de la section 1.2.2⁹⁵, il ne s'agit plus d'une simple émanation via l'interaction avec une machine mais d'une procession (émanation numérique du joueur) qui entre dans un système en transitant par cette machine. Dès lors, l'image n'est plus seulement actée⁹⁶, elle est vécue.

Dans la [vidéo 27] présentant *Oblivion*, le joueur a choisi la *mobilisation interne*. Il se déplace toujours tout droit et cherche l'interaction. La vidéo commence par l'abattage d'un loup et continue sur du déplacement à cheval et quelques interactions avec des objets et des personnages. Hormis le moment où le joueur observe la côte pendant que son cheval continue à aller tout droit, il ne détache jamais les yeux de l'action. Avec cette perspective, il y a toujours le principe de la cible qui prédomine. Le joueur a une cible au centre de sa fenêtre vers laquelle il regarde mais, surtout, avec laquelle il interagit. Le centre de l'écran étant en effet investi par un viseur, un visage ou une main lorsqu'il est face à un objet interactif

Si cette vidéo avait été jouée en *mobilisation périphérique*, le loup n'aurait pas été facilement visible et le cibler aurait été plus hasardeux. Néanmoins le joueur aurait pu voir ce qu'il se passait autour de lui pendant qu'il tuait cet animal, notamment si la personne qu'il sauve ne part pas avec son cheval ou n'essaie pas de le dérober en même temps. D'ailleurs, lorsqu'il tente de voler le soldat, celui-ci le perçoit immédiatement or - si l'on considère qu'il s'agit d'un réel joueur -, la vue interne l'en aurait empêché.

⁹⁵ « Ce n'est pas l'être corporel de l'utilisateur qui interagit avec la machine, mais une sorte d'« émanation » numérique, par conséquent langagière, programmatique, de cet être. » (Couchot Edmond, *La Technologie Numérique in La Technologie dans l'Art. De la Photographie à la Réalité Virtuelle*, J. Chambon, coll. Rayon Photo, Nîmes, 1998, p.143)

⁹⁶ En référence au concept d'*image actée* qui a été proposé lors des colloques du séminaire Action sur Image (voir : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/>) retranscrits dans *L'Image Actée- Scénarisations Numériques*, L'Harmattan, Paris, 2006

La [vidéo 28] démontre que la seule différence qui intervient au changement de vue est le recul. Ce qui oriente l'avatar n'est ni plus ni moins que la caméra elle-même. L'avatar est donc complètement dépendant de l'*œil vidéoludique*, qui est l'équivalent de son viseur. Dans ce cas, le passage en vue interne lors des combats ne porte pas préjudice au contrôle global de la situation. C'est plutôt la volonté de contrôle qui fera perdre la lutte par manque de précision.

Dès lors, le mode d'action des jeux de rôle se déroulant plutôt selon le principe de la cible que de l'acrobatie, comme dans le FPS, la *mobilisation interne* est plus appropriée. Les jeux d'aventure (action et plateforme) sont parmi les seuls à garder une vue à la troisième personne en pleine action, ceci conformément à leur mobilisation acrobatique et rapide (voir la [vidéo 9]). Cependant ce principe ne concerne pas tous les jeux de rôle. En effet, d'autres titres, tout en utilisant la souris comme pointeur⁹⁷ en plus de la caméra, offrent l'opportunité de cibler partout dans l'écran. Ceci, est particulièrement exploité avec le système des hyperliens⁹⁸. Dans *Guild Wars*, il s'agit de cibles visibles, non en tant que telles mais en tant que symbole, dans ce cas un nom. Ainsi, le joueur peut rejoindre un lieu-dit ou personnage même s'il ne le situe pas car il a accès à son hyperlien, sur lequel il peut cliquer. Par ailleurs, ce dernier est actionnable via le clavier. Le joueur a la possibilité de ne jouer qu'avec cette interface (chaque action peut être dirigée via les combinaisons de touches) et n'utiliser la caméra que comme outil de contrôle visuel. Ainsi, la caméra n'est plus un outil de visée unique mais prend toute son importance en tant qu'outil de navigation à l'intérieur d'une image, et au-delà. La caméra est indépendante du pointeur : elle oriente la vue pendant que le joueur, même via la souris, cible une chose à l'intérieur de son cadre, et pas forcément en son centre. Une autre implication de l'utilisation d'un pointeur non fixé est que, dans *Guild Wars*, le joueur doit toujours avoir la caméra en main s'il ne veut pas être perdu. En effet, la cible de l'avatar n'étant pas forcément la même que celle du joueur, un mouvement non suivi par la caméra déstabilise ce dernier qui doit alors se resituer visuellement.

Les séquences de la [vidéo 29] montrent bien l'enjeu de l'*œil vidéoludique* dans une situation de conflit. L'avatar se trouve dans une zone investie par des ennemis qu'il doit, avec l'aide de ses alliés, défaire. En effet dans ce cas le joueur fait partie d'un groupe qui parcourt le monde dans un but précis

(quête ou expérience). Le joueur doit donc tenir compte de ses ennemis et de ses alliés pour que le

⁹⁷ Il faut remarquer qu'il n'y a aucun pointeur dans le jeu *Oblivion*, seulement dans les menus. Le principe de la cible unique dépend donc de l'absence d'un pointeur manœuvrable dans le cadre. Son existence rendant la caméra indépendante du point de mire de l'avatar.

⁹⁸ Outil de nouveaux média consistant en un objet (mots ou image) qui renvoie vers un autre qui lui a été attaché mais qui n'est atteignable que si l'utilisateur clique sur le premier objet, l'hyperlien.

combat soit le plus effectif possible. Alors que dans la première séquence, le joueur utilise au mieux son *œil vidéoludique*, il en va autrement dans la seconde. En effet, dans cette dernière, plutôt que d'adapter la caméra et offrir plus de recul, l'avatar se déplace, perd le contrôle visuel de l'action, et meurt.

Ainsi, une perspective à la troisième personne pouvant prendre beaucoup de recul par rapport à l'action est primordiale si elle est couplée à un contrôle total de la caméra. Tout en ciblant quelque chose de particulier, le joueur peut surveiller un autre point ou garder une vue d'ensemble. La gestion de l'action étant beaucoup plus solitaire dans *Oblivion*, et le viseur étant fixé sur la caméra, l'enjeu du recul est de toute façon négligeable. Dans ce cas, il est impossible d'avoir un déplacement sans trajectoire, tout comme l'absence de déplacement est insensée en *mobilisation interne*. Insensée parce que la position du joueur, via l'incarnation, est active, et non inspectrice comme dans le cas des autres perspectives. De plus, nez à nez avec les objets et l'action, il ne peut qu'interagir avec eux, ce que démontre le moment où le joueur fracasse ce qui se trouve sur la table. En outre, plus le cadre est serré, moins il y a à voir et ce qui est montré prend tellement d'ampleur que le joueur ne peut rester statique, le regard se fatiguant et se lassant moins vite si son champ de vision est large et aéré.

Ainsi que le montre la [vidéo 30], les mouvements de caméra opérés par le joueur ont une incidence sur ceux de l'avatar lorsque celui-ci se déplace. Cependant, le recul pouvant être assez important, la trajectoire n'est que peu modifiée et le joueur peut contrer cette interdépendance en manipulant les flèches directionnelles liées à l'avatar⁹⁹. Ce dernier n'est influencé par l'orientation de la caméra que lorsqu'il se déplace. Ce n'est pas le cas lorsqu'il est entraîné dans une action qui n'implique pas de trajectoire, comme la danse ou le combat.

Si le joueur essaie de désolidariser sa vision de sa manipulation de l'avatar, ce dernier tente toujours de conserver un lien. Ce cordon est fortement visible dans *Le Seigneur des Anneaux Online* : la tête de l'avatar se tourne dans la direction de la caméra et maintient ainsi sa position : de dos, au centre et en bas de l'écran. L'enjeu de l'*œil vidéoludique* se situe donc dans son indépendance à l'avatar qui, apparemment, n'est pas si complète que ce qui avait été envisagé. Étrangement, c'est dans un jeu d'aventure que se trouve l'*œil vidéoludique libre* : *Shadow of the Colossus*. Dans la [vidéo 20] où le cheval sillonne une partie de l'étendue territoriale, le joueur contrôle d'une part les déplacements de ce

⁹⁹ Dans tous ces exemples, la caméra se manipule via la souris et l'avatar par le clavier. Néanmoins, quand la souris sert à cibler ce sur quoi les actions vont être lancées, elle ne peut être considérée comme une interface purement visuelle.

cheval et, d'autre part, la circumduction de la caméra. Si l'avatar est constamment visible, sa position et sa taille à l'écran se modifient. Dans ces moments de déplacement, l'avatar est alors réellement considéré selon son statut premier, celui de véhicule. Ce ne sera toutefois plus le cas lors de l'action, comme cela a déjà été précisé lors des paragraphes sur le jeu d'action/aventure. En outre, et cela est dû à son appartenance au genre susnommé, l'interface servant à la manipulation de la caméra n'a pas d'autre utilisation. Le joystick droit (il s'agit d'un jeu PlayStation 2) ne contrôle que la caméra.

La présence d'une potentialité d'*œil vidéoludique libre* dans ce jeu est due à la réunion de caractéristiques propres à ces deux genres distincts. En bref, du jeu d'action/aventure, il reprend les caractéristiques importantes suivantes :

- Prise en main intuitive de l'avatar, véhicule fluide à aux mouvements souvent acrobatiques ; le contrôle de ce corps n'a que peu besoin du soutien d'une caméra particulière.
- Les phases d'action sont dynamiques et requièrent plus d'agilité que de réflexion ou de manipulation (les actions sont souvent moins complexes que dans les RPG)
- Contrôle total de la caméra qui ne se confond pas avec un viseur.

Alors que ce qui lui offre la réalisation de cet *œil vidéoludique libre* est l'étendue d'un monde ouvert, complètement accessible et ne se divisant pas en niveaux, le propre du jeu de rôle.

Ainsi, l'*œil vidéoludique* ôte l'oppression due au corps et au constant besoin de mouvement. Dans certains cas, il apporte aussi un relais vers l'invisible ou l'inatteignable (les hyperliens dans *Guild Wars*), quand il n'est pas complètement indépendant du jeu lui-même (*Shadow of the Colossus*).

Dans ces deux derniers exemples, l'*œil vidéoludique* est donc le contrôle parfait. Le joueur possède un corps mais refuse d'y être enfermé. Ce corps lui sert de mobilisation avant tout or, pour se mouvoir au mieux, connaître la position du véhicule est plus qu'utile. La *mobilisation périphérique* permet ce contrôle, qui va au-delà de la maîtrise du corps. Il s'agit du contrôle de soi par rapport à son environnement, rapport qui a de tout temps posé problème et a cherché à être domestiqué. De plus, l'homme étant un animal visuel, le contrôle par le regard¹⁰⁰ apporte d'autant plus de potentiel de puissance.

¹⁰⁰ Les caméras de surveillance sont un exemple de cette recherche de contrôle visuel. De plus, cela rejoint ce que Simmel disait sur l'importance du sens de la vue (à la section 2.2).

5.2 De l'Explorateur au Flâneur

L'*œil vidéoludique* aide donc l'explorateur à maîtriser son rapport à l'environnement. Quand le joueur entre dans une aire qu'il n'a pas encore parcourue, ce contrôle visuel lui permet de vite faire le point sur sa situation. Ce contrôle est en effet l'outil par excellence pour l'orientation, bien avant la boussole et la carte puisqu'il apporte continuité et immédiateté dans la perception de l'espace, ce qui permet au joueur de se faire une image globale des lieux visités. Justement, grâce à cette appropriation aisée de l'environnement, le joueur va pouvoir se détacher de la nécessité d'examiner les lieux. Ayant rapidement compris le système et balayant l'espace de son *œil vidéoludique*, il va prendre, par réflexe, du recul par rapport à ce comportement et par rapport à ce qu'il regarde.

La *mimicry* avait été présentée comme étant un élément primordial pour les jeux de rôle et la liberté de comportement. En effet, si ceux-ci ont été les premiers imaginés pouvoir accueillir le flâneur, c'est notamment parce que la *mimicry* autorise une conduite « libre, versatile, arbitraire et imparfaite ¹⁰¹ ». Cette conduite étant exactement une caractéristique du flâneur, le rapport avait été vite établi, d'autant que les jeux de rôle fonctionnent avec une *mobilisation périphérique* et un contrôle assez important de la caméra. Ainsi, la liberté offerte par ce genre semble être la condition idéale pour la manifestation du flâneur. Si l'avatar du jeu de rôle peut être en effet perçu comme un explorateur, parmi les nombreux rôles qu'il peut endosser, les différentes vidéos qui suivent dévoilent en effet une conduite plus arbitraire.

Premièrement, le déplacement est toujours rapide, quand il n'est pas évité en ayant recours à des transports instantanés. La promptitude est le mode par défaut dans les jeux vidéo, la marche est considérée comme outil de sécurité ou de discrétion. Cela démontre déjà d'une certaine maîtrise des déplacements, soutenue par une vision d'ensemble. Le regard du joueur est similaire à celui du passager de train qui regarde à l'extérieur tout en avançant. L'aisance de déplacement permet donc un regard détaché du problème directionnel ou moteur. La concentration est exclusivement visuelle. Or, le joueur n'a pas toujours de quoi se concentrer, c'est alors qu'il laisse aller son regard, et se permet de le laisser se poser sur des objets purement décoratifs. Qu'il s'agisse de décors immobiles, ou mobiles dans le cas d'animaux ou d'autres avatars. Il semble dès lors que la flânerie soit une réalité dans les jeux de rôle

T01 — Selon la définition de la *mimicry* à la section 1.1.

puisqu'ils offrent la reproduction d'un univers cohérent intégrant le personnage créé par le joueur. La personnalité qu'il place dans son avatar et son incorporation dans un contexte l'impliquent, non seulement par ses actes, mais aussi via le regard qu'il porte sur ces choses avec lesquelles il entretient un rapport. Il les regarde de l'intérieur et s'intéresse à ces images avec lesquelles il partage la dimension.

C'est un fait, le joueur s'attarde de plus en plus sur les graphismes d'un jeu, reflets de réalisme ou de virtuosité esthétique. Les créateurs intègrent à présent cette vision dans leurs jeux et encouragent eux-mêmes le joueur à profiter de la beauté des graphismes. Deux exemples confirment cette tendance : dans la [vidéo 31] d'*Oblivion*, un personnage invite le joueur à aller au bord de mer au coucher du soleil, tout comme la [vidéo 32] de présentation de *Guild Wars : Eye of the North* montre des moments de pure contemplation visuelle. Le concepteur qui commente cette dernière invite le joueur à remarquer la qualité visuelle et la créativité des environnements. L'équipe graphique a travaillé pour apporter un contenu à l'existence des avatars. La multiplication des détails rend l'univers d'autant plus riche qu'ils valident aussi le regard documentaire, ou esthétique, dont il avait été fait mention à la présentation. Dans cette présentation du jeu, l'avatar sert à effectuer un tour touristique du nouvel univers. C'est pourtant bien le jeu lui-même qui est montré, non des cinématiques ou des créations graphiques isolées. L'avatar se promène réellement, le joueur regardant ce qui attire son œil, tel un touriste, ou un flâneur : le confort et l'oisiveté ajoutés à un environnement visuellement intéressant et une facilité de vision sont les quatre caractéristiques que partagent ces trois figures. Le touriste pratiquant également la flânerie – extrême mais aussi extrêmement temporaire¹⁰² -, les images qu'il prend peuvent être comparées aux images capturées par le joueur.



Guild Wars



¹⁰² Le touriste est l'appropriation temporelle de la situation du bourgeois oisif. Il concentre alors durant son séjour certains traits du flâneur. Cependant, il n'en est pas un, il en emprunte seulement le comportement. Néanmoins, les « vues touristiques », pour leurs constructions et sujets, sont comparables aux screenshots que le joueur prend lorsqu'il flâne. Aucune vue touristique ne figure dans ce mémoire, le lecteur est supposé avoir connaissance de ce principe.

Ces images contiennent toujours l'avatar juxtaposé à la curiosité qui a interpellé le joueur/touriste : un paysage, un monument, etc. Par ailleurs, c'est là que l'on retrouve le sentiment « communautaire » : à travers les photos de groupe ou de soi prise par autrui ou le partage de screenshots¹⁰³. Ce partage d'images sera également présent dans *Guild Wars : Eye of the North* avec le Hall of Monuments, comme l'explique le commentaire. Ce hall contiendra tout ce que le joueur a accompli, qu'il s'agisse d'expérience ou d'armes, objets et familiers qu'il a possédés. Le joueur pourra y accueillir des invités (d'autres joueurs); il s'agit donc d'un lieu comparable aux galeries d'art ou marchandes, comme les passages du dix-neuvième siècle.

En outre, le jeu de rôle contient la ville elle-même, telle qu'elle a vu apparaître le flâneur. Les villes et halls de guildes dans *Guild Wars* sont des lieux entièrement piétonniers et voués à l'oisiveté. Si ces villes sont aussi des lieux de rencontre, d'obtention de quêtes et de commerce, c'est en effet conforme aux différents types de jeu, entre *ludus* et *paida* et entre *game* et *play*.

Les séquences de la [vidéo 33] montrent le comportement d'un joueur dans ces lieux. Dans un hall de guilde, il peut arriver que le joueur soit complètement seul, le hall lui sert alors de refuge dans lequel il peut flâner et profiter du design de l'endroit. Lorsqu'aucun membre de sa guilde n'est connecté, c'est le seul endroit où le joueur est certain de se retrouver seul. Même s'il paraît affairé à parcourir l'espace, il est pourtant en état de pure perception de son environnement et du rapport de son avatar à lui : parcourir des surfaces différentes, regarder ce qui l'entoure, sans objectif, oisivement. Les villes sont par contre toujours fréquentées, ce qui donne d'autres matières d'observation, comme l'apparence et le comportement des autres avatars ou les éléments qui constituent une ville, comme les lampadaires et les chemins dans les séquences de la [vidéo 34].

L'observation ne se limite pas à celle de l'univers et de ses constituants mais aussi de soi en tant qu'incarnation. *L'œil vidéoludique* est aussi la condition d'apparition d'un narcissisme vidéoludique. Le joueur regardait déjà Lara Croft en tant que représentation féminine mais, dans le jeu de rôle, il ne s'agit plus d'altérité. En effet, l'avatar est complètement créé par le joueur, dans lequel il s'investit et qui est toujours le reflet de sa singularité. Il s'agit donc d'une projection qu'il se crée de lui-même. La [vidéo 35] montre plusieurs séquences où le joueur admire son avatar, regard également fréquent

¹⁰³ Il suffit de surfer sur les forums dédiés aux jeux; les sites internet consacrés à certains jeux particuliers en proposent souvent, sans compter les forums des sites référencés dans la partie Référence.

dans la [vidéo 32].

Finalement, tout en restant un jeu constitué de périodes d'action, de discussion et d'exploration, *Guild Wars*, ainsi que les autres jeux de rôle présentés, sont ponctués de relâchement par rapport à ces activités régulées. Le joueur se retire du *ludus*, comme en vacances, et profite du paysage, par exemple le temps d'un déplacement ou entre deux occupations. La flânerie est le summum de la *paida*. Dans *Oblivion*, le joueur, cherchant l'objet de sa quête peut la perdre de vue un instant et se balader, observant les alentours sans considération de l'affaire dont il est chargé. Les vues composant la flânerie sont donc fragmentaires, le joueur ne prévoyant pas toujours ce sur quoi son regard va se poser : un rappel à l'action ou une invitation à l'observation. Cette fragmentation est notamment due au fait que la caméra du joueur reste liée à l'avatar, qui s'oriente par elle.

Ainsi, la trajectoire pose problème et peut réprimer la flânerie du joueur car elle s'accompagne toujours de celle de l'avatar. Or, l'exception annoncée, *Shadow of the Colossus*, désolidarise complètement l'œil du joueur de l'avatar comme cela a été vu dans la [vidéo 20]. La [vidéo 36] montre de nouveau cette indépendance dans le mouvement de la cible de l'arc. Par ailleurs, à ce moment le joueur ne contrôle plus la caméra car il doit d'abord gérer la visée de son avatar. Pendant l'action de tir, c'est en effet la vue de l'avatar qui prime, celle du joueur restant une possibilité. Il est néanmoins très difficile de gérer conjointement deux points de vue.

Lors des déplacements dans ce jeu, s'il y a flânerie du joueur, elle n'entraîne pas celle de l'avatar, qui n'est plus qu'un véhicule pour l'œil vidéoludique. Le flâneur est alors libre de son corps et valide ainsi son oisiveté : sans corps, la question de la rentabilité est remise en question. Le flâneur vidéoludique, ce Nouveau Flâneur, est une entité avant tout perceptive.

5.3 Négation de l'interactivité

Si le flâneur avait été qualifié d'inutile, c'était notamment parce que l'intropathie qu'il démontrait était vaine pour son entourage. L'ouverture dont il fait preuve est à sens unique, il n'agit pas, ne laisse échapper aucun feedback de ce qu'il perçoit.

C'est ici qu'apparaît tout l'enjeu du contrôle de la caméra dans les jeux vidéo. S'il a d'abord été créé pour faciliter l'interactivité dans un univers de plus en plus riche et complexe, les efforts apportés aux graphismes ont détourné l'attention du joueur.

Suscitant depuis toujours la curiosité, l'infographie crée le tout à partir du rien¹⁰⁴. Dans les jeux vidéo s'ajoute la simulation, qui apporte l'éternelle nouveauté : la « vision du nouveau dans l'éternel retour du même¹⁰⁵ », la perpétuelle création du néant. Les graphismes des jeux vidéo ont toujours entraîné curiosité et émerveillement mais la rigidité de leur gestion visuelle maintenait le joueur dans l'action, quoi qu'il advienne. Depuis que les jeux utilisent un système de caméra contrôlable par le joueur, celui-ci a la possibilité de se détacher un instant de l'action pour s'attarder sur le design du jeu. Il fait valoir sa volonté sur celle du jeu, balayant l'action au profit de l'esthétique. Les développeurs de jeux vidéo font de plus en plus appel à des artistes pour travailler à différents niveaux de la conception ; la richesse visuelle est en effet devenue un argument décisif de vente.

Dans ces moments où le joueur rejette l'activité au profit de l'observation, il se situe dans un environnement qui réagit peut-être à sa présence. Cependant lui-même ne réagit pas, il ne fait que regarder de manière distante. L'interactivité n'est plus que visuelle et n'existe plus qu'entre le joueur et la caméra, rejetant l'environnement puisqu'il n'y a plus d'acte posé. A l'intropathie à sens unique se confond l'interactivité à sens unique. Le joueur/flâneur ne partage pas ; il prend, sans laisser de trace. Rien ne montre qu'il y ait eu un rapport entre le flâneur et son environnement, lui seul le sait car il ne dévoile rien. Le flâneur se nourrit de son environnement tout comme le joueur lorsqu'il contemple le game world. L'intropathie et l'interactivité, pourtant enclenchées par ces êtres, sont niées par eux une

¹⁰⁴ ——— Considérant l'impression commune et non la réalité, puisque le langage informatique est régi par les nombres qui sont constitutifs de l'infini (voir Pythagore).

¹⁰⁵ Concept de Walter Benjamin abordé à la section 2.2

fois la chose capturée. Il n'y a jamais d'échange.

Cette absence de rapport est conforme au regard neutre du flâneur, aux choses quotidiennes et aux détails qui attirent son attention. Les détails sont en effet tout l'enjeu du comportement de flâneur du joueur, ce sont eux qui le retirent de l'action. De plus, l'évolution constante des graphismes renforce ce recours aux détails puisqu'ils rendent l'univers plus vrai, plus spontané. Plus un jeu se basant sur un univers virtuel cohérent est récent, plus il y aura de détails et plus le joueur sera détourné du jeu, ce qui arrive dans les séquences de la [vidéo 37]. Dans *Le Seigneur des Anneaux Online*, le joueur sortant d'une maison où il a été parler avec des personnages, voit un arc-en-ciel dans le coin à gauche, tourne son regard vers lui et s'arrête même pour le contempler. Tout comme, dans *Oblivion*, le joueur regarde les chevaux avec minutie pour finalement en choisir un. Ainsi, entre deux moments de jeu, il se met en pause visuelle, en « mode flânerie », exactement comme dans la [vidéo 20] où le joueur est en phase de contemplation de l'environnement et de l'avatar, dont les détails rendent l'ensemble cohérent et attirant. Dans la [vidéo 38], après avoir regardé son avatar danser, se pavaner et avoir examiné d'autres personnages, le joueur, se dirigeant au bord de l'eau, a le regard attiré par un gros poisson qu'il regarde un moment, curieux.

Dans cette dernière vidéo, le joueur manipule pourtant son avatar pour le contempler, néanmoins, étant donné que cet objet lui appartient et qu'une fois déconnecté, il n'existe plus, on ne peut toujours pas parler d'interaction. Cet avatar n'est jamais que son véhicule pour interagir avec le jeu.

Ainsi, l'interactivité est médiatée par une double interface : le joueur utilise une machine pour contrôler un avatar qui lui permet d'agir sur le jeu. Le « mode flânerie » quant à lui n'utilise qu'une seule interface : la caméra. Cette dernière n'est pas interactive puisqu'elle n'est qu'une instance visuelle. Les jeux fonctionnent donc par modes : combat, énigme, narration, flânerie, tous n'étant pas présent dans chaque genre. Néanmoins, quand l'avatar n'est pas dépendant de la caméra, le joueur se divisant alors en deux instances distinctes, ce n'est plus le jeu qui passe ou non en « mode flânerie » mais le joueur qui deviendrait flâneur. Avec ces deux contrôles distincts, s'il les maîtrise parfaitement, le joueur peut être flâneur tout en commandant des actions à son personnage.

Cette utilisation de la caméra n'est pas étrangère aux capacités corporelles de l'avatar. Celui des jeux

d'aventure est extrêmement rapide et fluide, devant rapidement passer d'une action à l'autre et réaliser diverses acrobaties. Un corps fluide et en perpétuel mouvement a moins besoin d'un contrôle visuel. Comme le montre cette [vidéo 39] de *Tomb Raider Legend* (Crystal Dynamics, Eidos Interactive, 2006), les changements de directions et mouvements sont tellement rapides que le joueur a un contrôle intuitif. Ainsi, avec une bonne prise en main de son avatar, le joueur peut jouer tout en étant détaché de ces opérations. Un *œil vidéoludique libre* et une synergie parfaite entre le joueur et le jeu via l'incorporation de l'interface sont les éléments qui concourent à l'arrivée du Nouveau Flâneur. Le joueur entreprend une manipulation machinale et regarde son environnement sans devoir se concentrer sur l'action. Dès lors, s'il ne s'agit plus de négation de l'interaction, mais plutôt de sa banalisation, de son dépassement.

5.4 Cinquième conclusion

La flânerie existe de par la libre mobilité de l'avatar dans un vaste univers qu'il peut observer et dans lequel il peut se promener. Ceci est flâner, au sens commun. Néanmoins, le flâneur tel qu'il a été présenté par Benjamin est plus que cela. Sa position doit être confortable et sécurisée ; de plus, se déplaçant dans des passages ou sur des trottoirs, son regard s'égaré autant que ne s'égaré pas son corps. Si la flânerie est parfois restreinte dans des jeux tels que *Guild Wars* c'est parce que l'avatar est lié à la caméra : le joueur qui se laisse trop guider par sa caméra, risque de perdre le contrôle de son avatar, tout comme la flânerie du joueur s'interrompt si ce dernier rencontre un obstacle. Dès lors, si le « mode flânerie » se rencontre dans les jeux de rôle dont il a été question dans ce chapitre, il survient lorsque le joueur rend son avatar oisif afin de considérer son environnement visuel. Ce joueur ne ressemble pas à tous égards au flâneur de Paris ou Berlin au dix-neuvième siècle. Pendant que la place de ce dernier était le chemin balisé et strictement circonscrit – le trottoir et le passage-, celle du joueur est, à l'inverse, l'étendue sans limite.

L'*œil vidéoludique libre* n'est présent que dans *Shadow of the Colossus*¹⁰⁶. C'est également via ce jeu qu'apparaît le Nouveau Flâneur. En effet, un joueur dont l'avatar devient passif ne fait que passer en « mode flânerie » alors que celui dont l'*œil vidéoludique* est libre peut être un flâneur. Si la première option est aujourd'hui encouragée par les créateurs de jeu, la seconde est, au contraire, un comportement les incitant à complexifier leurs systèmes. En effet, que le joueur, en tant que personne occupée par une activité de divertissement impliquant à priori toute sa concentration, accorde plus d'attention au design qu'au gameplay pose un problème fondamental pour les créateurs. L'investissement dans la conception artistique peut parfois conduire à un laisser-aller dans la construction du jeu lui-même, qui perd alors de son intérêt en tant que jeu. Perte compensée par la qualité graphique, argument aujourd'hui plus qu'important dans l'industrie.

C'est néanmoins ainsi que ce Nouveau Flâneur partage la position de l'original, en tant qu'être seul et tranquille au milieu de la foule grouillante et d'incessants mouvements. Si le joueur est joueur et flâneur à la fois, c'est parce ses automatismes lui permettent de se concentrer sur une chose en particulier, en l'occurrence l'observation. Le flâneur de Baudelaire marchait lui aussi de manière automatique, aidé par les rails que constituaient trottoirs et passages.

¹⁰⁶ D'après les analyses et jeux considérés dans ce mémoire, qui sont forcément non exhaustifs.

Conclusion



Tout commença avec une phrase de Walter Benjamin :

« Avec le flâneur le plaisir de voir célèbre son triomphe¹⁰⁷. »

Ce mémoire avait en effet été entamé dans une optique esthétique. Afin que mes impressions de joueuse puissent être d'abord comprises et ensuite vérifiées, il fallait constituer un socle à la démonstration qui allait s'enclencher. Ce socle s'est construit à partir de théories empruntées à divers champs tels que la sociologie et le cinéma, apportant des outils précis et techniques (la théorie de Roger Caillois et les principes cinématographiques) ainsi que des figures moins scientifiques (le flâneur). Le peu de théories existant sur les jeux vidéo, ce socle a dû être consolidé par des principes apportés *ad hoc* tels que la *mobilisation* et l'*œil vidéoludique*. Ce mémoire se voit donc être le lieu de la création de trois nouveaux concepts si l'on y ajoute le Nouveau Flâneur (voire quatre avec le POV). L'insuffisance de bases n'a pas empêché la création d'un fondement cohérent, d'autant que ces inventions ne viennent pas de nulle part : la *mobilisation* fait référence à la focalisation de Genette tandis que l'*œil vidéoludique* est la conjonction de plusieurs principes formels propres à la gestion visuelle (le point de vue et le contrôle de la caméra).

Le sujet avait donc été d'emblée présenté comme étant l'analyse du système de caméra pendant le jeu, la gestion visuelle in-game, pour utiliser une appellation appropriée. Cette analyse devait mener à la problématique du contrôle de la caméra par le joueur, pour ensuite l'analyser suivant les genres et dégager ces enjeux afin d'arriver à la conclusion que ce contrôle, suivant certaines modalités, est la condition d'apparition de la flânerie.

Le premier chapitre était le lieu d'une mise au point concernant tous ces principes et ce qu'ils allaient apporter à l'hypothèse. Cela a été également le lieu de la circonscription du sujet, revêtant une importance particulière vu le manque personnellement ressenti dans la section Cinéma et Arts Audiovisuels concernant les jeux vidéo. La première chose qui a été abordée et qui aura constitué une référence jusqu'au bout de ce mémoire est l'essai sur le jeu de Roger Caillois. Bien qu'antérieure aux jeux vidéo, cette théorie fournissait une conceptualisation et une catégorisation claires et effectives sur le terrain. La compléter d'une actualisation du ludologiste Gonzalo Frasca se sera avérée probante lors de la circonscription finale des genres au chapitre quatre. L'introduction au jeu vidéo et aux discussions qui

¹⁰⁷ — BENJAMIN Walter, *Charles Baudelaire : un poète lyrique à l'apogée du capitalisme*, Payot, Paris, 1990, p.102

y ont cours aura également permis de voir l'éparpillement qui y règne, tout comme l'aperçu historique ne révèle aucune linéarité évolutive. Le jeu vidéo est constitué d'éléments disparates qui parfois se couplent, s'hybrident ou mutent. La question du rapport entre le joueur et l'écran a été nouvellement traitée, sur la base des théories de la focalisation et ocularisation. Il a été découvert un nouveau rapport qui, au lieu de contenir le narrateur, le personnage, voire le spectateur, confronte le joueur à l'avatar et à la caméra, qui devient une réelle instance dynamique.

Les considérations cinématographiques et le jeu vidéo présentés et circonscrits, la question de l'exploration s'est posée. En effet, il a été considéré comme allant de soi qu'un joueur entrant dans un jeu rappelait la figure de l'explorateur. L'entrée dans un nouvel univers implique automatiquement sa découverte, qu'elle soit superficielle ou approfondie. Les concepts de Gonzalo Frasca axés sur la finalité ont aidé à confronter certains genres à l'appréhension de l'univers qu'ils requièrent. Il s'est avéré que l'absence de finalité édictée entraînait une exploration ouverte, approfondie et qui, dans certains cas, mène à l'apparition d'un « mode flânerie ». Ce mode a été proposé suite à la présentation de la figure du flâneur de Charles Baudelaire et Walter Benjamin, figure caractérisée par une attention visuelle non seulement dominante mais aussi extérieure à toute activité. Un élément décisif dans son activation a été découvert : l'*œil vidéoludique*. Il s'agit en effet d'une position visuelle optimale grâce à une distance de recul par rapport à l'avatar et une manipulation fluide et libre de la caméra. A la lumière de cette analyse, il a été remarqué que le « mode flânerie » était l'apparition d'un comportement où le regard prend le pas sur l'action ; il n'est plus un outil de contrôle mais redevient un sens, une perception visuelle pure, détachée des contingences et de l'interprétation. Il s'est avéré dès lors que ce mode constituait un détournement du jeu. Il rejette le jeu de manière temporaire pour contempler son environnement graphique. La présentation des différentes gestions visuelles a abouti à la conclusion que le jeu de rôle rassemblait le plus de conditions y menant. Son déroulement dans un univers riche ainsi que le rapport qui existe entre le joueur et sa vue avec le jeu semble être décisifs.

Afin de vérifier les hypothèses, le chapitre quatre a vu la confrontation des genres vidéoludiques suivant leur système de point de vue (mobilisation, mouvement de caméra, cadrage et gestion). C'est alors que tous les concepts se sont rejoints pour dévoiler les enjeux des différents types de contrôle de la caméra en fonction du jeu. Tout en se référant à des vidéos, le jeu de rôle (solo et multi-joueur) s'est de nouveau vu rassembler un maximum de similarités avec le comportement du flâneur de Baudelaire.

Un jeu en particulier, *Shadow of the Colossus*, n'appartenant pas à ce genre mais à celui de l'action/aventure a été également retenu parce qu'il concentre immensité de l'univers et contrôle de la caméra. A priori cependant, son appartenance à ce genre ne le prédispose pas à un « mode flânerie », l'activité étant le mode par défaut de l'action/aventure.

Après s'être fait manipuler par des théories pendant les quatre premiers chapitres, le jeu vidéo s'imposa enfin dans le dernier. Les vidéos y étaient conductrices, leur analyse devant donner le dernier mot, confirmer (ou infirmer) l'existence du Nouveau Flâneur dans les jeux de rôle. L'importance était donc donnée à l'activité du jeu lui-même et non plus aux théories. L'analyse a révélé que le flâneur du jeu de rôle était une illusion car son avatar dépend de son *œil vidéoludique* ; il n'existe aucune indépendance entre les instances corporelle et visuelle. La flânerie y reste donc un mode, encouragé par l'enchérissement dans les détails (dont se vantent les créateurs) et conditionné par l'oisiveté de l'avatar. De plus, le chemin balisé du flâneur du dix-neuvième siècle s'est effacé au profit de grandes étendues plus ou moins sauvages. Le joueur flâne avec son avatar, ils prennent une pause à deux.

C'est donc l'existence d'un *œil vidéoludique libre* qui conditionne le flâneur puisque la visualisation des vidéos a vu le joueur de *Shadow of the Colossus* se transformer en Nouveau Flâneur. Si le genre action/aventure avait été préalablement éliminé c'est parce que l'action étant prépondérante, le recours à la caméra est rarement utilisé, d'autant qu'il existe peu d'opportunités de pause à l'intérieur du jeu. Néanmoins, cet *œil vidéoludique*, associé à un univers immense et visuellement attirant, permet au joueur, tout en jouant, de manipuler sa caméra et admirer son environnement ou être attiré par un détail. Il se scinde en deux instances et rejoint ainsi la position première du flâneur qui est l'observateur inactif au milieu de la foule luxuriante et hyperactive. S'il se scinde en deux instances, c'est grâce aux automatismes de manipulation, qui lui permettent de se concentrer sur l'observation, tout comme le flâneur de Benjamin marchait de manière automatique, comme sur des rails, qui étaient les trottoirs et passages.

Finalement, si l'hypothèse de départ a été validée, elle a surtout été dépassée. Le joueur ne devenant pas flâneur grâce à l'oisiveté de son avatar mais grâce à l'*œil vidéoludique* complètement libre et sa maîtrise du système. Les concepts de Caillois, ni ceux de Frasca ne sont déterminants pour l'apparition du Nouveau Flâneur, mais le restent concernant le « mode flânerie », qui est un détournement du

jeu. Le Nouveau Flâneur ne détourne pas le jeu, il l'utilise de manière conforme mais avec un grand détachement, voir absence, n'accordant d'intérêt qu'à la conception artistique.

Dès lors, la question que ce Nouveau Flâneur ne soit pas exclusif aux jeux vidéo doit être posée. En effet, la banalisation de l'informatique est une réalité pour certains, étant devenu l'outil travail et communication (entre autres) par défaut. Néanmoins, l'usage informatique n'est pas anodin pour tous, au contraire, il se problématise plus la personne a été mise en contact tardivement avec ce médium.

Le Nouveau Flâneur reste un concept issu d'une pratique personnelle et qui manque de confrontation. Aucune vidéo ne le montre. Peut-être s'agit-il encore d'un mythe pour vous, lecteurs. Toutefois, si son existence n'a pas été démontrée de manière assez probante, c'est notamment dû à un manque de temps et de matériel qui m'auraient permis de réaliser les dites séquences de jeu. Néanmoins une vidéo ne parle jamais aussi bien que le jeu lui-même. Le joueur est l'instance la plus importante, malgré qu'il ait été en fin de compte très peu présent dans ces pages, en partie pour les besoins du développement théorique. En effet, tous les joueurs n'appréhendent pas un jeu de la même manière. Au-delà de leur personnalité s'ajoutent des considérations diverses, dont celle de la maîtrise informatique. En outre, même s'il en a les capacités, un joueur ne se transformera pas forcément en Nouveau Flâneur. De la même manière, tous les bourgeois n'étaient pas des flâneurs, ni même n'étaient oisifs.

Ce mémoire a été l'occasion de définir le jeu, son instance visuelle et le rapport du joueur à celle-ci. Il a permis de déceler quelles conditions formelles conduisaient à un « mode flânerie » et au Nouveau Flâneur. A d'autres champs d'étude maintenant de vérifier les conditions d'apparition sur le terrain et les confronter à des réalités d'ordre social ou psychologique.

Comme le disait Jean Lacoste dans son introduction à l'étude de Walter Benjamin sur Baudelaire,

« Le détail est toujours révélateur. Le petit est une monade où se reflètent les grands événements et les perspectives les plus générales, avec une profondeur nouvelle¹⁰⁸. »

C'est en effet l'attrait du détail, son invitation à l'observation esthétique ou documentaire qui entraîne la réflexion ou la contemplation. Après avoir entraîné la rédaction de ce mémoire, qui sait ce qu'il va susciter de nouveau ?

¹⁰⁸ — Jean Lacoste dans son introduction pour : BENJAMIN Walter, *Charles Baudelaire : un poète lyrique à l'apogée du capitalisme*, Payot, Paris, 1990, p.14

Annexes



Lexique

<i>Agôn</i>	Jeu basé sur un principe de rivalité idéale en créant artificiellement une égalité des chances. Ainsi, la confrontation et sa résolution s'évaluent grâce à des valeurs précises qui rendent la victoire incontestable, ce qui donne toute son importance au mérite personnel.
<i>Alea</i>	Dans un principe d'égalité des chances artificiellement créée, l' <i>alea</i> est fondée sur des faits qui dépendent de tout sauf du joueur, qui est complètement passif et se démet de toute volonté. L' <i>alea</i> fonctionne lorsque sont abolies les supériorités naturelles ou acquises des individus.
Avatar	Représentation imagée du joueur, contrôlée par lui et, selon les points de vue, incorporée. Véhicule pouvant prendre n'importe quelle forme mais qui prend le plus souvent celle d'un humanoïde ou d'une voiture.
Bot	Terme dont l'origine est « robot » ; objet intelligent de l'univers du jeu comme un personnage non joueur, capable de reproduire dans certaines limites le comportement humain (lié à l'intelligence artificielle).
Combo	De « combinaison » ; ensemble de contrôles à effectuer pour réaliser une action (par exemple appuyer sur plusieurs touches dans un ordre donné).
Free play	Le joueur ne suit pas le déroulement ou l'action préconisée par le jeu et utilise ce dernier à sa guise.
Game	Jeu basé sur le principe de la finalité et implique des objectifs clairement définis.
Game design	Conception de jeu.
Gameplay	Ce terme n'a pas d'équivalent francophone, bien que l'on utilise parfois le terme de « jouabilité » ; il regroupe les règles du jeu, la façon dont le joueur est censé se les approprier (prise en main), leur fluidité dans l'environnement vidéoludique et la manière dont le joueur peut utiliser les possibilités offertes par ce dernier. C'est via le gameplay que s'évalue l'interaction.
Game world	Univers fictionnel et visuel du jeu.
Goal-oriented	Jeu dont le déroulement est motivé par la réalisation de quêtes ou d'actions demandées par le scénario ou la structure du jeu.
God game	Appellation des jeux de stratégie et de gestion où le point de vue est désincarné et surplombant l'action comme s'il se trouvait dans le ciel, d'où l'analogie à la position divine.

Haptique	Science du toucher.
HCI	« Human-Computer Interface » est l'interface interactive entre l'homme et l'ordinateur.
HUD	De l'anglais « head up display » ; interface graphique superposée à l'écran du jeu lui-même, donnant des informations concernant le gameplay (la santé, le nombre d'objets restant, etc.).
<i>Ilinx</i>	Type de fonctionnement du jeu basé sur la destruction temporaire de la stabilité de la perception.
In-game	Les séquences in-game sont les séquences de jeu à proprement parler ; cela exclut les cinématiques et menus.
Intra-game	Se dit d'un point qui est fixé à l'intérieur du jeu. Dans le cas du point de vue, c'est lorsque celui du joueur est incarné et ainsi à l'intérieur du jeu.
Intropathie	Faculté d'entrer en résonance avec l'altérité. traduction par Paul Ricoeur de « Einfühlung » de Husserl, anciennement traduit par "empathie".
Ludologistes	Théoriciens du jeu vidéo qui revendiquent la simulation en tant que caractéristique vidéoludique, par opposition à la narration.
<i>Ludus</i>	Le jeu tel qu'il est particulièrement réglé et structuré. Plus une activité est réglementée et se déroule dans des conditions précises et admises par tous les participants, plus elle se situe dans le <i>ludus</i> .
Machinima	Film vidéo composé à partir de captures de jeux vidéo.
<i>Mimicry</i>	Incarnation de soi en un personnage illusoire qui entraîne une conduite libre, versatile, arbitraire et imparfaite. Le jeu fonctionnant sous ce principe n'est pas continuellement soumis à des règles supérieures, même si interviennent les notions de convention et règle (notamment concernant la circonscription de l'espace physique et temporel).

MMORPG	Jeu de rôle jouable en réseau par de nombreux joueurs qui investissent un monde persistant, c'est-à-dire un monde virtuel évoluant constamment et indépendamment des joueurs. (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)
<i>Mobilisation externe</i>	Point de vue caractérisé par une position du joueur extérieure au jeu et qui lui permet un contrôle visuel important et précis via la manipulation de la caméra.
<i>Mobilisation interne</i>	Point de vue caractérisé par l'incarnation d'un avatar par lequel le joueur voit et se déplace.
<i>Mobilisation périphérique</i>	Point de vue caractérisé par l'incarnation d'un avatar que le joueur voit de derrière; le joueur partage son corps mais pas sa vision.
<i>Mobilisation spectatorielle</i>	Point de vue caractérisé par son indépendance au jeu, au joueur et parfois à l'avatar qui se produit lors des cinématiques.
<i>Mobilisation zéro</i>	Point de vue caractérisé par l'absence d'instance l'incarnant et l'absence de mobilisation.
Mod	Modification d'une partie de l'interface ou du système du jeu. Il s'agit souvent d'une création de carte ou de design, toujours à partir du jeu original et le respectant plus ou moins.
Narratologues	Théoriciens des jeu vidéo étudiant leur objet à partir de théories de la narration, établissant une filiation avec le cinéma et autres systèmes narratifs.
Non controlling player	Appellation anglophone signifiant l'audience de jeu vidéo qui se situe derrière l'écran et a un statut actif malgré qu'il ne détienne pas, à ce moment précis, les contrôles du jeu.
<i>Ceil vidéoludique</i>	Incarnation de l'œil du joueur dans le jeu qui se présente sous la forme d'une caméra grandement manipulable par celui-ci, lui apportant une mobilité de regard quasi égale à celle dont il dispose naturellement.
Off-screen	Se dit d'un objet qui n'est plus dans l'écran. Lorsqu'il y a perméabilité du cadre, cela peut entraîner le hors-champ.
<i>Paida</i>	Principe de régulation du jeu caractérisé par une composante d'improvisation et de divertissement libre, de liberté de mouvement au sein d'un système très structuré.
Perspective isométrique	Représentation 2D pivotée à un angle d'environ 30°-45°. Ce n'est pas de la perspective car tous les objets ont la même échelle et les lignes sont toutes parallèles. Grâce à cette visualisation en vue plongeante, l'effet de profondeur est augmenté, ce qui donne l'impression d'un espace infini.

Play	Type de jeu non déterminé par le principe de finalité.
Point and click	Technique de jeu d'aventure où le joueur doit sélectionner des éléments sur l'écran via sa souris.
POV	Abréviation de l'anglais « point of view », ne désignant ici pas le point de vue tel qu'il est communément admis mais une organisation visuelle qui prend en compte la dynamique, le mouvement et sa gestion.
Puzzle	Terme anglophone réunissant les énigmes (comme dans <i>Myst</i>) et ce qui est communément nommé « puzzle » (comme dans Tetris).
RPG	«Role Playing Game», jeu de rôle.
Screenshot	Capture d'écran.
Scrolling	Terme anglophone signifiant défilement, déroulement. Dans les jeux vidéo, il s'agit du défilement à l'écran de la visualisation, similaire à la lecture d'un parchemin.
Skill	Plutôt que d'utiliser le terme « compétence », trop vague, ce terme est employé pour évoquer les aptitudes précises et à valeur chiffrée du personnage comme le tir à l'arc, l'agilité, la force, ou l'aptitude du joueur à maîtriser l'interface, notamment pour la réalisation de combo. C'est le niveau de jeu du joueur, ce qui démontre la connaissance et l'appropriation du jeu.
Switcher	Permuter. Se dit lorsque la perspective passe de la première à la troisième personne notamment.
Technesthésie	Perception via la technique.
User friendly	Se dit d'un appareil qui a été conçu de façon à ce que son emploi soit aisé et intuitif.

Ludographie

Titre (développeur, éditeur si différent du développeur, année de sortie européenne le cas échéant)

Adventure (Will Crowther, 1973 – Don Woods, 1976)



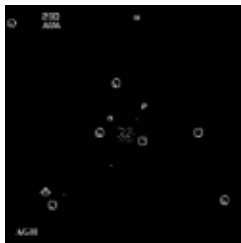
Alex Kidd in Miracle World (Sega, 1986)



Alone in the Dark: The New Nightmare (Spiral House,; Atari (Infogrames), 2001)



Asteroids (Atari Corporation, 1979)



Battlefield 2142 (Digital Illusions CE, Electronic Arts, 2006)



Battlezone (Atari Corporation, 1980)



Burnout: Revenge (Criterion Games, Electronic Arts, 2005)



Castlevania (Konami Computer Entertainment Tokyo, Konami, 1999)



Civilization IV Warlords (Firaxis, 2K Games, 2006)



Command & Conquer: Les Guerres du Tiberium (Electronic Arts, 2007)



Colin McRae Rally (Codemasters, 1999)



Counter-Strike Source (Valve, Sierra Studios, 2004)

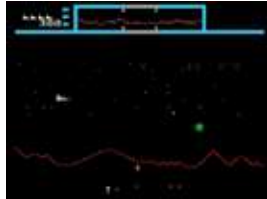


Creatures (Creature Labs, Mindscape, 1996)



Dance Dance Revolution (Konami, 2000)



Darwinia (Introversion Software, 2004)*Day of the Tentacle* (Lucas Arts Entertainment, 1993)*Defender* (Coleco Vision, 1981)*Donkey Kong* (Nintendo, 1981)*Doom* (id Software, 1993)*Doom II* (id Software, 1994)*Doom 64* (Midway Games, 1997)*Dragon Quest* (Enix, 1993)

Duke Nukem 64 (Eurocom, GT Interactive Software, 2004)



Dune 2 (Westwood Studios, Avalon Interactive, 1992)



Dungeon Keeper (Bullfrog Productions, Electronic Arts, 1997)



Eyetoy: Kinetic Combat (SCEE London Studio (Team Soho), Sony Computer Entertainment Europe, 2006)



Family Guy (High Voltage Software, 2K Games, 2007)



Far Cry (Crytek Studio, Ubisoft, 2004)



FIFA Football 2004 (Electronic Arts, 2003)



FIFA 07 (EA Sports, 2006)



Final Fantasy X (Squaresoft, Sony Computer Entertainment, 2002)



Final Fight (Capcom, 1989)



Flight Simulator 2000 Pro (Microsoft Games, 2001)



God of War (Sony Computer Entertainment America, 2005)



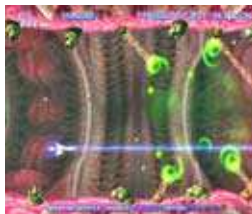
Gothic 3 (Piranha Bytes, JoWooD Productions, 2006)



Ghost Rider (Climax Action, 2K Games, 2007)



Gradius V (Treasure, Konami, 2004)



Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar North, Rockstar Games, 2003)



Guild Wars (ArenaNet, NCsoft, 2005-2007)



Guild Wars: Eye of the North (ArenaNet, NCsoft, 2007¹⁰⁹)



Half Life (Valve Software, Sierra Entertainment, 1998)



Half Life 2 (Valve Software, Sierra Entertainment, 2004)



Halo 2 (Microsoft Games, 2004)



Heroes of Might & Magic 3 (New World Computing, The 3DO Company, 1999)



Indiana Jones and the Last Crusade (Lucas Arts, 1989)



King's Quest (Sierra-On-Line, 1983)



Le Seigneur des Anneaux Online (Turbine Etats-Unis, 2007)



Les Chevaliers de Baphomet : Les Gardiens du Temple de Salomon (Revolution Software, THQ, 2006)



Les Sims (Maxis, Electronic Arts, 2000)



Les Sims 2 (Maxis, Electronic Arts, 2004)



Lumines Live ! (Q Entertainment, 2006)



Maniac Mansion (Lucas Arts, 1987)



Mario Bros. (Nintendo, 1983)



Myth: The Fallen Lords (Bungie Software, 1997)



Myst (Cyan Worlds, Broderbund Software, 1994)



NBA Live 2001 (Electronic Arts, 2001)



Nomad Soul (Quantic Dream, Eidos Interactive, 1999)



Pacman (Atari Corporation, 1972)



Phantasy Star Universe (Sonic Team, Sega, 2006)



Pong (Atari Corporation, 1972)

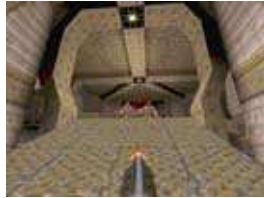
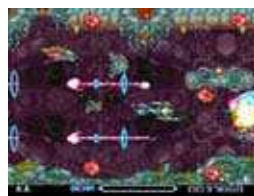


Populous (Bullfrog Productions, Electronic Arts, 1989)



Prey (Human Head Studios, 3D Realms, 2006)



Quake (id Software, Activision, 1996)***Quake II*** (id Software, Activision, 1997)***Quake III Arena*** (id Software, Activision, 1999)***R-Type*** (Irem Software, Sega, 1988)***R-Type 3 The Third Lightning*** (Irem Software, 1994)***Ratchet & Clank*** (Insomniac Games, Sony Computer Entertainment, 2002)***Rayman*** (Ubisoft, 1995)***Rayman contre les Lapins Crétins*** (Ubisoft France, Ubisoft, 2006)

Rayman 3 Hoodlum Havoc (Ubisoft, 2003)



Re-Volt (Acclaim Entertainment, 1998)



Resident Evil (Capcom, 1996)



Riven: La suite de Myst (Cyan Worlds, Broderbund Software, 1999)



Sam & Max Season 1 Episode 4 (Telltale Games, 2007)



Shadow of the Colossus (Sony Computer Entertainment, 2006)



Sid Meier's Civilization (MicroProse Software, 1991)



Silent Hill (Konami, 1999)



Silent Hill 2 (Konami, 2001)



Silent Hill 4 (Konami, 2004)



Sim city (Maxis, 1989)



Sim City 2004 (Maxis, 2004)



Sonic the Hedgehog (Sonic Team, Sega, 1991)



Soul Calibur (Namco, 1999)



Soul Calibur 2 (Namco, 2003)



Soul Calibur 3 (Namco, 2005)***Splinter Cell*** (Ubisoft Canada, Ubisoft, 2003)***S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*** (GSC Game World, THQ, 2007)***Super Mario 64*** (Nintendo, 1997)***Super Mario Bros*** (Nintendo, 1985)***Tekken 5 Dark Resurrection*** (Namco, 2005)***Tetris DS*** (Nintendo, 2006)***Tetris*** (Tengen, 1988)

The Elder Scrolls: Oblivion (Bethesda Softworks, 2K Games, 2006)



The Legend of Zelda Twilight Princess (Nintendo, 2006)



The Need for Speed (Pioneer Productions, Electronic Arts, 1995)



The Secret of Monkey Island (Lucas Arts, 1990)



Theme Park (Bullfrog Productions, Electronic Arts, 1994)



Toca Race Driver 3 (Codemasters, 2006)



Tom Clancy's Rainbow Six Vegas (Ubisoft Canada, Ubisoft, 2006)



Tomb Raider (Core Design, Eidos Interactive, 1996)



Tomb Raider 3 (Core Design, Eidos Interactive, 1998)



Tomb Raider : The Angel of Darkness (Core Design, Eidos Interactive, 2003)



Tomb Raider Legend (Core Design, Crystal Dynamics, 2006)



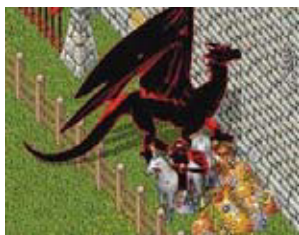
Tony Hawk's Downhill Jam (SuperVillain Studios, Activision, 2007)



Vanguard Saga of Heroes (Sigil Games Online, Sony Online Entertainment, 2007)



Ultima Online (Origin Systems, 1997- Electronic Arts, 2000-2007)



Warcraft (Blizzard Entertainment, 1995)



Warcraft 3 (Blizzard Entertainment, 2002)



Wild Arms 4 (Media Vision, XSEED Games, 2006)



Wolfenstein 3D (id Software, Apogee Software Ltd, 1992)



World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2005-2007)



Zaxxon (Sega, 1982)



Références

Bibliographie sélective

Il existe peu d'ouvrages sur les jeux vidéo ayant été traduits en français. Aux étudiants désirant s'intéresser à ces nouveaux médias en particulier, sont ci-après réunis les documents directement concernés :

BOGOST Ian, *Unit Operations. An approach to Videogame Criticism*, MIT Press, Cambridge, 2006

GENVO Sébastien (dir.), *Le Game Design de Jeux Vidéo. Approches de l'Expression Vidéoludique*, L'Harmattan, coll. Communication et Civilisation, Paris, 2005

JUUL Jesper, [PDF] *A Clash between Game and Narrative*, 1999, [Internet] <<http://www.jesperjuul.net/thesis/>> [consulté le 20/06/2006]

KING Geoff & KRZYWINSKA Tanya (dir.), *ScreenPlay. Cinema/Videogames/Interfaces*, Wallflower Press, London, 2002

NEWMAN James, *Videogames*, Routledge, London, 2004

POOLE Steven, *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*, Arcade Publishing, New York, 2000

RAESSENS Joost & GOLDSTEIN Jeffrey (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, MIT Press, Cambridge, 2005

ROUSE Richard, *Game Design: Theory & Practice*, Wordware Publishing, Plano, 2001

SALEN Katie & ZIMMERMAN Eric (dir.), *The Game Design Reader*, MIT Press, Cambridge, 2005

SALEN Katie & ZIMMERMAN Eric (dir.), *Rules of Play. Game design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, 2003

WARDRIP-FRUIN Noah & HARRIGAN Pat (dir.), *First Person. New media as Story, Performance and Game*, MIT Press, Cambridge, 2006

WOLF J.P & PERRON Bernard (dir.), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, New York, 2003

Bibliographie

- ARNOLDY Édouard, *À perte de vues, Images et « nouvelles technologies », d'hier et d'aujourd'hui*, Labor, coll. Images, Bruxelles, 2005
- BAUDELAIRE Charles, *Le peintre de la vie moderne*, Litteratura.com, p.9, [Internet]<http://baudelaire.litteratura.com/peintre_vie_moderne.php?rub=oeuvre&srub=cri&id=480#> [consulté le 18/04/2007]
- BEAU Frank, DUBOIS Philippe, Leblanc Gérard (dir.), *Cinéma et dernières technologies*, De Boeck & Larcier s.a., coll. De Boeck Université, Paris/Bruxelles, 1998
- BEAUQUIER D., BERSTEL J., CHRÉTIENNE Ph., [PDF] *Éléments d'Algorithmique*, Masson, Paris 1992- 2005, [Internet]<<http://www-igm.univ-mlv.fr/~berstel/Elements/Elements.pdf>> [consulté le 14/03/2007]
- BORDWELL David & THOMPSON Kristin, *L'Art du Film. Une Introduction*, De Boeck, Bruxelles, 2003
- BROWN Blain, *Cinematography: Image Making for Cinematographers, Directors and Videographers*, Focal Press, Oxford, 2002
- CURRAN Ste, *Great Designs that Changed the Face of Computer Gaming*, Rotovision, Mies, 2004
- DARLEY Andrew, *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, Routledge, London, 2000
- DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image - Une histoire du regard en Occident*, Gallimard, coll. Folio Essais, Paris, 1992
- BOLTER Jay David & GRUSIN Richard, *Remediation. Understanding new media*, MIT Press, Cambridge, 2000
- DUCREY Timothy (dir.), *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*, Aperture Foundation, New York, 1996
- DUFLO C., *Jouer et philosopher*, P.U.F., Paris, 1997
- FRASER Peter, CLARK Vivienne (dir.), *Teaching Music Video, Teaching Film and Media Studies Series*, British Film Institute Publishing, Londres, 2005
- GENVO Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2003
- GIBSON J.J., *The ecological approach to visual perception*, ed. Lawrence Erlbaum, Hillsdale, 1979
- HANSON Matt & WALTER Shane, *Motion Blur: onedotzero : graphic moving imagemakers*, Collins Design, Londres, 2004
- HOLTZMAN Steven R., *Digital Mantras. The language of abstract and virtual worlds*, MIT Press, Cambridge, 1995
- ICHBIAH Daniel, *Bâtisseurs de Rêves. Enquête sur le nouvel Eldorado des jeux vidéo*, First Documents, Paris, 1997
- JOLIVALT B., *La réalité virtuelle*, P. U. F., coll. Que sais-je ? , Paris, 1995
- JOLY Martine, *Introduction à l'analyse de l'image*, Armand Colin, Paris, 2005
- JUUL Jesper, *Half Real*, MIT Press, Cambridge, 2005
- KELMAN Nick, *Jeux vidéo. L'art du XXI^{ème} siècle*, éd. Assouline, Paris, 2002

- KENT Steven, *The ultimate history of video games*, Prima Publishing, Roseville, 2001
- KERBRAT Jean-Yves, *Manuel d'écriture de jeux vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2005
- LANIER Gilles (dir.), *L'année du jeu vidéo 2004*, Calmann-Levy, Paris, 2004
- LIVINGSTONE Steven, *Young People and New Media : Childhood and the Changing Media Environment*, Sage, London, 2002
- LOFTUS G. & Elizabeth, *Mind at play: The psychology of video games*, Basic Books, New York, 1983
- MAGNY Joël, *Le Point de Vue. De la vision du cinéaste au regard du spectateur*, éd. Cahiers du Cinéma et SCÉREN-CNDP, coll. Les Petites Cahiers, Paris, 2001
- MANOVICH Lev, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge, 2001
- MCGANN Neil, [PDF] *Watching Games and Playing Movies: The Influence of Cinema on Computer Games*, Dublin Institute of Technology, Dublin, 2003, [Internet]< http://www.gamecareerguide.com/features/234/masters_thesis_watching_games_.php> [consulté le 23/04/2007]
- MORRIS Dave & HARTAS Léo, *Game Art : le graphisme des jeux vidéo*, éd. Pyramyd, coll. Bloc-notes et publishing, Paris, 2003
- MURRAY Janet, *Hamlet on the Holodeck: The future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, Cambridge, 1999
- NATKIN Stéphane, *Multimédia et jeux vidéo au XXI^{ème} siècle*, Vuibert, Paris, 2004
- NDALIANIS Angela, *Neo-baroque aesthetics and contemporary entertainment*, MIT Press, Cambridge, 2004
- NEUBAUER Sandra, [PDF] *The Gameplay Video Segmentation Method. A Heuristic method for gameplay analysis using video segmentation*, Stuttgart Media University, Stuttgart, 2006, [Internet]< http://www.gamecareerguide.com/features/279/student_thesis_gameplay_video_.php> [consulté le 23/04/2007]
- PALMIER Jean-Michel, *Walter Benjamin. Le Chiffonnier, l'Ange et le Petit Bossu. Esthétique et Politique chez Walter Benjamin*, Klincksieck, Paris, 2006
- PAUL Christiane, *L'art numérique*, ed. Thames & Hudson, coll. L'univers de l'art, Paris, 2004
- POE Edgar Allan, *L'homme des Foules* in *Les Nouvelles Histoires Extraordinaires*, Maxi-Livres, Maxi Poche Fantastiques, UE, 2001, pp.69-79
- SORLIN Pierre, *Esthétiques de l'audiovisuel*, Éditions Nathan, Paris, 1992
- STONE Allucquere Rosanne, *The war of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, MIT Press, Cambridge, 1996
- TRÉMEL L., *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de monde*, P.U.F., coll. Sociologie d'aujourd'hui, Paris, 2001
- VAN BURNHAM, *Supercade. A visual history of the videogame age 1971-1984*, MIT Press, Cambridge, 2003
- WARDROP-FRUIIN Noah & HARRIGAN Pat, *Second Person. Role Playing and Story in Games and Playable Media*, MIT Press, Cambridge, 2006

Ouvrages de référence

BENJAMIN Walter, *Charles Baudelaire : un poète lyrique à l'apogée du capitalisme*, Payot, Paris, 1990, p.102

- *Paris, Capitale du Dix-neuvième Siècle*, Allia, Paris, 2003

CAILLOIS Roger, *Les Jeux et les Hommes*, Gallimard, Paris, 1967

COUCHOT Edmond, *Images. De l'Optique au Numérique.*, Hermès, Paris, 1988

- *La Technologie Numérique in La Technologie dans l'Art. De la Photographie à la Réalité Virtuelle*, J. Chambon, coll. Rayon Photo, Nîmes, 1998 pp. 129-162

GAUDREAU André, *Du Littéraire au Filmique*, Colin, Paris, 1999

GENETTE Gérard, *Figures III*, Seuil, Paris, 1972

HUIZINGA Johan, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Paris, 1951

JOST François, *Dans l'Œil-caméra. Entre film et roman*, Presses Universitaires de Lyon, coll. Linguistique et Sémiologie, Lyon, 1987

Articles

AARSETH Espen, *Aporia and epiphany in Doom and The speaking clock: The temporality of ergodic art* In *Cyberspace textuality computer literacy and literary theory* (dir. RYAN), Indiana University Press, Bloomington, 1999, pp.31-41

- *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, London, 1997

- *Computer Game Studies, Year One in Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, vol.1, issue 1, july 2001, [Internet]<<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>> [consulté le 27/03/2007]

- *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation.* in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game.* (dir. WARDRIP-FRUIIN & HARRIGAN), MIT Press, Cambridge, 2004, pp. 45-55

- *Playing Research : Methodological Approaches to Game Analysis* in *FineArt Forum*, Vol. 17, No. 8., 2003, [Internet]<http://www.fineartforum.org/Backissues/Vol_17/faf_v17_n08/reviews/reviews_index.html> [consulté le 02/04/2007]

AMATO Etienne-Armand, *Reformulation du Corps Humain par le Jeu Vidéo : la Posture Vidéoludique* in *Le Game Design de Jeux Vidéo. Approches de l'Expression Vidéoludique* (dir. GENVO), L'Harmattan, coll. Communication et Civilisation, Paris, 2005, pp. 299-323

- *Myth 2*, décembre 2000, [Internet]< <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt00-01/myth2.htm>> [consulté le 14/01/2007]

- *L'Image Digitale des Jeux Vidéo Multi-joueurs : un Milieu Figuratif Habitable pour Vivre en Co-téléprésence*, novembre 2003, [Internet]< <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt03-04/fs-04.htm>> [consulté le 11/11/2006]

AMATO E., SKIRA B., DAJEZ F., *Regards Croisés sur Quelques Jeux Vidéo. DIABLO - MESSIAH – UNREAL*, novembre 2002, [Internet]< <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt02-03/fs-03.htm>> [consulté le 23/01/2007]

- AUMONT Jacques, *Le point de vue* in *Enonciation et Cinéma*, Communications, n°38, Paris, Seuil, 1983
- BAER Ralph, *Genesis: How the Home Video Games Industry Began*, 1998. [Internet]<http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm> [consulté le 16/05/2006]
- BATESON Gregory, *Une théorie du jeu et du fantasme*, in *Vers une écologie de l'esprit (1)*, éd. Le Seuil, coll. Essais, Paris, 1995
- BAPTISTE, *Les Différents Genres de Jeux Vidéo* in *FuturN*, 15 novembre 2005, [Internet]<<http://www.jeuxvideopc.com/articles/401-les-differents-genres-jeux-video/>> [consulté le 15/05/2006]
- BAUDRY Jean-Louis, *Effets idéologiques produits par l'appareil de base* in *L'effet Cinéma*, Albatros, coll. ça-cinéma, Paris, 1978, pp. 13-26
- BELLIS, Mary, *Computer and Video Game History* in *About: Inventors*, 2007, [Internet]<http://inventors.about.com/library/inventors/blcomputer_videogames.htm> [consulté le 15/05/2006]
- BENJAMIN Walter, *L'oeuvre d'Art à l'Ère de sa Reproductibilité Technique*, traduit par Maurice de GANDILLAC in *Poésie et Révolution*, Denoël, Paris, 1971, pp. 171-210
- BOILLAT Alain, *Point de Vue* in *Dictionnaire Mondial des Images* (dir. GERVEREAU Laurent), Editions Nouveau Monde, Paris, 2006, pp. 834-837
- BOLTER J.D., *Digital Media and Cinematic Point of View* in *Telepolis*, (14/02/1997), [Internet] <<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6105/1.html>> [consulté le 31/06/2006]
- CHAUVIN Jean-Sébastien, *Du Singulier au Collectif*, Cahiers du Cinéma hors série, septembre 2002, pp.38-40
- CLAIS J.B. & ROUSTAN Mélanie, *Le jeu vidéo, c'est physique !? Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique* in *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ? (dir. ROUSTAN)*, L'Harmattan, coll. Dossiers Sciences Humaines et Sociales, série « Consommations & Sociétés », Paris, 2003, pp. 35-52
- COHEN Kathleen, ELKINS James, LAVIN Marilyn Aronberg, MACKO Nancy, SCHWARTZ Gary, SIEGFRIED Susan L., STAFFORD Barbara Maria, *Digital Culture and the Practices of Art and Art History*, *The Art Bulletin*, vol. 79, n° 2, juin 1997, pp. 187-216
- CRAWFORD Chris, *A Taxonomy of Computer Games* in *The Art of Computer Game Design: Reflections of a Master Game Designer*, Osborne/McGraw-Hill, 1984, [Internet]<<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Chapter3.html>> [consulté le 13/05/2006]
- DRUCKER Johanna, *Digital Reflections: The Dialogue of Art and Technology*, *Art Journal*, vol. 56, n° 3, Digital Reflections: The Dialogue of Art and Technology, automne 1997, p. 2
- DUTTON Nathan & CONSALVO Mia, *Game Analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games* in *Gamestudies*, vol. 6, issue 1, december 2006, [Internet]< http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton > [consulté le 12/04/2007]
- EISENSTEIN S. M., *The Montage of Film Attractions* in *The Eisenstein Reader*. (dir. TAYLOR R.), bfi Publ., London, 1998, pp. 35-52.
- ESKELINEN M., *The Gaming Situation in Games Studies*, vol. 1, no. 1 (July 2001) [Internet]<<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>> [consulté le 11/07/2006]
- FLYNN Bernadette, [PDF] *Languages of Navigation Within Computer Games*, Griffith University, Brisbane, 2003, [Internet]< <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Flynn.pdf>> [consulté le 13/03/2007]
- FRASCA Gonzalo, *Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology* in *The Video Game Theory Reader* (dir. WOLF & PERRON), Routledge, New York, 2003, pp. 221-235

- *What is Ludology? A Provisory Definition*, juillet 2001, [Internet]<<http://ludology.org/article>>

php?story=20010708201200000> [consulté le 12/02/2007]

FRIEDMAN Ted, *Civilization and its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space in Game Research. The art, business and science of video games* (dir. SMITH Jonas Heide), 2002, [Internet]<<http://game-research.com/index.php/articles/civilization-and-its-discontents-simulation-subjectivity-and-space/>> [consulté le 12/12/2006]

GARSON Charlotte, *Aventures digitales de l'image - Table ronde sur l'image numérique aux Cahiers du cinéma*, le 4 février 2006, *Cahiers du cinéma*, [Internet]<<http://www.cahiersducinema.com/article735.html>> [consulté le 29 mai 2006]

GEORGE Fanny, *Immersion et Intériorité dans Silent Hill 4 "The Room" in OMNSH*, 16 mars 2007, [Internet]<http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=107> [consulté le 21/01/2007]

GRAU Oliver, *Into the Belly of the Image: Historical Aspects of Virtual Reality*, *Leonardo*, vol. 32, n° 5, Digital Salon, New York, 1999, pp. 365-371

GRODAL Torben, *Stories for the Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences in The Video Game Theory Reader* (dir. WOLF & PERRON), Routledge, New York, 2003, pp.129-155

- *Videogames and the pleasure of control in Media entertainment: the psychology of its appeal* (dir. ZILLMAN & VORDERER), ed. Lawrence Erlbaum, Mahwah, 2000

GUARDIOLA Emmanuel, *L'Histoire que nous Faisons Vivre au Joueur: La Structure Ludo-Narrative in Le Game Design de Jeux Vidéo. Approches de l'Expression Vidéoludique* (dir. GENVO), L'Harmattan, coll. Communication et Civilisation, Paris, 2005, pp.161-174

HERMAN, HORWITZ, KENT & MILLER, *The History of Video Games in GameSpot*, CNET Networks, 2007, [Internet] <<http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/index.html>> [consulté le 15/05/2006]

HERTZ Paul, *Synesthetic Art: An Imaginary Number?*, *Leonardo*, vol. 32, n° 5, Digital Salon, New York, 1999, pp. 399-404.

HIGUINEN E. & TESSON C, *Cinéphiles et ludophiles*, *Cahiers du Cinéma hors série*, septembre 2002, p.4

- *Christophe Gans. Ce n'est pas du Cinéma !*, *Cahiers du Cinéma hors série*, septembre 2002, pp. 29-37

HIGUINEN Erwan, *Cinéma/ jeu vidéo : nouvelles frontières*, *Les Inrockuptibles*, n° 543, Les Éditions Indépendantes, 25 avril 2006

HOWLAND Geoff, *Game Design: The Essence of Computer Games*, 1998, [Internet]<<http://www.whisqu.se/per/docs/article23.htm>> [consulté le 08/11/2006]

HUNTER W., *The Dot Eaters – Classic Videogame History*, 2000, [Internet]<<http://www.emuunlim.com/doteaters/>> [consulté le 14/05/2006]

ITO Mizuko, *Virtually embodied: The reality of fantasy in a multi-user dungeon*, in *Internet culture* (dir. PORTER), Routledge, New York, 1997, pp. 87-110

JARVINEN Aki, *Halo and the Anatomy of the FPS in Gamestudies*, vol 2, issue 1, july 2002, [Internet]<<http://www.gamestudies.org/0102/jarvinen/>> [consulté le 12/04/2007]

JENKINS H., *Games, the New Lively Art in Handbook of Computer Game Studies* (dir. GOLDSTEIN & RAESSENS) MIT Press, Cambridge, 2005, pp.175-189

JUUL Jesper, *A Clash Between Games and Narrative*, Paper presented to the Digital Arts and Culture conference, Bergen, Norway, 1998 [Internet]<http://www.jesperjuul.dk/text/DA_Paper_1998> [consulté le 12/05/2006]

KAGAN Moisei, *Art, Science and Technology in the Past, Present and Future*, *Leonardo*, vol. 27, n° 5,

Prometheus: Art, Science and Technology in the Former Soviet Union: Special Issue, 1994, pp. 409-411

KNEAFSEY James & MCCABE Hugh, [PDF] *Camerabots: Cinematography for Games with Non-Player Characters as Camera Operator* in *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, [Internet] < <http://www.digra.org/dl/db/06276.28131.pdf> > [consulté le 12/03/2007]

KUIPER John B., *Cinematic Expression: A Look at Eisenstein's Silent Montage*, *Art Journal*, vol. 22, n° 1, automne 1962, pp. 34, 36-39

LABUS Philippe & ROUCAIROL Laurent, *Brève Histoire des Jeux Vidéo* in *Gros Pixels*, LMN Production, 2000-2007, [Internet] <<http://www.grospixels.com/site/history.php>> [consulté le 15/05/2006]

LANKOSKI Petri & HELIÖ Satu, [PDF] *Approaches to Computer Game Design : Characters and Conflict* in *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, [Internet] < <http://www.digra.org/dl/db/05097.01201.pdf> > [consulté le 15/03/2007]

LEROUX Yann, *Une Histoire des Jeux Vidéo* in *OMNSH*, 2006, [Internet] <http://www.omnsh.org/article.php?id_article=60> [consulté le 14/05/2006]

LETOURNEUX Matthieu, *La Question du Genre dans les Jeux Vidéo* in *Le Game Design de Jeux Vidéo. Approches de l'Expression Vidéoludique* (dir. GENVO), L'Harmattan, coll. Communication et Civilisation, Paris, 2005, pp. 39-54

MABILLOT Vincent, *Les Contours Impermanents de la Bulle Ludique : Positions du Joueur de Game Boy et Appropriation du Game Design* in *Le Game Design de Jeux Vidéo. Approches de l'Expression Vidéoludique* (dir. GENVO), L'Harmattan, coll. Communication et Civilisation, Paris, 2005, pp.265-283

MALINA Roger F., *Digital Image: Digital Cinema: The Work of Art in the Age of Post-Mechanical Reproduction*, *Leonardo. Supplemental Issue*, vol. 3, Digital Image, Digital Cinema: Siggraph '90 Art Show Catalog, 1990, pp. 33-38

MALLIET Steven & DE MEYER Gust, *The History of the Videogame* in *Handbook of Computer Game Studies* (dir. RAESSENS & GOLDSTEIN), MIT Press, Cambridge, 2005 pp. 23-45

MCMAHAN Alison, *Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games* in *The Video Game Theory Reader* (dir. de WOLF & PERRON), Routledge, New York, 2003, pp. 67-86

MOULON Dominique, [PDF] *L'art numérique* in *DIE*, juin 2004, [Internet] <http://www.moulon.net/pdfar_03.pdf> [consulté le 10 mai 2006]

- *Nouveaux Médias*, [Internet] <<http://www.nouveauxmedias.net>> [consulté le 05 mai 2006]

MPONDO-DICKA Patrick, *Les Scènes Cinématiques dans les Jeux* in *Le Game Design de Jeux Vidéo. Approches de l'Expression Vidéoludique* (dir. GENVO), L'Harmattan, coll. Communication et Civilisation, Paris, 2005, pp. 209-236

NEWMAN James, *The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames* in *Game Studies*, vol. 2, issue 1, july 2002, [Internet] < <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> > [consulté le 12/10/2006]

NITSCHKE Michael, [PDF] *Games, Montage and the First Person Point of View* in *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, [Internet] < <http://www.digra.org/dl/db/06278.52285.pdf> > [consulté le 12/03/2007]

PERRON Bernard, *From gamers to Players and Gameplayers: The Example of Interactive Movies* in *The Video Game Theory Reader* (dir. WOLF & PERRON.), Routledge, New York, 2003, pp.237-258

REHAK Bob, *Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar* in *The Video Game Theory Reader* (dir. WOLF & PERRON), Routledge, New York, 2003, pp. 103-128

RHODY Jason, [PDF] *Game Fiction: Playing the Interface in Prince of Persia: The Sands of Time and Asheron's Call* in *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, [Internet] <<http://www.digra.org/dl/db/06278.52285.pdf>> [consulté le 13/03/2007]

ROUSE Richard, *Computer Games, Not Computer Movies*, [Internet] <<http://www.paranoidproductions.com/ramblings/rambling6.html>> [consulté le 23/02/2007]

SCHUBERT T., FRIEDMAN F., REGENBRECHT H., *Embodied presence in virtual environment in Visual representation and interpretation* (dir. PATON & NEILSON), Springer-Verlag, Liverpool, 1998

TESSON Charles, *La Guerre des Boutons. Cinéma et Jeux Vidéo*, Cahiers du Cinéma hors série, avril 2000, pp.40-43

THOMAS David & HAUSSMANN Gary, [PDF] *Cinematic Camera as Videogame Cliché* in *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, [Internet] <<http://www.digra.org/dl/db/06278.52285.pdf>> [consulté le 12/03/2007]

TOMASOVIC Dick, *The Hollywood Cobweb: New Laws of Attraction in The Cinema of Attractions Reloaded* (dir. STRAUVEN Wanda), Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006

URICCHIO William, *Simulation, History, and Computer Games* in *Handbook of Computer Game Studies* (dir. RAESSENS & GOLDSTEIN), MIT Press, Cambridge, 2005, pp. 327-338

WEISSBERG Jean-Louis, *Corps à Corps – à propos de "La Morsure"*, mars 2002, [Internet] <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt01-02/journees0602/jean_louis.htm> [consulté le 22/05/2007]

WHITNEY John, *Fifty Years of Composing Computer Music and Graphics: How Time's New Solid-State Tractability Has Changed Audio-Visual Perspectives*, *Leonardo*, vol. 24, n° 5, 1991, pp. 597-599

WINTER David, *Pong-Story*, 1996-2006, [Internet] <<http://www.pong-story.com/intro.htm>> [consulté le 15/05/2006]

WOLF Mark J.P., *Genre and the Video Game* in *The Medium of the Video Game*, University of Texas Press, 2002 [Internet] <<http://www.robinlionheart.com/gamedev/genres.xhtml>> [consulté le 13/05/2006]

Magazines

Background, France (<http://www.background-mag.com>)

Computer Gaming World, Ziff Davis, USA-Canada (<http://www.cgw.1up.com>)

Edge, Matthew Pierce, UK (<http://www.edge-online.co.uk>)

Electronic Gaming Monthly, Ziff Davis Media, San Francisco

Famitsu, Enterbrain, Tokyo

Game Developer Magazine, CMP Media, USA (<http://www.gdmag.com>)

Game Fan, Japan Culture Press, Paris (<http://www.gamefan-mag.com>)

Game Informer, GameStop Corporation, USA (<http://www.gameinformer.com>)

PC Gamer, Future Publishing, London (<http://www.pcgamer.co.uk>)

The Escapist, Themis Group, (<http://www.escapistmagazine.com>)

xgital (<http://www.xgital.com/xgital.htm>)

Les Cahiers du Cinéma, hors série, avril 2000

Les Cahiers du Cinéma, hors série, septembre 2002

Mad Movies, hors série, avril 2006

Sites Internet

- IUP* [<http://www.1up.com>]
- Aesthetics of Play* [<http://www.aestheticsofplay.org>]
- Agence Française pour les Jeux Vidéo* [<http://www.afjv.com/>]
- Allgame* [<http://www.allgame.com/>]
- Blog de Greg Costikyan* [<http://www.costik.com/nowords.html>]
- Computer Gaming World Museum* [<http://www.vintagegaming.org/>]
- Digital Game Research Association* [<http://www.digra.org>]
- Digital Press* [<http://www.digitpress.com/>]
- Gamasutra* [<http://www.gamasutra.com>]
- Game Career Guide* [<http://www.gamecareerguide.com/>]
- GameDev* [<http://www.gamedev.net/>]
- GameFAQs* [<http://www.gamefaqs.com/>]
- GI GamesIndustry.biz* [<http://www.gamesindustry.biz>]
- Gamekult* [<http://www.gamekult.com>]
- Games Studies* (dir. AARSETH) [<http://www.gamestudies.org/>]
- Gamespot* [<http://www.gamespot.com>]
- GameSpy* [<http://www.gamespy.com>]
- Gros Pixels* [<http://www.grospixels.com/site/>]
- IGN* [<http://www.ign.com>]
- International Game Journalist Association* [<http://www.agja.org>]
- Jeux Video.com* [<http://www.jeuxvideo.com>]
- Jeux Video PC* [<http://www.jeuxvideopc.com>]
- Joystick101* [<http://joystick101.org>]
- Ludology.org* [<http://www.ludology.org>]
- Mondes Persistants* [<http://www.mondespersistants.com>]
- Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines* [<http://www.omnsh.org/>]
- Olats* [<http://www.olats.org>]
- Pan European Game Information* [<http://www.pegi.info/pegi/index.do>]
- Polygon Web* [<http://polygonweb.online.fr/>]
- Séminaire Action sur Image* [<http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/>]
- Terra Nova* [<http://terranovalogs.com/>]
- Videogame Media Watch* [<http://www.vgmwatch.com>]
- Y'a pas que les jeux vidéo dans la vie!* [<http://ericviennot.blogs.liberation.fr/>]

Index

Symboles

2K Games 92
3D 26, 85, 93
3D Realms 49

A

AARSETH Espen 23
absence de déplacement 100
absence de rapport 107
Acclaim Entertainment 39
acteurs 46
action 7, 15, 24, 71
action/aventure 34, 72, 86, 90
Action sur Image 20
Activision 28
activité 18
actualisation 56
Adventure 27
affrontement 29, 32
agôn 16, 17, 29, 32, 86
alea 16, 17, 32, 92
aléatoire 15
algorithmes 19, 46
analogon du réel 22
anticipation 30, 56, 74
arbitraire 17, 19, 102
ArenaNet 36
armes 29
Asteroids 26
Atari Corporation 26
attaques combo 30
attention du joueur 106
audience 24
automatismes 98, 109, 115
Avalon Interactive 33
avatar 7, 21, 26, 35, 44, 49, 63, 70, 77, 80, 81, 92, 93,
98, 100, 103, 108, 109
axe 29
axe de rotation 79
axe directionnel 26
axe horizontal 47
axe oblique 47
axe vertical 47

B

badaud 60
BAER Ralph 25
banalisation de l'informatique 116

banalisation de l'interaction 108
Battlefield 2142 31
Battlezone 26, 28, 48
BAUDELAIRE Charles 58, 61, 63, 109, 114, 116
Beat-them-all 29, 71, 85
Beat-them-up 30, 71, 85

BENJAMIN Walter 8, 56, 58, 109, 113, 114, 116
Bethesda Softworks 27, 92
Blizzard Entertainment 33, 36, 79
BOLTER Jay David 46
BORDWELL David 29
bourgeois 59, 116
Broderbund Software 37
Brookhaven National Laboratory 25
Bullfrog Productions 27, 45
Bullfrog Productions 33
Bungie Software 45
BUSHNELL Nolan 25

C

cadrage 114
cadrage fixe 85
cadrage mobile 85
cadrage motivé par l'action 72
cadre 26, 29, 30, 46, 69, 100
CAILLOIS Roger 15, 16, 18, 17, 29, 51, 85, 113, 115
caméra 7, 8, 32, 62, 69, 107
camera bots 70
caméra de surveillance 77
caméra mobile 26, 46
caméras virtuelles 7, 46, 70
caméra vidéoludique 79
Capcom 29
capteurs de mouvements 41
captivité du spectateur 42
caractère anodin 59
Carceri 49
casino 16
Castlevania 38
challenge 24
champ de vision 73
Charles Baudelaire : un poète lyrique à l'apogée du capitalisme
58
chemin balisé 109
choix de caméra 71
choix de direction 93
cible 30, 71, 98
cinéma 23, 43, 113
cinéma d'horreur 35
cinématiques 27, 45, 50
circonscription 15, 17
circonscrit 109
circumduction de la caméra 101
classification 15
co-auteurs 28
Codemasters 39
Coleco Vision 26
Colin McRae Rally 39
collage 37
combinaisons 37
compagnie Williams 26
compétences 24, 35
compétition 28
comportement visuel 74
composantes 23

composition du cadre 73
 conception artistique 109, 116
 condition d'apparition de la flânerie 113
 confort 17, 70, 85, 103
 confrontation 8, 16, 35, 56, 61, 114
 consoles 23
 contextualisation 27
 continuité 26, 50, 90, 102
 contrôle cinématographique 85
 contrôle de la caméra 82, 94, 106, 113, 114, 115
 contrôle de la vue 81
 contrôle de soi par rapport à son environnement 101
 contrôle du point de vue 7, 8, 70
 contrôle total de la caméra 100, 101
 contrôle visuel 91, 99, 100, 102
 conventions cinématographiques 46
 Core Design 34, 77
 corps fluide 108
 corps interfacé 20
 COUCHOT Edmond 19, 98
Counter-Strike Source 71
 courses automobiles 39, 71, 85
 cow-boy 56
 Creature Labs 33
Creatures 33
 CROWTHER Will 27
 Crystal Dynamics 34, 108
 Cyan Worlds 37

D

Dance Dance Revolution 41, 75
 DARLEY Andrew 20
Day of the Tentacle 37
 décorporalisation 22
Defender 26
 degré d'interaction 61
 déroulement 15, 18, 29, 32
 déstabilisation des repères 77
 détachement 57, 62, 85
 détail 8, 26, 58, 59, 93, 103, 107, 115, 116
 détournement 65, 114, 115
 développeurs de jeux vidéo 106
 Digital Illusions CE 31
 distorsion géométrique 49
 divertissement 18
Donjons & Dragons 69
Donkey Kong 47
Doom 28, 30
Doom II 28
 double interface 107
Dune 2 33
Dungeon Keeper 45
 durée de vie 17

E

EA Games 33
 Eidos Interactive 34, 77, 108
 Electronic Arts 27, 31, 33, 39, 45
 émanation numérique du joueur 98
 environnement 8, 21, 24, 31, 55
 espace de navigation 56
 espaces navigables virtuels 61
 espace subjectif 56

espace virtuel 56
 éternelle nouveauté 106
 études cinématographiques 24
 études économiques 64
 études sociologiques 64
 expérience 21
 technesthésique 22, 61, 74, 98
 explorateur 56, 61, 102, 114
 exploration 27, 34, 55, 75, 79, 114
 exploration complète 57
 exploration d'image 27
 exploration ouverte 114
 exploration visuelle 78

F

FIFA Football 39
 film interactif 23
Final Fantasy 27, 35, 87
Final Fantasy X 36
Final Fight 29
 finalité 18, 26, 65, 86, 87, 114
 First Person Shooter (FPS) 17, 28, 30, 73, 86
 fixité du cadrage 71
 flâner 104, 109
 flânerie 8, 58, 60, 61, 65, 69, 81, 85, 87, 93, 102, 105, 109
 flâneur 58, 61, 62, 63, 85, 87, 93, 102, 103, 104, 106, 107, 109, 114
 flâneur vidéoludique 97, 105
Flight Simulator 2000 Pro 39
 Focalisation 43, 113, 114
 Externe 43
 Interne 43
 Zéro 43
 FRASCA Gonzalo 18, 21, 55, 65, 85, 113, 115
 Full Motion Video (FMV) 50
 Furby 23

G

galeries 104
game 18, 55, 86, 104
 gameplay 7, 23, 25, 29, 109
 game world 49, 56, 63, 69, 93, 106
 GAUDREAULT André 42
 GENETTE Gérard 43, 113
 gestion aléatoire 91
 gestion cinématographique 35
 gestion de caméra 90
 gestion de l'espace 76
 gestion du regard 79
 gestion visuelle 78, 82, 106, 113, 114
 god games 27
God of War 34
Gradius V 32

Grand Theft Auto: Vice City 61, 65
 graphismes informatiques 46, 50
 GRUSIN Richard 46
 guilde 36
Guild Wars 36, 92, 93, 97, 99, 101, 104, 109
Guild Wars: Eye of the North 103
 GUY Constantin 58

H

Half Life 50
Half Life 2 30, 88
 hall de guilde 63, 104
 Hall of Monuments 104
Halo 2 31
 HAUSSMANN (travaux d') 58
 HCI 46, 55
Heroes of Might & Magic 33
 HIGINBOTHAM Willy 25
Homo Ludens 15
 hors-champ 26, 69, 75
 hors-champ sensitométrique 73
 hors champ optique 73
 HOWLAND Geoff 23
 HUD 24, 48
 HUIZINGA Johan 15
 Human Head Studios 49
 hybridation 23, 29, 34
 hyperliens 93, 99, 101

I

identification 36, 42, 92
 id Software 28
iLinx 16, 17, 35, 71
 illusion 115
 illusion de mouvement 47, 48
 illusion de paida 78
 image 23
 digitale 20
 interactive 20
 virtuelle 19
image actée 20, 98
 image processing 26
 immédiateté 21, 102
 immersion 20, 22, 24, 42, 74, 93
 immobilité 42
 imperméabilité de l'univers 55
 impossibilité de mort 63
 imprégnation d'un univers 55
 impression de contrôle 48, 77
 improductivité 15
 improvisation 18
 in-game cut-scene 50
 incarnation 17, 36, 44, 81, 88, 93, 98, 104
 incarnation de l'œil 85
 interdépendance 60
Indiana Jones and the Last Crusade 27
 Insomniac Games 38
 instance visuelle 107, 116
 intelligence artificielle 45
 interactif 8
 interaction 98
 interactivité 22, 60, 106, 107
 interactivité à sens unique 106

interdépendance 100
 intérêts particuliers 60
 interface homme-ordinateur (HCI) 46
 interfaces 20, 22, 23, 99, 101
 casque 24
 clavier 24
 écran 24
 joystick droit 101
 nunchuk 24
 souris 24
 tapis de danse 23, 41
 volant 23, 24
 interfaces culturelles 46
 interface visuelle 24
 internet 24, 28
 introopathie 60, 106
 introopathie à sens unique 106
 Irem Software 32

J

PLUMIER Jean-Marie 60
 JENKINS Henry 21
 jeu 15, 17, 18, 21, 23
 d'aventure 17, 27, 85
 d'aventure textuels 27
 d'action 29
 d'action/aventure 78
 de combat 55
 de gestion 16, 32, 55, 72, 79, 86
 d'infiltration 30, 31
 de plateau 35
 de plateforme 26, 38, 72, 86
 de rôle 8, 16, 17, 35, 63, 69, 72, 85, 86, 97, 102, 109, 114
 de rôle/aventure 62
 de rôle asiatique 87
 de rôle occidental 94
 de rythme et de puzzle 41, 71, 85
 de stratégie 32, 72, 79, 86
 de tir 30
 jeu libre 35
 jeu type 86
 JOST François 42
 joueur 7, 8, 15, 21, 32, 98, 109, 116

K

King's Quest 27
 Konami 32, 35
 Konami Computer Entertainment Tokyo 38

L

l'éternel retour 60, 106
 labyrinthe 30, 48, 78, 88
 LACOSTE Jean 59, 116
La Morsure 20
 langage cinématographique 45, 70
 langage informatique 19
 lanternes magiques 48
 Lara Croft 76, 104
Le Paris du Second Empire chez Baudelaire 59
Le Peintre de la Vie Moderne 58
Le Seigneur des Anneaux Online 97, 100, 107

- Les jeux et les Hommes* 15
Les Sims 33
Les Sims 2 33, 79
 liberté 15, 16, 24, 61
 liberté d'observation 62
 liberté d'utilisation 62
 liberté d'utilisation de l'univers 35
 liberté de cible 89
 liberté de contrôle de la caméra 81
 liberté de mouvement 88, 98
 liberté de mouvement de caméra 69
 liberté de regard 69
 liberté du regard 70
 libre 15, 17, 18
 libre mobilité de l'avatar 109
 libre mobilité de la caméra 79
 libre mouvement 86
 lieu d'usage
 arcade 23
 bureau 23
 salon 23
 lieux-dits 93
 linéarité 26
 LIVINGSTONE 24
 Lucas Arts 27
 Lucas Arts Entertainment 37
 LUCAS George 27
 ludologiste 18, 21, 23, 113
ludus 18, 29, 32, 86, 104
Lumines 75
Lumines Live! 40
- M**
- machinima 61
 maintien des proportions 72
 maîtrise du corps 101
Maniac Mansion 27, 37
 manipulabilité 7
 manipulabilité du regard vidéoludique 70
 manipulation de caméra 91
 manipulation de l'avatar 100
 manipulation de l'image 37
 manipulation de la caméra 101
 manipulation vidéo 82
 MANOVICH Lev 46, 61
 Mario 26
Mario Bros. 26
 Maxis 27, 33
 médias interactifs 50
 merchandising 26
 MicroProse Software 27
 Microsoft Games 31, 39
mimicry 16, 17, 36, 92, 102
 Mindscape 33
 mise en scène 46
 MMORPG 36, 62, 72, 86, 89, 97
mobilisation 42, 51, 74, 101, 113, 114
mobilisation complète 44, 79
mobilisation interne 44, 80, 98, 99, 100
mobilisation périphérique 44, 62, 75, 81, 88, 98, 101, 102
mobilisation périphérique complète 77, 93
mobilisations interne 88
mobilisation spectatorielle 44
mobilisation spectatorielle 44
 mobilisation visuelle 75
mobilisation zéro 44
 mobilité 44, 93, 98
 mobilité corporelle 92
 mobilité visuelle 93
 mode d'action 99
 mode de fonctionnement 55
 mode de visualisation 74
 mode flânerie 60, 62, 64, 65, 70, 79, 85, 94, 97, 107, 109, 114, 115, 116
 mode par défaut 63, 102, 115
 mode replay 45
 Modernité 58
 mode sociétal 64
 mods 28, 61
 monade 59, 116
 mondes persistants 36, 64
 monde virtuel 36
 monstration 42
 montage 42, 46, 70, 73
 mouvement 18, 58, 62
 mouvement de caméra 29, 70, 75, 77, 100, 114
 mouvement indépendant 63
 mouvements 26, 44, 70
 mouvements automatiques de caméra 71
 mouvement visuel libre 79
 multiplicité des caméras 70
 Multi User Dungeon (MUD) 69
 mutabilité 23
Myst 37
Myth : The Fallen Lord 45
- N**
- N64 45
 Namco 26, 30, 71
 narcissisme vidéoludique 104
 narrateur 43
 narration 21, 50, 71
 narratologues 23
 navigation 20, 56
NBA Live 39
 NCsoft 36
 négation de l'interaction 108
 neutralité 74
 New World Computing 33
 NIETZSCHE 60
 Nintendo 26, 45, 47
 Nintendo Wii 23
 niveaux 24, 26
Nomad Soul 34
 non-controlling players 24, 43
 non-incarnation de la caméra 93
 nonchalance 63
 Nouveau Flâneur 8, 105, 108, 109, 113, 115, 116
 nouvelle corporéité 22
 Nouvelle Vision 46
- O**
- Oblivion* 98, 100, 103, 105, 107
 observateur 58, 92, 115
 observateur inactif 115
 observation 104, 106, 109

- observation libre 62
 - observation pure 58
 - obstacles 38
 - Ocularisation 42, 114
 - Externe 43
 - Interne 43
 - Spectatorielle 43
 - Zéro 43
 - œil vidéoludique 63, 65, 69, 75, 81, 82, 85, 92, 93, 99, 104, 105, 109, 113, 114, 115
 - œil vidéoludique, 99
 - œil vidéoludique libre 101, 108, 109
 - off-screen 26
 - oisiveté 103, 104, 105, 115
 - ontologie de l'espace virtuel 47
 - organisation de la vision 75
 - orientation de la caméra 44, 100
 - orientations de la caméra
 - Origin Systems 36
 - outil de navigation 99
- P**
- Pacman* 26
 - païda* 18, 32, 90, 104
 - païda* illusoire 34
 - panneau d'affichage 47
 - pano-travelling 71
 - panorama 48, 59
 - parties 24, 40
 - passages 58, 104, 109
 - PC de bureau 23, 46
 - perception cinématographique 46
 - perception de l'espace 102
 - perception fragmentaire 58
 - perception visuelle 81, 114
 - perception visuelle du joueur 69
 - personnage 17, 29, 43, 92
 - personnage non joueur 71
 - personnage principal 47
 - personnages 93
 - personnalité 17, 36
 - perspective 48, 88
 - perspective à la troisième personne 38, 100
 - perspective externe 32, 79
 - perspective intra-game 94
 - perspective isométrique 27, 48
 - perspective scientifique 48
 - perspective interne 31
 - phases d'action 101
 - physicalité 23
 - piéton 58
 - Pioneer Productions 39
 - PIRANESI Giovanni Battista 49
 - pixels 28
 - plan de fixation 32
 - play* 18, 55, 89, 104
 - PlayStation 2 101
 - POE Edgar Allan 59
 - point-and-click 27, 37, 71, 75, 85, 87
 - point d'ancrage 70, 79
 - point de fuite 71, 77
 - point de vue 7, 8, 19, 27, 32, 47, 69, 70, 71
 - point de vue cinématographique 42
 - point de vue dynamique 45
 - point de vue linéaire et unique 46
 - point de vue tuteur 45
 - point de vue unique 42
 - pointeur 99
 - polygones 28
 - Pong* 26
 - Populous* 27
 - position spectatorielle 42
 - position visuelle 49
 - potentialités cinématographiques 51
 - potentiel d'anticipation 73
 - potentiel de liberté 90
 - POV 82, 113
 - POV libre 77, 79
 - POV neutre et fixe 74
 - POV tuteur 75, 77
 - POV tuteur négatif 78
 - pré-cinéma 48
 - pre-rendered computer-graphic (GC) 50
 - Prey* 49
 - principe de continuité de l'action 75
 - principes cinématographiques 97, 113
 - prise en main 17, 41, 55, 63, 77, 81, 85, 86, 89, 92, 101, 108
 - prises de vue réelles 50
 - productions
 - occidentales 35, 36
 - japonaises 35
 - progression 29, 32, 35
 - prolongement du regard du joueur 75
 - proportion action/décor 72, 75
 - propriétés des caméras virtuelles 69
 - propriétés du cadre 72
 - pure contemplation visuelle 103
 - pure perception 104
 - puzzle 24, 40
- Q**
- Q Entertainment 40
 - Quake* 28, 30
 - Quake II* 28
 - Quake III Arena* 28
 - Quantic Dream 34
 - quête 15, 27
- R**
- R-Type* 32
 - rapport à l'environnement 81, 102
 - rapport d'hostilité 56
 - Ratchet & Clank* 38
 - Rayman Contre les Lapins Crétins* 40
 - Re-volt* 39
 - réalisme 39
 - réalité virtuelle 20, 23, 36, 46
 - récit 23
 - récompense 25
 - regard libre 93
 - regard mobile 42
 - regard vidéoludique 78
 - règlements officiels 39
 - règles 15, 17, 29, 86
 - régulation 15, 18
 - relais visuel 63

relations interpersonnelles 56
 remédiation 46
 rentabilité 15
 répétition 22, 56
 représentation de l'espace 42
Resident Evil 35
 ressources aléatoires 32
 rivalité idéale 16
 Rockstar Games 61
 Rockstar North 61
 roman 43
 ROUSE 24
 RPG 27, 62, 87
 RUSSELL Steve 25
 rythme 40

S

sanskrit 44
 scans 28
 scénario 27, 34, 61, 77
 screenshots 72, 104
 scrolling 26, 29, 38, 47, 69, 87
Second Life 23
 Sega 26, 32, 38
 sensation de mouvement 58
 sentiment d'harmonie 60, 63
 sentiment de confort 62
Shadow of the Colossus 34, 63, 64, 89, 97, 100, 101, 105, 109, 115
 shoot-them-up 32, 47, 71, 85
Sid Meier's Civilization 27
 Sierra-On-Line 27
 Sierra Entertainment 31, 50
Silent Hill 17, 35, 76, 77
Sim City 27, 33
 SIMMEL 59
 simulation 19, 23, 106
 simulation sportive 39, 72, 86, 87
 sociologie 8, 113
 solitude 64
 son 23
 Sonic Team 38
Sonic the Hedgehog 38
 Sony Computer Entertainment 34, 38
 Sony Computer Entertainment America 34
Soul Calibur 30, 72
Soul Calibur 2 72
Soul Calibur 3 72
 soutien visuel 17
 spectateur 20, 42
Splinter Cell 31
 Squaresoft 27, 36
 statistiques 47, 90
 stockage 27
 suivi visuel 70, 87
 sujet 22
Super Mario 64 26, 38, 45
Super Mario Bros. 26
 surcadrage 73
Sur Quelques Thèmes Baudelairiens 60
Survival Horror 17, 35, 72, 76, 86, 87
 switcher 71
 switching 71, 86
 système cinématographique 77

système de caméra 29, 37, 51, 70, 88, 113
 système de point de vue 45, 114
 système tuteur positif 78
 système visuel 32, 37, 85

T

techniques cinématographiques 46, 70
Tekken 5 71
 télévision 26, 46
 Tengen 40
Tennis for Two 25
Tetris 40, 75
 The 3DO Company 33
The Elder Scrolls 27, 35, 62
The Elder Scrolls: Oblivion 92, 97
Theme Park 33
The Need For Speed 39
The Secret of Monkey Island 27
Tomb Raider 34, 49, 76
Tomb Raider Legend 108
Tomb Raider : The Angel of Darkness 77
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 31
 total overview 27
 touriste 103
 traitement spatial 46
 trajectoire 25, 100, 105
 translation 48
 travelling 71
 Treasure 32
 trompe-l'œil 78
 trottoirs 58
 Turbine Etats-Unis 97
 tutorat 87
 types de contrôle de la caméra 85
 types de perspective 74
 typologie 51
 typologie des genres 85

U

ubiquité 42
 Ubisoft 31
 Ubisoft Canada 31
 Ubisoft France 40
Ultima Online 36
 univers fermé 34
 univers imaginaire 46
 univers ouvert 93
 univers virtuel 65, 79, 107
 user friendly 79
 utilisabilité 20
 utilisateur 20, 24
 utilisation libre des caméras 93
 utilité 15

V

vaisseau 26, 32
 Valve Software 31, 50
 variations de cadrage 75
 véhicule 39, 44, 81, 101
 victoire 16, 18
 ville moderne 63
 violence 28
 virtualité 70

vision du joueur 45
vision globale 79
vision holistique 56
visionnement 24
visualisation 47, 70, 80
visuel in-game 85
vue à la troisième personne 30, 44, 74, 76, 99
vue d'ensemble 88
vue interne 98
vue mobile 69
vues fragmentaires 105
vue subjective 74

W

Warcraft 33
Warcraft III 33, 79
WEISSBERG Jean-Louis 20
Westwood Studios 33
Wolfenstein 3D 28, 30, 48
WOODS Don 27
World of Warcraft 36

Z

Zaxxon 27, 48
zoom 32, 72



ACHEVÉ D'IMPRIMER À LIÈGE

LE 13 AOÛT 2007

TYPOGRAPHIE: ADOBE GARAMOND PRO & ADOBE JENSON PRO

MISE EN PAGE EFFECTUÉE SOUS ADOBE INDESIGN CS2

